

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2020.96.97.021

Цифровая культура и цифровое поколение: основные направления взаимодействия

Мешкова Людмила Николаевна

Кандидат философских наук,
доцент кафедры изобразительного искусства и культурологии,
Пензенский государственный университет,
440026, Российская Федерация, Пенза, ул. Лермонтова, 37;
e-mail: Inmeshkova@rambler.ru

Статья подготовлена при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 19-29-14014мк «Информационное воздействие на личность в условиях цифровизации культуры и образования как импрессионг: риски и потенциал» (Informational influence on the personality in the context of digitalization of culture and education as impressing: risks and potential).

Аннотация

В статье рассматривается цифровая культура как особая среда, оказывающая формирующее влияние на подрастающее поколение. Целью статьи является выявление основных направлений воздействия процесса цифровизации жизни на подростков. Актуальность темы исследования обусловлена тем, что происходящие под влиянием современных цифровых технологий изменения в социальных и когнитивных практиках «цифровых аборигенов» будут определять дальнейшее развитие культуры. Показано, что сетевая структура цифрового информационного пространства, его интерактивный характер могут, с одной стороны, способствовать самореализации подростка, стимулировать его творческие способности, а, с другой, вести к зависимости от мнения социального сетевого окружения. Гипертекстуальность как черта цифровой культуры, практика бриколажа в информационном пространстве формирует особый тип мышления – «клиповый». В статье обращается внимание на то, что клиповое восприятие не только влияет на когнитивные навыки, но может вызывать формирование фрагментированной культурной картины мира у ребенка. Результатом может стать не «цифровой разрыв» между поколениями, а более глубокий разрыв – между их культурными кодами.

Для цитирования в научных исследованиях

Мешкова Л.Н. Цифровая культура и цифровое поколение: основные направления взаимодействия // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том 9. № 3А. С. 178-188. DOI: 10.34670/AR.2020.96.97.021

Ключевые слова

Цифровая культура, цифровое поколение, интерактивность, самореализация, гипертекстуальность, клиповое мышление.

Введение

В качестве одной из ведущих характеристик современной культуры можно назвать цифровизацию (или дигитализацию), формирование цифровой культуры. Цифровая культура рассматривается как область культуры, связанная с использованием новых цифровых средств и технологий. Д.В. Галкин определяет цифровую культуру «как артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закрепленные ментально и создающие формы автодетерминации» [Галкин, 2012, 16].

Цифровая культура предполагает не только факт использования новых технологий в различных сферах деятельности человека, но и формирование определенной системы взаимоотношений человека с техникой и способов социального взаимодействия, опосредованных цифровыми средствами. В связи с этим отмечается, что в качестве основных компонентов цифровой культуры можно считать те ценности и практики, которые нужны людям, чтобы иметь относительную свободу иметь и создавать идентичность и участвовать в «жизненной политике» [Deuze, 2006, 64].

Расширение процессов цифровизации в культуре сопровождается трансформацией ценностных ориентаций, картины мира, изменением характера коммуникаций, системы социальных отношений и поведенческих моделей. Поэтому исследование цифровой культуры «затрагивает самые разные стороны жизни современного человека, предполагает анализ изменений самих практик и продуктов человеческой деятельности» [Соколова, 2012, 9].

Проблема воздействия Интернета, мобильной связи и связанных с ними практик на подрастающее поколение является одной из самых изучаемых и обсуждаемых как в научных сообществах, так и в публицистике. Данная проблема в своих разных аспектах стала объектом изучения М. Пренски, Г. Рейнгольда, Г.У. Солдатовой, Т.А. Нестика, Д. Палфри, У. Гассера, Т.Д. Марцинковской и многих других. Важность и актуальность таких исследований очевидна, так как то, что происходит с молодежью в настоящем, определяет будущее культуры.

Мы можем говорить о цифровой культуре как формирующей среде для подрастающего поколения. В своей работе выявим те особенности и черты цифровой культуры, которые в наибольшей степени, на наш взгляд, воздействуют на современного ребенка.

Области цифровой культуры, значимые для подростков

Новое поколение, с самого своего рождения окруженное цифровыми устройствами и технологиями, стало принято обозначать термином «цифровые аборигены». Это понятие, как и понятие «цифровые иммигранты», было введено Марком Пренски для обозначения «цифрового разрыва» между поколениями [Prensky, 2001]. Однако несмотря на то, что «цифровые аборигены» не представляют свою жизнь без использования гаджетов, тем не менее в силу разных причин они используют далеко не все возможности цифровых технологий.

