

Оригинальная статья / Original article

УДК 16.614:004

<https://doi.org/10.21869/2223-1552-2024-14-3-244-255>**Антиномичность социализации
в пространстве цифровой культуры****Л. В. Килимова¹✉, М. Д. Черкашин¹**

¹ Юго-Западный государственный университет
ул. 50 лет Октября, д. 94, г. Курск 305040, Российская Федерация

✉ e-mail: lyuda-klv@yandex.ru

Резюме

Актуальность исследования обусловлена интенсивным развитием цифровых технологий, которые порождает специфический элемент социального пространства – виртуальное пространство. Динамическое развитие цифровой культуры привело к образованию процессов и явлений, которые существенно влияют как на функционирование социальной системы, так и на социализацию отдельного человека.

Цель работы заключается в выявлении особенностей влияния цифровой культуры на социализацию современного человека.

Задачи исследования: охарактеризовать феномен цифровой культуры; очертить особенности социализации личности в условиях цифровой культуры.

Методология. Методологической основой статьи являются: системный метод, позволяющий выявить основные элементы пространства цифровой культуры, определяющие специфику социализации личности; анализ и синтез – для выявления сущности и специфики социализации в пространстве цифровой культуры.

Результаты. В современных социокультурных условиях пространство цифровой культуры определено как специфический фактор социализации, что обусловило выделение и становление нового понятия «цифровая социализация», которое рассматривается как определяющая составляющая процесса социализации личности.

Выводы. Пространство цифровой культуры создает более благоприятные условия для самореализации личности, поскольку в нем результаты творческой активности субъекта принимаются окружающими как принятие его индивидуальности и обеспечивается максимальная активность личности при определении траектории своего развития.

Вместе с тем выделяются актуально или потенциально отрицательные результаты переноса процесса социализации в интернет-пространство. Это, прежде всего, далеко не равноценная замена реальной коммуникации виртуально-симуляционной; усиление социальной анонимии; доминирование фрагментированного и интуитивного знания, а также крайнего ценностного релятивизма в процессе инновационных трансформаций сферы социализации и др.

Ключевые слова: информационное общество; социализация; цифровая культура; виртуализация; цифровая социализация.

Финансирование: Публикация выполнена в рамках государственного задания № 0851-2020-0034.

Конфликт интересов: В представленной публикации отсутствует заимствованный материал без ссылок на автора и (или) источник заимствования, нет результатов научных работ, выполненных авторами публикации лично и (или) в соавторстве, без соответствующих ссылок. Авторы декларируют отсутствие конфликта интересов, связанных с публикацией данной статьи.

Для цитирования: Килимова Л. В., Черкашин М. Д. Антиномичность социализации в пространстве цифровой культуры // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2024. Т. 14, № 3. С. 244–255. <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2024-14-3-244-255>.

Поступила в редакцию 08.04.2024

Принята к публикации 03.05.2024

Опубликована 28.06.2024

The antinomic nature of socialization in the space of digital culture

Lyudmila V. Kilimova¹✉, Mikhail D. Cherkashin¹

¹ Southwest State University
50 Let Oktyabrya Str. 94, Kursk 305040, Russian Federation

✉ e-mail: lyuda-klv@yandex.ru

Abstract

The relevance of the study is due to the intensive development of digital technologies, which is generated by a specific element of social space - virtual space. The dynamic development of digital culture has led to the formation of processes and phenomena that significantly affect both the functioning of the social system and the socialization of an individual.

The purpose of the work is to reveal the features of the influence of digital culture on the socialization of a modern person.

Objectives: to characterize the phenomenon of digital culture; outline the features of socialization of a person in the conditions of digital culture.

Methodology. The methodological basis of the article includes: a systematic method that allows identifying the main elements of the space of digital culture, which determine the specifics of the socialization of a person; analysis and synthesis - to reveal the essence and specifics of socialization in the space of digital culture.

Results. In modern socio-cultural conditions, the space of digital culture is defined as a specific factor of socialization, which led to the selection and establishment of a new concept of "digital socialization", which is considered to be a defining component of the socialization process of a person.

Conclusions. The space of digital culture creates more favorable conditions for the self-realization of the individual, since in it the results of the subject's creative activity are accepted by others as an acceptance of his individuality and the maximum activity of the individual is ensured when determining the trajectory of his development.

