

Онтологические основания цифровой парадигмы культуры

Маслюков Александр Юрьевич

Аспирант,

Крымский университет культуры, искусств и туризма,
295017, Российская Федерация, Симферополь, ул. Киевская, 39;
e-mail: maslyukov_91@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена анализу цифровой парадигмы культуры как фундаментального сдвига в способах производства, распространения, потребления и легитимации культурных смыслов. В работе выделены и охарактеризованы основные процессы, определяющие специфику цифровой парадигмы: алгоритмизация, платформизация, dataфикация и геймификация. Показано, что цифровая трансформация приводит к изменению функциональной значимости традиционных институтов культуры, стиранию границ между создателем и потребителем культурных продуктов, возникновению новых форм культурного выражения. Автор обращает внимание на амбивалентный характер происходящих изменений: с одной стороны, культура становится массово доступной и динамичной, с другой — возникают риски алгоритмического сужения культурного горизонта и утраты исторической преемственности. В заключении подчёркивается необходимость выработки новой философии культурного бытия и этики взаимодействия человека с цифровыми агентами.

Для цитирования в научных исследованиях

Маслюков А.Ю. Онтологические основания цифровой парадигмы культуры // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 12A. С. 159-165. DOI: 10.34670/AR.2025.99.53.015

Ключевые слова

Культура, цифровая парадигма культуры, цифровые технологии, институты культуры, культурные практики, управление рисками, философия культуры.

Введение

Цифровизация – это внедрение цифровых технологий и новых алгоритмов в разные сферы жизни общества. Культура здесь не является исключением. Под цифровизацией культуры принято понимать «инструментальное использование технических возможностей для создания новой культурной среды, в «которую вживается человек»» [Астафьева и др., 2018].

То есть, с одной стороны, в определении «цифровизация культуры» присутствуют отголоски культурного детерминизма, в рамках которого именно культурная среда определяет рамки возможных действий, моделей мышления и интерпретаций реальности. Язык, нормы, ценности, символы – всё это формирует наше понимание мира и, соответственно, восприятие информационных технологий. Активное вовлечение населения в цифровую среду актуализирует вопросы, связанные с необходимостью трансляции новым поколениям традиционных культурных ценностей, которые, несмотря на технологическую революцию, остаются приоритетными.

С другой стороны, определение цифровизация культуры, безусловно, отсылает к технологическому детерминизму, где технологии выступают той движущей силой, которая радикально трансформирует общество и порождает определенные культурные паттерны. Так, по мнению М. Маклюена, телевидение не просто передаёт новости, а меняет способ восприятия реальности, делая мышление визуальным, эмоциональным, нелинейным [Маклюэн, 2003]. Данный процесс передачи информации способствует переходу от текстовой культуры к образной, где существенное распространение получают, например, мемы как элемент фольклора, алгоритмы как механизм управления вкусами, рейтинги как способ определения важности культурного события, лайки как индикатор значимости и влиятельности и т.д. Информационные технологии создают и новые формы искусства: фотографию, кино, видеоблогинг, видеоигры. Это порождает новые культурные практики, где изменениям поддается природа культурных институтов и ценностей, сформировавшихся в процессе человеческого развития. Как справедливо отмечает А.Д. Шоркин: «под давлением факторов внешней среды культуры вынуждены изменяться» [Шоркин, 2021, с. 330], в связи с чем, актуализируется тема изучения новой цифровой парадигмы культуры.

Цель исследования заключается в выявлении онтологических оснований цифровой парадигмы культуры и описании ключевых процессов, конституирующих цифровую парадигму культуры.

Объектом исследования является культура в условиях цифровой трансформации (цифровая парадигма культуры).

Предметом исследования выступают специфические процессы, конституирующие цифровую парадигму культуры, и их воздействие на производство, распространение, потребление и легитимацию культурных смыслов.

