

УДК 75.03

DOI: 10.34670/AR.2023.22.56.038

## Когнитивные барьеры художественного творчества в цифровых медиасредах

**Лытов Максим Сергеевич**

Доцент кафедры монументально-декоративной живописи,  
Российский государственный художественно-промышленный  
университет им. С.Г.Строганова,  
125080, Российская Федерация, Москва, шоссе Волоколамское, 9;  
e-mail: ma.lytov.77@bk.ru

### Аннотация

Статья посвящена описанию трансформаций, происходящих в когнитивной сфере людей под влиянием цифровых медиасред. Рассмотрены этапы развития медиасред в истории общества. Дана характеристика современного цифрового общества, понятия «алгоритмическая когнитивная культура». На основе анализа литературы сделан вывод о том, что современную алгоритмическую когнитивную культуру характеризует рост интеллектуальных качеств личности при снижении уровня ее сенсорных способностей (адекватного восприятия физического мира) и размывии системы нравственных координат, необходимых для восприятия и понимания социального мира. Обосновывается, что именно культура и искусство, вырабатывающие актуальные для общества жизненные смыслы и образцы для подражания, могут противостоять формированию когнитивной «слепоты» современных молодых людей. Рассматриваются примеры наступления алгоритмической когнитивной культуры на искусство (киберискусство) и образование. Делается вывод о необходимости преодоления в образовательном процессе вуза и школы последствий формируемой в цифровом обществе алгоритмической когнитивности.

### Для цитирования в научных исследованиях

Лытов М.С. Когнитивные барьеры художественного творчества в цифровых медиасредах // Культура и цивилизация. 2023. Том 13. № 9А. С. 298-307. DOI: 10.34670/AR.2023.22.56.038

### Ключевые слова

Цифровые технологии, алгоритм, алгоритмическая когнитивная культура, художественное творчество, когнитивная «слепота».

---

## Введение

Информация в современном обществе не просто превращается в основной ресурс развития, она становится самим бытием. Человеческая жизнь приобретает новую форму существования – «онлайн», в которой человек проводит больше времени, чем в реальности. В цифровом обществе важнейшие функции культуры – хранения и передачи знаний новым поколениям путем его социального обучения – подвергаются оцифровке и становятся частью глобальной сети. Глобальные сети, облегчая повседневность, устойчиво берут нашу жизнь под свой контроль, определяя личностные характеристики человека, его действия и поступки. В условиях распределенной коллективной цифровой сети, в которой помимо людей действуют алгоритмы, выполняющие управляющие функции, появился и описан феномен изменения когнитивной сферы личности. Специалисты считают, что речь идет о формировании нового типа культуры – алгоритмической когнитивной культуры [Карелов, www; Stieger et al., 2021].

Цель исследования – сформулировать и обосновать существование проблемы адекватного восприятия окружающего мира молодыми людьми в условиях доминирования цифровых медиасред и возможность ее решения посредством занятий художественным творчеством. Решались задачи: выявить логику изменения медиасред в истории общества и дать характеристику ее современного этапа, связанного с формированием алгоритмической когнитивной культуры; описать когнитивные (сенсорные и ценностно-рефлексивные) проблемы, возникающие у молодежи под влиянием цифровой алгоритмической среды; описать явление когнитивной «слепоты»; сформулировать барьеры адекватного восприятия физического пространства молодыми людьми в процессе художественного творчества в условиях доминирования цифровых медиасред и наметить возможные пути их преодоления на основе возможностей художественного творчества.

Методы исследования: анализ, обобщение, сравнение, культурологический и комплексный подходы.

## Основная часть

Современная цифровая медиасреда – итог длительной человеческой истории. Первый ее этап связывают с появлением около пяти тысяч лет назад письменности. Письменные тексты многократно увеличили масштаб обмена информацией и в пространстве, и во времени, что дало скачок развитию и науки, и искусства. Следующее изменение медиасреды на планете связывают с появлением в XX веке радио и телевидения, что ознаменовало переход от материальных к нематериальным массовым коммуникациям. Сегодня нематериальные массовые коммуникации расширились. Способ представления и хранения информации стал цифровым, причем как в материальной форме (например, цифровые учебники), так и нематериальной (сеть Интернет). Изменились и формы коммуникаций – появились когнитивные сети [Гиренок, 2014].

