

УДК 316.324.8

ЦИФРОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ И ЭЛЕКТРОННАЯ КУЛЬТУРА

Киндиа Самаке

Университет социальных наук и менеджмента, г. Бамако, Республика Мали

DOI: 10.26456/vtphilos/2020.3.058

В статье анализируется сущность понятия «цифровая революция» и ее проявления. Делается вывод, что следствием цифровой революции стало возникновение и развитие нового типа культуры – электронной культуры. Ее особенностями являются доступность, дистанционность, стирание различий между объектом и субъектом, расширение их степени свободы, доминирование визуального над знаково-символическим, динамичность, усиление роли виртуальной реальности в бытии человека и общества, ориентация на игровую деятельность. Автор показывает, что электронная культура выполняет все основные функции, присущие феномену культуры, и имеет две разновидности: культуру, являющуюся электронной по своей форме, и культуру, которая является электронной и по форме, и по содержанию.

Ключевые слова: *цифровая революция, культура, электронная культура, постиндустриальное общество, информационное общество, глобализация, функции культуры, свойства культуры.*

Сущность цифровой революции заключается в повсеместной замене механических и аналоговых технологий цифровыми, которая, начавшись в конце XX в., продолжается в настоящее время. С технической точки зрения в основе цифровой революции лежат технологии, позволяющие преобразовать объекты, например изображение и звук, в цифровые данные, представляющие собой последовательности нулей и единиц. Их можно сохранить, обработать и передать, что открывает новые возможности перед человеком.

Проявлениями цифровой революции являются:

автоматизация все большего числа производственных процессов; накопление значительных объемов информации у пользователей; их доступ, включая систему «онлайн», к массивам внешних для себя источников информации;

алгоритмизация обработки больших объемов данных, что обеспечивает недостижимые ранее скорости работы с информацией.

Цифровая революция детерминирует изменения во всех сферах общественной жизни, обусловленные широким распространением информационно-коммуникационных технологий, что, в свою очередь, предопределило глобализационные процессы. Ведущее место в цифровой революции отводится массовому производству и применению цифровых логических схем, а также производных от них технологий, к чис-

лу которых относятся сотовая связь и интернет-технологии. Цифровая революция приводит к широкому использованию вычислительной техники в различных областях человеческой деятельности и проникновению в них Интернета, персонализации компьютеров и массовому их применению в производстве и быту, повсеместному использованию персональных портативных коммуникационных устройств [11].

Все перечисленное позволяет утверждать, что всеобъемлющий характер цифровизации приводит к возникновению и развитию нового типа культуры – электронной культуры. Как отмечает Л.В. Баева, такая культура (digital culture, E-culture) представляет собой новую сферу человеческой деятельности, связанную с созданием электронных копий духовных и материальных объектов, к числу которых относятся произведения искусства, науки, литературы и др. К электронной культуре, по ее мнению, следует относить и объекты, изначально созданные в электронной форме, например: произведения сетевого искусства, разнообразные виртуальные реконструкции и интерактивные произведения [1, с. 78]. В содержание понятия «электронная культура» включаются объекты в электронной форме, относящиеся к культурному наследию и сохранные в архивах, библиотеках и музеях.

В настоящее время дискуссионным остается вопрос о генезисе цифровой культуры. К примеру, Д.В. Галкин считает, что цифровая культура – это культура цифровых автоматов, зародилась в последней трети XX в., а затем эволюционировала в культуру искусственной жизни. Этот исследователь высказал гипотезу о переходе общества от культуры печатной книги к культуре цифровых автоматов, к которым он отнес компьютеры и другие электронные цифровые устройства. Такой переход он сравнивает с переходом от письменной культуры к печатной. Исследуя цифровую культуру, Д.В. Галкин выделяет следующие ее характеристики: власть автоматов, тотальная технологизация, технологический антроподефицит, «синдром профессора Преображенского» (стремление науки и искусства создать максимально близкое подобие живого) [5, с. 12].

