

中国社会科学院大学数字文化研究课程大纲

课程基本信息 (Course Information)					
课程编号 (Course ID)	1222020116	*学时 (Credit Hours)	32	*学分 (Credits)	2
*课程名称 (Course Name)	数字文化研究				
	Digital Culture Studies				
先修课程 (Prerequisite Courses)	流行文化导论				
*课程简介 (Description)	《数字文化研究》(课程号 1222020116) 隶属于文学院专业拓展课“文艺学·美学”选课模块, 每学年春季学期面向本科大二年级学生开课, 每周 2 节, 16 周结课。同学们完成 32 课时的教学内容和相关学业训练后可获得 2 学分。 此课程是《流行文化导论》的进阶课, 目的是向对网络文化现象有较高研究兴趣的同学, 深入、全面地介绍更加多元的研究和此领域除英国文化研究之外其他较为重要的理论视角, 帮助同学们在此领域打下坚实的基础。 这门课程从媒介技术与社会、后现代社会与消费文化、日漫消费与数据库动物三个部分, 将同学们日常生活中所关注的热点话题(如网络流行语、各种亚文化现象、粉丝应援、二次元文化等)置于文艺学、社会学、传播学、政治经济学、哲学等多种理论视野之下审视。通过与麦克卢汉、梅罗维茨、戈夫曼、鲍德里亚、布迪厄、布罗维、奈格里、东浩纪等多为理论家的对话, 带领学生深入思考网络文化背后技术与人、政治与权力、劳动与情感、结构与个体的关系; 引入日本宅文化 / 腐文化研究, 深入介绍日本新学院派代表人物东浩纪的数据库消费理论及其哲学思考, 启发学生与《流行文化导论》中介绍的英美耽美文化研究进行比较, 深入理论这些文化理论。 本课程努力将思政内容“化盐于水”, 在对网络文化现象的讨论中, 帮助学生认识到消费社会的弊端和问题、数字劳工的新型劳动剥削, 网络圈层对于取得社会共识的障碍, 最终带领学生一同探讨新型网络文艺现象下如何达成网络文化领导权这一重要问题, 使学生对网络文化治理、文化管理方法及重要性有初步的认识。 网络文艺是正在生成的文化现象, 需要学生具有较高的分析能力和理论基础。本课程的讲授始终以学生为中心, 围绕学生身边的文化现象, 鼓励广泛阅读相关理论知识, 并通过课堂报告、关键词解释及讨论等环节, 让学生在基于一定理论视角的系统思考中, 加深对网络文艺的认识, 提升分析问题的能力。 成绩构成 1.课堂出勤与参与 (5%) 16 次课全勤, 不迟到、不早退; 常能积极投入到课堂讨论与课堂活动中(包括微信群讨论)。 2.小组课堂报告 (25%) 后现代网络文化/亚文化层出不穷, 要求每位/每组同学要从本课程将会涉及到的网络文化现象中选一个自己最感兴趣的, 对此问题进行理论分析。 3. 期末论文(70%) 本课程论文结课。要求: 1.同学们可以本学期课堂上介绍的网络文化现象及课后思考题为基础, 选择自己感兴趣的某一个具体的网络文化现象进行解读分析; 也可以是基于小组报告或网络关键词梳理的基础上的深化研究。2.必须在基于阅读相关研究文献的基础上形成有个人见解的论文, 要有理论性思考。3.论文字数: 4000 字左右。				
*课程简介 (Description)	This is the advanced course for Introduction of Popular Culture. Focusing on various online sub-culture, this course will provide more theoretical perspectives on popular culture, especially the media technology, postmodern society, political economy study, as				