Форма социальной передачи знаний младшему поколению, которая существовала тысячелетиями, стала дополняться сетями электронной реальности. Соответственно, появились новые участники когнитивных связей – сервисы, социальные сети, цифровые платформы. Что характерно для этого этапа? Исследователи отмечают две тенденции. Во-первых, это массовый исход людей в виртуальные сообщества Интернета. Во-вторых, это повсеместный переход от использования физических к цифровым технологиям записи и передачи информации по сетям [Артемов, 2000].

С начала XXI века цифровые когнитивные сети суммарно превосходили по масштабу когнитивные сети, которые существуют в физической реальности. Произошли изменения и в медиасреде. Сформировавшаяся к XXI веку материальная (книги, газеты и т.д.) и нематериальная (радио и телевидение) медиасреды перешли в среду Интернета и стали работать по-другому. Описано новое явление – цифровая культура (Digital Culture). Цифровая культура стала сетевой и изменила во всем мире экономику, связи между людьми, между машинами, между машинами и людьми.

Появились новые смыслы взаимодействия человека с окружающей онлайн-средой, новые тенденции ее изменения на пути к Всемирной Паутине, связанные с объединением процессов цифровизации и алгоритмизации.

Процессы алгоритмизации информационной среды имеют более давнюю историю, по сравнению с проблемой ее цифровизации [Талызина, 1969]. Она стала активно обсуждаться еще во второй половине XX века. Более 50 лет назад в педагогической литературе появилось понятие «алгоритмическая культура личности», которое включало определенный уровень развития алгоритмического мышления, а также способность организовывать и самоорганизовывать алгоритмическую деятельность. При этом творческий компонент такой деятельности не отрицался, а сводился к умению переноса алгоритма в новые условия. Обоснованию важности формирования алгоритмического мышления были посвящены труды ведущих дидактов – Н.И. Антипова, Н.Я. Виленкина, Б.В. Гнеденко, П.Я. Гальперина, В.В. Лавыдова, А.П. Ершова, Н.Б. Истоминой, Л.В. Занкова, А.А. Кузнецова, В.М. Монахова, Е.И. Машбица, Ю.А. Первина, В.В. Рубцова, С.Л. Рубинштейна, М.Ф. Талызиной, Д.Б. Эльконина. Под алгоритмом понималась система операций, которые применяются по строго определенным правилам и приводят к получению запланированного результата [Беспалько, 1970]. Алгоритмическая культура считалась частью математической культуры, в которой формируются представления об алгоритме, умения составлять алгоритмы и применять их для интеллектуального и личностного развития.

Увлечение алгоритмизацией учебных действий, развитие программированного обучения, позиционирование алгоритмического мышления в качестве интеллектуального условия успешной учебы – примета и нашего времени, которую уже нельзя игнорировать, поскольку алгоритмизация получила новый уровень развития в условиях цифровизации окружающей нас информационной среды. Сегодня смартфонами пользуются даже дети, стремительно растут объемы информации на цифровых носителях, происходит массовый исход людей в виртуальные сообщества.

Сообщества новой медиакультуры носят гибридный характер, это цифровые гипер-сети, агентами которых, помимо людей, становятся алгоритмы, причем именно в их ведение постепенно переходит управление гипер-сетью [Вартанова, 2021].

Новая медиакультура (New Media Culture) формируется путем соединения первичных культурных ценностей традиционных обществ с ценностями виртуальных сообществ, которые благодаря цифровизации и алгоритмизации начинают оказывать существенное влияние на исходную, тысячелетиями формировавшуюся систему культурных ценностей.

Такие фундаментальные изменения привели к радикальной трансформации традиционной культуры. Принципиально изменились информационные и когнитивные практики формирования смыслов для людей. В литературе встречаем мнение, что, по сути, началась смена типа культуры человечества.

