

УДК 378+72.06+72.01

Цифровая культура в современном обществе**Татаринов Константин Анатольевич**

Кандидат экономических наук, доцент,
Байкальский государственный университет,
664003, Российская Федерация, Иркутск, Ленина, 11;
e-mail: tatarinov723@gmail.com

Аникиенко Николай Николаевич

Кандидат экономических наук, доцент,
Иркутский государственный аграрный университет,
664038, Российская Федерация, Иркутский район, п. Молодёжный, 1;
e-mail: anikienkonikolai@mail.ru

Савченко Инна Анатольевна

Кандидат экономических наук, доцент,
Иркутский государственный аграрный университет,
664038, Российская Федерация, Иркутский район, п. Молодёжный, 1;
e-mail: innasava2016@mail.ru

Музыка Сергей Михайлович

Кандидат экономических наук, доцент,
Иркутский государственный аграрный университет,
664038, Российская Федерация, Иркутский район, п. Молодёжный, 1;
e-mail: ignitmuz@mail.ru

Аннотация

Повсеместное развитие цифровых технологий привело к стремительному распространению доступных медиа, что коренным образом поменяло образ жизни людей. Легкий доступ к информации и быстрое взаимодействие людей друг с другом открывает возможности для радикально новых способов обучения, работы и общения. Это порождает культурные проблемы и оказывает глубокое социальное и политическое воздействие на человека. За последние два десятилетия Интернет превратился из технологического достижения в неотъемлемую часть культуры большинства людей. Академические исследования цифровой культуры показывают, что взаимодействие в Интернете могут иметь и отрицательные последствия. Опасность слишком большого количества цифровых технологий связана с тем, что они лишают людей способности поддерживать беседу, создадут эхо-камеры для негативного поведения, онлайн-травли и троллинга. Иными словами, достижения в области технологий приводят человечество в эру тревожности, где старые социальные стандарты и ценности утрачиваются и людям приходится учиться

чему-то новому. В статье основное внимание уделяется не только вопросам неблагоприятных сценариев развития цифровой культуры, но позитивной стороне глобального взаимодействия людей на основе личностных интересов. Акцент сделан на этических и эпистемологических проблемах цифровой культуры и способах их преодоления.

Для цитирования в научных исследованиях

Татаринов К.А., Аникиенко Н.Н., Савченко И.А., Музыка С.М. Цифровая культура в современном обществе // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2024. Том 13. № 8А. С. 27-34.

Ключевые слова

Этические проблемы, цифровизация общества, виртуализация жизни, медиапотребление, интернет-знаменитости, цифровая коммуникация, цифровая культура, онлайн-сообщества, универсальный язык.

Введение

Впервые о цифровой культуре как о особой реальности сказал Пифагор. Он обозначил число в виде самостоятельной сущности не с точки зрения формы, но и с этической точки зрения — число идеально и никогда не лжет. С его точки зрения, все можно выразить числами и каждые десять тысяч лет все «численно» повторяется (сегодняшняя цивилизация повторяет путь предшествующей), а также число упорядочивает реальность и гармонизирует ее. Соотношения геометрических фигур и элементов, а также связь между числом и музыкой — это предвестники цифровой культуры. Идеи Платона говорят нам о том, что человеческий мир — это проекция числового идеала. В современных условиях высокотехнологичные компании используют математические модели на основе целевой функции для проектирования реальности. Информация в мире постиндустриальной эпохи — это основа функционирования человеческого мира. Сегодня виртуализация экономики и тотальная цифровизация социальной жизни людей напрямую связана с возросшей скоростью передачи данных.

Для многих ученых понятие «цифровая культура» не означает ничего принципиально нового. Приставка «цифровая» появилась в первом десятилетии XXI века с развитием интерактивности в сети и массовым использованием Интернета в повседневной жизни. Сегодня исследование цифровой культуры — это не просто анализ цифровых технологий, а анализ самых различных аспектов жизни современного человека.

Цель статьи — всесторонне рассмотреть цифровую культуру с точки зрения погружения человека в цифровые технологии и анализа фундаментальных проблем трансформации культуры и общества.

