

РОЛЬ ЦИФРОВЫХ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРНЫХ ПРАКТИК СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

М. С. Сорокопуд

Белгородский юридический институт МВД России имени И. Д. Путилина

Поступила в редакцию 22 октября 2024 г.

Аннотация: работа посвящена исследованию трансформации культурных практик под влиянием цифровых технологий, особенно в контексте глобализации и медиатизации социокультурного пространства. В основе исследования лежит философский анализ изменения способов коммуникации и репрезентации реальности с помощью медиатехнологий, а также культурологические аспекты взаимодействия человека с цифровой средой. Рассматривается, как медиатехнологии способствуют изменению привычных культурных паттернов и созданию новых культурных кодов. Особое внимание уделяется феномену симулякров, где виртуальная реальность заменяет физическую, предлагая новые культурные практики, которые часто не имеют аналогов в реальном мире. Поднимается вопрос о роли цифровых медиатехнологий в процессе гомогенизации и фрагментации культуры. Анализируется, как медиатехнологии становятся инструментом расширения возможностей культуры самореализации, формированию идентичности и культурной рефлексии. Подчеркивается необходимость философско-культурологического осмысления взаимосвязи технологии и культуры.

Ключевые слова: медиатехнологии, культурные практики, цифровая среда, цифровая идентичность, цифровое пространство, виртуальные сообщества, медиатизация.

Abstract: the work is devoted to the study of the transformation of cultural practices under the influence of digital technologies, especially in the context of globalization and mediatization of the socio-cultural space. The study is based on a philosophical analysis of changes in the methods of communication and representation of reality using media technologies, as well as cultural aspects of human interaction with the digital environment. The article examines how media technologies contribute to changing familiar cultural patterns and creating new cultural codes. Particular attention is paid to the phenomenon of simulacra, where virtual reality replaces physical reality, offering new cultural practices that often have no analogues in the real world. The article raises the question of the role of digital media technologies in the process of homogenization and fragmentation of culture. The author analyzes how media technologies are becoming a tool for expanding the possibilities of culture for self-realization, identity formation, and cultural reflection. The author emphasizes the need for a philosophical and cultural understanding of the relationship between technology and culture.

Key words: media technologies, cultural practices, digital environment, digital identity, digital space, virtual communities, mediatization.

В условиях постмодернистского дискурса, как подчеркивают Жан-Франсуа Лиотар и Фредерик Джеймисон, культурные значения становятся фрагментированными и мультипликативными, что ставит под сомнение традиционные нарративы и универсальные истины [1]. Цифровые технологии функционируют как активные агенты, которые не только конструируют, но и декорируют идентичности. Они создают среду, в которой пользователь может взаимодействовать с множеством культурных текстов и образов, тем самым формируя свою идентичность как динамичную и изменчивую конструкцию.

В философии постструктурализма большое внимание уделялось рассмотрению идентичности не с

позиции фиксированного состояния, а с точки зрения процесса, включающего постоянную реинвенцию и переосмысление. М. Фуко в своих работах о власти и знании подчеркивает, что власть не только ограничивает, но и производит новые формы знания и идентичности [2]. В этом контексте цифровые платформы становятся полями, где происходит борьба за значимость и репрезентацию, а пользователи становятся активными участниками этого процесса. Этот подход позволяет понять, как современные культурные практики формируются не только на уровне индивидуального самовыражения, но и в контексте более широких социокультурных механизмов.

Цифровая реальность также становится ареной, где происходит конструирование власти. Например, работа Славоя Жижека об идеологии в постмодернистском обществе подчеркивает, как новые технологии

позволяют контролировать и управлять восприятием реальности, создавая условия для манипуляции массовым сознанием [3]. Это выражается в том, как алгоритмы социальных сетей формируют информационные потоки, определяя, какой контент становится видимым, а какой – игнорируется. В этом смысле власть конструирует цифровую реальность, создавая не только рамки для индивидуального самовыражения, но и управляя тем, как это самовыражение воспринимается обществом.