Такая *гибридная*, или интегральная, культура получила название *алгоритмической культуры* – Algorithmic Culture.

Алгоритмическая культура характеризуется колоссальным объемом и безмасштабностью (scale-free network) медиасреды, уникальной скоростью передачи и обработки информации. Однако при всем колоссальном объеме Algorithmic Culture ограничена в контроле и управлении со стороны людей. Контроль и управление осуществляется *алгоритмами*, а участие людей предусматривается только на этапе разработки алгоритмов функционирования. Полная автоматизация такой среды делает невозможным до конца понять механизм ее работы, поскольку такая среда – сложная самоорганизующаяся нелинейная система. Появляется эффект «черного ящика» – алгоритма, логика которого до конца неизвестна, а изменение структуры такой медиасреды происходит в силу ее внутренних механизмов [Коктыш, 2021; Wagner et al., 2021].

Характеризуя Algorithmic Culture, Тед Стрипхас раскрывает ее содержание как *«использование вычислительных процессов для сортировки, классификации и иерархизации людей, мест, объектов и идей, а также привычек мышления, поведения и выражения, возникающих в связи с этими процессами»* [Striphas, 2009]. Такая культура интегрирует в себе цифровую культуру, сетевую культуру и гибридную культуру новых медиа при главенствующей роли *алгоритмов* в механизмах функционирования и развития такой культуры.

Следствием цифровой алгоритмической культуры выступают распределенные *когнитивные* сети, в которых происходит обмен мыслями их участников, распределенное познание. Это свидетельствует о кардинальном изменении характера и когнитивных процессов в обществе, в которых помимо людей участвуют *алгоритмы*. Формируется новый тип культуры – алгоритмический когнитивный, или «алго-когнитивный» [Карелов, www]. Для него не выработаны какие бы то ни было способы социализации, кроме погружения в информационные среды.

Согласно теории стадий развития цивилизации М. Маклюэна и теории эволюции общества Э. Тоффлера, происходящие в цифровом обществе изменения приводят к трансформации процессов восприятия, обработки и хранения информации не только на уровне общества, но и личности [Архангельская, 2009; Toffler, 2004].

Само понятие культуры стало размываться. Ведь к культуре всегда относили то, что создано в течение исторического развития человечества: ценности и нормы, значения и смыслы, устойчивые формы деятельности человека, без которых она не может воспроизводиться. По определению, алгоритмическая когнитивная культура – это набор кодов, которые предписывают личности определенное поведение, то есть оказывают на него управленческое воздействие [Toffler, 2004].

Сформировавшийся алгоритмический тип когнитивности связывают с особенностями современного общества – общества рисков, неизведанного и непредсказуемого, общества с неопределенным будущим, когда у человека исчезают четкие траектории жизненного пути, размываются контуры планируемого будущего, утрачивается аналогия прошлого и будущего, а имеющийся прошлый опыт мыслится недостаточным или не подходящим для кажущихся новыми обстоятельств. Конечно, это может лишать личность ощущения своей устойчивости, «ядра». Соответственно, возрастает потребность в массовых готовых решениях, алгоритмах [Сапогова, 2022].

Результат – сегодняшний человек передоверяет «когнитивным гаджетам» функцию контроля за реальностью, а вместе с тем и частично передает им и функцию управления им самим (посредством нейросетей, искусственного интеллекта и пр.). Информация превращается в основной ресурс жизненной ориентации человека. Более того, человек перестает нуждаться в

иной реальности, кроме информационной.

