

# ЦИФРОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ МОЛОДЕЖНОГО КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВА: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ

**А. Э. САЛИКОВ**

В статье раскрываются основные параметры цифрового измерения молодежного культуротворчества. Автор ставит перед собой цель – раскрыть влияние цифровизации на динамику молодежного культуротворчества в контексте работы с молодежью. В статье сформировано проблемное поле, показаны основные сферы и содержательные направления, а также обозначены границы категориально-понятийного аппарата цифрового культуротворчества молодежи. В качестве его основных содержательных составляющих выделены: цифровая работа с молодежью, формирование открытой сетевой инфраструктуры молодежных цифровых коммуникаций, интеграция технологий искусственного интеллекта в молодежную сферу и др. Автор раскрывает роль культурно-креативных индустрий в молодежной среде, а также отмечает возрастающее воздействие медиапроизводства на цифровое измерение молодежной социокультурной активности и направления реализации культурного потенциала молодых людей.

Ключевые слова: молодежь, цифровое творчество, цифровая работа с молодежью, искусственный интеллект, сетевые коммуникации, культурный потенциал.

**УДК 008**

В настоящее время стремительно развиваются информационные компьютерные технологии (ИКТ) и цифровые коммуникации, которые стали неотъемлемой частью жизнедеятельности молодых людей и активно влияют на культурные явления, связанные с молодежью и молодежной средой, в том числе и белорусской. Белорусская молодежь сегодня тотально вовлечена в интернет-коммуникации. Сеть является главным видом досуга молодежи, предоставляющим им высокую степень свободы и самореализации, позволяющим быть в курсе всех трендов и чувствовать себя комфортно вне зависимости от места проживания. Ежедневно Интернетом пользуются практически все юноши и девушки, подавляющее большинство из которых (84,1 %) – активные участники социальных сетей и мессенджеров [4]. Таким образом, растет степень вовлеченности молодежи во все сферы жизнедеятельности, связанные с активным использованием ИКТ, которые существенно трансформируют социально-культурную активность молодых людей, оказывая влияние на формы культурного выражения, характер культуротворческого процесса, программы молодежной жизнедеятельности. Эти и другие обстоятельства и факторы оказывают существенное влияние как на векторы социодинамики культуры, так и на реализацию культурного потенциала молодых людей. Процесс цифровизации необратимо меняет молодежное измерение культуры.

Проблематика, связанная с медиакультурой, информационной культурой личности, цифровизацией социокультурных процессов, влиянием ИКТ на динамику трансляционной сферы культуры, в научном дискурсе разрабатывается достаточно активно. Очевидно, что новый этап цифровой трансформации социокультурной реальности существенным образом влияет на все сферы жизнедеятельности молодежи, в том числе и на динамику культуротворческих процессов. В таком исследовательском ракурсе возникает проблемное поле, которое охватывает широкий спектр вопросов. Среди наиболее существенных

выделим следующие: как новые технологии влияют на культурные формы бытия молодежных субъектов в основных сферах культуротворчества (художественной, правовой, экологической, нравственной, эстетической культурах)? как современные информационные технологии используются для раскрытия культурного потенциала молодых людей? каковы резервы молодежного творчества и механизмы их реализации в сфере цифровой молодежной работы? В какой мере искусственный интеллект влияет на культурные явления в молодежной среде? как виртуализация молодежной сферы влияет на культуротворческую деятельность? В такой постановке в отечественной культурологии вопросы не ставились.

В настоящее время категориально-понятийный аппарат исследователей молодежной сферы постоянно пополняется. Исследователи оперируют такими понятиями, как «цифровая работа с молодежью», «смарт-концепция работы с молодежью», «цифровое творчество», «культура мейкеров» и др.

Эти и другие вопросы формируют новое проблемное поле молодежных исследований, связанное с цифровизацией и виртуализацией культуротворческой деятельности молодежи, которое требует своего теоретико-культурологического осмысления.

Цель статьи: раскрыть влияние цифровизации на динамику молодежного культуротворчества в контексте работы с молодежью. Раскрытие заявленной темы лежит в плоскости анализа социально-культурных особенностей поколения молодежи, фиксации тенденций социодинамики молодежного измерения культуры и основных направлений культуротворческой деятельности молодых людей, связанных с ИКТ. Обращаясь к понятию «культуротворческая деятельность» в контексте молодежной социокультурной активности, мы будем исходить из того, «что культуротворческая деятельность складывается из активной познавательной деятельности субъекта, направленной на потребление ценностей культуры, деятельности, направленной на преобразование внутреннего духовного мира субъекта и деятельности, направленной на преобразование окружающей его социально-культурной среды» [3, с. 108].