At the same time, actual or potentially negative results of transferring the process of socialization to the Internet space are highlighted. This, first of all, is far from being an equivalent replacement for real virtual-simulation communication; strengthening of social anomie; the dominance of fragmented and intuitive knowledge, as well as extreme value relativism in the process of innovative transformations in the sphere of socialization, etc.

Keywords: information society; socialization; digital culture; virtualization; digital socialization.

Funding: The publication was made within the framework of the state assignment No. 0851-2020-0034.

Conflict of interest: In the presented publication there is no borrowed material without references to the author and (or) source of borrowing, there are no results of scientific works performed by the authors of the publication, personally and (or) in co-authorship, without relevant links. The authors declares no conflict of interest related to the publication of this article.

For citation: Kilimova L. V., Cherkashin M. D. The antinomic nature of socialization in the space of digital culture. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Ekonomika. Sotsiologiya. Menedzhment = Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management*. 2024;14(3):244–255. (In Russ.) <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2024-14-3-244-255>

Received 08.04.2024

Accepted 03.05.2024

Published 28.06.2024

Введение

Социокультурные трансформации в мире и России, обусловленные развитием цифровых технологий, выявляют ограниченность существующих научно-познавательных и общественно-практических подходов к проблеме социализации человека. Развитие информационно-технологического измерения социальных отношений демонстрирует неадекватность доминирующих в общественном

сознании технократических установок и заставляет искать новые мировоззренческие ориентиры воспроизводства целостности социального бытия в новых конкретно-исторических условиях. Возникает настоятельная потребность в глубоком социально-философском анализе концептуальных характеристик пространства цифровой культуры как среды, непосредственно влияющей на становление и формирование способности человека к обеспечению собственного саморазвития.

Актуальность темы исследования определяется и тем, что расширение пространства цифровой культуры является источником различных социальных рисков, а существующие практики социализирующего влияния на подрастающее поколение показывают свою неэффективность из-за игнорирования факторов цифровой культуры. Этот проблемный контекст актуализирует потребность в разработке теоретических принципов и в дальнейшем усовершенствовании на этой основе социокультурных механизмов социализации человека в пространстве цифровой культуры. Неотложной потребностью является преодоление технократически потребительских интенций в понимании содержания современных процессов цифровизации, что, в свою очередь, определяет необходимость экспликации содержания соответствующей совокупности категорий, в число которых, по нашему мнению, относятся понятия «цифровая культура» и «цифровая социализация».

Процесс социализации личности в виртуальном пространстве сопровождается приобретением и освоением новых ценностей, навыков в связи с переходом в инвариантное социокультурное пространство. Как результат развития цифровых технологий, оно тесно вошло в жизнь современного общества и в структуру жизненного пространства человека.

Следует отметить, что существует опасность рисков социализации в виртуальном пространстве, негативно влияющих на становление мировоззренческих ориентиров подрастающего поколения, среди которых: засилье в информационном пространстве суррогатной информации (недостоверной рекламы, насилия, порнографии), преимущество неполноценного общения и подчинения ему реальных контактов с живыми людьми, зомбирование и манипулирование с последствием в виде интернет-зависимости и т. д. В результате под влиянием виртуального мира киберпространства у инди-

вида нередко возникает опасность оторванности от реальной жизни.

Это выводит проблему обеспечения благоприятного пространства цифровой социализации на уровень проблем национальной безопасности, следовательно, защита детей и подростков от разрушительного влияния виртуальной коммуникации сегодня является одной из приоритетных социальных проблем, которая может быть решена только на уровне социально-институционального регулирования. И речь идет не только о деятельности соответствующих социальных институтов или социально-воспитательной системы, но и об управлении развитием самого пространства цифровой культуры в общегосударственном измерении. Поскольку в цифровом пространстве опасности для подрастающего поколения не имеют ни субъектной, ни географической или национальной локализации, постольку соответственно минимизация и предупреждение рисков требуют системных действий на уровне всего общества. Только целенаправленное на всех уровнях регулирующее влияние на процесс социализации в пространстве цифровой культуры и на само это пространство может обеспечить безопасность развития личности и будущее российского общества.