«Сетевое поведение обществ, поражённых алгоритмами (algorithmically infused societies), сравнивают с муравейником, где роль сахара, который задаёт маршруты прокладывания муравьиных троп, играет количество лайков и репостов» [Wagner et al., 2021]

Как результат поражения сознания алгоритмами, растёт массовая когнитивная «слепота»: знание подменяется информированностью, а «собственными знаниями» люди всё чаще называют информацию, получаемую из Интернета. Когнитивная «слепота» – это когда человек видит то, «что надо» и игнорирует собственные сенсорные сигналы. Когнитивная «слепота», формирующаяся у молодых людей в условиях доминирования цифровой алгоритмической среды, сказывается не только на личности человека, но и на ее видении мира – как физического, так и мира социальных отношений. Растёт уверенность масс в своей осведомлённости, порождая тем самым «ложные зоны компетентности». Это значит, что алгоритмическая когнитивная «культура» дает возможность прямого перепрограммирования поведения людей. Средствами могут служить психологические тренинги, приложения для смартфона по формированию «лидерских качеств», «личностного роста» и т.д.

С. Карелов делает вывод: «ящик Пандоры открыт: когнитивная уязвимость стала реальностью» и приводит результаты пятилетнего эксперимента PEACH (PErsonality соACH) университетов Цюриха, Санкт-Галлена, Брандейса, Иллинойса и Высшей технической школы Цюриха. Они доказывают возможность в массовом порядке преднамеренно и быстро изменять личностные характеристики индивидов через мобильные приложения для смартфона, которые адаптируются под разные психологические типы. В итоге за три месяца личностные черты испытуемых изменялись до неузнаваемости, что подтверждалось не только самооценкой добровольцев (их было 1523), но и внешней оценкой их родственников, друзей и партнёров» [Карелов, www].

Неслучайно алгоритмическую когнитивную культуру сравнивают с «культурой надзора», «культурой постправды» и «культурой отмены».

Главным объектом когнитивных диверсий оказываются сферы науки, искусства: ведь именно они вырабатывают актуальные для общества жизненные смыслы, образцы для подражания. Конечно, и образование не может оставаться в стороне от гуманистического дискурса проблем цифровизации.

К сожалению, современные тенденции информатизации образования, интеграция компьютерных средств обучения и средств информационно-коммуникационных технологий (объединение электронных справочников, энциклопедий, обучающих программ и электронных учебников, средств автоматизированного контроля объема и качества знаний учеников, тренажеров в единые программно-методические комплексы, рассматриваемые в целом как образовательные электронные издания) постепенно стали вытеснять на второй план воспитательные задачи, делать упор на цифровизацию сознания в ущерб его гуманитаризации.

Виртуальный характер медиасреды (фактически – ее геймефикация) легко обнуляет свойства реальности не только сенсорные характеристики, но и нравственные императивы. Некоторые ученые высказывают даже мысль о том, что мы столкнулись с появлением альтернативной системы социализации, более мощной, нежели традиционная. Она подконтрольна алгоритмам, то есть сетевым корпорациям, но не государству. Алгоритмы подменяют акт постижения (знаний) актом обладания ими, причем не в реальном, а в виртуальном (иллюзорном) измерении. Это позволяет упростить коммуникацию, сделать её комфортнее. Но при этом происходит упрощение сенсорного и ценностного восприятия

реальности [Krainyukov, 2019]. Базовой идеей декларируется свобода – свобода мгновенной коммуникации с кем угодно вне зависимости от расстояний, времени суток и т.д.

Сегодня «цифровой поворот» характерен и для искусства [Ищенко, 2018]. С одной стороны, виртуальная среда сделала художественные произведения более доступными широким массам. Появилась возможность использования искусственного интеллекта в процессе творчества [Шапинская, 2015]. Однако феномен киберискусства породил и много вопросов. Бытие искусства стало переноситься в виртуальную реальность. Пользователи получили возможность дополнять и изменять оригиналы. Искажаются первоначальные смыслы, заложенные автором, теряется этико-эстетический контекст авторского произведения. Необходимость посещать театры, музеи девальвируется. Общение с искусством переносится из реального пространства в виртуальное. Теперь все можно увидеть и услышать, не выходя из дома, через гаджеты. При этом человек оказывается наедине не с художественным произведением, а с его неким симулякром, окруженным не оригинальной атмосферной средой, а рекламой. Передается информация о художественном произведении, но теряется его сакральность, возможность прикоснуться сердцем. Художественное творчество превращается в игру по определенным алгоритмам. Творение отторгается от автора, его страстей и настроения. Автор «умирает» [Симонова, Аталян, 2022]. Неслучайно «цифровой поворот» в искусстве связывают с процессом его дегуманизации [Ортега-и-Гассет, 2001].