Способы взаимодействия человека с цифровой техникой, цели и задачи ее применения могут различными. В зависимости от практик использования цифровых технологий выделяют несколько уровней социального взаимодействия: научно-техническая цифровая культура и коммуникация, политическая цифровая культура, художественная цифровая культура, правовая цифровая культура, цифровая культура в сфере образования [Елькина, 2018, 70]. Не все из

указанных цифровых практик являются одинаково значимыми для подрастающего поколения.

На наш взгляд, цифровая активность ребенка связана с такими подуровнями цифровой культуры, как цифровые средства коммуникации и информации, цифровая культура в сфере образования и в меньшей степени художественная и правовая цифровая культура. Политическая цифровая культура в силу возраста не входит в круг детских интересов.

Интерес подростка к указанным сферам подтверждается эмпирическими наблюдениями. В результате исследования главных мотивов обращения к Интернету подростков, проведенного под руководством Г.У. Солдатовой, были выделены пять типов интернет-пользователей:

- «ориентированные на обучение» (29%): Интернет используется в образовательных целях и для поиска интересной информации;
- «коммуникаторы» (25%): Интернет используется с целью общения и для поиска интересной информации;
- «сетевые читатели» (22%): Интернет используется с целью поиска интересной информации и чтения новостных лент в социальных сетях;
- «игроки» (17%): Интернет используется для онлайн- и мобильных игр;
- «универсалы» (5%): пользуются практически всеми возможностями Интернета [Солдатова, Рассказова, Нестик, 2018, 44-45].

Таким образом, Интернет становится для подростков проводником в информационное и коммуникативное пространство, одним из основных способов социального взаимодействия. Получаемая информация используется детьми как в образовательных, так и развлекательных целях. Интересно то, что подростки в указанном опросе не упоминали про художественную цифровую культуру. Представляется, что это связано с тем, что художественная культура (прежде всего музыкальная, в меньшей степени изобразительное искусство и литература) воспринимается подростками как разновидность информации, как контент. Что касается правовой цифровой культуры, то она, не всегда осознаваемая ребенком, проявляется в вопросах безопасности в киберсреде и в практике распространения контента, которая, например, может быть связана с нарушением авторских прав.

Особенности цифровой культуры и творческая реализация подростков

Давать характеристику цифровой культуре задача непростая, так как мы не можем смотреть на нее отстраненно, она является частью нашей повседневной и деловой жизни. Однако нам важно понять, какие особенности цифровой культуры в первую очередь могут оказывать влияние на подростков.

Сложность описания цифровой культуры состоит также в том, что она находится в постоянной динамике. Цифровизация становится одним из проявлений таких черт современной культуры, как мобильность, стремление к совершенствованию, «текучесть» (З. Бауман). Цифровые технологии развиваются, расширяется сфера их применения. Гаджеты наполняются новыми функциями, стремясь удовлетворить наши запросы и одновременно порождая новые потребности. Происходит процесс технологической конвергенции, когда одно устройство объединяет в себе возможности нескольких. Примером тому становится смартфон, выполняющий задачи телефона, компьютера, фотоаппарата, музыкального проигрывателя, игровой консоли и др. Постоянное стремление к конвергенции между устройствами и приложениями является одной из характеристик цифровизации [Lavender, 2010, 129].

Если до недавнего прошлого виртуальное пространство, создаваемое новыми

технологиями, противопоставлялось пространству реальному, физическому, то сейчас все чаще говорят о «смешанной реальности», где «физические и цифровые объекты сосуществуют и взаимодействуют в режиме реального времени» [Рубцова, 2019, 119]. Миры виртуальный, социальный и физический проникают друг в друга, сливаются и перестраиваются. Это формирует новые ощущения времени и пространства, новые формы социальной регуляции и способы социального взаимодействия.