Основная часть

Переход культуры в иное состояние подтверждают данные, полученные в ходе проведения опроса Всероссийским центром изучения общественного мнения (ВЦИОМ) в июне 2022 года. Результаты опроса показали, что за последние три десятилетия в жизни россиян произошли огромные перемены – в характере потребления, работе, цифровизации, в том числе в культуре и досуге. Так, за 30 лет сократилась доля ежемесячной аудитории книжных магазинов (1992 г. -

37%; 2022 г. – 26%), а 45% россиян сообщили, что посещают книжные магазины реже, чем раз в год. Более внушающие данные были получены относительно деятельности библиотек: три четверти россиян (75%) посещают библиотеки реже, чем раз в год, или не посещают их вовсе [Тренды культурного досуга: 1992-2022, www..].

Таким образом, процесс цифровизации существенным образом повлиял на производство таких артефактов, как книга, картина, костюм, спектакль, в результате чего они потеряли ценность материальной основы, а традиционные институты культуры – музеи, университеты, издательства – частично утратили монополию на производство и легитимацию смыслов. То есть, широкое понимание культуры как всего искусственного мира, созданного руками человека и более узкий контекст ее трактовки в качестве системы смыслов, – постоянно заставляют нас делать определенные поправки на изменения, проходящие в окружающей действительности. В этой связи следует говорить о переходе современного общества в цифровую парадигму, представляющую собой не просто новый технологический уклад, но и фундаментальный сдвиг в способах создания, хранения, передачи информации. Именно информация становится тем ресурсом, который формирует нашу идентичность и представление о мире, но, поскольку информация стремительно устаревает, а идентичность формируется в непрерывном информационном потоке, она теряет целостность и представляет собой достаточно хрупкий конструкт. Одним из первых данную идею в работе «Постиндустриальное общество» [Drucker, 2010] представил П. Друкер, подчеркивая постоянную необходимость обновлять имеющуюся информацию. Причем в рамках развития информационного общества важнейшее значение имеет не просто процесс обновления, а процесс сохранения информации в цифровом формате. Стремление перевести любую информацию в цифру порождает культуру глубоких противоречий между беспрецедентным доступом к знанию и эпистемологическим хаосом. Центральное понятие этого процесса – «цифра» – выражает идею порядка, созданного из хаоса, а также идею преобладания количества информации над качеством.

Цифровая парадигма не просто увеличила количество информации, но и изменила саму ткань познавательного процесса, которая является системообразующим элементом культуры, ее смысловым ядром и основным ресурсом развития. Исследователи отмечают, что «само знание претерпевает значительные изменения не только от эпохи к эпохе, но зачастую и от культуры к культуре». Так, в начале развития человеческой цивилизации знание было преимущественно мифологическим. Миф был универсальным кодом, через который человек архаической эпохи воспринимал, объяснял и взаимодействовал с реальностью. Можно сказать, что миф стал первой целостной системой объяснения мира. «В период «осевого времени» появляются религиозно-философские знания, которые начинают определять облик истории. Окончание эпохи Средних веков и зарождение капиталистических отношений были ознаменованы новыми кардинальными изменениями: стали появляться различные типы знания, которые множатся, взаимодействуют, приобретая новые смыслы. В европейской культуре решающая роль перешла к рациональному знанию, что, в конце концов, привело к появлению науки в ее современном понимании» [Концепция «общества знания»..., 2010, с. 22-23]. Как отмечает В.А.Иванова, «...начиная с эпохи Нового времени и по сегодняшний день культура прошла три не противоречащих, но последовательных друг другу процесса: рационализации, массовизации (индустриализации), цифровизации» [Иванова, 2020]. Если рационализация утвердила разум и преобразование мира, а массовизация тиражировала продукты культуры через индустриальные технологии, то цифровизация осуществила радикальную операцию дематериализации, переводя содержание информации в последовательность бинарных сигналов – код. Бинарный код,

который может быть составлен из всего – текста, звука, изображения, биографических данных, человеческих взаимоотношений – делает культуру программируемой, сетевой, копируемой и глобально доступной в реальном времени. Таким образом, физическое пространство дополняется цифровым, где всё поддаётся оцифровке, алгоритмизации и мгновенному воспроизведению. Именно в этом пересечении материального и нематериального возникает новая цифровая парадигма, радикально изменяющая культурный опыт. В рамках цифровой парадигмы каждый акт просмотра, прослушивания, лайка, репоста, комментария фиксируется как элемент «цифрового следа». Культура в такой парадигме перестаёт быть просто набором устойчивых артефактов. Она превращается в динамичную среду, где каждый элемент может быть оцифрован.