	well as Hiroki Azuma's database animal theory, and so we can have deep understanding on the social media, the self-presentation, the Vtuber, the ACGN, the moe consumption, etc.		
*教材 (Textbooks)	自拟		
参考资料 (Other References)	1. [英]约翰·斯道雷著, 常江译:《文化理论与大众文化导论》(第七版), 北京大学出版社(未名社科·媒介与社会丛书: 翻译版), 2019 年。 2. [美]雪莉·特克尔著, 周逵/刘菁荊译:《群体性孤独: 为什么我们对科技期待更多, 对彼此却不能更亲密?》, 浙江人民出版社 2014 年版。 3. [加]马歇尔·麦克卢汉著, 何道宽译:《理解媒介: 论人的延伸》, 译林出版社 2011 年版。 4. [美]尼尔·波兹曼著, 章艳译:《娱乐至死》, 广西师范大学出版社 2011 年版。 5. [美]欧文·戈夫曼著, 冯钢译:《日常生活作中的自我呈现》, 北京大学出版社 2016 年版。 6. [英]克里斯蒂安·福克斯著, 周延云译:《数字劳动和卡尔·马克思》, 人民出版社 2020 年版。 7. [法]让·鲍德里亚著, 刘成富、全志钢译:《消费社会》, 南京大学出版社 2014 年版。 8. [法]皮埃尔·布尔迪厄著, 刘晖译:《区分: 判断力的社会批判》, 商务印书馆 2015 年版。 9. [日]东浩纪著, 褚炫初译:《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》, 台湾: 大鸿艺术股份有限公司, 2012 年版。 10. [日]东浩纪著, 黄锦容译:《动物化的后现代 2——游戏性写实主义的诞生》, 台湾: 唐山出版社 2015 年版。 11. 暨南大学新闻与传播学院视频课:《新媒体文化十二讲》, https://www.icourse163.org/course/JNU-1206589806		
*课程类别 (Course Category)	☐ 公共基础课/全校公共必修课 ☐ 通识教育课 ☐ 专业基础课 ☐ 专业核心课/专业必修课 ☒ 专业拓展课/专业选修课 ☐ 其他_____		
*授课对象 (Target Students)	文学院本科生	*授课模式 (Mode of Instruction)	☐ 线上, 教学平台_____ ☒ 线下 ☐ 混合式 ☐ 其他 ☐ 实践类(70%以上学时深入基层) _
*开课院系 (School)	文学院	*授课语言 (Language of Instruction)	☒ 中文 ☐ 全外语____语种 ☐ 双语: 中文+____语种(外语讲授不低于 50%)
*授课教师信息 (Teacher Information)	课程负责人 姓名及简介	赵菁, 香港中文大学新闻与传播学院哲学博士, 中国艺术研究院公共文化政策研究中心博士后, 中国社会科学院大学文学院院长助理、讲师。面向本科生开设《流行文化导论》《数字文化研究》等课程; 主持共青团中央青少年发展研究“二次元网络社群圈地自萌与主流价值观引领”(2022-2023)。在《探索与争鸣》《文艺理论与批评》《媒介批评》《中国社会科学报》等刊物与报刊发表论文多篇。	
	团队成员 姓名及简介	暂无	
学习目标 (Learning Outcomes)	1. 了解多伦多学派媒介技术分析视角; 2. 了解鲍德里亚消费社会、拟像社会概念及理论; 3. 了解布迪厄区隔理论、文化资本理论; 4. 了解数字劳工理论;		

		5. 了解日本御宅文化研究； 6. 能够用所学理论与方法初步分析、理解、反思当今中国社会流行文化现象					
*考核方式 (Grading)		论文结课，平时成绩占总评成绩的 30%，期末论文占 70%。					
*课程教学计划 (Teaching Plan)							
周次	周学时	其中				教学内容摘要 (必含章节名称、讲述的内容提要、实验的名称、教学方法、课堂讨论的题目、阅读文献参考书目及作业等)	
		讲授	实验课	习题课	课程讨论		其他环节
第一周	2	2					第一章：数字文化研究导论 第一节：何为数字文化？数字文化与流行文化； 第二节：数字文化研究现状：问题、视角与方法；课程大纲、授课教师及作业考试要求介绍； 教学方法：阅读文献+讲授
第二周	2	2					第二章：网络技术与社会文化（一）：麦克卢汉与理解媒介 第一节：为何需要理解麦克卢汉？ 第二节：媒介三论——媒介：人的延伸 补充学习：中国大学 MOOC 观看《新媒体文化十二讲》之“新媒体与技术批评”；直播“技术批评议题” 讨论题：1.如果说，在以印刷品为主导的社会中，对传播者的要求是逻辑化的线性思维，思想须依序展开、层层递进，那么，在以电子内容为主导的社会中，我们的思维方式又发生了那些转变？ 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第三周	2	2					第二章：网络技术与社会文化（二）：麦克卢汉与理解媒介（2） 第一节：媒介三论——媒介即讯息 第二节：媒介三论——热媒介与冷媒介；媒介生态学 讨论题：麦克卢汉式的思考：从媒介技术的角度研究你感兴趣的某个网络文化现象。
第四周	2	1.5			0.5		第二章：网络技术与社会文化（三）：人人都是演员（1） 第一节：欧文·戈夫曼与《日常生活的自我呈现》； 第二节：拟剧理论——人为何要演戏？ 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第五周	2						第二章：网络技术与社会文化（四）：人人都是演员（2） 第一节：拟剧理论——人怎样演戏？后台管理艺术 第二节：极端的表演与“自我”的概念 讨论：能否以戈夫曼拟剧论思考中国人的“面子”问题。 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第六周	2						第二章：网络技术与社会文化（五）：网络社会的自我呈现 第一节：梅洛维茨与《消失的地域：电子媒介对社会行为的影响》 第二节：新媒介-新情境-新融合； 讨论：社交媒体时代的自我呈现与面对面表演有何不同？网红主播的自我呈现。 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第七周	2	1.5			0.5		第三章：网络社会与后现代（一）：数字劳动（1） 第一节：马克思劳动过程理论；