Одной из важнейших черт цифровой культуры является особое соединение в ней противоположных начал. Энди Лавендер, анализируя цифровую культуру, обращает внимание на то, что в ней продуктивно сочетаются различные или даже противоречивые явления. В частности, он выделяет такие пары понятий, отражающие разные аспекты цифровой культуры: «авторство/ чтение, “серфинг”», «связь/ замкнутость», «конвергенция/ рассредоточение», «глобализация/ локализация», «вариативность/ стабильность», «множественность/ единичность», «нетворкинг/ индивидуальное авторство», «процесс/ продукт», «социальный нетворкинг/ солипсизм», «текстуальность/ гипертекст» и ряд других. Однако, по замечанию Э. Лавендера, простая бинарная модель не совсем адекватна реальности цифровой культуры [Lavender, 2010, 131-132]. Указанные парные характеристики не только проявляются одновременно, сосуществуют параллельно друг с другом, но и вступают с другими характеристиками во взаимоотношения, основанные на конstellляциях, образуя в результате новые конфигурации. Такие взаимоотношения характерны для сети как гибкой системы взаимодействия.

Сетевая структура создает новые возможности для проявления свободы человека и одновременно не отрицает появления новых форм зависимостей. Интернет является «мощным инструментом как для осуществления личной свободы, так и свободы общественных групп. ... Он воплощает культуру свободы и личного творчества» [Кастельс, 2004, 5-8] – отмечает М. Кастельс. Реализация свободы в пространстве Интернета связана с явлением « сетевого индивидуализма» – такой социальной структуры, где «индивидуумы строят свои сети, онлайнные и оффлайнные, основываясь на своих интересах, ценностях, склонностях и проектах» [там же, 157-158].

Интернет становится социальным пространством для новых форм взаимодействия и самовыражения, которое характеризуется открытостью, возможностью к сотрудничеству (Г. Рейнгольд), к участию (M. Deuze). M. Deuze рассматривает участие как определяющий принцип цифровой культуры, вызванный появлением независимых медиацентров с их стремлением к открытой публикации, к онлайн и офлайн совместному производству медиаконтента, с тем, что каждый может публиковать или загружать контент на веб-сайт [Deuze, 2006, 67]. Процесс участия включает в себя три направления: 1. активное осмысление представленной информации, которое предполагает открытую ответную реакцию на нее; 2. принятие и одновременно модификация и реформирование способов понимания реальности; 3. рефлексивное «собрание» наших собственных конкретных версий реальности [Ibidem, 66]. Все эти направления участия в их взаимосвязи можно рассматривать как проявление такой черты цифровой культуры как интерактивность.

Современные дети прекрасно пользуются новыми технологиями для общения и получения информации. Цифровое поколение посвящает большое количество времени созданию контента в сетевой среде, становясь активными участниками в построении интернет-пространства. Содержание и качество такого контента может быть различно: это и фотографии, и сообщения на форумах и в группах социальных сетей, и видеоролики и т.д. Они могут создавать и

размещать в сети свои собственные цифровые продукты, но могут просто делать перепост уже имеющихся сведений. Создание собственного контента представляет собой, чаще всего, поиск и затем размещение у себя на странице в социальной сети интересной информации. Более того, такая информация не обязательно является результатом целенаправленного поиска.

Поэтому следует различать в данном контексте понятия «создание» и «творчество». Первое понятие относится к любому цифровому контенту, созданному представителем цифрового поколения. Понятие творчества описывает процесс, в ходе которого пользователь создает уникальный, полезный в той или иной степени и организованный контент [Палфри, Гассер, 2011, 141-142]. Творческая деятельность в цифровой среде по своему характеру и целям не отличается от других форм творчества. В качестве основных мотивов творчества в сети Интернет Д. Палфри и У. Гассер выделяют стремление получить финансовое вознаграждение, стремление к славе и желание самовыражения [там же, 154-155]. Именно последний мотив – возможность для самовыражения и самореализации – является главным для подростков.

Цифровая среда обладает рядом преимуществ для самовыражения, что делает ее такой востребованной. Во-первых, это технологическая доступность, простота использования цифровых средств, большое количество приложений для решения разного рода задач. Сюда также следует отнести развитую инфраструктуру, предоставляющую доступ к цифровому содержанию. Во-вторых, это факторы социального характера: разветвленная сеть социальных контактов, позволяющая быстро поделиться результатами своего творчества и также быстро получить отклик на размещенный контент; возможность анонимности; широкие возможности для коллективной деятельности. Для детей виртуальная среда становится местом самореализации, затрудненной в реальном жизненном окружении в силу возраста или особенностей характера [Лысак, Максимов, 2015, www]. Как показывают исследования, независимость, уверенность в себе и эмоциональный комфорт, которые испытывают подростки в интернет-среде, способствуют их творческой активности. Отмечается, что, «чем выше уровень социально-психологической адаптации в интернете, тем выше творческая продуктивность» [Свешникова, 2016, www].