Основная часть

Человек всегда воспринимал мир двойственно. С одной стороны, находится мир идей, культурных предметов и вымышленных персонажей, который люди воспринимают эмоционально, а с другой — мир материальный, который воспринимается сенсорно. Поэтому вся культура иллюзорна, так как сами физические свойства объектов не важны [Федорова, 2023].

Взаимопроникновение онлайн- и офлайн-пространств привело к тому, что сеть превратилась в антропологическое пространство, в котором человек общается, развлекается и ведет повседневную деятельность. Сегодня цифровые технологии присутствуют во всех аспектах нашей жизни, определяют цифровой ландшафт и формируют цифровую культуру, которая включает в себя системы обозначения и коммуникацию [Бутина, 2023]. Единый цифровой ландшафт образован объединением средств массовой информации с цифровыми системами. Поколение Z воспринимает цифровую культуру через призму возникающих субкультур (клиповая, экранная, игровая и т. д.). Глобальное единство цифровой культуры обеспечивается персональным компьютером (смартфоном) и прикладным программным обеспечением.

Цифровая культура анализируется в работах по менеджменту, философии, социологии и культурологии. Компания Microsoft определяет цифровую культуру как норму поведения, которую компания поощряет и поддерживает для выполнения, поставленных перед сотрудниками задач. В этом управленческом определении акцент сделан на развитии цифровых навыков у сотрудников, необходимых для роста прибыли у компании [Пожарицкая, 2021]. В философском аспекте она интерпретируется как «другая природа», которая развивает и дополняет естественную и «мир вещей». Появляется новое виртуальное бытие и человеческие ценности смещаются в сторону иллюзорного [Гиголаев, 2022]. Любая культура, в том числе и цифровая, определяет поведение и мышление человека. Социологи склоняются в определении цифровой культуры в сторону социальных киберугроз, начиная от цифровой самоизоляции и до киберсамоубийств [Клеймёнов, 2024]. Культурологи рассматривают цифровую культуру через призму избыточного информационного воздействия на человека, затрудняющее восприятие увиденного и услышанного [Стрельчук, 2020].

Ученые неоднократно меняли свои взгляды на цифровую культуру. Вначале они делали акцент на интерфейсе персональных компьютеров, затем на взаимодействии пользователей, а теперь концентрируют внимание на пространстве. Если ранее границы между виртуальным и реальным миром были четко обозначены, то по мере развития технологии миниатюризации, эти различия стали размываться. Происходит проникновение виртуального в материальное из-за внедрения Интернета вещей в фон локального физического пространства. Таким образом, реальность трансформируется не в «нереальность», а в неясный элемент материальности и физические объекты становятся информацией, распространяемой через Интернет. Эти процессы сильно связывают культуру с цифровыми технологиями в одно целое. Возрастающая скорость изменений порождает феномен сжатия времени и делает несопоставимым во времени появление человеческой речи, письменности и Интернета. Философское осмысление цифровизации способно значительно опередить свое время. Например, в знаменитой платоновской «пещере» речь шла о виртуальном мире, в котором сейчас «со склоненной головой» в «мир теней» прикованы через гаджеты молодые люди. При чем это погружение никем сознательно не создано, а объясняется только собственной привязанностью к виртуальному миру.

Этической проблемой цифровой культуры является недостаточная рефлексия к прошлому, настоящему и будущему. Американский философ Ёсихиро Фрэнсис Фукуяма прямо указывает на смерть «последнего человека», если «ноль и единица» сейчас или осознанные сущности в будущем будут создавать гениальные произведения в области искусства. Эпистемологической проблемой цифровой культуры является колоссальный объем информации, обрушивающийся на современного человека, сфокусированный характер ее получения и облегчение методов

информационной работы (не нужно уметь конспектировать, запоминать, классифицировать, придумывать и т. д.), что ослабляет когнитивные способности людей [Шаповалова, 2019]. Человек не понимает целого и причин его создания [Яркова, 2021]. Поэтому, цифровая культура из-за отсутствия этических ориентиров, постоянной трансформации и иллюзорности является скорее феноменом, чем самостоятельной культурой. Ослабить, обозначенные выше, негативные цифровые влияния на сознание человека можно только информационной гигиеной, подлинно творческой работой и этическим воспитанием.