В медиапространстве искусства алгоритмы позволяют замещать уникальное массовым; подменять первоначальные онтологические и ценностные смыслы художественного произведения; «растворять» тему человека как центральную тему искусства всех времен. Человек становится рабом алгоритмов, подходит к отрицанию своего образа как творца. Репродуцируемые произведения обезличивают «базовый культурный фундамент» [Беньямин, 2012].

Изменение места искусства в культуре в условиях цифровизации отразилось и на педагогике. Проблема, на наш взгляд, заключается в том, что алгоритмизация сознания ребенка, приводящая к когнитивной «слепоте», начинается еще с дошкольного возраста и ярко проявляется в школе. Образцы изображений предметов окружающего мира («раскраски») задают алгоритмы их повторения в самостоятельном «творчестве» ребенка. Ребенок начинает видеть мир не своими глазами, а стереотипами навязанных взрослыми алгоритмов. Индивидуальность детского рисунка теряется. Ребенок становится умным, успешным и ... бездушным, с готовыми «очками» видения действительности, которые запрограммированы соответствующими алгоритмами. Сложное сводится к простому. Польза побеждает нравственность. Выживут ли в условиях всеобщей компьютеризации школьные предметы искусства? Нередко можно услышать мнение, что эти предметы уже просто не нужны, детям необходима не чувственность, а рациональность, устойчивая идентичность в современном обществе.

По своей сути общество сейчас приближается к глобальной цифровизации, замене единого человеческого сознания на глобальное, важнейшей особенностью которого является то, что главным в этой системе будет не человек, а алгоритм.

Но законы биологического развития человека, как результат многомиллионной эволюции жизни на Земле, изменить нельзя. Их нереализация в создаваемой цифровой среде имеет негативные последствия для развития психики человека, особенно в детском возрасте. Ключевое противоречие современной цивилизации, которое ставит проблему ее выживания, по Г. Щедровицкому, – это противоречие между неизменными законами мироздания (и биосферы)

и их нереализацией той культурной средой, которая создается волей человека.

Педагогика активно ищет психологические методы полноценного когнитивного развития детей в единстве и обучения, и воспитания. Евгений Кушнир пишет про «перевернутый класс»; метод парадоксов; метод кейсов (ситуационный анализ); мозговой штурм; дебаты; АКССА; SWOT-анализ; интеллект-карты, ментальные карты (mindmapping); корзины идей; технику «фишбоун» или «рыбий скелет», использование геймификации в педагогике и др. [Кушнир, 2017].

Тем не менее, еще очень сильны традиции алгоритмизации «творческой» среды, которые наглядно видны на примере обучения детей пространственной перспективе в рисунке. Общая тенденция в школе – научить изображать пространственные предметы на плоскости «как надо», то есть, на основе законов геометрии Евклида. Между тем доказано, что существует противоречие между фактом доминирования обратной перспективы в восприятии детей разных национальностей и у представителей коренных народов, не подвергшихся воздействию цивилизации, с одной стороны, и обучением в современных школах детей прямой линейной перспективе в рисунке как единственно «правильной». Формирование у обучающихся стереотипов геометрического изображения окружающего мира – яркий пример агрессивного характера алгоритмической когнитивной культуры.

К сожалению, это касается и видеопродукции для детей. Анализ изобразительного ряда советских мультфильмов показал, что практически все они активно использовали обратную перспективу, в отличие от мультфильмов, например, производства Дисней, а также современной отечественной мультипликации.