Однако можно констатировать разрыв между пользовательскими навыками, связанными с повседневной коммуникацией посредством цифровых технологий, и навыками использования этих технологий для достижения целей в сфере образования. Подтверждением этому стали те проблемы, которые возникали у школьников при вынужденном переходе на дистанционное обучение весной этого года.

Рассматривая возможности творческой самореализации в интернете, следует выделить как одно из важнейших направлений в этой деятельности создание своего собственного виртуального образа, поиск и репрезентация своей сетевой идентичности. Анализ сетевой идентичности стал объектом пристального внимания со стороны психологов, социологов, культурологов.

Отметим, что виртуальное пространство становится настоящей творческой лабораторией, где можно экспериментировать, «играть» со своим образом, представлять себя в разных ролях, порой невозможных в реальной жизни. Е.Р. Южанинова предлагает рассматривать интернет-самореализацию в двух аспектах: как компенсаторную (в случае проблем с самореализацией в действительности), и как пробную, экспериментальную, которая является более узкой по сравнению с самореализацией в реальности [Южанинова, 2013, 86]. В то же время для цифрового поколения онлайн и оффлайн идентичности не различаются, они образуют единое целое. Экспериментируя со своей идентичностью, ребенок цифрового поколения проверяет

свои возможности, ищет себя, раскрывает свои способности. «Осознанное формирование своей идентичности ... – это и есть центральный элемент новой идентичности цифрового аборигена» [Палфри, Гассер, 2011, 33].

Но создание своего образа в онлайн среде не всегда можно рассматривать как акт творческой самореализации. Сетевой образ – это публичный персонаж, создаваемый в расчете на оценку со стороны других пользователей. Сетевая самопрезентация, включающая в себя момент ожидания положительной внешней реакции, может способствовать формированию зависимости от социального признания и одобрения со стороны сверстников. Поэтому вполне возможны приукрашивания и идеализация собственного цифрового образа. На самооценку молодого человека может влиять сравнение с другими участниками сетевой коммуникации. Повышение уровня подобного сравнения в результате потребления, вводящего в заблуждение медийного контента, может иметь пагубные последствия для развития идентичности. Как отмечается, молодежь подвергается опасности создания моделей идентичности, которые отдают приоритет поверхностности над сущностью [Manago, 2015].

Гипертекстуальность цифровой культуры и «клиповое мышление»

В качестве одной из центральных характеристик Интернета – центрального феномена цифровой культуры – является гипертекстуальность.

«Гипертекст является своеобразным фундаментом, на котором базируется интернет-дискурс, который делает его единым пространством как с точки зрения лингвистики, так и с точки зрения технологий» [Ахренова, 2016, 2]. Единство гипертекста в Интернете обеспечивается с помощью гиперссылок, связывающих в единое целое информацию самую разнообразную по содержанию (новости, сообщения, форумы и т.п.) и по форме (текст, аудио и видео контент). Гипертекст отличается от традиционного линейного текста нелинейным расположением достаточно автономных частей, характеризующихся смысловой завершенностью.

Гипертекстуальность Интернета неразрывно связана с интерактивностью. Использование ссылок и возможность самостоятельно размещать контент ведут к тому, что все интернет-пользователи принимают участие в создании и развитии гипертекста. М. Кастельс обращает внимание на то, что гипертекст в Интернете «производится нами самими путем использования Интернета для восприятия культурной выразительности в мире мультимедиа и за его пределами». Поэтому существует не гипертекст вообще, а тот, который получен в результате деятельности отдельного пользователя, – «персонализированный гипертекст» [Кастельс, 2004, 236].

Создание «персонализированного гипертекста» можно обозначить термином «бриколаж». Бриколаж включает в себя заимствования, смешивания, создание ремиксов, реконструкция и повторное использование отдельных артефактов, действий, идей, знаков, символов и стилей для создания новых идей или значений [Deuze, 2006, 70]. В Интернете бриколаж проявляется в том, как мы кликаем, публикуем и «путешествуем» в виртуальной среде. М. Деузе отмечает, что бриколаж как новая практика может рассматриваться в качестве основного компонента цифровой культуры [Ibidem, 71].

