

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



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

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГИИ  
Кафедра истории и теории культуры

**ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА: МИР И ЧЕЛОВЕК В НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ / DIGITAL  
CULTURE: THE PEACE AND MAN IN THE NEW REALITY**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Брендинговые технологии в рекламе / Branding technologies in advertising (на английском языке)  
Уровень высшего образования: *бакалавриат*

Форма обучения – очная, очно-заочная

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

Москва 2026

**ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА: МИР И ЧЕЛОВЕК В НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ / DIGITAL CULTURE: THE PEACE AND MAN IN THE NEW REALITY**

Рабочая программа дисциплины

Составитель(и):

Канд.ист.наук, доцент И.Н. Захарченко

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

№ 6 от 21.11.2025

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка .....	4
1.1. Цель и задачи дисциплины .....	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине .....	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы .....	4
2. Структура дисциплины .....	4
3. Содержание дисциплины .....	5
4. Образовательные технологии .....	9
5. Оценка планируемых результатов обучения .....	9
5.1. Система оценивания .....	9
5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине .....	10
5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине .....	13
5.3.1. Контрольные вопросы текущего контроля .....	13
5.3.2. Примерный перечень вопросов для практических заданий .....	15
5.3.3. Примерный перечень вопросов для самостоятельных заданий .....	16
5.3.4. Примеры тестовых заданий .....	17
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины .....	19
6.1. Список источников и литературы .....	19
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» .....	20
6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы .....	21
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины .....	21
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов .....	21
9. Методические материалы .....	22
9.1. Планы практических занятий .....	22
Приложения.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины - изучить трансформации культурного пространства в эпоху распространения цифровых технологий

Задачи дисциплины:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное культурное пространство;
- определить стратегии исследования культурных практик в цифровых средах;
- дать характеристику культурной коммуникации в пространстве новых медиа;
- сформировать представление о новых взаимоотношениях между телесностью и идентичностью в современной цифровой культуре;
- выявить ключевые теоретические подходы к анализу технологических сред;
- изучить художественные репрезентации цифровой культуры.

Дисциплина реализуется в формате онлайн-курса на платформе РГГУ.

### 1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**Знать:** широкий спектр областей культуры, переживающих интенсивные трансформации под влиянием развития цифровых технологий; специфику цифровой среды в системе современных мультикультурных взаимодействий.

**Уметь:** самостоятельно анализировать и оценивать широкий спектр феноменов цифровой культуры в современном социокультурном пространстве; применять современные методы, позволяющие выстраивать профессиональное взаимодействие в мультикультурной среде при решении исследовательских и проектных задач разного уровня.

**Владеть:** основными методами анализа явлений и артефактов цифровой культуры; навыками организации профессионального взаимодействия в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ в мультикультурной среде.

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровая культура: мир и человек в новой реальности» относится к факультативным дисциплинам учебного плана.

## 2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 академических часа (ов).

### Структура дисциплины для очной 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
2	Лекции	14
2	Семинары	14
Всего:		28

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 44 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
2	Лекции	14
2	Семинары	14
Всего:		28

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 44 академических часов.

## 2. Discipline structure

The total labor intensity of the discipline is 2 Credit, 72 academic hours.

### Discipline structure for full-time training

The scope of the discipline in the form of contact work of students with pedagogical workers and (or) persons involved in the implementation of the educational program on other conditions during training sessions:

Semester	Type of training sessions	Hours
2	Lectures	<b>14</b>
2	Workshops/Lab Works	<b>14</b>
Total:		<b>28</b>

The scope of the discipline (module) in the form of independent work of students is 44 academic hours.

### Discipline structure for part-time training

The scope of the discipline in the form of contact work of students with pedagogical workers and (or) persons involved in the implementation of the educational program on other conditions during training sessions:

Semester	Type of training sessions	Hours
2	Lectures	<b>14</b>
2	Workshops/Lab Works	<b>14</b>
Total:		<b>28</b>

The scope of the discipline (module) in the form of independent work of students is 44 academic hours.

## 3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Цифровая культура: подходы к пониманию	Цифровая культура как современный этап в развитии человеческой культуры, когда в жизнь человека входят цифровые технологии и цифровые средства коммуникации. Переход от аналоговой к цифровой парадигме. Цифровая культура как особая форма бытия, как система ценностей современного информационного общества, как система новых культурных практик, вызванных процессами цифровизации общественной жизни и публичного пространства. Технократический и гуманитарный подходы к пониманию цифровой культуры. Историко-социологический, футурологический подходы, трансгуманизм. Концепция культурного детерминизма Ч.Гира. Теория информационных революций Д.С.Робертсона.
2	Цифровые медиа в пространстве культурных коммуникаций	Понятие новых медиа. Проблема «новизны» новых медиа. Концепция Л.Мановича («Язык новых медиа»). Специфика объекта новых медиа. Интерактивность. Проблема софта как нового объекта культурного анализа. Базы данных как основа софт-культуры. Алгоритмическая модель представления информации, ее значение для формирования нового культурного опыта. Понятие интернета вещей. Трансформация сетевых субъект-объектных отношений. Встраивание вещей в социальные отношения на правах субъекта, формирование новой структуры социальных отношений.
3	Человек в пространстве цифровой культуры	Новые рамки пространственно-временного опыта (хронотопа) в цифровой культуре. Понятие виртуальной реальности, ее характеристики. Понятие смешанной (гибридной) реальности. Проблема постчеловека. Д.Харауэй и ее «Манифест киборга» (1984) Роль экрана в формировании субъекта цифровой культуры. Экранные технологии и трансформация пространственно-временной структуры повседневности. «Агрессивность» экрана. Виды экранных коммуникаций в публичном пространстве. Постчеловек и проблема новой телесности. Новая телесность как основа современного полисенсорного восприятия.
4	Сетевая коммуникация: конструирование субъекта	Сетевые коммуникации и формирование новых моделей поведения цифрового субъекта. Проблема цифровой идентичности. Информационное присутствие и коммуникационная активность в социальных медиа как способ самоидентификации. Границы