Не подлежит сомнению тот факт, что электронная культура имеет существенные отличия от предшествующих форм духовной и материальной культуры. Такие отличия проявляются в особых свойствах электронной культуры. К их числу относятся доступность, дистанционность, стирание различий между объектом и субъектом, расширение их степени свободы, доминирование визуального над знаково-символическим, динамичность, усиление роли виртуальной реальности в бытии человека и общества, ориентация на игровую деятельность.

Доступность электронной культуры проявляется в возрастании возможностей тиражирования текстов и изображений практически в неограниченных размерах с помощью разнообразных технических устройств. Такое тиражирование не идет ни в какое сравнение с печата-

нием книг и периодических изданий, которое еще сравнительно недавно было главным источником распространения культуры. Оно создает новые возможности для образовательной и научной деятельности, стимулирует развитие техники и технологий, обеспечивающих процесс тиражирования, формирует новые компетенции у пользователей.

Свобода доступа, присущая электронной культуре, не ограничивается только ее колоссальной способностью бесконечного тиражирования. Наряду с доступностью, проявляется еще одно свойство такой культуры – свойство дистанционности. Оно позволяет каждому желающему прочесть, увидеть или услышать практически все, что создано человечеством, где бы оно ни находилось. Сегодня нормой стали виртуальные экскурсии, электронные библиотеки и архивы, дистанционные учебные занятия и научные конференции, которые позволяют в режиме реального времени знакомиться с тем, что вызывает интерес, даже если находится на другом конце нашей планеты.

При этом происходит стирание различий между субъектом и объектом той или иной деятельности: между автором и читателем, зрителем, слушателем; между обучающим и обучающимся, между экскурсоводом и экскурсантом и др. Это приводит к тому, что преобладающими становятся координационные отношения, которые оттесняют на второй план субординационные, что актуализирует изменения в механизмах социального управления [4], стимулирует формирование координационных отношений и возникновение большого количества взаимосвязей между субъектами той или иной деятельности, что сокращает потенциал применения вертикальных управленческих взаимодействий ввиду ограниченности количественного диапазона управления. Возникают сетевые сообщества и сетевые социальные организации, построенные на основе преимущественно горизонтальных связей как в их внутренней, так и во внешней средах [10].

Диалоговость культуры, будучи ее фундаментальным свойством, на что указывают в своих работах М.М. Бахтин, В.С. Библер, А.А. Гусейнов и другие исследователи [2; 3; 7], становится очевидной, поскольку любой участник сетевого взаимодействия в его процессе имеет возможность менять свою роль: из читателя превращаться в писателя, из учителя – в учащегося и т. п. Отсюда можно сделать вывод, что электронная культура способна расширить степень свободы ее потребителей в сравнении с традиционными типами культуры. Природа электронной культуры отличается фрагментарностью и эклектичностью. Она полифонична в силу привлечения множества субъектов, каждый из которых обладает неповторимым своеобразием и благодаря своему активному началу привносит в нее нечто особенное.

Еще одной особенностью электронной культуры является ее динамичность. Так, многие сайты и порталы функционируют в режиме реального времени, обновляя предоставляемую на них информацию в

течение каждых нескольких минут. Новостные ресурсы могут использоваться круглосуточно, поскольку способны оперативно предоставлять комментарии к наиболее важным новостям. Уровень динамичности стал сегодня одним из определяющих факторов конкурентоспособности электронных СМИ, которые серьезным образом потеснили печатные издания на рынке массовых коммуникаций.