Целью исследования является выявление особенностей влияния цифровой культуры на социализацию современного человека.

Задачи исследования: охарактеризовать феномен цифровой культуры; очертить особенности социализации личности в условиях цифровой культуры.

Материалы и методы

Методологической основой статьи являются: системный метод, позволяющий выявить основные элементы пространства цифровой культуры, определяющие специфику социализации личности; анализ и синтез — для выявления сущности и специфики социализации в пространстве цифровой культуры; методы

систематизации и обобщения – для определения объективных закономерностей, характеризующих аналоговые и цифровые практики современной культуры.

Результаты и их обсуждение

Исходной и фундаментальной предпосылкой при рассмотрении проблемы социализации является положение о неразрывном взаимодействии личности и общества. Современный этап развития науки характеризуется поисками ответов о пределах социального пространства и о возможностях научного знания объяснить и предусмотреть изменения, которые происходят в современном обществе. Актуальность первого вопроса обусловлена появлением принципиально нового элемента социокультурного пространства – цифрового или виртуального. Стремительность его освоения пользователями усиливает тенденции к так называемой опосредованной социальности, которая проявляет себя в повышении роли виртуального пространства как социализирующего фактора.

Само понятие «цифровая культура» не имеет в настоящее время однозначного определения. В исследовании Н. Л. Соколовой [1] отмечается сложность и многозначность изучаемого феномена, его стремительное развитие и видоизменение, что подтверждает эволюция дефиниций, используемых для анализа и осознания цифровых технологий («цифровые» или «новые медиа», «киберпространство культуры», «киберкультура», «цифровая культура», «посткиберкультура»). А. А. Строков считает, что «цифровая культура как цельное явление не сложилась», так как отсутствует система ценностных ориентиров, которая придает цельность культуре¹.

В самом широком смысле понятие «цифровая культура» описывает глобальную ситуацию, в которой оказалось человечество на рубеже XX–XXI веков. В этом смысле оно определенной частью своего объема выявляет синонимизм с понятиями «постиндустриальное общество» и «информационное общество». Несмотря на известный плюрализм в трактовке понятия «культура», она, очевидно, больше, чем «сумма технологий», так как автоматически включает в себя и доминирующую коммуникативную парадигму как один из аспектов материальной составляющей культуры. Именно по этим причинам понятия «массовые коммуникации», «цифровые коммуникации», «компьютерные технологии» и т. п. по своему объему меньше, чем понятие «цифровая культура», и могут быть включены в него как техническое описание механизмов коммуникации. Сегодня «именно информационно-коммуникационные технологии выступают в качестве определяющего фактора формирования цифровой культуры как неотъемлемой составляющей современного общества [2, с. 4].

Понятие «информационное общество», дискуссионное и по сей день, относится к «цифровой культуре» и в некоторых аспектах совпадает. Так, оба понятия достаточно глобальны; вместе с тем можно констатировать, что между ними могут быть установлены отношения импликации. Информационное общество вполне можно представить и с аналоговыми каналами коммуникации (учитывая, что само понятие родилось еще в доцифровую эпоху), но цифровая культура просто невозможна в неинформационном обществе. Вместе с тем понятие «информационное общество» в своем названии не отражает важных аспектов, присущих именно цифровым коммуникациям. Может показаться, что предикат «цифровой» отражает только количественный аспект информационных технологий: меньшая стоимость хранения информации, более

¹ Строков А. А. Цифровая культура и ценности российского образования: автореф.... дис. канд. филос. наук. Н. Новгород, 2021. 21 с.

эффективные технологии ее передачи и обработки, облегченный доступ, большая безопасность и надежность коммуникации, дальнейшая глобализация информационного пространства. Все это очевидно.

Впрочем, как утверждают апологеты изучаемого понятия [3, р. 26], цифровой способ представления данных впоследствии привел к серьезным культурным изменениям уже в рамках информационного общества. К указанным трансформациям можно отнести появление новых культурных форм, норм, конвенций; но, что более фундаментально, – новые типы фрагментации времени и пространства. (Достаточно хотя бы вспомнить виртуальную реальность и связанные с ней теоретические дискуссии.)