Так, использование алгоритмов на платформах, таких как Facebook и Instagram, показывает, как власть опосредует доступ к информации и формирует общественное мнение. Пользователи, находясь в ловушке персонализированного контента, часто не осознают, что их восприятием мира манипулируют, что приводит к образованию «информационных пузырей». Описанное явление ограничивает разнообразие мнений и может привести к радикализации отдельных групп, так как они получают доступ только к тому контенту, который подтверждает их уже существующие убеждения. Из этого следует, что цифровые технологии не просто служат средством для общения и самовыражения, но и становятся инструментами власти, способными влиять на общественные и культурные процессы.

Говоря об алгоритмическом потреблении контента, мы снова возвращаемся к «информационным пузырям», где пользователи сталкиваются только с тем, что соответствует их взглядам и предпочтениям. Этот феномен, детально описанный Эли Паризер, подразумевает, что алгоритмы, определяющие видимость контента, могут создавать изолированные среды, в которых формируется ограниченный круг восприятия [4]. В результате пользователи теряют возможность получать информацию, выходящую за рамки их привычных представлений, что ограничивает культурное разнообразие и взаимопонимание между различными социальными группами.

Эти алгоритмы выступают не только как нейтральные инструменты, но и как активные агенты, формирующие общественное мнение и культурные нормы. Власть, сосредоточенная в руках крупных технологических компаний, таких как Google и Facebook, позволяет им контролировать доступ к информации, что создает условия для манипуляции общественным сознанием и формирует новые формы идеологии. В этом контексте следует учитывать, что технологии сами по себе не являются причиной этих изменений, а скорее отражают более глубокие социальные и политические структуры, в рамках которых они функционируют.

К тому же проблема «информационных пузырей» поднимает важные вопросы о демократических процессах и участии граждан в общественной жизни.

В ситуации, при которой пользователи окружены информацией, подтверждающей их предвзятости, может сформироваться политическая поляризация и снижение уровня доверия. Согласно исследованиям, совокупность обстоятельств, при которых идеи и мнения не только не подвергаются критическому анализу, но и закрепляются, что делает диалог между различными группами практически невозможным, приводят к образованию «эхо-камер» и рожают серьезные последствия для социальной сплоченности и понимания между различными культурами и сообществами.

Анализируя этот феномен, следует обратиться к работам современных культурологов, таких как Хосе Ортега-и-Гассет и его концепции «массового человека», где он предостерегает от утраты индивидуальности в условиях массовой культуры [5]. Цифровые технологии, в частности, способствуют созданию нового «массового субъекта», который в своей повседневной практике взаимодействует с контентом, производимым не только другими пользователями, но и крупными корпорациями. Поэтому возникает важный вопрос о том, как такие практики формируют новые формы культурной и социальной идентичности.

Необходимо подчеркнуть, что цифровые технологии глубоко укоренены в культурном контексте, в котором функционируют и не являются нейтральными. Мануэль Кастельс в своих исследованиях о сетевом обществе, подчеркивает, что цифровые технологии формируют новые пространства для социальных взаимодействий и экономической деятельности, трансформируя традиционные структуры власти и влияния [6], что, в свою очередь формирует новый культурный ландшафт, в котором взаимодействие становится ключевым элементом, определяющим общественные связи и культурные практики.

Цифровые технологии оказывают серьезное влияние на процессы формирования идентичности и культурных практик, открывая новые горизонты для самовыражения и взаимодействия. Вместе с этим они поднимают и ряд вопросов, связанных с властью и контролем. Передовые информационные технологии становятся не только инструментом расширения культурных возможностей, но и механизмом, посредством которого осуществляется управление общественным сознанием. Чрезвычайно важным становится исследование этих аспектов для анализа влияния технологий на будущее культурного опыта и социального взаимодействия, а также понимания их воздействия на идентичность, культуру и власть в современном мире.

В этом контексте особую значимость приобретает феномен симулякров, описанный Жаном Бодрийяром [7]. Цифровые медиатехнологии способствуют

стиранию границ между реальным и виртуальным, что ведет к изменению восприятия культурных реалий. Виртуальные объекты (например, аватары, мемы, цифровые артефакты) перестают быть простыми отражениями действительности и становятся самостоятельными элементами новой культурной системы, работающей по собственным законам. Симулякры в этом ракурсе не являются просто копиями, но и представляют собой автономные сущности, которые не только отражают, но и формируют новую реальность, обладая собственными значениями и функциями.