		<p>саморепрезентации, задаваемые сетевыми взаимодействиями. Обратная связь (лайки) как коммуникативная единица.</p> <p>Контекст как способ создания новых коннотативных значений, трансформирующих визуальное высказывание.</p> <p>Роль визуального контента в сетевой коммуникации. Феномен селфи как базовый довербальный язык визуальной коммуникации. Коммуникативный потенциал селфи.</p>
5	Цифровые технологии в современных музейно-выставочных практиках	<p>Проблема художественной репрезентации в цифровую эпоху. Феномен мультимедийной экспозиции как культурный текст, как актуальная форма художественной репрезентации.</p> <p>Дигитализация искусства и дигитализация восприятия искусства.</p> <p>Художественная информация и ее природа. Информационный подход к пониманию цифровых художественных практик.</p> <p>Трансформация сенсорного и интеллектуального восприятия искусства.</p> <p>Проблема копии в цифровые искусства. Б.Гройс о статусе копии в технологических средах. Ценностный статус копий.</p> <p>Медиа инсталляции как актуальный способ художественной репрезентации. Эмоциональное воздействие цифровых инсталляций.</p>
6	Цифровые технологии и искусство	<p>Понятие цифрового искусства. Интерактивное искусство, машинно-генерируемое искусство, искусство, созданное рукой автора. Формы цифрового искусства (инсталляции, нет-арт, виртуальные художественные среды). Цифровое искусство как файл данных, его свойства: безобъектность, программная и аппаратная зависимость, доступность для редактирования, возможность копирования, делируемость).</p> <p>Технологии визуализации цифрового произведения искусства.</p> <p>Понятие постцифрового искусства. Стратегии постцифровых художников. Безобъектное моделирование художественной реальности.</p> <p>Телесные аспекты художественного восприятия.</p>

### 3. Discipline content

№	Discipline sections	Content
1	Digital Culture: Approaches to Understanding	Digital culture as a modern stage in the development of human culture, when digital technologies and digital means of communication enter human life. Transition from analog to digital paradigm. Digital culture as a special form of being, as a system of

		<p>values of the modern information society, as a system of new cultural practices caused by the processes of digitalization of public life and public space.</p> <p>Technocratic and humanitarian approaches to understanding digital culture. Historical, sociological, futurological approaches, transhumanism. C. Gere's Concept of Cultural Determinism. D.S. Robertson's Theory of Information Revolutions.</p>
2	Digital Media in the Space of Cultural Communications	<p>The concept of new media. The problem of the "novelty" of new media. L. Manovich's concept ("The Language of New Media"). Specifics of the object of new media. Interactivity. The Problem of Software as a New Object of Cultural Analysis. Databases as the basis of soft culture. Algorithmic model of information representation, its importance for the formation of a new cultural experience.</p> <p>The concept of the Internet of Things. Transformation of network subject-object relations. Embedding things into social relations as a subject, forming a new structure of social relations.</p>
3	A Person in the Space of Digital Culture	<p>A New Framework of Spatio-Temporal Experience (Chronotope) in Digital Culture. The concept of virtual reality, its characteristics. The concept of mixed (hybrid) reality. The Problem of the Posthuman. D. Haraway and her "Cyborg Manifesto" (1984)</p> <p>The Role of the Screen in the Formation of the Subject of Digital Culture. Screen technologies and the transformation of the spatio-temporal structure of everyday life. "Aggressiveness" of the screen. Types of screen communications in the public space. Postman and the Problem of New Corporeality. New corporeality as the basis of modern polysensory perception.</p>
4	Network Communication: Constructing the Subject	<p>Network Communications and the Formation of New Models of Digital Subject Behavior. The problem of digital identity. Information presence and communication activity in social media as a way of self-identification. The boundaries of self-representation set by network interactions. Feedback (likes) as a communicative unit.</p> <p>Context as a way of creating new connotative meanings that transform a visual statement.</p> <p>The Role of Visual Content in Network Communication. The Phenomenon of Selfies as a Basic Preverbal Language of Visual Communication. The communicative potential of selfies.</p>
5	Digital Technologies in Modern Museum and Exhibition Practices	<p>The Problem of Artistic Representation in the Digital Age. The Phenomenon of Multimedia Exposition as</p>

		<p>a Cultural Text, as an Actual Form of Artistic Representation. Digitalization of art and digitalization of art perception.</p> <p>Artistic information and its nature. An informational approach to understanding digital art practices.</p> <p>Transformation of sensory and intellectual perception of art.</p> <p>The problem of copy in digital art. B. Groys on the status of copy in technological environments. Value status of copies.</p> <p>Media Installations as a Contemporary Way of Artistic Representation. The emotional impact of digital installations.</p>
6	Digital & Art	<p>The concept of digital art. Interactive art, machine-generated art, art created by the author's hand. Forms of digital art (installations, net art, virtual art environments). Digital art as a data file, its properties: objectlessness, software and hardware dependence, editability, copyability, delithiability).</p> <p>Technologies for visualizing a digital work of art.</p> <p>The concept of post-digital art. Strategies of post-digital artists. Objectless modeling of artistic reality.</p> <p>Bodily Aspects of Artistic Perception.</p>

#### 4. Образовательные технологии

Дисциплина реализуется в формате онлайн-курса.