Подавляющее большинство исследований акцентирует культурологический и социокультурный аспекты цифровой культуры [4]. В них отмечается, что цифровая культура является базовой основой современной мировой культуры, неотъемлемой составляющей всех без исключения общественных процессов, в т. ч. и образовательных; явление цифровой культуры является знаковым, поскольку указывает на доминирующую форму социализации современного общества – информационно-виртуальную. Это свидетельствует о коренных изменениях в понимании собственно культуры, которая приобретает новые формы (кинематографический и литературный киберпанк, видеоскульптура и цифровые установки, техно- и электронная музыка, виртуальный музей и театр, софт-арт) и демонстрирует фундаментальные изменения в познании человека и его творчества.

Д. В. Галкин [5], С. И. Черных и В. И. Паршиков [6] погружаются в пространства цифровой культуры, анализируя новые артефакты, возникшие новые практики именно благодаря цифровым технологиям (компьютерная графика, компьютерные игры, Интернет, системы виртуальной реальности, цифровые форматы традиционных средств коммуника-

ции, технологическое искусство и т. п.) и общие эволюционные процессы «оцифровки» современной культуры. Они видят в цифровой культуре, которая определяет новые ценности и смыслы бытия личности, оппозицию гуманистической педагогике, говорят о новой онтологии образовательного взаимодействия и установления нового образовательного порядка, когда меняется не только алгоритм «приобретения» знания, но и, собственно, культура этого обретения и использование знаний [6].

Д. В. Галкин считает целесообразным рассматривать цифровую культуру на нескольких уровнях:

- материальном (технические системы современных цифровых устройств, компьютеры, смартфоны, цифровые фотокамеры с соответствующим ПО);

- функциональном (социальном): обеспечение деятельности институтов, которые определяют способ повседневной жизни, формы взаимодействия, ритуалы и традиции разных групп населения (от ведения электронной документации до произведений технологического искусства);

- символическом, поскольку символическая природа цифровой культуры, которая формируется в логике цифрового кодирования и развития языков программирования, не вызывает сомнений;

- ментальном, касающемся укорененности культуры в психической жизни людей (этот уровень цифровой культуры касается дискуссионных вопросов принятия или отвержения технологического императива, новых привычек работы с информационными данными и т. п.);

- духовно-ценностном, вмещающем ценности цифровой культуры в национальном, межнациональном, религиозном, социально-политическом, метафизическом контекстах [5].

В современной науке (Л. В. Баева [7], А. А. Гук [8], В. В. Кривошеев [9]) также существует тенденция толковать цифровую культуру как технологический фе-

номен, поскольку все объекты этой культуры функционируют с помощью цифровых устройств на основе принципа цифрового кодирования информации с использованием бинарного кода, который становится системообразующим фактором этой культуры (с технологической стороны). В этом случае понятие «цифровая культура» совпадает с дефиницией «электронная культура» (е-культуры) как совокупности результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения ИТ-технологий, образования единого информационного пространства. Поскольку все современные информационно-коммуникационные средства (компьютер, мобильный телефон, кино- и телекамера, аналоговые и цифровые видеокамеры, плееры, планшеты, фотоаппараты и др.) являются электронными устройствами, смысловое поле электронной культуры вмещает также феномены компьютерной, мультимедийной, киберкультуры как ее разновидности [8].

О. Н. Астафьева, Е. В. Никонорова, О. В. Шлыкова цифровую культуру определяют «как новый тип культуры трансформации, обусловленный развитием современного этапа электронных коммуникаций» [10, с. 521]. Наряду с понятием цифровой культуры авторы употребляют понятие цифровой цивилизации, под которым они понимают «принципиально иной тип развития общества, при котором на смену аналоговым и линейным форматам коммуникации и функционирования систем приходят цифровые, электронные» [10, с. 519].