В своей работе «Симулякры и симуляции» автор утверждает, что современные медиатехнологии формируют новый тип реальности – «гиперреальность», в которой стираются границы между подлинным и ложным, а вместо этого происходит симуляция. Для некоторых людей она становится единственной. По мнению Ж. Бодрийера, в мире гиперреальности человек уже не способен отличить подлинное от симулированного, поскольку медиатехнологии создают настолько убедительные симулякры, что они не воспринимаются как подделка, а становятся сутью реальности.

Виртуальные объекты, будучи центральными элементами цифрового взаимодействия, играют роль носителей культурных кодов, которые воспринимаются и интерпретируются в контексте различных сообществ. Так, аватары, активно используемые в видеоиграх и социальных сетях, не просто репрезентируют пользователей сети, но и функционируют как платформы для самовыражения, отражающие как индивидуальные, так и коллективные идентичности. В этом смысле аватары символизируют не только личные предпочтения и особенности, но и более широкие культурные и социальные феномены, например движения различных групп или проявления массовой культуры.

Мемы, как еще один важный компонент цифровых симулякров, служат культурными единицами, быстро адаптируемыми и трансформируемыми в цифровом пространстве. Мемы не ограничиваются передачей сообщений. Они формируют общее восприятие культурных норм и ожиданий, открывая новые контексты для обсуждения социальных и политических проблем. При этом мемы довольно часто искажают изначальные значения, внося элементы иронии или пародии, что подчеркивает их независимость от физической реальности. В результате возникают сложные культурные практики, в которых идентичности и культурные ценности становятся всё более текучими и изменчивыми.

Современные цифровые платформы создают пространственные и временные рамки, в рамках которых симулякры становятся основным содержанием

коммуникации и социального взаимодействия. Пользователи довольно часто создают свои профили, ориентируясь не на реальную жизнь, а на симулированные образы, которые продиктованы медиатехнологиями и культурными трендами. Такая ситуация приводит к тому, что культурные практики всё больше зависят от симулякров и медиарепрезентаций, а не от непосредственного жизненного опыта.

В условиях гиперреальности человек часто оказывается перед выбором между реальным и виртуальным, при этом чаще выбирая последнее, так как оно кажется более привлекательным и удобным для потребления. Описываемый процесс можно рассматривать как новый этап эволюции культуры, в котором главную роль играют медиатехнологии. Ведь они не только являются инструментом для передачи информации, но и создают саму реальность.

На современном этапе симулякры играют центральную роль в формировании культурных практик человека. Вместо того, чтобы служить инструментом для передачи информации, медиатехнологии становятся механизмами конструирования реальности, где симуляция заменяет подлинный опыт. В этом случае уместно говорить об адаптации пользователей к новым технологическим условиям. Ведь процесс адаптации к медиатехнологиям является процессом изменения культурных и социальных практик, основанных на симуляции. Поскольку цифровая гиперреальность становится доминирующей формой восприятия и взаимодействия с миром, что трансформирует как индивидуальную, так и коллективную идентичность.

Исследование влияния цифровых технологий на культурные и социальные процессы всё больше привлекает внимание ученых. В частности, Борис Гройс в своей статье «Искусство в эпоху цифровых симулякров» [8] подчеркивает, что цифровые технологии меняют восприятие искусства, превращая его в продукт симуляции, не требующего непосредственного опыта для восприятия. Искусство в цифровую эпоху становится массовым, доступным каждому, но в то же время теряет свою уникальность и аутентичность.

Современный субъект, взаимодействующий с цифровыми платформами, оказывается в пространстве, где самовыражение осуществляется через тщательно выстраиваемые имиджи в социальных сетях. Новые формы самопрезентации позволяют пользователям формировать свою идентичность как динамичную и многоуровневую конструкцию. Мультикультурализм, продуцируемый глобальными цифровыми сетями, создает условия для кросс-культурных взаимодействий, при которых различные культурные коды и практики переплетаются, формируя новые ценности и практики.