В молодежном измерении культуры на европейском уровне фиксируется ряд взаимосвязанных и взаимозависимых явлений: сохранение молодежного образа жизни независимо от биологического возраста субъектов культуры (ювенилизация); концептуальное влияние культуры на области, которые выходят за рамки культурного сектора (культурная адаптация); формирование «культуры для молодых» на мировом рынке товаров и услуг (коммерциализация); позиционирование молодых людей одновременно как производителей и потребителей культуры (просумеризация); расширение спектра личностной идентичности молодых людей (индивидуализация); диверсификация векторов молодежной социально-культурной активности на разные культуротворческие сферы (фрагментация); осознание взаимозависимости, уменьшение расстояния благодаря коммуникационным технологиям, путешествиям и распространению новых международных контактов и их локализация (глобализация/локализация); горизонтальная мобильность молодежи и гибридизация молодежных культур (транскультурность); расширение прав и возможностей молодежи (культура как инструмент борьбы с дискриминацией); распространение киберпространства практически на все социальные аспекты повседневная жизнь молодежи

(цифровизация) [5, с. 11]. Эти и другие явления задают основные векторы динамики развития молодежного измерения культуры и существенно влияют на содержание и формы культуротворческих процессов в молодежной среде.

Впервые социально-культурологические и психологические особенности современного поколения молодежи были аргументировано представлены в работах американских ученых Н. Хоува и У. Штрауса (Neil Howe, William Strauss) в рамках теории поколений [8]. В частности, ученые обосновали, что новое поколение молодых людей (поколение Z) будет обладать высокой мобильностью, скоростью восприятия информации и способностью ее обрабатывать; виртуальные коммуникации будут преобладать над физическими, информированностью, предприимчивостью и клиповым мышлением, способностью генерировать оригинальные решения.

Модусы взаимодействия молодежи и ИКТ в деятельностном аспекте привели к формированию нового направления культуротворческой деятельности – цифровой работы с молодежью. Цифровая работа с молодежью «означает активное использование или обращение к цифровым медиа и технологиям. Цифровая молодежная работа не является отдельным методом молодежной работы – и может быть включена в любое направление работы с молодыми людьми (открытая молодежная работа, молодежная информация и консультации, молодежные клубы, независимая молодежная работа и т. д.). Цифровая молодежная работа преследует те же цели, что и молодежная работа в целом, базируется на использовании цифровых медиа и технологий и должна поддерживать общие цели. Цифровая работа с молодежью может происходить в индивидуальном режиме, в онлайн-среде или в их комбинации. Цифровые медиа и технологии могут быть инструментом, мероприятием или содержанием в молодежной работе» [7, с. 11]. С культурологической точки зрения цифровая работа с молодежью должна учитывать эстетические потребности молодых людей и открывать возможности творческого самовыражения и реализации культурного потенциала в новых культурных реалиях. Такое видение культурологической составляющей молодежной работы выводит нас на понятие «цифровое творчество». В ряде источников это понятие трактуется достаточно узко и связано с областью IT. Например, под цифровым творчеством понимается умение побуждать молодых людей создавать и редактировать «цифровой контент» и выражать себя с помощью цифровых средств; дать молодым людям возможность изучить кодирование или познакомиться с «культурой мейкеров»; понять, как авторские права и лицензии применяются к данным, информации и «цифровому контенту»; быть в курсе доступных инструментов для цифрового творчества (включая бесплатные инструменты и инструменты с открытым исходным кодом) [7, с. 29]. Вместе с тем, с культурологической точки зрения границы понятия «цифровое творчество» гораздо шире и должно стать предметом отдельных культурологических исследований.

