

АСПЕКТЫ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ В РАЗЛИЧНЫХ СФЕРАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА

Е. В. Якуш, А. С. Саковец

*Белорусский государственный университет, г. Минск;
ekaterinaakus29@gmail.com; alinasakovets200423@gmail.com;
науч. рук. – Е. В. Сошникова, ст. преп.*

В статье проводится анализ аспектов цифровой культуры: научно-технической, художественной, цифровой культуры в сфере образования, политической и правовой и их влияние на жизнь современного общества и на каждого человека в целом. Цель данной статьи – показать масштабность цифровой культуры и необходимость пользоваться новыми цифровыми возможностями во всех отраслях жизнедеятельности.

Ключевые слова: цифровая культура; медиа-продукты; технологии; киберфизическое пространство; Digital Humanities; искусственный интеллект.

Человек не может в полной мере овладеть всеми гранями и сферами цифровой культуры, так как она очень большая и всеобъемлющая. Мир, в котором мы живем сегодня, окружен цифровыми медиа-продуктами, которые находятся даже в тех отраслях, которые не связаны с цифровыми медиа, таких как здравоохранение, политика, образование и искусство.

С каждым днем кажется, что технологии движутся быстрее. Искусственный интеллект создает все более и более умные машины; новые реальности, дополненные и виртуальные, объединяются с нашим аналоговым миром; инновации набирают обороты, трансформируя все, с чем имеют дело. Но даже когда цифровая культура меняет наш мир на каждом уровне, технология – это всего лишь инструмент, а вот люди – это движущая сила цифровой трансформации. В зависимости от практик использования цифровых технологий выделяют несколько аспектов цифровой культуры:

1. Научно-техническая цифровая культура и коммуникация.

Цифровые технологии способствуют автоматизированным процессам и машинам в различных отраслях промышленности. Это не только дает нам больше времени, чтобы сосредоточиться на других областях, но и обеспечивает более высокие стандарты безопасности, избавляя от тяжелых и рискованных задач (например, строительство, добыча полезных ископаемых или другие тяжелые физические работы).

Цифровая культура относится к знаниям, убеждениям и практикам людей, взаимодействующих в цифровых сетях, которые могут воссоздавать культуры материального мира или создавать новые области культурной мысли и практики, присущие цифровым сетям. Применение цифровых технологий положительно сказалось в развитии сферы науч-

ных коммуникаций и обеспечении широкого доступа к базам знаний; в сохранении культурного наследия (музейных коллекций, библиотечных фондов).

Стоит упомянуть, что цифровые технологии сильно повлияли на область научных исследований, добавив совершенно новые междисциплинарные социально-гуманитарные науки, такие как гуманитарная информатика, компьютерная психология (киберпсихология) и многие другие. Этот процесс объединения гуманитарных и технических наук называется Digital Humanities и на данный момент набирает стремительные обороты. Цифровые технологии не только сохраняют культурное наследие, они также могут служить для расширения познания людей.

Культура цифровой индустрии создала общество, основанное на знаниях, охватываемое высокотехнологичной глобальной экономикой, она влияет на производственные результаты и даже на сектор услуг. Кроме того, в нынешнем коммерческом обществе цифровая индустрия может стать отличным стимулом исследования людьми своих личных потребностей, облегчая процедуру принятия решений [1].

2. Художественная цифровая культура.

Значительные изменения под влиянием цифровой культуры затрагивают и художественную жизнь современного общества. Новые формы создания, производства, распространения, доступа и участия произвели революцию в целых отраслях, таких как книгоиздание, музыка и кино. Изменения принесли как возможности, так и проблемы в творческую цепочку.

Цифровое искусство подразумевает под собой как интеграцию разных видов искусства (поэзии, видео-индустрии, киноиндустрии, живописи, музыки), которая создает совершенно новые продукты, не похожие ни на что ранее существовавшее в физическом мире. А с другой стороны, эти новые продукты бросают своеобразный вызов классическому искусству и показывают доминирование современных технологий над более устаревшим физическим миром.