						第二节：数字劳工的概念、研究的两个流派——北美受众商品论；讨论：哪些劳动属于数字劳动？ 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第八周	2	2				第三章：网络社会与后现代（二）：数字劳动（2） 第一节：数字劳工的两个流派——意大利自治马克思主义与情感劳动 第二节：讨论：网络写手、游戏玩家、网络主播的劳动过程；数字劳工还是创意生产者？阅文事件与“55 断更” 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第九周	2	1. 5			0. 5	第四章：网络社会与后现代（三）：景观社会与拟像社会（1） 第一节：从生产社会到消费社会 第二节：居伊·德波与景观社会 补充视频：中国大学 MOOC 观看《新媒体文化十二讲》之“网络世界的符号景观”、“新媒体与消费批评” 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第十周	2	2				第四章：网络社会与后现代（四）：景观社会与拟像社会（2） 第一节：鲍德里亚论消费社会 第二节：消费社会中的物与消费社会中的人 补充视频：中国大学 MOOC 观看《新媒体文化十二讲》之“网络世界的符号景观”、“新媒体与消费批评” 教学方法：讲授+阅读文献+讨论
第十一周	2	2				第四章：网络社会与后现代（五）：景观社会与拟像社会（3） 第一节：拟像社会：拟像、超真实 第二节：鲍德里亚“拟像”三阶段下真实、使用价值、主体的死亡 讨论：拟像视角下的虚拟歌姬 补充视频：中国大学 MOOC 观看《新媒体文化十二讲》之“网络世界的符号景观”、“新媒体与消费批评”
第十二周	2	1. 5			0. 5	第四章：御宅文化批判（一）：日本御宅文化历史（1） 第一节：日本的御宅文化与流行文化外交政策 第二节：日本动漫文化与战后日本社会（左翼运动） 教学方法：讲授+阅读+讨论
第十三周	2					第四章：御宅文化批判（二）：日本御宅文化历史（2） 第一节：作为战后日本的幼态成熟之投影的御宅族文化（阿童木的问题、男子气概问题） 第二节：新人类、消费社会与永无止境的日常 教学方法：讲授+阅读+讨论
第十四周	2	1. 5			0. 5	第五章：御宅文化批判（三）：动物化的御宅族（1） 第一节：斋藤环与《战斗美少女的精神分析》 第二节：大塚英志为御宅族的辩护 教学方法：讲授+阅读+讨论
第十五周	2					第五章：御宅文化批判（四）：动物化的御宅族（2） 第一节：东浩纪与《动物化的后现代》 第二节：宏大叙事的消解与萌要素消费 讨论：萌要素消费视角下的磕 CP

						教学方法：讲授+阅读+讨论
第十六周	2	1. 5			0. 5	第五章：御宅文化批判（五）：动物化的御宅族（3） 第一节：动物化及其后果 第二节：游戏性写实主义——轻小说研究 讨论：对比轻小说与中国网络文学 教学方法：讲授+阅读+讨论
总计	3 2	2 9			3	讲授+阅读+讨论+案例分析
备注（Notes）						