Подчеркнем, что под влиянием расширения пространства цифровой культуры традиционное понимание социализации личности как ее вхождение в культуру претерпело существенные изменения. Традиционные формы социализации все чаще соседствуют, вытесняются, а иногда замещаются новыми формами приобретения необходимых знаний и навыков – цифровой социализацией [11, с. 75]

Традиционная модель опиралась на классические работы социологов. Отметим Г. Тарда, который основал понимание социализации как процесс вхождения индивида в состав того или иного социального сообщества (нации, народа, общества) на основе использования механизмов подражания опыту предыдущих поколений [12]. Среди классического наследия нужно выделить и научное наследие Ф. Гиддингса, в работах которого социализация рассматривается как фактор и репрезентация становления человеческой социальности [13, с. 38]. Ф. Гиддингс считал, что основой процесса социализации является принуждение, или «социальные силы». Его механизмами выступают «волевой процесс» и «искусственный отбор для сознательного выбора», т. е., отмечая социальную детерминированность формирования личности, ученый делал акцент на активной роли самого субъекта в этом процессе, признавая за ним право на «сознательный выбор» вариантов социально приемлемого поведения.

В работах российских ученых Г. Андреевой, А. Мудрика социализация рассматривается как целостный процесс формирования, воспитания и развития молодого человека. В частности, по А. Мудрику, социализация – это развитие и самореализация человека как процесс усвоения и воспроизводства культуры общества [14, с. 12-13]. Г. Андреева считает, что социализация является двусторонним процессом, включающим, во-первых, приобретение индивидом социального опыта определенной социальной среды; во-вторых, процесс активно-деятельностного воспроизводства индивидом систем социальных связей в определенном социальном пространстве [15, с. 257].

В общем, в традиционных теориях социализации разрабатывалась очень широкая проблематика как внешних социокультурных факторов становления человека и разнообразия влияний на этот

процесс, так и внутренних факторов саморазвития личности во всем богатстве мотивов, ценностей, моделей поведения и т. д.

Указанные разнообразные подходы объединяет признание основным процессом усвоение человеком социального и культурного опыта в процессе своего становления. В свою очередь, попытки раскрыть сущностные особенности формы и содержания культурного опыта в понятии «медиафилософия» [16] задали другую парадигму научно-теоретического описания этого процесса.

Развитие цифровой культуры меняет социальную реальность, которая выстраивается по принципиально новым алгоритмам, которые, безусловно, отражаются на социализации личности и приводят к ее глубинным трансформациям.

В процессе становления и развития цифровой культуры человек стремится эффективно включиться в социальную структуру новой социальной реальности и функционировать в ней как полноценный гражданин. Информационно-коммуникативные технологии позволяют изменять существующий образ жизни и основные сферы жизнедеятельности человека, что связано с изменением процесса социализации в целом.

Новая модель социализации в пространстве цифровой культуры характеризуется как «цифровая социализация» или «виртуальная социализация». Под цифровой или «виртуальной социализацией» понимается процесс вхождения интернет-пользователя в социокультурную среду локальных сообществ при помощи освоения технологий коммуникации, информационной грамотности, социальных норм, требований и ценностей и информационной (цифровой) культуры» [17, с. 216].

По мнению некоторых авторов, виртуальное пространство для интеллектуальной социализации личности имеет положительное значение, когда человек не просто репродуцирует имеющиеся знания и приспосабливается к имеющемуся

знанию социальной среды, но и создает новые знания как ресурс собственного развития и общества.

По форме процесс цифровой социализации молодежи похож на традиционный, поскольку в нем также осуществляется вхождение человека в сферу норм, опыта, культурных ценностей социума, которые производятся и распространяются посредством цифровых технологий и трансформируют их в составную часть системы устойчивых компонентов личности, ее самосознания, картины мира, смысла жизни, мотивации и т. п., на основе которых и осуществляется интеграция не только в пространство цифровой культуры, но и в реальное социокультурное пространство информационного общества. Специфика данного процесса определяется особенностями самого цифрового пространства Интернета и бытия человека в нем, и в соответствии с этой спецификой можно выделять как положительные, так и отрицательные аспекты социализации в пространстве цифровой культуры.

Виртуальная реальность при этом может интерпретироваться в качестве дополнительного социального пространства, которое предоставляет новые широкие возможности для саморазвития личности и реализации индивидуальных склонностей и стремлений [4]. Виртуальное пространство социализации радикально изменяет и систему ценностей, и формы, и смыслы становления личности, позволяет говорить о виртуальности как особой среде социализации индивида.

