

5. Евдокимова Л. А. Составление тестов как метод закрепления учебного материала // Вопросы методики преподавания в вузе. 2014. №3 (17). С. 444–446.
6. Хазова Л. В. Подходы к организации преподавания социально-гуманитарных дисциплин в негуманитарных вузах // Социально-гуманитарные знания. 1997. № 3. С. 18–27.

Роль дисциплины «Цифровая антропология» в формировании цифровой культуры студенческой молодежи

Ю. Ю. Гафарова, Т. В. Купчинова

*Белорусский государственный университет,
факультет философии и социальных наук,
кафедра социальной коммуникации
julia.j.gafarova@gmail.com*

Аннотация. В тексте рассматривается роль дисциплины «Цифровая антропология» в формировании цифровой культуры студенческой молодежи. Цифровая антропология, ориентированная на то, чтобы изучать распространение глобальных информационных и коммуникационных технологий в самых различных социальных полях не как чисто технологический, социально нейтральный акт, а как изменение культуры во всём мире, оптимальна для трансформации в учебную дисциплину, имеющую для студенческой молодежи практико-ориентированный характер.

Ключевые слова: цифровая культура; цифровые технологии; студенческая молодежь; цифровая антропология; социальные коммуникации.

В эпоху глобальных трансформаций всех сфер общественной жизни в качестве одного из ключевых драйверов трансформационных процессов в области культуры выступают цифровые технологии. Они меняют формы повседневных практик, их содержание, восприятие и оценку результатов культурных взаимодействий. Цифровые технологии придают этим взаимодействиям новое измерение, активизируют поток культурных товаров и услуг и формируют новое понимание культурного творчества. Как отмечает автор программной монографии «Цифровая культура» Чарли Гир, вся современная культура становится «настолько цифровой» [1, с. 7], что сам термин может стать тавтологическим. Определяемая как совокупность динамичных систем смыслов, ценностей и моделей поведения субъектов, взаимодействующих в условиях распространения цифровых технологий [2], цифровая культура все в большей степени определяет сам характер деятельности и коммуникаций современного человека, который практически не может существовать вне цифровой культуры, снижающей «барьеры и трудности, возникающие в общении – в первую очередь, связанные со временем и местом, – позволяя людям принимать новые формы взаимодействия и участия, прежде всего

те, что связаны с Web 2.0», и расширяющей «опыт сообщества, помогая общаться с людьми, имеющими другие убеждения или происхождение» [3].

Молодежь является самым активным пользователем цифровых инструментов коммуникаций. Так, по данным отчета Global Digital 2024, молодые люди в возрасте от 16 до 24 лет проводят в Интернет в среднем 7,2 часа [4]. Активно растет число молодых пользователей ChatGPT – чат-бота с искусственным интеллектом. Пользователи ChatGPT в возрасте от 18 до 24 лет составляют 30,09 % [5]. Использование искусственного интеллекта в образовании позволяет решать ряд вопросов, связанных, в первую очередь, с персонализацией процесса обучения и его доступностью, обработкой большого массива данных, администрированием учебного процесса. В то же время, использование ИИ – это вызов традиционной системе образования, в частности, существующим формам контроля знаний.

В этой связи вопрос о формировании у студенческой молодёжи цифровых умений и компетенций, цифровой культуры в целом, представляется крайне актуальным. Введение в учебный процесс дисциплины «Цифровая антропология» во многом позволяет решить эту задачу.

Цифровая антропология – новая область антропологического знания, предметом которой являются социокультурные трансформации, связанные с распространением цифровых технологий. Рассматривая цифровые системы и виртуальные миры как культурные артефакты, антропологи исследуют их в широком социальном контексте, выявляя противоречия и сложности их функционирования. Современная цифровая антропология имеет два основных направления – изучение новых цифровых миров и исследование цифровой повседневности. 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. Второе направление цифровой антропологии ориентировано на изучение влияния цифровых технологий на повседневную жизнь. В ситуации, когда присутствие онлайн и использование мобильных технологий стало обыденностью, антропологи обращаются к проблемам сходств и различий воздействия цифровых коммуникационных технологий на новые характеристики общения, проведения досуга и обучения.

Интеграция обоих проблемных полей цифровой антропологии в учебный процесс в качестве практико-ориентированной дисциплины позволяет не только сформировать у студенческой молодежи навыки критического анализа и оценивания социальных последствий трансформации культурного и медийного производства, выявления взаимосвязей между интерактивными, мобильными и сетевыми технологиями и культурными практиками, но и продемонстрировать, с

использованием различного рода кейсов, динамику и потенциальные риски жизни в цифровой среде.

Дисциплина «Цифровая антропология» является частью учебного плана студентов специальности «Социальные коммуникации» ФФСН БГУ с 2022–2023 учебного года. Программа курса включает в себя три модуля – «Цифровая антропология как наука», «Новые медиа в контексте цифровой антропологии» и «Мобильные технологии, технологии искусственного интеллекта и дополненной реальности в повседневности». Практикоориентированность учебной дисциплины выражается в наличии значительного количества индивидуальных и групповых заданий, направленных на получение студентами культурно-цифровых компетенций. Студентам предлагаются следующие задания: проведение автоэтнографического исследования, ориентированного на определение своей «погруженности» в социальные сети; включенное наблюдение за использованием смартфонов посетителями общественного места; проведение интервью с представителями разных поколений, позволяющее выявить межпоколенческие различия в практике использования смартфонов; проведение интервью, позволяющее выявить встроенность цифровых технологий в повседневную жизнь информантов разных возрастов; проведение интервью, позволяющее эксплицировать изменение ценностей информантов разных возрастов в ситуации цифровой трансформации повседневности; моделирование будущего, в котором технологии искусственного интеллекта и дополненной реальности будут неотъемлемым атрибутом повседневности и пр.

Таким образом, цифровая антропология, ориентированная на то, чтобы рассматривать распространение глобальных информационных и коммуникационных технологий в самых различных социальных полях не как чисто технологический, социально нейтральный акт, но как изменение культуры во всём мире, оптимальна для трансформации в учебную дисциплину, которая может иметь для студенческой молодежи практикоориентированный характер, вводя ее в поле цифровой культуры.

Библиографические ссылки

1. Gere Ch. Digital Culture. London: Reaktion Books, 2008. 248 p.
2. Okasha A. Introduction to Digital Culture: What is and Why it Matter? Mode of access: <https://www.linkedin.com/pulse/introduction-digital-culture-what-why-matter-dr-amr-okasha>. Date of access: 09.03.2024.
3. Uzelac A, Biserka C. Digital Culture: The Changing Dynamics. Mode of access: https://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital_culture-en.pdf. Date of access: 09.03.2024.
4. Digital 2024: Global Overview Report. Mode of access: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. Date of access: 09.03.2024.
5. Статистика чат-бота ChatGPT в 2024 году. Mode of access: <https://inclient.ru/chatgpt-stats/?ysclid=lt4afjexv0527865430>. Date of access: 09.03.2024.