Мы полагаем, что в условиях усиления тенденций стандартизации и унификации в образовании недопустимо терять «островки» его культурных смыслов, особенно на творческих занятиях. Например, включение в содержание преподавания рисунка заданий на прямую и обратную перспективы «как я вижу» необходимо и для развития у молодежи творческого потенциала самовыражения, и для развития когнитивных способностей здорового мозга. Обращение преподавателей рисунка к культурным смыслам прямой и обратной перспектив изображения пространства на плоскости, к разрушению сформированных стереотипов геометрических построений в рисунке необходимо и для учета естественных особенностей зрительного восприятия окружающего пространства каждым человеком, и для сохранения культурного изобразительного наследия россиян, изобразительных техник малых народов страны. Исчезновение обратной перспективы в современной живописи, доминанта математической теории линейной перспективы, вероятно, мы считаем одним из примеров наступления алгоритмической когнитивной культуры на искусство, что требует глубокой и разносторонней рефлексии.

## Заключение

Анализ развития медиасред и тех проблем, которые они вызывают в культуре и образовании, позволяет сделать выводы об актуальных направлениях преподавания изобразительного искусства детям и молодежи, суть которых в том, чтобы воспитательный аспект культуры и искусства ставить на первое место на каждом занятии; формировать у обучающихся потребность в культурной самоидентификации и создавать для этого условия; учить видеть окружающий мир на основе общенациональных культурных ценностей, без «очков» навязанных цифровой средой стереотипов; использовать на занятиях цифровые

технологии не как самоценность, а как средство реализации задач погружения обучающихся в искусство; учебно-практические задания, предлагаемые учащимся, студентам, выводить из плена алгоритмической когнитивности, воспитывая не ремесленников, но мастеров.

## Библиография

1. Артемов Р.А. Технократическое сознание в современном обществе: социально-философский анализ: дисс. канд. философ. наук. Волгоград, 2000. 127 с.
2. Архангельская И.Б. Герберт Маршалл Маклюэн: от исследования литературы к теории медиа: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. М.: МГУ, 2009. 32 с.
3. Беньямин В. Учение о подоби: Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. 290 с.
4. Беспалько В.П. Дидактические основы программированного управления процессом обучения. М.: Высшая школа, 1970. 300 с.
5. Вартанова Е.Л. Цифровой капитал как гибридный капитал: к вопросу о новых концепциях медиаисследований // Меди@льманах. 2021. № 4 (105).
6. Гиренок Ф.И. Сознание: смена перспектив // Философия хозяйства. 2014. № 6 (96). С. 64-71.
7. Ищенко Е.Н. Творчество в цифровой среде: метаморфозы авторства // Сборник статей «Творчество как национальная стихия: медиа и социальная активность». СПб.: Изд-во СПбГЭУ, 2018. С. 383-394.
8. Карелов С. О больших переменах в обществах, государствах и личностях. И почему мы должны быть готовы к ещё большему переменам. URL: [https://zen.yandex.ru/media/the\\_world\\_is\\_not\\_easy/obolshih-peremenah-v-obscestvah-gosudarstvah-i-lichnostyah-60d8bde0c9d05740d85f35e02](https://zen.yandex.ru/media/the_world_is_not_easy/obolshih-peremenah-v-obscestvah-gosudarstvah-i-lichnostyah-60d8bde0c9d05740d85f35e02).
9. Коктыш К.Е. Дискурс рационализма, свободы и демократии. М.: МГИМО-Университет, 2021. 320 с.
10. Кушнир А.М. Задача реформирования российского образования: от логики «учебных достижений» к логике «человеческого капитала» // Поволжский педагогический поиск. 2017. № 2 (20). С. 22-29.
11. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства // Человек: Образ и сущность. Гуманитарные аспекты. 2001. № 1. 184 с.
12. Сапогова Е.Е. Социализация в условиях неопределенности // Сборник материалов международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы психологического состояния общества, как фактора общего благополучия». Махачкала: Алеф, 2022. С. 213-218.
13. Симонова С.А., Аталян Г.Б. К вопросу об эволюции искусства в хх-ххi вв.: культурологический анализ // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. 2022. № 84.
14. Талызина Н.Ф. Теоретические проблемы программированного обучения. М.: Изд-во Московского ун-та, 1969. 133 с.
15. Шапинская Е.Н. Культура в эпоху «Цифры»: культурные смыслы и эстетические ценности // Культура культуры. 2015. № 3 (7).
16. Krainyukov S.V. Influence of modern information technologies on the worldview // Social Psychology and Society. 2019. No. 10(4). P. 23-41.
17. Stieger M. et al. Changing personality traits with the help of a digital personality change intervention // Proceedings of the National Academy of Sciences. 2021. No. 118 (8). DOI: 10.1073/pnas.2017548118.
18. Striphas T. The late age of print. Columbia University Press, 2009. 272 p.
19. Toffler E. The Third Wave. AST Publishing House, 2004.
20. Wagner C. et al. Measuring algorithmically infused societies // Nature. 2021. Vol. 595. P. 197-204. DOI 10.1038/s41586-021-03666-1.