Новый, нелинейный тип информационного пространства формирует особую культуру восприятия информации, которая получила название «клиповое мышление», а К.Г. Фрумкин предлагает назвать альтернативной (от слова «альтернатива» – «чередование»). В качестве

родовых черт альтернативной культуры он выделяет высокую фрагментарность информационного потока, большое разнообразие и полную разнородность поступающей информации, навык быстрого переключения между фрагментами [Фрумкин, 2010, www].

Работа в гипертекстовом информационном поле формирует когнитивные навыки, отличающиеся от тех, которые связаны с восприятием линейного текста. Выделяют следующие особенности «клипового мышления»: умение быстро переключаться между разрозненными смысловыми фрагментами; большая скорость обработки информации; предпочтение графического образа перед текстом; неспособность к восприятию длительной линейной последовательности; предпочтение игры «серьезной работе»; отсутствие навыка обработки и анализа информации; отсутствие потребности в установлении причинно-следственных связей между явлениями; многозадачность [Пренски, 2001; Фрумкин, 2010; Старицына, 2018; Барон, 2010].

Многозадачность современного ребенка связана с его цифровым образом жизни, с тем, что он «всегда на связи», с сочетанием онлайн и офлайн активностей. Многозадачность, с одной стороны, ведет к высокой скорости переключения внимания на разные источники информации, способности вовлекаться в различные виды деятельности в определенный промежуток времени. С другой стороны, последствием практики многозадачности становится поверхностность восприятия информации, проблемы с концентрацией внимания при решении одной конкретной задачи, информационная перегрузка и информационная усталость [Солдатова, Рассказова, Нестик, 2018, 62-67; Старицына, 2018, 271-272].

Принимая во внимание негативные моменты клипового и многозадачного мышления, необходимо признать, что клиповое мышление формируется под воздействием современной цифровой информационной среды и, соответственно, более соответствует ей. Согласимся с мнением, что «современная медиа-многозадачность – это отработка в детском возрасте в новых социокультурных условиях необходимых сегодня механизмов активного переключения внимания вкупе с процессами оптимизации функционирования основных исполнительных функций» [Солдатова, Рассказова, Нестик, 2018, 67].

В исследованиях клипового восприятия информации рассматриваются прежде всего изменения, связанные с интеллектуальными особенностями и когнитивными навыками. Однако «клиповость» характерна не только для мыслительных операций. Она затрагивает и освоение культуры в целом. Культурное наследие, ценности культуры тоже начинают осваиваться фрагментарно, без учета внутренних, смысловых связей между культурными феноменами. Поэтому актуально звучит заявление, что, если «вхождение в пространство культуры происходит посредством таких коммуникативных стратегий, ориентированных исключительно на фиксацию фрагментов поверхности без воспроизведения смыслового ядра (а это происходит, повсеместно и целенаправленно), то, по сути дела, неминуемо наступает срыв, прерывание, отлучение и от истории, и от традиции, и от культурного кода» [Прокудин, Соколов, 2013, 87-88].

На наш взгляд, это очень важный момент, так как он касается формирования системы ценностных ориентаций, мировоззренческих установок. «Мозаичное» освоение культуры, безусловно, будет сказываться на культурном самосознании и культурной идентичности. Гипертекстовое пространство культуры может вести к так называемой «гибридной идентичности», когда индивид строит свою культурную идентичность, усваивая культурные коды не только своей родной культуры. Опасность может заключаться в формировании фрагментированной индивидуальной культуры. Более того, в результате дробления,

рассеивания культурных смыслов может происходить «диффузия ценностей», «имплозия смыслов» (Ж. Бодрийар), что в свою очередь может вести к духовному кризису.

Влияние новой информационной среды на мировоззренческие установки подростка усиливается благодаря воздействию на эмоциональную сферу. Как отмечается, «эффекты информационного воздействия способны принимать форму сильного впечатления, социокультурные последствия которого характеризуются устойчивостью во времени» [Викторова, Бадаева, 2019, 109]. Такие эффекты-впечатления способны определять ценностные ориентиры человека.