С точки зрения социокультурного подхода цифровые медиатехнологии трансформируют традици-

онные модели коммуникации, вводя новые форматы взаимодействия: такие как мессенджеры, видеозвонки и социальные сети. Описанные технологии значительно ускоряют процесс обмена информацией и формируют виртуальные сообщества, основанные на общих интересах. В этом контексте можно говорить о концепции «глобальной деревни», предложенной Маршалом Маклюэном, который утверждал, что новые технологии сокращают пространство и время, создавая условия для мгновенного общения и совместного культурного опыта [8; 9]. В эпоху цифровизации, в ситуации, когда пользователи могут взаимодействовать независимо от географического положения и происходит образование новых культурных пространств и идентичностей, описанная выше идея становится особенно актуальной.

Виртуальные сообщества, возникшие в результате цифровизации, представляют собой новую социокультурную реальность. Люди формируют идентичности, основываясь на общих интересах, ценностях и практиках. Виртуальные сообщества становятся площадками для обмена не только информацией, но и культурными кодами, которые затем интерпретируются и адаптируются их участниками. Новые виды онлайн-сообществ представляют возможность не только для создания новых форм взаимодействия, но и для формирования коллективной идентичности, что, в свою очередь, поднимает важные вопросы о феномене «смешанной идентичности». В условиях глобализации виртуальные сообщества могут одновременно быть и местом консолидации локальных структур, и пространством для взаимодействия с глобальными тенденциями, происходит формирование уникального культурного микса, в котором традиционные практики и новые медийные форматы находятся в постоянном взаимодействии и конфликтах.

Цифровые ритуалы (лайки, репосты, участие в онлайн-акциях) становятся частью повседневной практики, формируют новый набор социальных норм и ценностей и способствуют формированию новых форм культурного взаимодействия. Например, ритуал «лайка» на социальных платформах становится своеобразным знаком одобрения, который может существенно повлиять на самооценку и идентичность пользователя. Следовательно, закономерным становится вопрос о том, как такие ритуалы формируют наше восприятие успеха и социального статуса в цифровом пространстве. В результате, социальные медиа не только обеспечивают платформу для самовыражения, но и формируют новый контекст для понимания культурных норм и ценностей, которые могут значительно отличаться от традиционных.

В рамках этой динамики также стоит отметить влияние цифровых медиатехнологий на обществен-

ное мнение и политическую культуру. Виртуальные пространства становятся аренами для дебатов и протестов, в рамках которых общественные движения могут быстро организовываться и распространять свои идеи. Указанное явление демонстрирует, как медиатехнологии не только влияют на культурные практики, но информируют новые формы политической активности и социальной справедливости. Цифровые медиа позволяют отдельным личностям и группам заявить о своих интересах, создавая возможность для участия в глобальном культурном диалоге.

Изменение моделей потребления культуры также является ключевым аспектом влияния цифровых технологий. Платформы стриминга (Netflix и Spotify) переосмысливают культурное потребление, предоставляя доступ к обширным библиотекам контента. Параллельно с этим пользователи становятся не только потребителями, но и производителями контента, что разрушает традиционные иерархии в культурной индустрии и открывает новые возможности для самовыражения.

На виртуальных площадках (Facebook и Discord) участники могут поделиться не только личными мнениями, но и создавать совместный контент. Исследования показывают, что виртуальные сообщества служат не только платформами для взаимодействия, но и местами формирования новых норм и ценностей. По мнению Говарда Рейнгольда, виртуальные сообщества могут создавать новые формы социальной идентичности, которые базируются на общих интересах и практиках, а не на традиционных признаках, таких как этническая или национальная принадлежность [3].

Однако следует отметить, что создание этих виртуальных пространств не происходит в вакууме. Власть, как отмечает М. Фуко в своих работах, играет ключевую роль в формировании знаний и практик, которые определяют наше взаимодействие с окружающим миром [10]. В контексте цифровых технологий власть не только управляет доступом к информации, но и формирует саму структуру цифровой реальности. Алгоритмы, используемые цифровыми платформами, например Google и Facebook, не просто обрабатывают данные, но и активно определяют, какой контент будет видим, а какой скрыт. Это создает условия, при которых пользователи оказываются в ситуациях, когда их восприятие мира управляется невидимыми силами, что подчеркивает необходимость критического анализа медиа и технологий.