В обыденном сознании электронная культура ассоциируется с экранами телевизора, компьютера, смартфона или другого гаджета. Анализ ее проявлений позволяет сделать вывод, что в ней имеет место доминирование визуального компонента над знаково-символическим. Прежние типы культур были ориентированы на процесс кодирования информации через знаки, поскольку ее субъекты не имели средств создания и передачи образов. Однако в настоящее время такие средства появились, что создало возможность обмена образами и комментариями к ним. Такая возможность снижает потребность в описаниях воспринимаемого органами чувств и объяснениях сделанного, устраняя, с одной стороны, систему знаков как естественную преграду на пути «чистого» восприятия образов, а с другой стороны, снижает интенсивность интеллектуальной деятельности субъектов, для которых нет необходимости в кодировании и декодировании информации. Вместе с тем, как отмечает С.С. Ляшенко, развитие информационно-коммуникационных технологий предполагает усложнение текстов за счет анимации. Исследователь делает вывод, что интернет-культура, обладая тропичным языком, который проявляется в создании собственных символик, на уровне значительного числа текстов становится метатропичной, т. е. вторично упрощенной. Такое вторичное упрощение представлено стилем «юзабилити», характерным для многих современных сайтов, располагающих минимумом или даже полным отсутствием графического оформления и изображений, что повышает их информативность и конкретность [9, с. 103].

Сущность электронной культуры проявляется в особом виртуальном бытии человека и общества, доля которого в структуре бытия год от года увеличивается. Этому способствует как развитие техники и технологий, так и необходимость адекватных ответов на встающие перед миром вызовы, таких, как, например, противодействие пандемии коронавируса.

Усиление значения виртуальной реальности для бытия человека и общества выражается в процессе проектирования будущего. Проекты и планы развития общества в целом, отдельных социальных организаций и личностей становятся более долгосрочными, что девальвирует значимость настоящего. Это соотносится с идеей о том, что будущее должно быть лучше настоящего, которая доминировала в Средние века, когда бытие человека было подчинено подготовке к загробной жизни, или в период строительства коммунизма, когда люди ориентировались на строительство справедливого бесклассового общества.

Стоит отметить и то обстоятельство, что сегодня на смену буквально «видимому» миру приходит мир виртуальный, наполненный значениями и смыслами, которые не существуют вне виртуальной реальности. В таком мире повышается роль игр и иных развлечений, обращенных за счет визуализации преимущественно к чувственной сфере человека и не имеющих традиционных моральных регуляторов. Это объясняется виртуализацией бытия, не связанной с реальными поступками, что предоставляет личности не имевшую аналогов в прошлом свободу и способы самореализации [1, с. 79].

Игровой характер культуры общества отмечал в свое время Й. Хейзинга [12], однако это не просто игра ради игры, а выполнение культурных функций, к числу которых относятся образовательная, интегративная, регулятивная, компенсаторная и ряд других. При том, что игровая функция не относится к сущностному функционалу феномена культуры, ориентация на игровую деятельность является особенностью именно электронной культуры. Справедливости ради следует заметить, что игровая функция не подавляет все остальные функции культуры, что позволяет утверждать – электронная культура выполняет все социальные функции, традиционно присущие феномену культуры, причем осуществляет их достаточно активно.

Анализируя особенности выполнения функций культуры электронной культурой, можно сделать вывод о том, что такое выполнение может быть результативным и эффективным, а значит, рассматриваться как фактор общественного прогресса. Так, выполнение электронной культурой образовательной функции является трендом развития систем общего и профессионального образования, значимость которого объективно возрастает в условиях ориентации на обеспечение доступности образования.

Успешное усвоение текста, представленного в формах устного или письменного повествования, требует значительно больших усилий, чем просмотр видеофильма, активное участие в видеоиграх или иное действие в электронно-визуальной среде. Формируется совершенно другое понимание окружающей среды, которая насыщена большим количеством виртуальных элементов. Таким образом, при использовании средств электронной культуры имеет место прямая трансляция определенных ценностей, норм и традиций. В этом процессе часть информации может стихийно или запланированно обращаться к сфере подсознательного, что многократно усиливает эффективность и результативность влияния. Но такое влияние может провоцировать производителей электронного контента на разнообразные злоупотребления, а также нежелательные последствия, обусловленные пока не в полной мере изученными процессами функционирования человеческого сознания и подсознательного.