Такие цифровые технологии, как искусственный интеллект, большие данные, облачные вычисления, интегрируются во все аспекты культурного производства, что приводит к:

- изменению значимости институтов культуры. Оцифровка фондов, создание электронных каталогов, виртуальных музеев, расширение онлайн-доступа к архивам, появление многочисленных сетевых платформ и пользовательских сообществ радикально меняют роль культурных институтов как «хранителей» уникальных материальных объектов и «посредников» в передаче знаний. Все эти процессы ведут к утрате монополии институтов культуры на производство и легитимацию культурных смыслов. В этой связи функциональная значимость институтов культуры на современном этапе все больше определяется их способностью организовывать и модерировать процессы участия в культурной жизни. Именно поэтому большое внимание в последнее время уделяется таким новым формам институтов, как цифровые кинозалы, модельные библиотеки, онлайн университеты;

- стиранию границ между создателем, посредником и потребителем. В данном контексте Г. Джекинсом было введено понятие «культура соучастия» [Jenkins et al., 2016], означающее процесс вступления в коллективное творчество не только в ходе создания материальных и нематериальных объектов, но и в процессе потребления, что ведет к формированию альтернативных систем признания. Такие технологии, как лайки, репосты, пользовательские рейтинги актуализируют тенденцию к тотальной медиатизации опыта, когда реальность переживается через спроектированные цифровые среды. В этой связи границы между искусством и повседневными практиками становятся всё более условными;

- возникновению новых форм культурного выражения, таких, как цифровое искусство, гибридные выставки, иммерсивные инсталляции, где создание артефактов уже не является онтологической сущностью культурных процессов, а фокус внимания смещается на перформативный и совместный опыт.

Отмеченные тенденции существенным образом изменяют культурные практики. И если раньше управлеченческие инструменты данных практик были нацелены на поддержку классических институтов и сохранение артефактов, основанных на логике уникальности и глубины, то сегодня требуется архитектура гибких, адаптивных инструментов, способных работать с динамичными процессами. Осознание необходимости поиска нового инструментария для изучения культуры в цифровую эпоху носит не спонтанный, а институционально предвосхищенный характер. Знаковым документом в этом отношении стал аналитический обзор Института статистики ЮНЕСКО (2009), в котором было зафиксировано, что цифровые технологии коренным образом изменили способ производства и распространения культурной продукции. Важно отметить, что еще 15 лет назад эксперты в области культурного развития говорили не просто о технологической модернизации, а о трансформации самого типа

культурного воспроизведения – от модели распространения определенного канона к модели управления динамичными сетевыми процессами, регулирования гибридных сред и обеспечения цифрового доступа к культурным благам. Эти изменения затронули все уровни развития культуры – от индивидуального творчества до глобальных рынков, что сопровождалось внедрением таких новых для культурной сферы процессов, как, например, алгоритмизация. Именно данный способ опосредования культурных взаимодействий стал инструментом организации культурной жизни в цифровую эпоху. Нормой современной жизни стало то, что заранее заданные вычислительные процедуры (алгоритмы) принимают решения или осуществляют ранжирование на основе анализа данных. Термин «алгоритмическая культура» был введен Т. Страйфасом [Striphias, 2015] для обозначения нового режима культурного производства и потребления, в котором вычислительные системы играют центральную роль в определении того, какие культурные объекты получают внимание. Данная концепция развивает идеи культурной индустрии Т. Адорно и М. Хоркхаймера [Adorno, Horkheimer, 2002], которые говорили о тенденциях производства культурных благ как предмета потребления.