Л. Н. Мешкова отмечает, что «социализация в киберпространстве предполагает овладение цифровыми средствами и использование цифровых ресурсов для социального взаимодействия» [18, с. 26]. Цифровая социализация позволяет учитывать множественную реальность цифрового образа жизни: восприятие и обмен информацией, коммуникацию с живыми и неживыми элементами онлайн-пространства, онлайн-потребление, а

также культурные, социальные, психологические и технические аспекты использования электронных устройств.

Расширение пространства цифровой культуры создает определенный алгоритм приспособления личности к этому пространству. С одной стороны, интеграция индивида к этому пространству происходит в любом случае, это элемент жизненного опыта и жизненного процесса человека информационного общества. С другой стороны, освоение этого пространства является необходимым условием саморазвития, социальной адаптации и эффективной жизнедеятельности и творчества в условиях современных трансформаций. В конце концов, само пространство цифровой культуры создается человеком в процессе своей жизнедеятельности и на основе собственного понимания смыслов своего бытия, в этом же созданном им пространстве он и находится. Последнее можно интерпретировать как цифровую культуру личности.

Само понятие цифровой культуры личности М. Е. Кудрявцева и А. В. Пряхина определяют как «культуру личности в аспекте ее реализации в цифровом пространстве» [19, с. 102]. В формировании цифровой культуры личности чрезвычайно важно отойти от увлеченности ее внешними, технократическими аспектами, а вместо этого обратить внимание на ее внутреннее, духовное содержание – совокупность соответствующих гуманистических ценностей бытия человека. Основные сложности по определению последних связаны с динамичностью и неоднозначностью бытийной среды современного общества. В процессе социализации молодые люди находятся под действием разнообразных и часто противоположных по направленности факторов влияния на их ценности и смысловые приоритеты.

При этом пространство цифровой культуры содержит очень много источников воздействия, которые по своему характеру деструктивны, продуцируют

ценностный нигилизм и бездуховность, однако являются достаточно мощными и популярными в молодежной среде, прежде всего, в результате несформированности у подрастающего поколения критического мышления и устойчивых ценностных ориентиров.

Действие этих деструктивных факторов имеет вполне конкретные отрицательные результаты в виде размывания духовно-гуманистических ориентиров неустойчивости мировоззренческих установок социо- и нациокультурной идентификации. Как следствие, могут наблюдаться угрожающие тенденции:

- отчуждение подрастающего поколения от национальных культурных традиций, истории, духовного опыта, носителей патриотических ценностей и национально-государственного самосознания;

- межпоколенный разрыв, особенно что касается преемственности духовных приоритетов и ценностей разных поколений;

- ценностная дезориентация молодежи как результат нигилизма по отношению к национальной системе ценностей и духовности;

- доминирование на деятельностном уровне активности в сфере прагматических и индивидуальных интересов с соответствующим понижением социальной активности;

- снижение заинтересованности в собственном образовании и культурном развитии;

- отвержение значимости социоцентрических и гуманистических ценностей и социокультурной интеграции в собственном становлении как личности.

Речь идет о вытеснении из процесса социализации важнейших факторов, определяющих его социоцентрический и гуманоцентрический характер.

В то же время результаты социализирующего влияния в виде опыта социокультурной коммуникации, интериоризация духовно-нравственных ориентиров в результате институциональных социали-

зирующих воздействий формируют ту составляющую аксиологической сферы личности, которую составляют так называемые «предметные ценности». Это те ценности, на основе которых формируются личностные критерии определения характеристик внешнего мира и собственных ориентиров бытия в виде бинарных оппозиций – добра и зла, истины и лжи, прекрасного и безобразного, справедливости и несправедливости. Наличие предметных ценностей определяет эффективность социально-воспитательного воздействия посредством формирования духовных смысложизненных ориентиров, которые закрепляются в молодежном сознании и его субкультуре как «субъективные ценности» (установки и оценки, императивы и предрассудки, цели и проекты), выступающие в форме нормативных представлений и ориентиров деятельности личности, сообщества и общества.

По нашему мнению, социализация личности в пространстве цифровой культуры способствует росту самостоятельности человека в этом процессе за счет расширения возможностей выбора способов коммуникации и взаимодействий. Сам процесс социализации осуществляется в условиях перехода от состояния объекта влияния к субъективированному взаимодействию, что создает значительно более благоприятные условия для закрепления моделей поведения возможностью персонализации, активирующей возможности самоидентификации личности.