Стать личностью человек может благодаря усвоению широкого контекста культуры и языка, что является системным процессом. Однако электронная культура, как это отмечалось нами выше, в значительной степени эклектична и мозаична. Она выступает стихийным элементом социализации, что порождает требование к применению информационно-коммуникационных технологий в образовании, которое заключается в целенаправленном их использовании, позволяющем отделить такие технологии от нерегулируемых каналов распространения электронной культуры. Это даёт возможность использовать открывающиеся такой культурой образовательные возможности в целях, прежде всего, воспитания человека. Развитие электронной культуры должно побуждать ее создателей к контролю за формируемым ими контентом, который необходимо ориентировать на поддержание положительных ценностей.

Параллельно с образовательной функцией культура выполняет интегративную функцию. Она предполагает, что человек осваивает культурные универсалии, переживая в процессе такого освоения эмоции, результатом чего становится возникновение у него чувства причастности к определенному сообществу: цивилизации, народу, социальной организации и др. [8].

Однако определенная культура может выполнять и дезинтегрирующую функцию в ситуации проникновения в инокультурную среду, что приводит к ее принятию одними членами общества и отвержению другими. Этим объясняются известные конфликты старшего и младшего поколений, коренных жителей и мигрантов, представителей различных конфессий и др. Результатами дезинтеграции являются не только культурные, но и социальные конфликты [6]. Используя новые технические и технологические возможности, которыми обладает электронная культура, возможно нарастить как интегративный, так и дезинтегративный потенциал, что порождает необходимость учета со стороны органов государственной власти этого фактора при разработке и осуществлении внутренней и внешней политики.

Ценностно-нормативная составляющая культуры ориентирована на выполнение ее регулятивной функции, сущность которой заключается в регулировании поведения человека в различных социальных пространствах: семейном, производственном, образовательном, политическом и др. Культура не только транслирует социально одобряемые модели поведения, но и определяет систему его сдержек и противовесов неодобряемым действиям человека, используя разнообразные формы институционализированного и неинституционализированного принуждения.

Исследователи электронной культуры обосновали, что в настоящее время появляется новое сетевое пространство коммуникаций между индивидами и группами людей, которое предполагает взаимное согласование ценностей между его участниками. Это порождает потребность в выработке новых семиотических кодов, дающих возможность осуще-

ствить социальный контроль в новом культурном пространстве. Деятельность по удовлетворению такой потребности должна осуществляться комплексно, ибо она затрагивает три измерения: социальное, духовное и правовое.

Обращаясь к такой функции культуры, как функция передачи социального опыта, следует констатировать, что электронная культура пока еще только начинает включаться в исполнение данной функции. Это объясняется ее сравнительно недавним началом развития, а значит, и неимением необходимых средств для передачи социального опыта. Для успешного осуществления данной функции электронная культура должна на протяжении достаточно долгого периода аккумулировать социальный опыт. Иначе ей придется транслировать уже накопленный до ее появления опыт. Подобное произошло в 2020 г. в ситуации изоляции значительной части населения по причине пандемии, когда лишь наиболее развитые носители такой культуры смогли предъявить обществу новый социальный опыт.

Наконец, электронная культура выполняет познавательную функцию, порождая новые смыслы и значения. В связи с этим существенным представляется стремление понять эпистемологический и онтологический статусы такой культуры, что выдвигает на повестку дня необходимость проведения социально-философского анализа ее ценностей.

Имеет смысл выделить две разновидности электронной культуры: культуру, являющуюся электронной по своей форме, и культуру, которая является электронной и по форме, и по содержанию. К первой разновидности относятся оцифрованные тексты и музыкальные произведения, независимо от того, как они писались – с помощью компьютера или нет. Ко второй разновидности относятся те объекты, которые были созданы путем применения различных электронных средств, – например, музыка, созданная с помощью специальных компьютерных программ.