Клиповое мышление – это реальность, которую нужно принять и учитывать при взаимодействии с представителями цифрового поколения. В связи с этим многими исследователями поднимается вопрос о задачах, которые ставятся перед педагогами в ходе их работы с «цифровыми аборигенами», подчеркивается необходимость перестройки образовательного процесса. Речь может идти о формировании «цифровой культуры педагога», выражающаяся в освоении новых технологий, в формировании цифровой грамотности, во владении «компетенциями по эффективной реализации цифровых технологий в профессиональной деятельности» [Гнатышина, Саламатов, 2016, 23]. С другой стороны, Т.Д. Марцинковская считает, что проблема кроется не столько в операциональной стороне, в недостаточном умении использования педагогами электронных средств информации, «сколько в отношении и доверии к ним. ... При этом они [педагоги] не видят уникальных возможностей культурного и познавательного развития в новых технологиях» [Марцинковская, 2012]. Тем не менее, разрабатываются различные педагогические технологии, позволяющие управлять клиповым мышлением. М. Пренски убеждает использовать для этого обучающие компьютерные игры [Prensky, 2001]. Достаточно большой спектр рекомендаций дает О.А. Старицына. Помимо применения в процессе обучения технологий геймификации, предлагается практиковать различные тренинги для тренировки внимания и памяти, использовать на занятиях мультимедийные средства, представлять учащимся учебный материал в виде графиков, блок-схем и т.п. [Старицына, 2018, 273]. Все эти предложения направлены в первую очередь на развитие когнитивных способностей, на нейтрализацию тех негативных моментов клипового мышления, которые связаны с ментальными операциями. Это, естественно, необходимо. В то же время педагогический процесс должен ориентироваться и на формирование целостной культурной картины мира и системы ценностей у ребенка. «Клиповость» в восприятии культуры также нуждается в определенной «корректировке», как и когнитивные процессы.

Заключение

Цифровая среда стала неотъемлемой частью нашей жизни. Использование новых технологий в разных областях нашей деятельности: профессиональной, образовательной, художественной, досуговой – кардинальным образом изменило нашу жизнь. Но для детей, для так называемого цифрового поколения цифровой образ жизни является естественным, так как эти технологии сопровождают их с самого рождения. Новые коммуникативные технологии оказывают влияние на процессы социализации, формирования систем социального взаимодействия, на способы восприятия и обработки поступающей информации, затрагивая при этом и интеллектуальную, и эмоциональную сторону личности.

И, хотя в настоящее время «цифровую культуру трудно отделить от культуры

«нецифровой»» [Соколова, 2012, 9], именно цифровая среда может оказывать определяющее влияние на подрастающее поколение. Цифровая культура, подчеркнем еще раз, включает в себя не только использование новых технологий, но и всю систему связанных с этим взаимоотношений, в том числе, социальных. Использование информационных и коммуникативных средств может стимулировать возникновение новых регулятивов (примером служит появление нетикета), определять самооценку, осознание своего места в социуме, формирование личностной и культурной идентичности. Поэтому очень важным становится сохранение «культурного мостика» между поколениями, чтобы избежать разрыва между культурными кодами «цифровых аборигенов» и поколением, чьи культурные установки сформировались под влиянием «нецифровой» культуры.