В этом контексте ситуация, при которой современные технологии создают новые формы идеологии, где «обычные» пользователи становятся участниками системы, поддерживающей существующие структуры власти. Этот аспект цифровой реальности становится особенно заметным в контексте манипуляции

общественным мнением. Такой подход ведет к поляризации общества и ограничивает культурное разнообразие.

Кроме того, цифровые технологии способствуют трансформации традиционных норм социальной организации и взаимодействия. Платформы (YouTube и TikTok) позволяют индивидуумам не только потреблять, но и создавать контент, что приводит к разрушению традиционных иерархий в культурной индустрии. Пользователи становятся не просто потребителями, но и продюсерами, что, в свою очередь, создает новые модели культурного производства и обмена. Как отмечает культуролог Х. Ортега-и-Гассет, в условиях массовой культуры каждый может стать «артистом» своей жизни, однако это также ведет к риску утраты индивидуальности в массовом потоке информации [5].

Несмотря на все преимущества, связанные с возможностью мгновенного общения и создания виртуальных сообществ, возникают и серьезные проблемы. Неравенство в доступе к цифровым технологиям создает новые формы исключения. Классическое исследование Пьера Бурдьё о социальном капитале и его влиянии на возможность доступа к ресурсам в рамках общества может быть адаптировано к современным условиям, где «цифровой капитал» становится новым маркером социального статуса [11]. В этом контексте неравный доступ к интернету и цифровым устройствам создает барьеры, которые препятствуют полноценному участию в культурных и социальных процессах.

С распространением цифровых медиатехнологий возникает ряд этических и социальных вопросов, требующих серьезного анализа. Одна из ключевых проблем – цифровое неравенство, подчеркивающее, что доступ к культурным ресурсам и информации не является равным. Как отмечает Нил Постман, в условиях, когда новые технологии становятся основными каналами распространения знаний, важно учитывать, что не все пользователи имеют равный доступ к этим ресурсам, что создает новые формы социального исключения и неравенства [12].

Цифровое неравенство проявляется в различных формах: от отсутствия доступа к интернету и необходимым устройствам до неумения эффективно использовать цифровые технологии. Исследования показывают, что в условиях глобализации и цифровизации наибольшее воздействие на уязвимые группы населения, такие как пожилые люди и социально незащищенные слои, приводит к углублению существующих социально-экономических разрывов. Обозначенная проблема ярко иллюстрируется концепцией «цифрового разрыва», описывающей различия в доступе к цифровым технологиям и их использованию, что может иметь долгосрочные последствия

для образовательных и профессиональных возможностей [13].

Дополнительно этические вопросы, связанные с цифровыми медиатехнологиями, касаются приватности и безопасности данных. Вследствие роста объема собираемых данных возникает необходимость пересмотра традиционных представлений о личной жизни и конфиденциальности [2]. Пользователи часто оказываются в ситуации, когда их данные используются без их согласия, что вызывает не только недовольство, но и опасения относительно будущего защиты прав индивидуумов в цифровом пространстве. Проблема ставит под сомнение этические принципы, связанные с ответственностью компаний за использование личных данных и последствиями для пользователей.

Важным аспектом обсуждения является и вопрос о культурной репрезентации в цифровых пространствах. Цифровые медиатехнологии способны как продвигать культурное разнообразие, так и способствовать распространению стереотипов и предвзятых представлений. С точки зрения Мишеля Фуко, знание и власть взаимосвязаны, и это влияние распространяется и на цифровые медиа, в рамках которых определенные группы могут быть недопредставлены или представлены в искаженной форме [14].

Характерной чертой современного культурного общества становится замещение реальности образами, т. е. виртуализация. Современная культура не порождает виртуальную реальность, а правдоподобно имитирует действительность, конструируя «реальную виртуальность». Вследствие чего многие люди считают электронный образ действительности более настоящим и правдивым, чем то, что они видят в повседневном окружении.

Новейшие средства массовой коммуникации представляют собой единство цифровых коммуникативных практик и становятся довольно мощным средством влияния, репрезентируя искусственную действительность. На современном этапе человечество живет в едином информационном потоке, в котором человек лишается своего географического, культурного и исторического значения.