На самом деле алгоритмизация существенно модифицирует практики культурного производства. Создатели контента всё в большей степени ориентируются на алгоритмические критерии успешности при разработке культурных продуктов. Это порождает дискуссии об онтологическом статусе творчества как такового. Алгоритмы выступают не просто техническими инструментами, а активными агентами культурных изменений, определяющими видимость, доступность и легитимность культурных объектов. Данные инструменты создает новую логику производства культуры. Рекомендации книг, фильмов, выставок, подкастов и культурных событий ранжируют культурные объекты по «релевантности». То, что алгоритм помещает на первое место, воспринимается как наиболее значимое и качественное. Своеобразная система изоляции, созданная определенным алгоритмом, порождает риски сужения культурного горизонта, меняя природу знаний и открытый в области культуры.

Еще одним современным процессом в рамках цифровой парадигмы культуры становится платформизация как способ перестройки социальных взаимодействий. Платформенная архитектура задаёт технические параметры контента, такие как длительность, разрешение, соотношение сторон, что постепенно интернализируется как эстетические нормы. Л. Манович описывает этот процесс как «программируемость культуры», подразумевающий проникновение программной логики в культурных формах. Новая логика распространяется и на материальный аспект, делая культуру более коммодифицируемой.

Немаловажное значение в современных условиях приобретает и процесс датафикации, представляющий собой способ превращения любых аспектов культурной жизни, в оцифрованные данные, которые можно измерять. Так успех фильма, музыки или книги оценивается не только критиками, но и метрическими показателями: просмотры, время удержания, степень вовлеченности, что создает эффект «искусства под метрику».

Еще одним популярным процессом, проникающим в культуру, становится геймификация – внедрение игровых элементов в неигровые контексты. Например, музеи создают квесты, приложения для изучения языка внедряют определенные ежедневные обязательства, образовательные платформы – баллы за прохождение уровней. То есть, культура участия становится определенной игрой с системой поощрения.

Все описанные выше процессы, представляя собой ткань цифровой парадигмы культуры, несомненно, приводят к качественным изменениям, делая культуру массово доступной, персонифицированной, динамичной и создают новые формы творчества. С другой стороны, эти

процессы порождают риски эпистемологического хаоса, алгоритмического сужения горизонта, коммодификации и утраты исторической преемственности.

Заключение

Поиск онтологических оснований цифровой парадигмы культуры – это, по сути, поиск ответа на вызов: как в условиях дематериализации, текучести и алгоритмической управляемости сохранить смысловую глубину, критическую рефлексию/ В этой связи будущее культурного развития будет зависеть от способности человека не просто адаптировать старые институты к новым технологиям, но и выработать новую философию культурного бытия, этику взаимодействия с не-человеческими агентами и методологию навигации в мире, где реальность постоянно изменяется и достраивается посредством цифровых технологий.

Библиография

1. Астафьева О.Н., Никонорова Е.В., Шлыкова О.В. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысливания стратегии будущего для устойчивого развития // Обсерватория культуры. 2018. Т. 15, № 5. С. 516–531. DOI: 10.25281/2072-3156-2018-15-5-516-531. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2018-15-5-516-531>
2. Иванова В. А. Культурная политика и процесс цифровизации: к постановке проблемы // Уч. зап. Новгород. гос. ун-та. 2020. № 4. С. 22. [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2020.4\(29\).22](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2020.4(29).22)
3. Концепция «общества знания» в современной социальной теории: Сб. науч. тр. / РАН. ИИОН. Центр социал. науч.-инфом. исслед. Отд. социологии и социал. психологии; Отв. ред. Д.В. Ефременко — М., 2010. — 234 с.
4. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М. : КАНОН-пресс-Ц ; Жуковский : Кучково поле, 2003. 462 с.
5. Тренды культурного досуга: 1992-2022 // Сайт Всероссийского центра ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analytical-obzor/trendy-kulturnogo-dosuga-1992-2022> (дата обращения: 12.09.2025).
6. Шоркин А.Д. Редеющая телесность артефакта // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2021. Т. 37. Вып. 2. С. 322–337. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2021.211>
7. Adorno T.W., Horkheimer M. Dialectic of enlightenment. Cultural memory of the Present. California: Stanford University Press, 2002. — 302 p.
8. Drucker P.F. The New Society. The Anatomy of Industrial Order. N.Y.: Harper, 2010. [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2020.4\(29\).22](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2020.4(29).22)
9. Jenkins H., Ito M., Boyd D. Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics. Cambridge & Malden, MA: Polity-Press; 2016. — 220 p.
10. Striphas T. Algorithmic culture // European journal of cultural studies. — L., 2015. — P. 395–412.