Библиография

1. Ахренова Н.А. Интернет-дискурс как гипертекст // Вестник Московского государственного областного университета. 2016. №3. С. 4.
2. Барон Н.С. Люди, в которых мы превращаемся: цена постоянного нахождения на связи // Информационное общество. 2010. Вып. 5. С. 18-29.
3. Викторова Е.В., Бадаева Е.В. «Новые» и «старые» социокультурные эффекты информационного воздействия на личность в пространстве Интернет // Коммуникология. 2019. №1. С. 100-112.
4. Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики // Международный журнал исследований культуры. 2012. №3 (8). С. 11-16.
5. Гнатышина Е.В., Саламатов А.А. Цифровизация и формирование цифровой культуры: социальные и образовательные аспекты // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2016. №8. С. 19-24.
6. Елькина Е.Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития // International Journal of Open Information Technologies. 2018. Vol. 6. No.12. P. 67-78.
7. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. 328 с.
8. Лысак И.В., Максимов А.В. Личность в информационном обществе: проблемы и перспективы исследования // Современные проблемы науки и образования. 2015. №3. URL: www.science-education.ru/123-20289
9. Марцинковская Т.Д. Информационная социализация в изменяющемся информационном пространстве // Психологические исследования. 2012. Т. 5. №26. С. 7.
10. Палфри Дж., Гассер У. Дети цифровой эры. М.: Эксмо, 2011. 368 с.
11. Прокудин Д.Е., Соколов Е. «Цифровая культура» vs «Аналоговая культура» // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. 2013. №4. С. 83-91.
12. Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2006. 416 с.
13. Рубцова О.В. Цифровые технологии как новое средство опосредования // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. №3. С. 117-124.
14. Свешникова Е.Н. Адаптация в виртуальной среде как фактор творческой реализации у подростков // Психологические исследования. 2016. Т. 9, № 45. С. 4. URL: <http://psystudy.ru>
15. Соколова Н.Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? // Международный журнал исследований культуры. 2012. №3 (8). С. 6-10.
16. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2018. 375 с.
17. Старицына О.А. Клиповое мышление vs образование. Кто виноват и что делать? // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2018. №2 (23). С. 270-274.
18. Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста. 2010. URL: <https://www.topos.ru/article/7371>
19. Южанинова Е.Р. Интернет как новое пространство самореализации молодежи // Вестник ОГУ. 2013. №7 (156). С. 82-89.
20. Deuze M. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture // The Information Society. 2016. 22. P. 63-75.
21. Lavender A. Digital Culture // Mapping Intermediality and Performance. Amsterdam University Press, 2010. P. 125-134.
22. Manago A.M. Media and the Development of Identity. 2015. URL: https://www.academia.edu/32926364/Media_and_the_Development_of_Identity?email_work_card=title

Digital culture and digital generation: main directions of interaction

Lyudmila N. Meshkova

PhD, Associate Professor
at the Department of Fine Art and Culture Studies,
Penza State University,
440026, 37, Lermontova str., Penza, Russian Federation;
e-mail: lnmeshkova@rambler.ru

Abstract

The article examines digital culture as a special environment that has a formative influence on the younger generation. The purpose of the article is to identify the main directions of the impact of the process of digitalization of life on adolescents. The relevance of the research topic is due to the fact that changes in the social and cognitive practices of “digital natives” taking place under the influence of modern digital technologies will determine the further development of culture. It is shown that the network structure of the digital information space, its interactive nature can, on the one hand, promote self-realization of a teenager, stimulate his creative abilities, and, on the other, lead to dependence on the opinion of the social network environment. Hypertextuality as a feature of digital culture, the practice of bricolage in the information space forms a special type of thinking, called clip thinking. The research presented in article draws attention to the fact that clip perception not only affects cognitive skills, but can cause the formation of a fragmented cultural picture of the world in a child. The result may not be a “digital gap” between generations, but rather a deeper difference between their cultural codes.

For citation

Meshkova L.N. (2020) Tsifrovaya kul'tura i tsifrovoe pokolenie: osnovnye napravleniya vzaimodeistviya [Digital culture and digital generation: main directions of interaction]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 9 (3A), pp. 178-188. DOI: 10.34670/AR.2020.96.97.021

Keywords

Digital culture, digital generation, interactivity, self-realization, hypertextuality, clip thinking.

References

1. Akhrenova N.A. (2016) Internet-diskurs kak gipertekst [Internet discourse as a hypertext]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta* [Bulletin of the Moscow State Regional University], 3, p. 4.
2. Baron N.S. (2010) Lyudi, v kotorykh my prevrashchaemysya: tsena postoyannogo nakhozhdeniya na svyazi [People we turn into: the cost of being in touch]. *Informatsionnoe obshchestvo* [Information Society], 5, pp. 18-29.
3. Castells M. (2003) *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford University Press.
4. Deuze M. (2016) Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22, pp. 63-75.
5. El'kina E.E. (2018) Tsifrovaya kul'tura kak oblast' mezhdistsiplinarykh issledovaniy: metodologicheskie podkhody i tendentsii razvitiya [Digital culture as an area of interdisciplinary research: methodological approaches and development]