3. Цифровая культура в сфере образования.

Применение цифровых технологий довольно сильно поспособствовало внесению изменений в процесс образования и обучения, запрашивая все новые и новые методологии и средства обучения, которые будут задействованы в процессе образования.

В последние 2 десятилетия в сферу образования даже был внедрен Искусственный Интеллект. Самое простое применение искусственного интеллекта в образовании – это, конечно же, оценка. В компьютерных тестах, без которых на данный момент сложно представить образовательный процесс во всем мире, с множественным выбором, когда вы-

полненное задание необходимо сравнить с правильным образцом, оценка оставлена для компьютерных программ.

Имея доступ к Интернету, в настоящее время можно получить доступ к различной информации в течение нескольких секунд, просто выполнив поиск в Интернете. Давно прошли те дни, когда приходилось тратить огромное количество времени на поиск конкретной информации в книгах или ходить в физическую библиотеку, чтобы получить доступ к конкретной информации. Теперь цифровые технологии позволили каждому иметь доступ к таким вещам, как онлайн-курсы, тренинги, книги, журналы, публикации и другая важная информация.

4. Политическая цифровая культура.

Цифровая культура также затронула и политическую сферу общества. Влияние интернета на политическую культуру заключается в формировании нового образа политики, новых форм политической культуры, в потребности в иных политических лидерах.

Социальные медиа и другие элементы цифровой культуры - это инструменты, которые могут быть использованы любым человеком, обладающим навыками и знаниями для их использования. Будут ли они использоваться для создания более эгалитарных политических культур или для углубления неравенства, будет зависеть от того, какие силы разовьют политическую волю и навыки, чтобы одержать верх. Преобладающая мысль о влиянии новых средств массовой информации и политики прошла через два основных этапа. Первоначально многие думали, что Сеть имеет немного прогрессивный уклон, возможно, из-за контркультуры, которая была распространена среди первой значительной группы пользователей. Затем, на втором этапе, люди увидели цифровой мир в значительной степени политически нейтральным, одинаково доступным для использования людьми всех политических убеждений.

5. Правовая цифровая культура.

Цифровая культура в настоящее время не может быть отделена от влияния культур физического мира. В настоящее время можно сказать две вещи о взаимоотношениях между онлайн-культурами и культурами физического мира. Во-первых, рост взаимодействия в цифровых сетях влияет на «традиционные» культуры. Во-вторых, давние культурные традиции влияют на цифровую культуру по мере ее формирования. Этика и нормы, установленные в физическом мире, формируют наши взгляды на поведение и ценности в цифровых сетях. Термин «норма» относится к поведенческому стандарту. Взаимное влияние того, что считается «нормальным» в онлайн-поведении, и устоявшихся норм физического мира возникает динамичным образом, и иногда они сталкиваются. Недостатки в правовой культуре являются одним из основных барьеров для

успеха в цифровую эпоху. Наиболее очевидным и распространенным недостатком правовой цифровой культуры является боязнь рисковать.

Таким образом, с развитием цифровых технологий способы передачи информации, традиций и культурного кода между участниками общественных отношений претерпели кардинальные изменения. Появление «цифрового слоя» между сознанием человека и внешним миром привело к сдвигу в нашем восприятии мира, поскольку теперь мы рассматриваем его через призму цифрового пространства [2]. Использование искусственного интеллекта и глобальные облачные данные в повседневной жизни общества требуют особого внимания. Наше взаимодействие с киберфизическими системами кардинально повлияло на восприятие непосредственной реальности. Синтез человеческого познания и искусственного интеллекта приводит к слиянию материального и киберфизического пространств, в результате чего объекты цифрового мира приобретают материальную ценность, а материальные объекты (произведения искусства, музыка, книги и др.) трансформируются в цифровой код.

Библиографические ссылки

1. Цифровая культура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura/viewer> – Дата доступа: 10.02.2019.
2. Building a digital culture [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.strategyand.pwc.com/de/en/functions/organisational-strategy/building-a-digital-culture.html> - Дата доступа: 22.05.2019.