Однако, даже во втором случае, электронная культура имеет свой генезис в предшествующих культурах, в том числе и в ее классических формах. В контексте сущности электронной культуры, которая является результатом цифровой революции, важным является то, что техника, будучи второй природой, порождает электронную культуру – третью природу – вследствие ее связи с информационно-коммуникационными технологиями.

Таким образом, современный этап развития общества характеризуется цифровой революцией, в ходе которой происходит повсеместная замена механических и аналоговых технологий цифровыми. Цифровая революция порождает особый тип культуры – электронную культуру. Особенности этой культуры являются доступность, дистанционность, стирание различий между объектом и субъектом, расширение их степени свободы, доминирование визуального над знаково-символическим, динамичность, усиление роли виртуальной реальности в бытии челове-

ка и общества, ориентация на игровую деятельность. Электронная культура выполняет все основные функции, присущие феномену культуры, что обеспечивает ее развитие.

Список литературы

1. Баева Л.В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. 2013. № 5. С. 75–83.
2. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Художественная литература, 1975. 430 с.
3. Библер В.С. Культура. Диалог культур (опыт определения) // Вопросы философии. 1989. № 6. С. 31–42.
4. Бондарева Я.В., Бакурадзе А.Б. Аксиологические основания эволюции управления // Вестник Тверского государственного университета. Сер.: «Философия». 2015. № 1. С. 26–38.
5. Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3. С. 11–16.
6. Губман Б.Л. Межкультурный диалог: контуры постклассического философского подхода // Россия: тенденции и перспективы развития: ежегодник ИНИОН РАН. 2017. С. 727–726.
7. Гусейнов А.А. Философия поступка как первая философия (опыт интерпретации нравственной философии М.М. Бахтина. Статья вторая. Первая философия как нравственная философия) // Вопросы философии. 2017. № 7. С. 65–74.
8. Дюркгейм Э.Д. Социология образования. [Электронный ресурс]. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=26510> (дата обращения: 10.05.2020).
9. Ляшенко Е.С. Семиотический аспект интернет-культуры // Гуманитарный вектор. 2011. № 2. С. 99–105.
10. Перминов В.Л. Усложнение социальной организации как детерминанта управления ее развитием // Вестн. Моск. гос. обл. ун-та. Сер.: «Философские науки». 2019. № 1. С. 96–107.
11. Рифкин Д. Третья промышленная революция: Как горизонтальные взаимодействия меняют энергетику, экономику и мир в целом. М.: Альпина нон-фикшн, 2014. 410 с.
12. Хейзинга Й. Человек играющий. М.: Азбука-классика, 2007. 440 с.

DIGITAL REVOLUTION AND ELECTRONIC CULTURE

Kindia Samake

University of social Sciences and management of Bamako, Republic of Mali

The article analyzes the essence of the concept of «digital revolution» and its manifestations. It is concluded that the digital revolution resulted in the emergence and development of a new type of culture – electronic culture. Its features are accessibility, distance, blurring the differences between the object and the subject, expanding their degree of freedom, the dominance of the vis-

ual over the symbolic, dynamism, strengthening the role of virtual reality in the existence of man and society, orientation to gaming activities. The author shows that e-culture performs all the main functions inherent in the phenomenon of culture and has two varieties: culture, which is electronic in its form, and culture, which is electronic in its form and content.

Keywords: *digital revolution, culture, electronic culture, post-industrial society, information society, globalization, functions of culture, properties of culture.*

Об авторе:

Киндиа Самаке – преподаватель института менеджмента Университета социальных наук и менеджмента, г. Бамако Республика Мали. E-mail: daout88@gmail.com

Author information:

Kindia Samake – lecturer at the Institute of management, University of social Sciences and management, Bamako, Republic of Mali. E-mail: daout88@gmail.com