#### 5. Оценка планируемых результатов обучения

##### 5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
Ответы на контрольные вопросы	2 балла	12 баллов
Выполнение практических заданий	3 балла	18 баллов
Выполнение самостоятельной работы	3 балла	18 баллов
Выполнение тестовых заданий	2 балла	12 баллов
Промежуточная аттестация (итоговое тестирование) – <i>зачет</i>		40 баллов
<b>Итого за семестр</b>		<b>100 баллов</b>

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. Evaluation of the Learning Outcomes

### 5.1. Evaluation system

Control form	Max points	
	For unit	Total
Monitoring:		
Control questions	2	12
Practical works	3	18
Independent work	3	18
Testing	2	12
Intermediate control credited		40 points
<b>Total per semester</b>		<b>100 points</b>

The total result obtained is converted into the traditional rating scale and into the rating scale of the European Credit Transfer System (hereinafter – ECTS) in accordance with Table:

100-point scale	Traditional scale		ECTS scale
95 – 100	excellent	credited	A
83 – 94			B
68 – 82	good		C
56 – 67	satisfactory		D
50 – 55			E
20 – 49	unsatisfactory	fail	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/ зачтено	<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> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
82-68/ С	хорошо/ зачтено	<p>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.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	удовлетво- рительно/ зачтено	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	неудовлет- ворительно/ не зачтено	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

## 5.2. Discipline Rating Criteria

Scores / ECTS Scale	Discipline Grade	Criteria for assessing the results of training by discipline
------------------------	---------------------	--

100–83/ A, B	«Excellent» / «Credited (excellent)» / «Credited»	<p>It is awarded to the student if he has deeply and firmly mastered the theoretical and practical material and can demonstrate this in classes and during intermediate certification.</p> <p>The student presents educational material comprehensively and logically, knows how to link theory with practice, copes with solving professional problems of a high level of complexity, and correctly substantiates the decisions made.</p> <p>Fluently navigates educational and professional literature.</p> <p>The grade for the discipline is given to the student considering the results of the current and intermediate certification.</p> <p>The competencies assigned to the discipline are formed at the “high” level.</p>
82–68/ C	«Good» / «Credited (good)» / «Credited»	<p>It is awarded to the student if he knows the theoretical and practical material, presents it competently and essentially in classes and during intermediate certification, without allowing significant inaccuracies.</p> <p>The student correctly applies theoretical principles when solving practical professional problems of varying levels of complexity and has the necessary skills and techniques for this.</p> <p>He is well versed in educational and professional literature.</p> <p>The grade for the discipline is given to the student considering the results of the current and intermediate certification.</p> <p>The competencies assigned to the discipline are formed at the “good” level.</p>
67–50 / D, F	«Satisfactory»/ «Credited (satisfactory)»/ «Credited»	<p>It is awarded to the student if he knows theoretical and practical material at a basic level and makes some mistakes when presenting it in class and during intermediate certification.</p> <p>The student experiences certain difficulties in applying theoretical principles when solving practical problems of a professional nature of a standard level of complexity but possesses the necessary basic skills and techniques.</p> <p>Demonstrates a sufficient level of knowledge of educational literature in the discipline.</p> <p>The grade for the discipline is given to the student considering the results of the current and intermediate certification.</p> <p>The competencies assigned to the discipline are formed at the “sufficient” level.</p>
49–0/ F, FX	«unsatisfactory» / fail	<p>It is given to a student if he does not know theoretical and practical material at a basic level or makes gross mistakes when presenting it in classes and during intermediate certification.</p> <p>The student experiences serious difficulties in applying theoretical principles when solving practical professional problems of a standard level of complexity and does not possess the necessary skills and techniques for this.</p> <p>Demonstrates fragmentary knowledge of educational literature in the discipline.</p> <p>The grade for the discipline is given to the student considering the results of the current and intermediate certification.</p> <p>Competencies at the “sufficient” level assigned to the discipline have not been developed.</p>