Ontological Foundations of the Digital Paradigm of Culture

Aleksandr Yu. Maslyukov

Postgraduate Student,
Crimean University of Culture, Arts and Tourism,
295017, 39, Kievskaya str., Simferopol, Russian Federation;
e-mail: maslyukov_91@mail.ru

Abstract

The article is devoted to the analysis of the digital paradigm of culture as a fundamental shift in the methods of production, distribution, consumption, and legitimization of cultural meanings. The work identifies and characterizes the main processes defining the specifics of the digital paradigm:

algorithmization, platformization, datafication, and gamification. It is shown that digital transformation leads to changes in the functional significance of traditional cultural institutions, the blurring of boundaries between creator and consumer of cultural products, and the emergence of new forms of cultural expression. The author draws attention to the ambivalent nature of the ongoing changes: on the one hand, culture becomes mass-accessible and dynamic; on the other hand, risks arise of algorithmic narrowing of the cultural horizon and the loss of historical continuity. In conclusion, the necessity of developing a new philosophy of cultural being and ethics of human interaction with digital agents is emphasized.

For citation

Maslyukov A.Yu. (2025) Ontologicheskiye osnovaniya tsifrovoy paradigm kul'tury [Ontological Foundations of the Digital Paradigm of Culture]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (12A), pp. 159-165. DOI: 10.34670/AR.2025.99.53.015

Keywords

Culture, digital paradigm of culture, digital technologies, cultural institutions, cultural practices, risk management, philosophy of culture.

References

1. Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of enlightenment. Cultural memory of the Present*. Stanford University Press.
2. Astafeva, O. N., Nikonorova, E. V., & Shlykova, O. V. (2018). Kul'tura v tsifrovoi tsivilizatsii: novyi etap osmysleniya strategii budushchego dlja ustoichivogo razvitiia [Culture in digital civilization: A new stage of understanding the strategy for future sustainable development]. *Observatoriia kul'tury*, *15*(5), 516–531. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2018-15-5-516-531>
3. Drucker, P. F. (2010). *The new society. The anatomy of industrial order*. Harper.
4. Ivanova, V. A. (2020). Kul'turnaia politika i protsess tsifrovizatsii: k postanovke problemy [Cultural policy and the digitalization process: Towards problem statement]. *Uchenye zapiski Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta*, (4), 22. [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2020.4\(29\).22](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2020.4(29).22)
5. Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.
6. Kontseptsii "obshchestva znanii" v sovremennoi sotsial'noi teorii [The concept of "knowledge society" in modern social theory]. (2010). INION RAN.
7. Makliuen, M. (2003). *Ponimanie media: vneshnie rasshireniia cheloveka* [Understanding media: The extensions of man]. KANON-press-Ts, Kuchkovo pole.
8. Shorkin, A. D. (2021). Rediushchaia telesnost' artefakta [The thinning corporeality of an artifact]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofia i konfliktologiya*, *37*(2), 322–337. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2021.211>
9. Striphias, T. (2015). Algorithmic culture. *European Journal of Cultural Studies*, *18*(4-5), 395–412. <https://doi.org/10.1177/1367549415577392>
10. Trendy kul'turnogo dosuga: 1992-2022 [Trends in cultural leisure: 1992-2022]. (2022, June). *VTsIOM*. Retrieved September 12, 2025, from <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/trendy-kulturnogo-dosuga-1992-2022>