Цифровая культура сделала жизнь моделью Интернета. Нынешняя эра отражает новую волну понимания образования, связанной с электронными обучающими платформами, которые показывают роль технологий в образовании [Селина, 2022]. Парадигма информационных технологий определяет то, как люди общаются, мыслят и ведут себя в обществе. Она сводит к минимуму ценность национальной литературы, поскольку развитие технологий делает ее повести и романы универсальными благодаря распространению и переводу. В условиях глобализации английский язык является доминирующим элементом информационной инфраструктуры. Несмотря на важность универсализации языка, людей по-прежнему беспокоит идея интеграции родных языков в процесс технологического развития [Табачук, 2018]. С другой стороны, многоязычие без универсального языка — это огромное препятствие к пониманию друг друга и оно неприемлемо для менталитета глобализирующихся людей.

Цифровую культуру можно рассматривать как негативно, так и позитивно, поскольку она отражает реальность глобализации. Она изменила человеческое общение, поставив его на грань глобализации и универсализации [Киричёк, 2014]. Цифровая коммуникация глобализует менталитет людей и заставляет их говорить только на английском языке. Ответить на вопрос, когда эта глобализация закончится и когда прекратиться исключение традиций и замена их новыми технологиями, не представляется возможным.

Выделяют три технологических сдвига, затронувшие большинство пользователей сети. Первый связан с распространением Интернета с 1994 по 2000 годы. Он познакомил людей с электронной почтой и веб-сайтами. Второй — это широкополосное подключение и связанное с ним высокое медиапотребление через потоковое видео и аудио. При этом количественное изменение скорости привело к качественному изменению восприятия Интернета. Третий сдвиг обусловлен появлением 4G-соединений. Доступ к сети в дороге на смартфонах расширил использование мобильного Интернета как социального инструмента. Сегодня социальные сети широко распространены во всех возрастных группах, в том числе и для тех, кому 65 лет и старше. Переход с десктопов на мобильные устройства привел к тому, что цифровая связь стала неотъемлемой частью повседневной жизни. Человек стал получать все больше и больше информации, о которой ранее даже не подозревал. Последний сдвиг породил ряд новых моделей коммуникаций, которые стали источником фундаментальных культурных преобразований. Виртуальность стала неотъемлемой частью реальности. При использовании цифровых медиа человек одновременно и присутствует, и отсутствует, что поднимает важные вопросы с точки зрения взаимоотношений и идентичности. Жизнь в цифровой культуре основана на новых формах мультимодальной коммуникации.

Общество реагирует на новые формы цифровой коммуникации неоднозначно. Для одних общение стало поверхностным и нарциссическим, а для других — появилось больше возможностей для одновременного общения с огромным количеством людей. Цифровые сети способствуют большей связанности, сотрудничеству и участию. Целый ряд цифровых платформ (например, ВКонтакте) наполнены языком, создающим ощущение общности. Эти

онлайн-сообщества — это социальные пространства, где группа людей регулярно и на позитивной основе взаимодействует друг с другом в режиме онлайн, обмениваясь информацией и мнениями. При этом шансы завести друзей на порядок выше, по сравнению со старыми методами поиска сверстников. Географическое сообщество в результате объединения не по месту жительства, а по интересам, утрачивает смысл. Длительное пребывание в сети также может привести к отсутствию общения в автономном режиме.

Уровень развития цифровой культуры в обществе оценивается с помощью таких показателей как креативность, авангардность, вовлеченность человека в цифровую среду, характер применения и доступность новейших технологий.

Цифровая культура не только воздействует на личность через нормы сетевого поведения, но побуждает каждого саморазвиваться через так называемое «случайное» обучение. Например, чтение постов или просмотр многочисленные видео формата «сделай сам» способствует получению скомпонованных знаний, которые можно применить на практике сразу и в полном объеме.