## Cognitive barriers to artistic creativity in digital media environments

**Maksim S. Lytov**

Associate Professor of the Department of monumental and decorative painting,  
Stroganov Moscow State University of Arts,  
125080, 9 Volokolamskoe highway, Moscow, Russian Federation;  
e-mail: ma.lytov.77@bk.ru



## Abstract

The article is devoted to the description of transformations occurring in the cognitive sphere of people under the influence of digital media. The stages of media development in the history of society are considered. The modern digital society and the concept of "algorithmic cognitive culture" are characterized. On the analysis of literature the conclusion is made that modern algorithmic cognitive culture is characterized by the growth of intellectual qualities of personality with a decrease in the level of its sensory abilities (adequate perception of the physical world) and blurring of the system of moral coordinates necessary for understanding of the social world. It is substantiated that it is culture and art, which develop life meanings and patterns relevant to society, can counteract the formation of cognitive "blindness" of modern young people. Examples of the advance of algorithmic cognitive culture on art (cyber art) and education are considered. It is concluded that it is necessary to overcome the consequences of algorithmic cognitiveness formed in the digital society in the educational process of universities and schools.

## For citation

Lytov M.S. (2023) Kognitivnye bar'ery khudozhestvennogo tvorchestva v tsifrovyykh mediasredakh [Cognitive barriers to artistic creativity in digital media environments]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 13 (9A), pp. 298-307. DOI: 10.34670/AR.2023.22.56.038

## Keywords

Digital technologies, algorithm, algorithmic cognitive culture, artistic creativity, cognitive "blindness".

## References

1. Arkhangel'skaya I.B. (2009) *Gerbert Marshall Maklyuen: ot issledovaniya literatury k teorii media. Dokt. Diss. Abstract* [Herbert Marshall McLuhan: from literary studies to media theory. Doct. Diss. Abstract]. Moscow: Moscow State University
2. Artemov R.A. (2000) *Tekhnokraticeskoe soznanie v sovremennom obshchestve: sotsial'no-filosofskii analiz. Dokt. Diss.* [Technocratic Consciousness in Modern Society: A Socio-Philosophical Analysis. Doct. Diss.]. Volgograd.
3. Ben'yamin V. (2012) *Uchenie o podobii: Mediaesteticheskie proizvedeniya* [The Doctrine of Similarity: Media Aesthetic Works]. Moscow: RGGU Publ.
4. Bepal'ko V.P. (1970) *Didakticheskie osnovy programmirovannogo upravleniya protsessom obucheniya* [Didactic bases of programmed management of the learning process]. Moscow: Higher School.
5. Girenok F.I. (2014) Soznanie: smena perspektiv [Consciousness: changing perspectives]. *Filosofiya khozyaistva* [Philosophy of economy], 6 (96), pp. 64-71.
6. Ishchenko E.N. (2018) Tvorchestvo v tsifrovoi srede: metamorfozy avtorstva [Creativity in the digital environment: the metamorphosis of authorship]. *Sbornik statei «Tvorchestvo kak natsional'naya stikhiya: media i sotsial'naya aktivnost'»* [Creativity as a national element: media and social activity]. Saint Petersburg: St. Petersburg State Economic University, pp. 383-394.
7. Karelov S. *O bol'shikh peremenakh v obshchestvakh, gosudarstvakh i lichnostyakh. I pochemu my dolzhny byt' gotovy k eshche bol'shim peremenam* [About big changes in societies, states and individuals. And why we must be prepared for even greater changes]. Available at: [https://zen.yandex.ru/media/the\\_world\\_is\\_not\\_easy/obolshih-peremenah-v-obschestvah-gosudarstvakh-i-lichnostyah-60d8bde0c9d05740d85f35e02](https://zen.yandex.ru/media/the_world_is_not_easy/obolshih-peremenah-v-obschestvah-gosudarstvakh-i-lichnostyah-60d8bde0c9d05740d85f35e02) [Accessed 16/09/2023].
8. Koktysh K.E. (2021) *Diskurs ratsionalizma, svobody i demokratii* [Discourse of rationalism, freedom and democracy]. Moscow: MGIMO-University.
9. Krainyukov S.V. (2019) Influence of modern information technologies on the worldview [Influence of modern information technologies on the worldview]. *Social Psychology and Society* [Social Psychology and Society], 10(4), pp. 23-41.
10. Kushnir A.M. (2017) Zadacha reformirovaniya rossiiskogo obrazovaniya: ot logiki «uchebnykh dostizhenii» k logike «chelovecheskogo kapitala» [The challenge of reforming Russian education: from the logic of "educational achievements" to the logic of "human capital"]. *Povolzhskii pedagogicheskii poisk* [Volga region pedagogical search],