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

#### **5.3.1. Контрольные вопросы текущего контроля**

1. Какова роль принципа дискретизации в культуре? Почему он становится основой кодирования и описания мира в цифровой культуре?
2. Каковы подходы к пониманию цифровой культуры?
3. Что определяет трансформацию культурных практик в цифровую эпоху?
4. Представители каких направлений настаивают на ведущей роли технологий в развитии культуры?
5. Каковы аргументы сторонников культурного детерминизма, настаивающих на социокультурных основах развития цифровых технологий?
6. Какие этапы информационной революции выделил Д.С.Робертсон?
7. Какова роль цифровых медиа в культурной коммуникации?
8. В чем специфика новых медиа в контексте истории медиа?
9. Как Л.Манович определяет новые медиа?
10. В чем смысл понятия «софт-культура»?
11. В чем особенности баз данных как культурного архива?
12. Что такое интернет вещей?
13. Почему интернет вещей открывает новую страницу в системе культурных коммуникаций?
14. Как можно определить виртуальную реальность в контексте проблем цифровой культуры?
15. Что такое смешанная реальность?
16. Кто такой постчеловек в контексте цифровой культуры?
17. Какие функции экрана в культуре Вам известны?
18. Какова роль экрана в формировании смешанной реальности?
19. Как объяснить тезис о том, что благодаря экрану меняется культурная картина мира?
20. Что такое новая телесность?
21. Почему в цифровой культуре тело превращается в конструкт, фиксирующий пребывание человека в виртуальной реальности?
22. Кто такой цифровой субъект?
23. Как определить роль сетевой коммуникации в конструировании цифрового субъекта?
24. В чем отличие цифровой идентичности от идентичности субъекта, действующего в социальном пространстве?
25. Какие механизмы коммуникации в социальных сетях определяют границы саморепрезентации?
26. Почему в сетевой коммуникации превалирует визуальный контент?
27. Какую роль в сетевых коммуникациях играет контекст расположения визуального контента?
28. Как определить значение селфи в сетевой коммуникации? Каков его коммуникативный потенциал?
29. Как соотносится селфи с классическим автопортретом?
30. С чем связана актуальность анализа современных мультимедийных экспозиций?
31. Чем отличается экспозиционное пространство цифровых мультимедийных экспозиций от классической выставки?
32. Что такое информационный подход в искусстве? В чем специфика художественной информации?
33. С чем известный философ XX века В.Беньямин связал изменения в восприятии искусства?
34. Каковы характеристики цифровой копии классического произведения искусства?
35. Какой контекст формируют медиатехнологии в выставочном пространстве? Каковы его особенности?
36. Что меняется в восприятии искусства в цифровую эпоху? Почему?

37. Как принято определять цифровое искусство?
38. Как принято классифицировать цифровое искусство?
39. Какими свойствами обладает произведение цифрового искусства?
40. В чем особенность соотношения копии и оригинала в цифровом искусстве?
41. Кто является пионером компьютерного искусства?
42. Каковы основные особенности постцифрового искусства?
43. Как происходит художественное восприятие цифровых инсталляций?

### **5.3 Evaluation tools (materials) for ongoing monitoring of progress, intermediate certification of students in the discipline.**

#### **5.3.1. Control questions for monitoring.**

1. What is the role of the discretization principle in culture? Why does it become the basis for coding and describing the world in digital culture?
2. What are the approaches to understanding digital culture?
3. What determines the transformation of cultural practices in the digital era?
4. Representatives of which areas insist on the leading role of technology in the development of culture?
5. What are the arguments of supporters of cultural determinism who insist on the sociocultural foundations of the development of digital technologies?
6. What stages of the information revolution were identified by D.S. Robertson?
7. What is the role of digital media in cultural communication?
8. What are the specifics of new media in the context of media history?
9. How does L. Manovich define new media?
10. What is the meaning of the concept “soft culture”?
11. What are the features of databases as a cultural archive?
12. What is the Internet of Things?
13. Why does the Internet of Things open a new page in the system of cultural communications?
14. How can virtual reality be defined in the context of digital culture issues?
15. What is mixed reality?
16. Who is a posthuman in the context of digital culture?
17. What functions of the screen in culture do you know?
18. What is the role of the screen in the formation of mixed reality?
19. How to explain the thesis that thanks to the screen the cultural picture of the world is changing?
20. What is the new physicality?
21. Why in digital culture does the body turn into a construct that records a person’s presence in virtual reality?
22. Who is a digital subject?
23. How to determine the role of network communication in the construction of a digital subject?
24. What is the difference between digital identity and the identity of a subject operating in social space?
25. What mechanisms of communication in social networks determine the boundaries of self-representation?
26. Why does visual content prevail in online communication?
27. What role does the context of visual content play in online communications?
28. How to determine the meaning of selfies in online communication? What is its communicative potential?
29. How does a selfie compare to a classic self-portrait?
30. What is the relevance of analyzing modern multimedia exhibitions?
31. How does the exhibition space of digital multimedia exhibitions differ from a classical exhibition?
32. What is the information approach in art? What is the specificity of artistic information?

33. What did the famous twentieth-century philosopher William Benjamin associate with changes in the perception of art?
34. What are the characteristics of a digital copy of a classical work of art?
35. What context does media technology create in the exhibition space? What are its features?
36. What changes in the perception of art in the digital age? Why?
37. How is digital art usually defined?
38. How is digital art usually classified?
39. What properties does a piece of digital art have?
40. What is the peculiarity of the relationship between copy and original in digital art?
41. Who is the pioneer of computer art?
42. What are the main features of post-digital art?
43. How does the artistic perception of digital installations occur?