Обратимся к молодежной сфере Республики Беларусь в контексте цифрового творчества молодежи. Система дополнительного образования детей и молодежи (как формального, так и неформального) реагирует на новые тенденции в молодежной сфере. Например, УО «Минский государственный дворец детей и молодежи» выделяет следующие творческие направления, связанные с интеграцией ИКТ в молодежное культуротворчество: «Цифровое творчество

в Интернете», «Компьютерная анимация», «Web-дизайн», компьютерная радиоэлектроника, мультимедийная техника. Растет качественное и количественное разнообразие форм цифрового творчества в художественной сфере «фото (серия фотографий, фотоколлаж, фотоочерк, фотохроника, документальная фотография, фотопортрет, автография, жанровое фото, фотосюжет, фотовзгляд, фотоинсталляция, мобилография (айфонография), макросъемка, микрофотография, фотопейзаж, панорамная фотография, 3D-визуализация, freezelight (рисование светом); wild camerawork (комбинированные съемки); phantasmagoria (показ световых картин с помощью оптических устройств); видео (документальный фильм, видеоочерк, видеоклип, рекламный ролик/промовидеоматериал, видеохроника, видеоэссе, видеоинтервью, анимация, интервальная съемка (time lapse); ИКТ (электронные издания, интеллект-игры, интерактивные викторины, видеоэкскурсии, веб-квесты, виртуальные путешествия, мультимедийные творческие занятия, интерактивные стенды, информационные творческие проекты, интернет-приложения и т. д.); социальные медиасетевые ресурсы: интернет-платформы (вебсайты, специальные/специализированные разделы веб-сайтов, авторские интернет-приложения), социальные сети (страницы социальных групп, авторские блоги)» [1]. Список может быть продолжен.

Практически не исследованной областью молодежного культуротворчества остается система искусственного интеллекта (ИИ). Технологии ИИ обладают потенциальными возможностями расширения аудитории молодежи. Системы ИИ открывают новые направления социально-культурной активности молодежи в сфере культуротворчества и потенциально придают новые векторы онлайн-взаимодействию и вовлечению молодых людей в инновационную деятельность в сфере культуры. В настоящее время «Искусственный интеллект рассматривается как инструмент для получения дополнительной информации и повышения творческого потенциала, позволяющий создавать новые формы самовыражения и разрабатывать новые продукты» [6, с. 42].

ИИ активно используется в молодежно-игровой индустрии. Например, в ряде популярных в молодежной среде играх (Overwatch, Uncharted и Mario Kart) в настоящее время представлены виртуальные персонажи с ИИ, с которыми игроки могут взаимодействовать в игровой среде. Молодые люди выступают как со-творцы игрового содержания, что, безусловно, меняет их статус как субъектов культуротворческого процесса. Так, молодые люди имеют возможность разрабатывать игры, симуляторы и чат-боты на основе ИИ. Создатели видеоигры Minecraft разрабатывают платформу, которая позволяет молодым людям обучать агентов ИИ в виртуальном мире игры. В будущем технологии на основе ИИ могут позволить молодым людям работать вместе с системами ИИ для создания разнообразного творческого контента, такого как музыка и искусство» [9, с. 20]. Системы ИИ раскрывают молодым людям новые возможности творчества, в первую очередь в игровой деятельности и сфере художественного творчества. Вместе с тем сам характер культуротворческого процесса претерпевает существенную качественную трансформацию в связи со смещением культуротворческой деятельности в виртуальную среду.

Объективной реальностью молодежной социокультурной активности становится интеграция виртуальной и дополненной реальности в молодежную

досуговую сферу. В основном это происходит в субкультуре геймеров, индустрии развлечений, формальном, неформальном и информальном образовании. При этом усиливается тенденция коммерциализации молодежной социально-культурной активности.

Эти и другие факторы и тенденции привели к появлению SMART-концепции молодежной работы, которая является частью молодежной сферы, руководствуется принципами и общими целями молодежной политики и молодежной работы, а также поддерживает их достижение и позволяет молодым людям и специалистам по работе с молодежью на базе имеющегося на сегодня опыта и использовании цифровых СМК и ИКТ создавать инновационные «SMART-решения». Последние представляют собой инновационный инструмент для разработки или проведения мероприятий в сфере молодежной работы. Цель SMART-решений – повысить эффективность и результативность молодежной работы, а именно: охватить больше молодых людей; расширить возможности для развития творчества молодежи, самостоятельной инициативы и совместной деятельности; снизить риск отчужденности молодежи; увеличить вовлеченность молодежи и улучшить ее готовность к трудоустройству; поддержать активное участие молодежи в жизни местных сообществ и принятии решений [2, с. 9]. В контексте молодежного культуротворчества SMART-концепция молодежной работы призвана расширить творческие возможности за счет внедрения « SMART-решений» и облегчения молодым людям доступа к молодежным площадкам социокультурной активности.