Основной проблемой в процессе формирования духовности человека в процессе цифровой социализации является сложность согласования разнообразных внешних и внутренних факторов детерминации духовного развития личности. Установление гармоничной сбалансированности всех составляющих этого процесса, максимальное использование их социо- и гуманоцентрического потенциала является объектом управленческих воздействий в той или иной степени практически всех социальных институ-

тов, однако наиболее эффективные социально-институциональные механизмы, регулирующие влияния, действуют в сфере образования. Духовно-культурная детерминация образовательной деятельности в современных условиях не вызывает сомнений, поскольку образование в постмодерном измерении утверждает доминирование личностного саморазвития человека на основе духовных ценностей. Становление сетевых форм образовательной деятельности актуализирует проблемы использования духовного потенциала образования для обеспечения человекообразной трансформации пространства цифровой социализации.

В процессе цифровой социализации в условиях осуществления институционально поддерживаемых культурно-духовных проектов человек выступает в качестве абсолютной ценности, абсолютного субъекта, соответственно максимальной ценности приобретает его индивидуально-смысловая духовная сфера.

Следует отметить, что соответствующие изменения в пространстве цифровой культуры следует корректировать с общими институциональными механизмами поступательного социального развития российского общества. Следовательно, обоснование духовно-гуманистических ориентиров развития цифрового пространства социализации не может ограничиваться медийно-информационным компонентом, а взамен должны учитываться и традиционные механизмы социализации. Перечень таких механизмов достаточно широк и многообразен в понимании значимости их влияния у разных специалистов: у Э. Дюркгейма – это государство, семья, мораль и религия; у Т. Веблена – это государство, семья, право и частная собственность; у Н. Смелзера – это семья, мораль, право, система экономики, образование; у В. Ядова – это семья, образование, религия, экономическая и политическая системы и т. д. Пространство цифровой культуры здесь оказывается интегральной формой, содержа-

ние которой образуют синтез экономических, социальных, политических и духовных действий. Последние определяют характер и направленность информационных отношений. В то же время формы цифровой культуры способны оказывать мощное обратное влияние на все сферы общественной жизни, а иногда и опережать их.

Выводы

В работе эксплицирована основная функция понятия «пространство цифровой культуры», которая: 1) интегрирует понятийный аппарат осмысления изменений в среде социализации современного человека; 2) задает гуманистическую перспективу закономерного воспроизведения культурно-духовной целостности социального бытия современного человека.

Анализируя вышеприведенное, можно констатировать, что виртуальное пространство как порождение цифровой культуры в контексте взаимодействия с личностью может быть:

– взаимодополняющим фактором социализации – в данном случае речь идет о социализации личности в системе существующих социальных отношений с помощью культурных, религиозных, морально-этических и иных паттернов. В этом контексте возможности виртуального пространства являются механизмом расширения параметров жизнедеятельности. Виртуальное пространство придает массу возможностей осуществлению познавательной деятельности: к примеру, гипертекстовую навигацию, сетевую коммуникацию и т. п. Зачастую именно гносеологический аспект – познание чего-то нового – движет человеком в момент его пребывания в виртуальном пространстве. Увлеченность поиском и са-

моутверждением в процессе поиска вызывают личностные изменения амбивалентного характера. С одной стороны, происходит развитие таких социально затребованных качеств, как метакогнитивные способности (развитая память, мышление, стойкое внимание и волевой самоконтроль), трудолюбие, настойчивость в достижении цели, возможность повышения профессиональной компетентности и т. п. Это в целом позитивные личностные изменения, которые наблюдаются при соблюдении баланса между включенностью в социальное и виртуальное пространство;

– взаимоисключающим фактором социализации понимается чрезмерное погружение в виртуальное пространство, при котором социальное пространство теряет свое значение для индивида, что вызывает различную степень аутичности. Из проанализированных проявлений рисков социализации в пространстве цифровой культуры становится совершенно очевидно, что они являются не абстрактными предвидениями, а вполне реальными феноменами и процессами, объективными и соответственно принадлежащими к объектам научного рассмотрения фактами, которые целесообразно рассматривать в пределах таких понятий, как «вероятность», «угроза», «опасность», «помеха», «вред». Риски дегуманизации отечественного пространства цифровой культуры интерпретируются нами как реальные или потенциальные характеристики бытийного пространства российского общества, способствующие росту вероятности или реальности феноменов или процессов, вызывающих угрозы гуманистической направленности социализации нынешних и грядущих поколений российских граждан.