### 5.3.2. Примерный перечень вопросов для практических заданий

1. Влияние цифровой революции на развитие общества: подходы к пониманию.
2. Концепции развития общества в эпоху цифровой революции: историко-социологический подход (концепции Д.Нейсбита, М.Кастельса)
3. Техноутопические идеи развития общества и культуры (концепции Э.Тоффлера, Ф.Фукуямы).
4. Феномен баз данных как актуальная культурная форма в интерпретации Л.Мановича.
5. Понятие инфоэстетики.
6. Структура баз данных, пространственные и временные параметры моделирования культурного опыта. Алгоритмическая основа структур баз данных.
7. Визуализация баз данных как исследовательская парадигма.
8. Культурная аналитика Л.Мановича как актуальная методология исследования феноменов цифровой культуры.
9. Генеалогия цифрового экрана (по Л. Мановичу). Экран классический, динамический, компьютерный.
10. Экран как окно в виртуальную реальность. Трансформация телесности, новый перцептивный опыт субъекта цифровой культуры.
11. Экраны как маркеры хронотопа цифровой культуры. От кластерной к фрактальной структуре экранного хронотопа.
12. Информационное присутствие и коммуникационная активность как способ самоидентификации в сетевом пространстве.
13. Медиа как «инстанция вкуса и нормы», границы самоопределения, задаваемые социальными медиа.
14. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа.
15. Моделирование художественных сред как создание нового опыта, как преодоление границ восприятия. От информирования к вовлечению.
16. Области чувственного восприятия, к которым апеллируют цифровые технологии.
17. Новый телесный опыт зрителя в цифровой реальности.
18. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.
19. Виртуальная реальность как феномен современного искусства (иммерсивные среды, сетевое пространство и т.д.).
20. Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).
21. Понятие постцифровой эстетики.
22. Цифровые технологии как медиум. Виды и формы цифрового искусства.

### 5.3.2. Example questions for practical works

1. The influence of the digital revolution on the development of society: approaches to understanding.
2. Concepts of social development in the era of the digital revolution: historical and sociological approach (concepts of D. Naisbitt, M. Castells)
3. Techno-utopian ideas for the development of society and culture (concepts of E. Toffler, F. Fukuyama).
4. The phenomenon of databases as a current cultural form in the interpretation of L. Manovich.
5. The concept of infoesthetics.
6. Database structure, spatial and temporal parameters for modeling cultural experience. Algorithmic basis of database structures.
7. Database visualization as a research paradigm.
8. Cultural analytics by L. Manovich as a current methodology for studying the phenomena of digital culture.
9. Genealogy of the digital screen (according to L. Manovich). The screen is classic, dynamic, computer.
10. The screen is like a window into virtual reality. Transformation of physicality, new perceptual experience of the subject of digital culture.
11. Screens as chronotope markers of digital culture. From cluster to fractal structure of the screen chronotope.
12. Information presence and communication activity as a way of self-identification in the network space.
13. Media as an “instance of taste and norms”, the boundaries of self-determination set by social media.
14. Formation of behavior patterns and identity in social media.
15. Modeling artistic environments as the creation of new experiences, as overcoming the boundaries of perception. From awareness to engagement.
16. Areas of sensory perception to which digital technologies appeal.
17. New bodily experience of the viewer in digital reality.
18. Merging of technology and art in the pre-digital era.
19. Virtual reality as a phenomenon of contemporary art (immersive environments, network space, etc.).
20. Basic principles of digital art aesthetics (interactivity, involvement, dynamism, adaptability, etc.).
21. The concept of post-digital aesthetics.
22. Digital technologies as a medium. Types and forms of digital art.

### **5.3.3. Примерный перечень вопросов для самостоятельных заданий**

1. Технократически ориентированные концепции информационного общества: критический анализ (концепция Д.Нейсбита).
2. Технократически ориентированные концепции информационного общества: критический анализ (концепция М.Кастельса).
3. Футуристические концепции цифрового общества: критический анализ (концепция Э.Тоффлера).
4. Футуристические концепции цифрового общества: критический анализ (концепция Ф.Фукуямы).
5. Big Data: методы, использующиеся при анализе больших массивов данных.
6. Визуализация данных как проблема культурной аналитики.
7. Экран как «око», «окно», «зазеркалье», «лабиринт культурного бессознательного».
8. От классического автопортрета к селфи: что изменилось в эпоху новых медиа;
9. Селфи: от конструирования к репрезентации «Я»;
10. Обратная связь (лайки и комментарии) как механизм идентификации субъекта.

11. Селфи как «технология себя» и «имитация других».
12. Особенности цифровых презентаций искусства в контексте мультимедийных экспозиций.
13. Цифровое произведение искусства: основные характеристики.
14. Иммерсивные среды как пространство художественной репрезентации.
15. Взаимодействие со зрителем как основа художественной коммуникации в цифровом искусстве.

### 5.3.3. Example questions for independent works

1. Technocratically oriented concepts of the information society: a critical analysis (D. Naisbit's concept).
2. Technocratically oriented concepts of the information society: a critical analysis (concept of M. Castells).
3. Futuristic concepts of digital society: critical analysis (E. Toffler's concept).
4. Futuristic concepts of digital society: critical analysis (F. Fukuyama's concept).
5. Big Data: methods used in analyzing large amounts of data.
6. Data visualization as a problem of cultural analytics.
7. The screen as an "eye", "window", "through the looking glass", "labyrinth of the cultural unconscious".
8. From the classic self-portrait to the selfie: what has changed in the era of new media;
9. Selfie: from construction to representation of "I";
10. Feedback (likes and comments) as a mechanism for identifying the subject.
11. Selfie as "technology of oneself" and "imitation of others."
12. Features of digital presentations of art in the context of multimedia exhibitions.
13. Digital work of art: main characteristics.
14. Immersive environments as a space of artistic representation.
15. Interaction with the viewer as the basis of artistic communication in digital art.