Ради своего устойчивого развития цифровая культура формирует своих лидеров, за которыми следуют последователи. Звезды социальных сетей оказывают давление на своих поклонников, чтобы те старались походить на них. Это давление зависит от стремления человека стать интернет-звездой. Лента рекомендаций, на которой алгоритмически выверенно отображаются посты всех пользователей от интернет-знаменитостей до друзей, позволяет обычным людям чувствовать себя на одном уровне с селебрити. Государственные СМИ не предоставляют людям информацию в прямой, неподцензурной и неотредактированной форме. Они следят за наиболее просматриваемым контентом на развлекательных интернет-платформах и пытаются адаптировать его к традиционным медиа-форматам. Однако, контент, который «срежиссирован» под политическую или культурную идеологию и предоставляется современному человеку в готовом для потребления виде не оказывает на него никакого влияния и даже эмоционально раздражает его. Поэтому виртуальные социальные платформы сегодня рассматриваются как альтернативный источник вещания, где люди формируют партнерские отношения и выражают себя без цензуры [Рейка, 2022]. В этом смысле Интернет является важным мотивирующим фактором для активной позиции общественности за правдивость и полного отказа от искажения информации.

Заключение

В заключение следует сказать, что критически важно осмыслить роль Интернета и онлайн-сообществ, а также то, как они преобразуют повседневную жизнь. Цифровую культуру следует рассматривать как быстро трансформируемое явление, основанное на участии, в котором люди не только потребляют информацию, но и вносят свой вклад различными способами. Современная цифровая культура формирует восприятие окружающего мира и дает человеку набор цифровых инструментов для глобально-локальной коммуникации. Будущее культурное развитие общества связано с усилением государственного контроля над данными, информацией и знаниями.

Библиография

1. Бутина Е.А. Цифровая культура как следствие цифровизации общества / Е.А. Бутина // Культурно-антропологические исследования. 2023. № 2. С. 8-15.

2. Гиголаев Г.Ф. Сфера культуры и её цифровая трансформация / Г.Ф. Гиголаев, Д.Г. Цегоева, Б.Э. Багаев // Управленческий учет. 2022. № 6-3. С. 477-482.
3. Киричѐк П.Н. Массовая информация в пространстве культуры / П.Н. Киричѐк // Вопросы теории и практики журналистики. 2014. № 5. С. 108-117.
4. Клеймѐнов М.П. Массовая культура: криминологический подход / М.П. Клеймѐнов, И.М. Клеймѐнов // Всероссийский криминологический журнал. 2024. Т. 18. № 1. С. 18-24.
5. Пожарицкая И.М. Цифровой менеджмент: концепция или инструментарий? / И.М. Пожарицкая // Baikal Research Journal. 2021. Т. 12. № 2.
6. Рейка Ю.Ю. Феномен «культуры отмены» в современном обществе / Ю.Ю. Рейка // Global and Regional Research. 2022. Т. 4. № 3. С. 139-143.
7. Селина Е.М. Инновации в обучении культуре и искусству в цифровую эпоху / Е.М. Селина // Научная палитра. 2022. № 3 (37).
8. Стрельчук А.Р. Влияние цифровых технологий на современную культуру: этико-коммуникативный аспект / А.Р. Стрельчук // Научное мнение. 2020. № 11. С. 64-68.
9. Табачук Н.П. Информационная компетенция личности как часть цифровой культуры общества / Н.П. Табачук // Проблемы высшего образования. 2018. № 1. С. 200-202.
10. Федорова Е.С. Медиааскетизм в содержательно-понятийном и ценностном дискурсах цифровой культуры: логика реверсивности / Е.С. Федорова // Вестник культуры и искусств. 2023. № 2 (74). С. 113-121.
11. Шаповалова Г.М. Искусственный интеллект-технологии будущего человечества: «цифровая культура» в контексте «цифровой этики» догмат в решении этических проблем / Г.М. Шаповалова // Балтийский гуманитарный журнал. 2019. Т. 8. № 4 (29). С. 402-406.
12. Яркова Е.Н. Цифровая культура как объект культурологии: к проблеме методологических альтернатив / Е.Н. Яркова // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2021. № 41. С. 112-126.

