

Илья Утехин, факультет Антропологии ЕУСПб,
Осенний семестр 2011 г., занятия по вторникам, начало в 17.30

Антропологические аспекты информационных технологий

1. Технология. Когнитивные артефакты

Технология как расширение способностей человека и теоретическое осмысление этого факта (Лев Выготский, Уильям Джеймс, Эдвард Холл).

Письменность и счет как когнитивные артефакты. Как считают в разных культурах. Виды письма. Психологические и социальные следствия письменности и грамотности. Об организации памяти в письменных и бесписьменных культурах.

Pfaffenberger B. Social Anthropology of Technology. Annual Review of Anthropology, 1992: 21:491-516

Yates, F. The Art of Memory. Chicago: The University of Chicago Press, 1984 (1966). Ch. 1-2

Frank MC, Everett DL, Fedorenko E, Gibson E. (2008) Number as a cognitive technology: Evidence from Pirahã language and cognition. Cognition 108:819–824

2. Навигация

Распределение познавательных процессов.

Карта как когнитивный артефакт.

Эд Хатчинз о принципах навигации в Микронезии и в европейской традиции.

Hutchins E. Cognition in the Wild. MIT Press, 1995 Ch.1-2

Rogers, Y. and Ellis, J. (1994). Distributed Cognition: an alternative framework for analysing and explaining collaborative working. Journal of Information Technology, 9(2), 119-128.

3. Интерфейс

Артефакты и «умные» артефакты. Специфика информационных технологий.

Информационная технология и эволюция интерфейса – от машинных кодов к графическому интерфейсу. «Визуальная» и «компьютерная» «грамотности» современного человека.

Dourish P. Where the Action Is: the foundations of embodied interaction. MIT Press, 2004 Ch.1

4. Human-Computer Interaction

Взаимодействие человека и компьютера как область исследования. Юзабилити.

Этнографические методы в user experience research.

Suchman L.A. Human-Machine Reconfiguration: Plans and situated actions. Cambridge Univ Press, 2007. Ch.4

Preece, J. Interaction design: beyond human-computer interaction. Wiley, 2002 (Ch. 1 «What is interaction design?»)»

Cooper A., Reimann R., Cronin D. About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Wiley, 2007

5. Проблемы дизайна

Дон Норман о когнитивных аспектах дизайна. Проблема проекции (mapping); возможности (affordances) и ограничения; концептуальная модель и ошибки пользователя; информация, воплощенная в форме артефакта; визуализация информации как проблема дизайна. Естественная эволюция и социальные факторы дизайна.

Norman D. The Design of Everyday Things. Basic Books, 2002. Ch.2-4

Раскин Дж. Интерфейс. Новые направления в проектировании компьютерных систем. СПб-М, Символ, 2007 (Гл.1-3)

Tufte, E.R. The Cognitive Style of PowerPoint. Graphics Press, 2003

Norman D. Things that Make Us Smart. Perseus, 1993. Ch.3-4

6. Взаимодействие

Л.Витгенштейн и проблема понимания инструкции.
Этнометодология и дизайн взаимодействия (Люси Сачмэн).
Ситуативный смысл и моделирование взаимодействия.
Эксперименты с заданиями на соответствие (matching task)

Suchman L.A. Human-Machine Reconfiguration: Plans and situated actions. Cambridge Univ Press, 2007. Ch.5-6

Витгенштейн Л. Философские исследования. В кн.: Л.Витгенштейн. Философские работы. (Часть 1). М, Гнозис, 1994

7. Сенсорно-богатые интерфейсы

После графического интерфейса: осязаемые и сенсорно-богатые интерфейсы (MIT Tangible Media Group; Дж.Андекоффлер). Виртуальная реальность vs сенсорно- и информационно-обогащенная реальность (augmented reality).

Невидимый компьютер как стадия развития технологии: растворение технологии в окружающем мире. Ubiquitous computing (Марк Уайзер), «умные» (наделенные интеллектом) среды.

