

Аннотация рабочей программы дисциплины **«Социальные и философские проблемы информационного общества»**

Целью освоения дисциплины «Социальные и философские проблемы информационного общества» является приобретение студентами знаний о достижениях мировой и отечественной социальной философской мысли, о взглядах крупнейших мыслителей человечества на специфику и закономерности общественного развития, о проблемах социальной онтологии, специфики социального познания, диалектики общественных процессов, что способствует формированию прочных научных, мировоззренческих ориентаций, обеспечивая необходимый уровень общей и философской культуры.

Задачи дисциплины:

- способствовать формированию логического мышления студентов;
- расширить эрудицию будущих специалистов;
- обогатить их духовный мир и кругозор;
- содействовать лучшему пониманию студентами природы и сущности социальных процессов;
- оказание помощи в формировании активной гражданской позиции.

В результате освоения дисциплины, обучающиеся изучат теоретический и практический материал по следующим темам:

1. Предмет социальной философии. Общество как система. Генезис социального познания.

1. Общество как социальный объект познания.
2. Место социальной философии в структуре философского знания.
3. Структура социальной философии: социальная онтология и ее проблематика; социальная гносеология и ее специфика; проблема диалектики социального развития.
4. Социальная философия и другие науки об обществе (история, политическая экономия, социология, этика, эстетика, социальная психология и т. п.).
5. Общественное сознание и его роль в функционировании и развитии общества. Специфика социального познания.

2. Социокультурные изменения в условиях развития высоких технологий. Теории развития информационного общества.

1. Понятие «информационного общества».
2. Глобализация и «информационное общество».
3. Место и роль Интернета в «информационном обществе».
4. Феномен «виртуального».
5. Теории информационного общества:
 - Концепция развития цивилизации О. Тоффлера.
 - Концепция постиндустриального («информационного») общества Д. Белла.
 - Концепция П. Дракера и М. Кастельса.
 - Концепция электронно-сетевых общества Д. Тапскотта.
 - Концепция информационного общества Ф. Уэбстера.
 - Концепция «технотронного общества» З. Бжезинского.

3. Антропо-технологические проблемы в условиях электронной и медиа-культуры. Проблемы Интернет-игровой зависимости.

1. Антропо-технологические проблемы.
2. Электронная медиа-культура.
3. Интернет-игровая зависимость.
4. Андроид, киберчеловек, киборг, трансгуманизм.

4. Формирование геймерской субкультуры информационной эпохи.

1. Геймерская субкультура.

2. Компьютерные игры.
3. Информационная эпоха.
4. Виртуализация культуры.
5. Виртуальные возможности человека.
6. Homo Ludens.

5. Виртуализация образа жизни современного человека.

1. Виртуализация образа жизни человека.
2. Электронная культура.
3. Информационная перегрузка.
4. Сублимация.
5. Симуляторы.
6. Трансформация.

6. Медиакультура в информационную эпоху.

1. Медиакультура.
2. Медиасфера.
3. Свобода личности.
4. Плюрализм.

Объем дисциплины – 3 з.е.

Форма промежуточного контроля – зачет.