- 2 (20), pp. 22-29.
11. Ortega-i-Gasset Kh. (2001) Degumanizatsiya iskusstva [The dehumanization of art]. *Chelovek: Obraz i sushchnost'. Gumanitarnye aspekty* [Man: Image and essence. Humanitarian aspects], 1. 184 c.
  12. Sapogova E.E. (2022) Sotsializatsiya v usloviyakh neopredelennosti [Socialization under uncertainty]. *Sbornik materialov mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii «Aktual'nye voprosy psikhologicheskogo sostoyaniya obshchestva, kak faktora obshchego blagopoluchiya»* [Proc. Conf. "Current issues of the psychological state of society as a factor of general well-being."]. Makhachkala: Alef Publ., pp. 213-218.
  13. Shapinskaya E.N. (2015) Kul'tura v epokhu «Tsifry»: kul'turnye smysly i esteticheskie tsennosti [Culture in the Age of "Figures": cultural meanings and aesthetic values]. *Kul'tura kul'tury* [Culture of culture], 3 (7).
  14. Simonova S.A., Atalyan G.B. (2022) K voprosu ob evolyutsii iskusstva v xx-xxi vv.: kul'turologicheskii analiz [On the evolution of art in the xx-xxi centuries: a cultural analysis]. *Izvestiya Samarskogo nauchnogo tsentra Rossiiskoi akademii nauk. Sotsial'nye, gumanitarnye, mediko-biologicheskie nauki* [News of the Samara Scientific Center of the Russian Academy of Sciences. Social, humanities, medical and biological sciences], 84.
  15. Stieger M. et al. (2021) Changing personality traits with the help of a digital personality change intervention. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118 (8). DOI: 10.1073/pnas.2017548118.
  16. Striphas T. (2009) *The late age of print*. Columbia University Press.
  17. Talyzina N.F. (1969) *Teoreticheskie problemy programirovannogo obucheniya* [Theoretical problems of programmed learning]. Moscow: Moscow University.
  18. Toffler E. (2004) *The Third Wave*. AST Publishing House.
  19. Vartanova E.L. (2021) Tsifrovoy kapital kak gibridnyi kapital: k voprosu o novykh kontseptsiyakh mediaissledovaniy [Digital Capital as Hybrid Capital: Toward New Concepts of Media Studies]. *Medi@l'manakh*, 4 (105).
  20. Wagner C. et al. (2021) Measuring algorithmically infused societies. *Nature*, 595, pp. 197-204. DOI 10.1038/s41586-021-03666-1.