Norman D. The Invisible Computer. MIT Press, 1999. Ch.3-5.

Hiroshi Ishii. Tangible User Interfaces (Computer-Human Interaction, 2006 Workshop)

Greenfield A. Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing. New Riders, 2006

8. Интеллект и среда

Что такое интеллект: подходы к определению.

Искусственный интеллект: от обработки символьной информации к воплощенному оперированию в среде. Онлайнный и оффлайнный интеллект.

Новая роботика (Родни Брукс). Эмоциональные факторы во взаимодействии с техникой (Дон Норман, Марвин Минский). Зачем машине эмоции?

Clark A. Being There: Putting brain, body, and world together again. MIT Press, 1997 Ch.1-2.

Norman D. Emotional Design. Basic Books, 2005. Ch. 6-7

Minsky, M. The Emotion Machine. Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind. Simon & Shuster, 2006. Ch.1-4

9. Мобильность

Мобильность и мобильные устройства. Что человек носит при себе? (Дж.Чипчейз).
Маурицио Феррарис об онтологии мобильного телефона.

Jan Chipchase. Interview: The cellphone anthropologist (by Jason Palmer) New Scientist, 11 June 2008

Феррарис М. Ты где? Онтология мобильного телефона. М, НЛЮ, 2010 (часть 1, разделы 1.0-1.4)

10. Медийное пространство города

Медиа и городское пространство. Публичное пространство и его функции; происхождение современного городского публичного пространства. Электрический свет как медиа.

Информационные технологии и преобразование публичного пространства в современном городе. Экраны. Геотаргетинг и мобильные устройства в городе. LBS и LBA (location-based services)

Scott McQuire. The Media City: Media, Architecture and Urban Space. Sage, 2008. Ch.5-6, 8

Marzloff B. Le 5e ecran. Les medias urbains dans la ville 2.0. FYP Editions, 2009

11. Телесность

Тело и машины: плоды симбиоза человека и технологии.

Современный человек как киборг (Энди Кларк).

Переопределение границ тела и мира.

Дистанционное присутствие.

Мозг-компьютерный интерфейс (демонстрация MindSet).

Clark, A. Natural-born Cyborgs: Minds, technologies, and the future of human intelligence. Oxford Univ Press, 2003. Ch 1, 4-5.

Dourish P. Where the Action Is: the foundations of embodied interaction. MIT Press, 2004 Ch.3

12. Интернет

Интернет как медиа. Документы и данные; принципы работы поисковой машины. История Google. Веб 2.0: генеративность как свойство среды и проблемы, связанные с открытостью.

Персонализация информации и связанные с ней проблемы (Э.Паризер).

Социальные сети в интернете. Виртуальные сообщества. Second Life.

Сеть и экономика дара. Социальное киберпространство и социальное действие.

Коллаборативная фильтрация. Уроки Википедии (Дж.Зитрейн).

Будущее интернета: семантический веб. Онтологии и программные агенты.

Zittrain, J. The Future of the Internet. Penguin, 2009. Ch.4, 6

Levy, S. In the Plex: How Google Thinks, Works, and Shapes Our Lives. Simon & Shuster, 2011

Ch.1-2 Pariser, E. The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You. Penguin, 2011. Ch1-2.

John G. Breslin, Alexandre Passant, Stefan Decker. The Social Semantic Web. Springer, 2009

Benkler, Yochai. The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom. Yale Univ Press, 2006

13. Приватность. Интимность

Коммуникация и приватность. Любовь онлайн: воображение и интимность.

Новые аспекты сексуальных отношений и их социальные следствия (Бен Зив). Нетпорн;

вебкам.

Zittrain, J. The Future of the Internet. Penguin, 2009. Ch.9

Ben-Ze'ev, A. Love Online: Emotions on the Internet. Cambridge Univ Press, 2004. Ch. 1-2, 5, 10.