

УДК 372.83 + 394

**«ЦИФРОВАЯ АНТРОПОЛОГИЯ»
В ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТА
ПО СОЦИАЛЬНЫМ КОММУНИКАЦИЯМ ¹²**

Ю. Ю. Гафарова

Белорусский государственный университет
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь
gafarova@tut.by

В тексте рассматривается роль исследовательского поля цифровой антропологии в подготовке специалиста по социальным коммуникациям. Цифровая антропология, ориентированная на то, чтобы рассматривать распространение глобальных информационных и коммуникационных технологий в самых различных социальных и культурных полях не как чисто технологический, социально нейтральный акт, но как изменение способов коммуникаций во всём мире, и сохраняющая при этом преемственность подходов и методов культурного анализа, оптимальна для трансформации в учебную дисциплину, которая может иметь для будущих специалистов в области социальной коммуникации пропедевтический характер, вводя их одновременно в проблематику наук о человеке и культуре и исследования новых медиа.

Ключевые слова: цифровая антропология; цифровая культура; повседневность, социальные коммуникации; информационно-коммуникационные технологии.

**"DIGITAL ANTHROPOLOGY"
IN THE TRAINING OF
A SPECIALIST IN SOCIAL COMMUNICATIONS**

J. Gafarova

Belarusian State University
st. Kalvariyskaya, 9, 220004, Minsk, Republic of Belarus
gafarova@tut.by

The paper examines the role of the research field of digital anthropology in the training of a specialist in social communications. Digital anthropology is focused on considering the spread of global information and communication technologies in a variety of social and cultural fields not as a purely technological, socially neutral act, but as a change in the methods of communication around the world. In addition, it preserves the continuity of approaches and methods of cultural analysis. That is why digital

¹² Исследование проводилось при финансовой поддержке БРФФИ в рамках выполнения научного проекта «Мобильные технологии в цифровой трансформации повседневности Республики Беларусь» (№ Г20–056).

anthropology is optimal for transformation into an academic discipline., which may have a propaedeutic character for future specialists in the field of social communication, introducing them simultaneously into the problems of human and cultural studies and the field of new media research.

Keywords: digital anthropology; digital culture; everyday life; social communications; information and communication technologies.

За последние десятилетия интернет стал неотъемлемой частью повседневности. Онлайн и оффлайн переплетаются в обыденной жизни, а использование Всемирной паутины стало признанным способом присутствия в мире. Всё большее число людей в различных глобальных регионах живёт в «медиа-мирах». Они работают, покупают товары и услуги, проводят досуг, учатся, получают информацию о политических процессах и религиозных трансформациях в результате интенсивного использования информационно-коммуникационных технологий.

Всё это приводит к изменению соотношения способов создания и потребления культурных артефактов и возникновению так называемой «цифровой культуры». Интерактивные пользователи, одновременно являющиеся производителями (просьюмерами), переходят от отстраненного наблюдения за культурным продуктом и его интерпретации к иммерсии, глубокому погружению, «вторжению» в контент открытых медиа. Кроме того, цифровые технологии изменяют характер связи между объектами, пространством и временем [8]. Становится возможным не только легко модифицировать объекты, но и повторно контекстуализировать их, а объекты из разных исторических и пространственных контекстов объединять для создания принципиально новых ансамблей. Однако, при всей её принципиальной новизне, цифровую культуру нельзя рассматривать в отрыве от культуры нецифровой. С одной стороны, как отмечает автор программной монографии «Цифровая культура» Чарли Гир, цифровые технологии получили своё развитие лишь благодаря установкам капитализма, связанным с общей логикой производства необходимой информации и рационального расчета, а также политическим и культурным дискурсам модерна. С другой стороны – в определённой степени вся современная культура становится «настолько цифровой», что сам термин может стать тавтологическим [4].

Подготовка специалистов по социальным коммуникациям должна быть ориентирована на получение ими навыков работы в глобальной системе производства, распространения, обмена и потребления социально значимой информации в индивидуальном, групповом и массовом форматах при помощи вербальных, аудиальных и визуальных коммуникативных средств. Становление цифровой культуры остро

ставит перед будущими специалистами по социальным коммуникациям проблему умения рассматривать социальные последствия трансформации культурного и медийного производства; выявлять взаимосвязи между интерактивными, мобильными и сетевыми технологиями и культурными практиками; анализировать динамику всех аспектов повседневной жизни современного человека.