### 5.3.4. Примеры тестовых заданий

1. Цифровая культура – это:
  - a) революция в области масс-медиа
  - b) технологические аспекты новой среды человеческого обитания
  - c) переход от аналоговой к цифровой парадигме, основанной на новых технологических формах и формулах бытия
  - d) практики, основанные на интерактивности
2. Коммуникация в цифровой культуре основана на:
  - a) цифровом кодировании производственных процессов
  - b) цифровом кодировании дискретных элементов в культурном пространстве
  - c) цифровом кодировании аналоговых процессов
  - d) цифровом кодировании форм биологической жизни
3. Футурологический подход к пониманию цифровой культуры разработан в трудах:
  - a) Ч.Гира
  - b) М.Фуко
  - c) Ф.Фукуямы
  - d) П.Вирильо
4. Под культурным детерминизмом в исследованиях цифровой культуры принято понимать:
  - a) признание решающей роли культуры в формировании цифрового общества
  - b) признание решающей роли коммуникации в формировании цифрового общества

- c) признание решающей роли науки в формировании цифрового общества
- d) признание решающей роли образования в формировании цифрового общества

5. Выберите правильный ответ:

Просьюмеризм – это одна из концепций технодетерминизма

- a) да
- b) нет

6. Выберите правильный ответ:

Цифровые аборигены – это обозначение людей, родившихся после цифровой революции и привыкших получать информацию через цифровые каналы

- a) да
- b) нет

7. Выберите один или несколько правильных ответов из списка:

В понятие «цифровая культура» принято включать:

- a) особую форму бытия, основанную на переводе информации в цифровой формат
- b) поворот культуры к антропоцентризму
- c) процессы становления постиндустриального общества
- d) систему ценностей современного информационного общества
- e) культурные практики, вызванные процессами цифровизации общественной жизни и публичного пространства
- f) переход культуры к постмодерну

8. Выберите один или несколько правильных ответов из списка:

Технократический детерминизм в понимании цифровой культуры исходит из:

- a) технологическое развитие – результат социокультурных процессов
- b) технологическое развитие – ключевой фактор социокультурной эволюции
- c) технологическое развитие – ключевой фактор в трансгуманистической эволюции человека
- d) дигитализация – основа изменения человеческой телесности и сознания
- e) антропологические трансформации - важнейшие процессы современности
- f) антропологические трансформации – следствие процессов дигитализации культуры

### 5.3.4. Example questions for testing

1. Digital culture is:

- a) revolution in the field of mass media
- b) technological aspects of the new human environment
- c) transition from analogue to digital paradigm based on new technological forms and formulas of being
- d) practices based on interactivity

2. Communication in digital culture is based on:

- a) digital coding of production processes
- b) digital coding of discrete elements in cultural space
- c) digital coding of analogue processes
- d) digital coding of biological life forms

3. The futurological approach to understanding digital culture was developed in the works of:

- a) Ch. Gear
- b) M. Foucault

- c) F. Fukuyama
- d) P. Virilio

4. Cultural determinism in digital culture studies is usually understood as:

- a) recognition of the crucial role of culture in shaping the digital society
- b) recognition of the crucial role of communication in shaping the digital society
- c) recognition of the crucial role of science in shaping the digital society
- d) recognition of the crucial role of education in shaping the digital society

5. Choose the correct answer:

Prosumerism is one of the concepts of technodeterminism

- a) yes
- b) no

6. Choose the correct answer:

Digital natives are people who were born after the digital revolution and are accustomed to receiving information through digital channels.

- a) yes
- b) no

7. Select one or more correct answers from the list:

The concept of “digital culture” usually includes:

- a) a special form of existence based on the transfer of information into digital format
- b) cultural turn to anthropocentrism
- c) processes of formation of post-industrial society
- d) the value system of the modern information society
- e) cultural practices caused by the processes of digitalization of public life and public space
- f) cultural transition to postmodernity

8. Select one or more correct answers from the list:

Technocratic determinism in understanding digital culture comes from:

- a) technological development is the result of sociocultural processes
- b) technological development is a key factor in sociocultural evolution
- c) technological development is a key factor in the transhumanistic evolution of man
- d) digitalization is the basis for changing human physicality and consciousness
- e) anthropological transformations - the most important processes of our time
- f) anthropological transformations are a consequence of the processes of digitalization of culture

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1. Список источников и литературы

1. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции. // <https://cyberleninka.ru/article/n/mediaiskusstvo-ot-simulyatsii-k-stimulyatsii/viewer>
2. Великанов А. Selfie ergo sum / Великанов А. // Логос – 2014/ - №4 (100) - С. 95-104 – URL: [https://logosjournal.ru/upload/iblock/356/Logos\\_2014\\_4\\_2\\_3\\_Velikanov.pdf](https://logosjournal.ru/upload/iblock/356/Logos_2014_4_2_3_Velikanov.pdf)
3. Кушнарера И. Ко всему приделать лайки // Кушнарера И. // Логос. – 2012. - №2 (86). – С.3-9 – URL: [http://www.logosjournal.ru/arch/19/art\\_129.pdf](http://www.logosjournal.ru/arch/19/art_129.pdf)
4. Гройс Б. Музей как медиальная среда // <https://old.kinoart.ru/archive/2000/01/n1-article16>
5. Гройс Б. Почему – музей? // <https://morebook.ru/preprint/item/1372973561446#gsc.tab=0>

6. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // <https://cyberleninka.ru/article/n/posttsifrovaya-estetika-v-hudozhestvennyh-praktikah-tsifrovogo-iskusstva/viewer>
7. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Вопросы культурологии. - 2017. - № 7 (июль). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/telesno-orientirovannyi-podhod-pri-analize-proizvedeniy-ekrannogo-iskusstva/viewer>
8. Манович Л. Археология компьютерного экрана // <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46>
9. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиаколлекций / Лев Манович; пер. с англ. Ксении Майоровой // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91. – URL: [https://logosjournal.ru/upload/iblock/463/Logos\\_2015\\_2\\_2\\_4\\_Manovich.pdf](https://logosjournal.ru/upload/iblock/463/Logos_2015_2_2_4_Manovich.pdf)
10. Манович Л. Как следовать за пользователями программ? / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218. – URL: [https://logosjournal.ru/upload/iblock/309/Logos\\_2015\\_2\\_3\\_7\\_Manovich.pdf](https://logosjournal.ru/upload/iblock/309/Logos_2015_2_3_7_Manovich.pdf)
11. Манович Л. Что такое культурная аналитика? // <https://cyberleninka.ru/article/n/chto-takoe-kulturnaya-analitika/viewer>
12. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма: художественно-эстетический ракурс - Москва; Санкт-Петербург: Центр гуманитар. инициатив: Унив. кн. - СПб, 2009. - 492с. – URL: [http://inion.ru/site/assets/files/5411/mankovskaya\\_fenomen\\_postmodernizma.pdf](http://inion.ru/site/assets/files/5411/mankovskaya_fenomen_postmodernizma.pdf)
13. Николаева Е.В. Хронотопы экранной культуры: повседневность как экранный интерфейс // <https://cyberleninka.ru/article/n/hronotopy-ekrannoy-kultury-povsednevnostkak-ekrannyy-interfeys>
14. Савицкая Т. Е. Интернет вещей: опыт культурологического анализа / Т. Е. Савицкая // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2015. - № 3 (май-июнь). - С. 20-27. – URL: <https://observatoria.rsl.ru/jour/article/view/239/313>
15. Соколов Б.Г., Гурьева М.М. Трансформации и перекодировки фотографии в социальных медиа // <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsii-i-perekodirovki-fotografii-v-sotsialnyh-media/viewer>

## 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Национальная электронная библиотека (НЭБ) [www.rusneb.ru](http://www.rusneb.ru)
2. ELibrary.ru Научная электронная библиотека [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)
3. Электронная библиотека Grebennikon.ru [www.grebennikon.ru](http://www.grebennikon.ru)
4. Cultural Analytics Lab [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2008-2016]. – Режим доступа: <http://lab.culturalanalytics.info/>
5. Grove® Art Online [Электронный ресурс] : электронная библиотека . – Электрон. дан. – 2019. – Режим доступа: <https://www.oxfordartonline.com/groveart>
6. МедиаАртЛаб [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [1999-2019]. – Режим доступа: <https://www.mediaartlab.ru/>
7. ADA / Archive of Digital Art [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – [1999-2014]. – Режим доступа: <https://www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html>
8. Архив-справочник цифрового искусства [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: [http://netzspannung.org/index\\_en\\_static.html](http://netzspannung.org/index_en_static.html)
9. Проект цифрового искусства DevArt [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://devart.withgoogle.com/#/>

10. TeamLab Borderless - музей цифрового искусства в Токио [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2017-2019]. – Режим доступа: <https://artmo.com/ru/2019/01/potd-20181117/>

### 6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

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

## 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения: учебные аудитории, оснащённые компьютером, проектором и аудиосистемой для демонстрации учебных материалов.

Состав программного обеспечения:

1. Windows
2. Microsoft Office
3. Kaspersky Endpoint Security

## 8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

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 CE;
  - 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 практических занятий**

#### *Тема 1. Цифровая культура: подходы к пониманию*

На практическом занятии по теме 1 студенту предлагается изучить основные концепции цифровой культуры. При анализе различных методологических подходов следует опираться в первую очередь на идеи М.Кастельса, Д. Нейсбита, Э. Тоффлера, Ф.Фукуямы о влиянии информационных революций на смену типов коммуникации, общественное сознание и культуру в целом. Для подготовки к практическому занятию следует внимательно ознакомиться с рекомендованными источниками и литературой. Очень важно добиться целостного понимания концепций изучаемых авторов.

*Вопросы:*

1. Влияние цифровой революции на развитие общества: подходы к пониманию.
2. Концепции развития общества в эпоху цифровой революции: историко-социологический подход (концепции Д. Нейсбита, М. Кастельса)
3. Техноутопические идеи развития общества и культуры (концепции Э. Тоффлера, Ф. Фукуямы).

### *Тема 2. Цифровые медиа в пространстве культурных коммуникаций*

На практическом занятии по теме 2 студенту предлагается познакомиться с актуальными подходами и методами изучения цифровой культуры. Одним из наиболее авторитетных исследователей новых медиа является Л. Манович, который предложил новую методологию изучения новых методов и цифровой культуры в целом. В первую очередь следует обратить внимание на концепцию культурной аналитики, в рамках которой Л. Манович и его коллеги обратились к изучению больших массивов цифровой информации, а также на реализацию культурных проектов, исследующих базы данных, лабораторией “Cultural Analytics Lab”. Изучив методы, лежащие в основе работы лаборатории культурной аналитики, следует выбрать на сайте <http://lab.culturalanalytics.info/> один-два реализованных лабораторией проекта для углубленного самостоятельного изучения.