В условиях становления новой информационно-культурной эпохи средства массовой информации становятся весомой частью окружающей среды, а любое изменение окружающей среды для человека требует активизации его адаптационных механизмов. Вследствие этого человеку необходимо вырабатывать новые адаптационные механизмы или пытаться видоизменять уже существующие, чтобы адаптироваться в новой информационно-культурной среде [15].

В этом контексте уместны разработка стратегий и выдвижение правовых инициатив в области создания инклюзивной справедливой цифровой среды, в

рамках которой каждый человек сможет иметь доступ к культурным ресурсам и принимать участие в общественной жизни на равных основаниях.

В завершение заметим, что современная реальность немыслима без Интернета. Но в то же время он не может существовать без человека и является продуктом человеческой деятельности. Передовые цифровые технологии сейчас становятся не только средством доставки, обработки или хранения информации, но и выполняют культуuroобразующую функцию. Подпитываемая информационными ресурсами современная культура создает новые уникальные коммуникативные практики. Виртуальная реальность уже давно эволюционирует по своим законам, вовлекая пользователей сети в цифровое пространство. Люди становятся не просто потребителями контента, но и активными участниками процесса его производства и распространения, что подчеркивает ключевую роль медиатехнологий в создании и трансформации как индивидуального сознания, так и коллективного опыта. В этом новом мире информация превращается в мощный инструмент власти и контроля, способный как расширить границы свободы, так и способствовать формированию механизмов манипуляции. Государственные структуры, корпорации и отдельные личности активно участвуют в конструировании новых версий реальности. В связи с этим необходим анализ культурного и социального развития процессов глобальной цифровизации, роли медиатехнологий и особенностей новых форм власти, распространяющихся по цифровым каналам, поскольку будущее социально-культурной реальности будет зависеть от того, насколько эффективной окажется адаптация человека к новым цифровым реалиям.

Белгородский юридический институт МВД России имени И. Д. Путилина

Сорокопуд М. С., кандидат философских наук, старший научный сотрудник отделения организации научно-исследовательской работы научно-исследовательского отдела

E-mail: azarimariya@yandex.ru

ЛИТЕРАТУРА

1. *Лиотар Ж.-Ф.* Состояние постмодерна. СПб. : Алетейя, 2016. 160 с.
2. *Келлехер Дж., Тирни Б.* Наука о данных : базовый курс. М. : Альпина Паблишер, 2020. 224 с.
3. *Рейнгольд Г.* Виртуальное сообщество : приусадебные участки на электронном рубеже. Нью-Йорк : MIT, 2000. 447 с.
4. *Паризер Э.* За стеной фильтров. Что интернет скрывает от вас? М. : Пресс, 2012. 304 с.
5. *Ортега-и-Гассет Х.* Восстание масс / [пер. с исп. А. Гелескула]. М. : АСТ, 2016. 253 с.
6. *Кастельс М.* Информационная эпоха : экономика, общество и культура / [пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана]. М. : ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
7. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции. М. : Постум, 2018. 240 с.
8. *Гройс Б.* В потоке. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 208 с.
9. *Маклюэн М.* Понимание Медиа : внешние расширения человека / [пер. с англ. В. Г. Николаева]. М. : Гиперборея : Кучково поле, 2007. 464 с.
10. *Жижек С.* Размышления в красном цвете : коммунистический взгляд на кризис и соответствующие предметы. М. : Европа, 2011. 476 с.
11. *Бурдье П.* Формы капитала // Социология образования. М. : Директ-Медиа, 2013. С. 20–38.
12. *Постман Н.* Технополия : сдача культуры технологиям. Нью-Йорк : Альфред А. Кнопф, 1992. 222 с.
13. *Ван Дейк Дж.* Цифровой разрыв. Кембридж : Polity, 2020. 208 с.
14. *Фуко М.* Интеллектуалы и власть. М. : Практика, 2002. 381 с.
15. *Воеводин А. П.* Антропологические основания исторической типологии культуры // Мир культуры и культурология. 2017–2018. Вып. VI. СПб. : Науч.-образоват. культурол. общество. С. 247–252.

Belgorod Law Institute of Ministry of the Interior of Russia named after I. D. Putilin

Sorokopud M. S., Ph.D. Philosopher Sc., Senior Researcher of the Department of Organization of Scientific Research Work of the Scientific Research Department

E-mail: azarimariya@yandex.ru