Данные методологические задачи могут решаться в рамках изучения курса «Цифровая антропология». Цифровая антропология (*Digital Anthropology*) – новая область антропологического знания, предметом которой являются социокультурные трансформации, связанные с распространением цифровых технологий. Опираясь на конструктивистские, холистические и релятивистские установки социальной и культурной антропологии XX в., антропологи изучают, как цифровые технологии формируют человеческую культуру и общество и формируются ими. Рассматривая цифровые системы и виртуальные миры как культурные артефакты, антропологи исследуют их в широком социальном контексте, выявляя противоречия и сложности их функционирования. Кроме того, в рамках цифровой антропологии делается акцент на динамичном характере всех современных региональных, национальных и локальных культур и эксплицируется специфика их изменений под влиянием цифровизации.

Цифровая антропология имеет два основных направления – изучение «новых цифровых миров» и исследование цифровой повседневности. Оба эти направления являются важными для подготовки специалистов по социальным коммуникациям.

В рамках первого направления выявляется как специфика картины мира, ценностных и символических систем членов онлайн-сообществ, так и взаимосвязь формирования их идентичности и особенностей использования цифровых платформ. Так, пионерские работы Сэмюэля Уилсона и Лейтона Петерсона [10], Тома Бёльшторфа [1], Габриэллы Коулман [3], Дженны Баррелл [2], Патриции Ланге [6] посвящены анализу виртуальных онлайн-миров, игровых и неигровых сред.

Второе направление цифровой антропологии ориентировано на изучение влияния цифровых технологий на повседневную жизнь. В ситуации, когда присутствие онлайн и использование мобильных технологий стало обыденностью не только для молодых людей, но и для представителей других поколений, не только для населения Запада, но и для жителей Восточной и Южной Азии, Латинской Америки и Африки, антропологи обращаются к проблемам сходств и различий воздействия цифровых коммуникационных технологий на новые характеристики

общения, проведения досуга и обучения людей различных возрастов [5], трансформацию отношений внутри расширенных семей [7] и изменение традиционных ценностей и норм различных этнических групп [9].

Таким образом, цифровая антропология, ориентированная на то, чтобы рассматривать распространение глобальных информационных и коммуникационных технологий в самых различных социальных и культурных полях не как чисто технологический, социально нейтральный акт, но как изменение способов коммуникаций во всём мире, и сохраняющая при этом преемственность подходов и методов культурного анализа, оптимальна для трансформации в учебную дисциплину, которая может иметь для будущих специалистов в области социальной коммуникации пропедевтический характер, вводя их одновременно в проблематику наук о человеке и культуре и исследований новых медиа.

Библиографические ссылки

1. *Boellstorff T.* Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton: University Press, 2008.
2. *Burrell J.* Invisible Users: Youth in the Internet Cafés of Urban Ghana. Cambridge: MIT Press, 2012.
3. *Coleman G.* Coding Freedom: the Ethics and Aesthetics of Hacking. Princeton: University Press, 2012.
4. *Gere, Ch.* Digital Culture. London: Reaktion Books, 2008.
5. Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media / M. Ito [et al.]. Cambridge: MIT Press, 2013.
6. *Lange P.* Kids on YouTube. Walnut Creek: Left Coast Press, 2014.
7. *Madianou M., Miller D.* Migration and New Media: Transnational Families And Polymedia. London: Routledge, 2012.
8. *Miller V.* Understanding Digital Culture. Thousand Oaks: Sage, 2011.
9. *Tenhunen S.* A Village Goes Mobile. Oxford: Oxford University Press, 2018.
10. *Wilson S., Peterson L. C.* The Anthropology of Online Communities // Annual Review of Anthropology. 2002. No 31(1). P. 449–467.

УДК 37.035

ФАКТЧЕКИНГ В СИСТЕМЕ ГРАЖДАНСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ ЛИЧНОСТИ

И. И. Екадумова

Белорусский государственный университет
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь
ekadumova@gmail.chaom