#### *Вопросы:*

1. Феномен баз данных как актуальная культурная форма в интерпретации Л. Мановича. Понятие инфоэстетики.
2. Структура баз данных, пространственные и временные параметры моделирования культурного опыта. Алгоритмическая основа структур баз данных.
3. Визуализация баз данных как исследовательская парадигма. Культурная аналитика Л. Мановича как актуальная методология исследования феноменов цифровой культуры

### *Тема 3. Человек в пространстве цифровой культуры*

На практическом занятии по теме 3 студенту предлагается изучить роль экрана в формировании субъекта цифровой культуры. Постчеловеческая реальность рождена множественностью экранных миров. Субъект цифровой культуры существует параллельно в материальном и цифровом (виртуальном) мире, ибо постоянно входит в пространство, созданное цифровыми технологиями. Экранные технологии изучают представители экранологии (screen studies) и археологии медиа. В зависимости от направления и целей исследования они видят в экране «око», «окно», «зазеркалье», «лабиринт культурного бессознательного». Для понимания экрана как формообразующего принципа в культуре важно с опорой на имеющуюся исследовательскую литературу проанализировать все его возможные функции, а затем привести примеры экранных форм, трансформирующую картину мира.

#### *Вопросы:*

1. Генеалогия цифрового экрана (по Л. Мановичу). Экран классический, динамический, компьютерный.

2. Экран как окно в виртуальную реальность. Трансформация телесности, новый перцептивный опыт субъекта цифровой культуры.
3. Экраны как маркеры хронотопа цифровой культуры. От кластерной к фрактальной структуре экранного хронотопа.

#### *Тема 4. Сетевая коммуникация: конструирование субъекта*

На практическом занятии по теме 4 студенту предлагается изучить особенности формирования идентичности в эпоху социальных медиа. Проблема самоидентификации пользователей на медийных платформах ставит перед исследователями вопросы о новом статусе коммуницирующего субъекта, о границах его пользовательской активности. Вам предлагается изучить рекомендуемую исследовательскую литературу. Далее Вы можете выбрать любую платформу социальной коммуникации (например, Twitter или ВКонтакте) и выполнить самостоятельный анализ границ коммуникации, которые определяют формирование идентичности. При проведении анализа следует обратить внимание на:

- **контент** – систему его иерархической организации, механизмы навигации и взаимодействия, степень вариативности;
- **(культурный) интерфейс** – рамку, влияющую на пользовательские стратегии, сенсорную и телесную реакцию субъекта;
- **пользовательские возможности** – характер извлечения информации, алгоритмы пользовательских действий, роль интерактивности.

#### *Вопросы:*

1. Информационное присутствие и коммуникационная активность как способ самоидентификации;
2. Медиа как «инстанция вкуса и нормы»;
3. Границы самоопределения, задаваемые социальными медиа;
4. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа.

#### *Тема 5. Цифровые технологии в современных музейно-выставочных практиках*

На практическом занятии по теме 5 студентам предлагается изучить различные подходы к пониманию новой цифровой среды как пространства представления произведения искусства. Важность темы связана с тем, что при включении музейных экспонатов в современность часть утрачивается идентичность экспонатов. Взамен приобретается иная культурная ценность, характеризующаяся возникновением новых ассоциативных контекстов, форм коммуникации со зрителем. Чтобы понять смыслы и функции новых контекстов следует проанализировать функции музейной среды в эпоху распространения цифровых технологий. Для этого следует познакомиться с рекомендуемой литературой, в первую очередь, с исследованиями крупного философа и теоретика современного искусства Б.Гройса. В качестве практической работы рекомендуется обратиться к сайту Центра цифрового искусства Artplay Media (<https://artplaymedia.ru/>) и проанализировать одну-две проведенных этой институцией мультимедийных выставок, ответив на несколько вопросов.

#### *Вопросы:*

1. Моделирование художественных сред как создание нового опыта, как преодоление границ восприятия. От информирования к вовлечению – как эта концепция меняет музейно-выставочное пространство.
2. Области чувственного восприятия, к которым апеллируют цифровые технологии.
3. Новый телесный опыт зрителя в цифровой реальности

### *Тема 6. Цифровые технологии и искусство*

На практическом занятии по теме 6 студентам предлагается изучить основные концепции актуальных художественных практик, объединяемых широким понятием «цифровое искусство» (digital art). Внимание к нему связано, с одной стороны, в связи с поисками выразительности нового художественного языка и особенностей его восприятия зрителями, с другой – в связи с его новыми культурными функциями, первой среди которых следует назвать коммуникативную функцию. Кроме того, важнейшим направлением анализа цифрового искусства следует считать анализ той среды, в которой это искусство создается и существует. Речь идет о среде, созданной технологиями, в широком смысле обозначаемой как виртуальная, которая обладает самостоятельными художественно-эстетическими качествами. Для понимания происходящих в сфере цифрового искусства процессов следует изучить рекомендуемую литературу и ответить на предлагаемые вопросы. Дополнительно можно посмотреть сайты, где представлены крупные коллекции цифрового искусства (например, <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>, <https://www.teamlab.art/>, <https://www.lozano-hemmer.com/> и др.), выбрать заинтересовавший художественный проект и представить его особенности в соответствии с теми подходами к пониманию цифрового искусства, которые были получены на основе анализа изученной литературы.

#### *Вопросы:*

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.
2. Виртуальная реальность как феномен современного искусства (иммерсивные среды, сетевое пространство и т.д.).
3. Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).
4. Понятие постцифровой эстетики.
5. Цифровые технологии как медиум. Виды и формы цифрового искусства.