Digital culture in modern society

Konstantin A. Tatarinov

PhD in Economics,
Associate Professor,
Baikal State University,
664003, 11 Lenin Street, Irkutsk, Russian Federation;
e-mail: tatarinov723@gmail.com

Nikolai N. Anikienko

PhD in Economics,
Associate Professor,
Irkutsk State Agrarian University,
664038, 1, Molodezhny settlement, Irkutsk district, Russian Federation;
e-mail: anikienkonikolai@mail.ru

Inna A. Savchenko

PhD in Economics,
Associate Professor,
Irkutsk State Agrarian University,
664038, 1, Molodezhny settlement, Irkutsk district, Russian Federation;
e-mail: innasava2016@mail.ru

Sergei M. Muzyka

PhD in Economics,
Associate Professor,
Irkutsk State Agrarian University,
664038, 1, Molodezhny settlement, Irkutsk district, Russian Federation;
e-mail: ignitmuz@mail.ru

Abstract

The widespread development of digital technologies has led to the rapid spread of accessible media, which has radically changed the way people live. Easy access to information and the rapid interaction of people with each other opens up opportunities for radically new ways of learning, working and communicating. This creates cultural problems and has a profound social and political impact on a person. Over the past two decades, the Internet has evolved from a technological achievement into an integral part of most people's culture. Academic research on digital culture shows that interaction on the Internet can also have negative consequences. The danger of too many digital technologies is related to the fact that they deprive people of the ability to maintain a conversation, create echo chambers for negative behavior, online bullying and trolling. In other words, advances in technology are leading humanity into an era of anxiety, where old social standards and values are being lost and people have to learn something new. The article focuses not only on the issues of unfavorable scenarios for the development of digital culture, but also on the positive side of global human interaction based on personal interests. The focus is on the ethical and epistemological problems of digital culture and ways to overcome them.

For citation

Tatarinov K.A., Anikienko N.N., Savcheko I.A., Muzyka S.M. (2024) Tsifrovaya kul'tura v sovremennom obshchestve [Digital culture in modern society]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 13 (8A), pp. 27-34.

Keywords

Ethical issues, digitalization of society, virtualization of life, media consumption, Internet celebrities, digital communication, digital culture, online communities, universal language.

References

1. Butina E.A. Digital culture as a consequence of the digitalization of society / E.A. Butina // Cultural and anthropological research. 2023. No. 2. pp. 8-15.
2. Gigolaev G.F. Sphere of culture and its digital transformation / G.F. Gigolaev, D.G. Tsegoeva, B.E. Bagaev // Managerial accounting. 2022. No. 6-3. pp. 477-482.
3. Kirichek P.N. Mass information in the space of culture / P.N. Kirichek // Questions of theory and practice of journalism. 2014. No. 5. pp. 108-117.
4. Kleimenov M.P. Mass culture: a criminological approach / M.P. Kleimenov, I.M. Kleimenov // All-Russian Journal of Criminology. 2024. Vol. 18. No. 1. pp. 18-24.
5. Pozharitskaya I.M. Digital management: concept or toolkit? / I.M. Pozharitskaya // Baikal Research Journal. 2021. Vol. 12. No. 2.
6. Reika Yu.Yu. The phenomenon of "cancellation culture" in modern society / Yu.Yu. Reika // Global and Regional Research. 2022. Vol. 4. No. 3. pp. 139-143.
7. Selina E.M. Innovations in teaching culture and art in the digital age / E.M. Selina // Scientific palette. 2022. No. 3 (37).

8. Strelchuk A.R. The influence of digital technologies on modern culture: an ethical and communicative aspect / A.R. Strelchuk // *Scientific opinion*. 2020. No. 11. pp. 64-68.
9. Tabachuk N.P. Information competence of the individual as a part of the digital culture of society / N.P. Tabachuk // *Problems of higher education*. 2018. No. 1. pp. 200-202.
10. Fedorova E.S. Media asceticism in the content-conceptual and value discourses of digital culture: the logic of reversibility / E.S. Fedorova // *Bulletin of Culture and Arts*. 2023. No. 2 (74). pp. 113-121.
11. Shapovalova G.M. Artificial intelligence-technologies of the future of mankind: "digital culture" in the context of "digital ethics" dogma in solving ethical problems / G.M. Shapovalova // *Baltic Humanitarian Journal*. 2019. Vol. 8. No. 4 (29). pp. 402-406.
12. Yarkova E.N. Digital culture as an object of cultural studies: on the problem of methodological alternatives / E.N. Yarkova // *Bulletin of Tomsk State University. Cultural studies and art history*. 2021. No. 41. pp. 112-126.