Таким образом, цифровое измерение молодежного культуротворчества представляет собой инновационную цифровую (виртуализированную) социокультурную активность, актуализированную в новых культурных явлениях, тенденциях и феноменах в молодежном измерении культуры, возникающих (часто спонтанно) вследствие активного использования ИКТ. Предметно, актуализация цифрового измерения молодежного культуротворчества происходит в цифровой молодежной работе и SMART-концепции молодежной работы («SMART-решения»); в открытой сетевой инфраструктуре молодежных цифровых коммуникаций, а также широком использовании цифровых медиа и «месенжеров» в организационно-сетевых структурах; в субкультуре геймеров; в системах и технологиях искусственного интеллекта и их интеграции в молодежную среду; «цифровой» идентичности и цифровых компетенциях; в виртуализации молодежных мероприятий; развитии ориентированных на молодежную аудиторию образовательных (e-learning) платформ и образовательных ресурсов (например, MOOC), в виртуализации художественной культуры (интернет-галереи искусств, виртуальные библиотеки, виртуальные экскурсии и т. д.); во включении в молодежные программы, проекты и мероприятия «цифрового» компонента для расширения доступа и участия молодежных субъектов; изменение статуса молодежного субъекта в системе цифрового взаимодействия как активного производителя «молодежного контента»; развитие системы молодежной информации и консультирования. Важно отметить стремительное развитие в молодежной сфере культурно-креативных индустрий, в основном в сфере художественного творчества, и их коммерциализацию, а также возрастающее воздействие медиа-производств на цифровое измерение молодежной социокультурной активности. Объективно возрос запрос на развитие

медиаграмотности и критического мышления молодежи, формирование культурной компетенции молодых людей, а также обеспечение равного доступа к инфраструктуре культуры для молодых людей независимо от места проживания.

### **Список использованных источников**

1. Положение Республиканского заочного конкурса художественного творчества студентов учреждений высшего образования «АРТ-портал – 2020» [Электронный ресурс] // Национальный центр художественного творчества детей и молодежи. – Режим доступа: nchtdm.by. – Дата доступа: 12.02.2021.
2. Смарт-концепция молодежной работы / Эстонский Центр Молодежной Работы. – Таллинн: Kutarprint, 2017. – 20 с.
3. Суртаев, В. Я. Молодежь и культура / В. Я. Суртаев; Санкт-Петербург. гос. ун-т культуры. – Санкт-Петербург: [б. и.], 1999. – 223 с.
4. Сухотский, Н. Н. Штрихи к портрету «цифрового поколения»: белорусская молодежь образца 2020 года [Электронный ресурс] // Н. Н. Сухотский / Белорусский институт стратегических исследований (БИСИ). – Режим доступа: bisr.gov.by. – Дата доступа: 02.02.2021.
5. Access of young people to culture. Final report (2008) [Electronic resource] / Official website of the European Union. – Mode of access: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/edc2d7e3-e6e6-4802-a157-26f260a7f7a7/language-en>. – Date of access: 22.02.2020.
6. Artificial Intelligence and its Impact on Young People. Seminar report // V. Stefan [edit. et al.]. – Budapest: Council of Europe Publishing, 2019. – 142 p.
7. Developing digital youth work Policy recommendations, training needs and good practice examples [electronic resource] / Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture of the European Commission. – Mode of access: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>. – Date of access: 22.02.2020.
8. Howe, N. Millennials Rising: The Next Generations / N. Howe, W. Strauss. – N. Y.: Vintage Books, 2000. – 432 p.
9. Youth and Artificial Intelligence: Where We Stand / A. Hasse [edit. et al.]. – Berkman Klein Center for Internet & Society publication. – Cambridge, 2019. – 20 p.

**DIGITAL DIMENSION OF YOUTH CREATIVITY: THE MAIN FRAMEWORK**

**Andrei SALIKAU**

**Abstract:** The author acknowledges the main parameters of the digital dimension of youth cultural creativity. The aim of the article is to reveal the impact of digitalization on the dynamics of youth cultural creativity in the context of youth work. The author formulates the main issues, considers areas and theoretical framework of the digital of young people. Digital work with youth, the formation of the open network infrastructure of youth digital communications, the integration of artificial intelligence technologies into the youth sphere are highlighted as its main content components of the digital dimension of youth cultural creativity. The author introduces the characteristics of cultural and creative industries in the youth field and also highlights the increasing impact of the media sphere on the digital creativity of young people.

**Keywords:** youth, digital creativity, digital youth work, artificial intelligence, networking, cultural potential.



**Дата подачи: 25.02.2021 г.**