- trends]. *International Journal of Open Information Technologies*, 6, 12, pp. 67-78.
6. Frumkin K.G. (2010) *Klipovoe myshlenie i sud'ba lineinogo teksta* [Clip thinking and the fate of linear text]. Available at: <https://www.topos.ru/article/7371> [Accessed 05/05/2020]
 7. Galkin D.V. (2012) Digital Culture: metodologicheskie voprosy issledovaniya kul'turnoi dinamiki [Digital Culture: Methodological Issues in the Study of Cultural Dynamics]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Culture Research], 3 (8), pp. 11-16.
 8. Gnatyshina E.V., Salamatov A.A. (2016) Tsifrovizatsiya i formirovanie tsifrovoi kul'tury: sotsial'nye i obrazovatel'nye aspekty [Digitalization and the formation of digital culture: social and educational aspects]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [Bulletin of the Chelyabinsk State Pedagogical University], 8, pp. 19-24.
 9. Lavender A. (2010) Digital Culture. In: *Mapping Intermediality and Performance*. Amsterdam University Press.
 10. Lysak I.V., Maksimov A.V. (2015) Lichnost' v informatsionnom obshchestve: problemy i perspektivy issledovaniya [Personality in the information society: problems and perspectives of research]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern problems of science and education], 3. Available at: www.science-education.ru/123-20289 [Accessed 05/05/2020]
 11. Manago A.M. (2015) *Media and the Development of Identity*. Available at: https://www.academia.edu/32926364/Media_and_the_Development_of_Identity?email_work_card=title [Accessed 05/05/2020]
 12. Martsinkovskaya T.D. (2012) Informatsionnaya sotsializatsiya v izmenyayushchemsya informatsionnom prostranstve [Information socialization in the changing information space]. *Psikhologicheskie issledovaniya* [Psychological research], 5, 26, p. 7.
 13. Palfrey J., Gasser U. (2008) *Generation Internet: Die Digital Natives*. Carl Hanser Verlag GmbH & Co.
 14. Prensky M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1. *On the Horizon*, 9, 5, pp. 1-6.
 15. Prokudin D.E., Sokolov E. (2013) «Tsifrovaya kul'tura» vs «Analogovaya kul'tura» [Digital culture vs Analog culture]. *Vestnik SPbGU. Filosofiya i konfliktologiya* [Bulletin of St. Petersburg State University. Philosophy and conflictology], 4, pp. 83-91.
 16. Rheingold H. (2003) *Smart Mobs*. Basic Books.
 17. Rubtsova O.V. (2019) Tsifrovye tekhnologii kak novoe sredstvo oposredovaniya [Digital technologies as a new means of mediation]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [Cultural-Historical Psychology], 15, 3, pp. 117-124.
 18. Sokolova N.L. (2012) Tsifrovaya kul'tura ili kul'tura v tsifrovuyu epokhu? [Digital culture or culture in the digital age?]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Cultural Research], 3 (8), pp. 6-10.
 19. Soldatova G.U., Rasskazova E.I., Nestik T.A. (2018) *Tsifrovoe pokolenie Rossii: kompetentnost' i bezopasnost'* [The digital generation of Russia: competence and safety]. Moscow: Smysl Publ.
 20. Staritsyna O.A. (2018) Klipovoe myshlenie vs obrazovanie. Kto vinovat i chto delat'? [Clip thinking vs education. Who is to blame and what to do?]. *Azimut nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya* [Azimuth of scientific research: pedagogy and psychology], 2 (23), pp. 270-274.
 21. Sveshnikova E.N. (2016) Adaptatsiya v virtual'naya srede kak faktor tvorcheskoi realizatsii u podrostkov [Adaptation in a virtual environment as a factor of creative realization in adolescents]. *Psikhologicheskie issledovaniya* [Psychological study], 9, 45, pp. 4. Available at: <http://psystudy.ru> [Accessed 05/05/2020]
 22. Viktorova E.V., Badaeva E.V. (2019) «Novye» i «starye» sotsiokul'turnye efekty informatsionnogo vozdeystviya na lichnost' v prostranstve Internet [New and old socio-cultural effects of informational influence on a person in the Internet space]. *Kommunikologiya* [Communication Studies], 1, pp. 100-112.
 23. Yuzhaninova E.R. (2013) Internet kak novoe prostranstvo samorealizatsii molodezhi [Internet as a new space for self-realization of youth]. *Vestnik OGU* [OSU Herald], 7 (156), pp. 82-89.