Список литературы

1. Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 6-10.

Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент / Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management. 2024; 14(3): 244–255

2. Горлова И. И., Зорин А. Л. Цифровая культура в информационном обществе // Культурное наследие России. 2020. № 2. С. 3-9.
3. Gere C. Digital culture. 2nd ed. London: Reaktion Books, 2008. 248 p.
4. Черкашин М. Д. Виртуальная реальность как феномен культуры: история и современность // Российская наука и образование сегодня: проблемы и перспективы. 2021. № 3 (40). С. 33-37.
5. Галкин Д. В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 11-16.
6. Черных С. И., Паршиков В. И. Цифровая культура как гуманитарный феномен // Профессиональное образование в современном мире. 2016. Т. 6, № 4. С. 601-607.
7. Баева Л. В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. 2013. № 5. С. 75-83.
8. Гук А. А., Веселовская Е. В. Медийная культура: актуальные проблемы современного функционирования. М.: Библио-глобус, 2017. 157 с.
9. Кривошеев В. В. Электронная культура: необходимость междисциплинарного подхода к изучению // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Гуманитарные и общественные науки. 2013. № 6. С. 76-81.
10. Астафьева О. Н., Никонорова Е. В., Шлыкова О. В. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысления стратегии будущего для устойчивого развития // Обсерватория культуры. 2018. № 15(5). С. 516-531.
11. Солдатова Г. У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9, № 3. С. 71-80.
12. Тард Г. Монадология и социология: научное издание. Пермь: Гиле Пресс, 2016. 124 с.
13. Савина А. К. Социализация личности в трактовке ведущих зарубежных научных школ // Школьные технологии. 2017. № 1. С. 38-47.
14. Мудрик А. В. Воспитание как составная часть процесса социализации // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия IV. Педагогика психология. 2008. Вып. 3(10). С. 7-24.
15. Андреева Г. М. Социальная психология. М.: Аспект Пресс, 2009. 362 с.
16. Савчук В. В. Медиафилософия: приступ реальности. СПб.: Издательство Русской христианской гуманитарной академии, 2014. 348 с.
17. Тишкова А. С. Особенности цифровой социализации современной молодежи: теоретический экскурс // Человеческий капитал. 2023. № 12 (180), ч. 1. С. 212-218.
18. Мешкова Л. Н. Современная цифровая среда как средство социокультурного становления личности подростка // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2021. Т. 10, № 4А. С. 23-32.
19. Кудрявцева М. Е., Пряхина А. В. Цифровая культура личности как фактор социально-психологической безопасности цифрового пространства // Дискурс. 2023. Т. 9, № 5. С. 98-116.

References

1. Sokolova N.L. Digital culture or culture in the digital age? *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury = International Journal of Cultural Studies*. 2012;(3):6-10. (In Russ.)
2. Gorlova I.I., Zorin A.L. Digital culture in the information society. *Kul'turnoye naslediyе Rossii Cultural Heritage of Russia*. 2020;(2):3-9. (In Russ.)
3. Gere C. Digital culture. 2nd ed. London: Reaktion Books; 2008. 248 p.
4. Cherkashin M.D. Virtual reality as a cultural phenomenon: history and modernity. *Rossiyskaya nauka i obrazovaniye segodnya: problemy i perspektivy = Russian Science and Education Today: Problems and Prospects*. 2021;(3):33-37. (In Russ.)
5. Galkin D.V. Digital Culture: methodological issues in the study of cultural dynamics from digital automata to techno-bio-creatures. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury = International Journal of Cultural Studies*. 2012;(3):11-16. (In Russ.)

6. Chernykh S.I., Parshikov V.I. Digital culture as a humanitarian phenomenon. *Professional'noye obrazovaniye v sovremennom mire = Vocational Education in the Modern World*. 2016;6(4):601–607. (In Russ.)
7. Bayeva L.V. Electronic culture: experience of philosophical analysis. *Voprosy filosofii = Questions of philosophy*. 2013;(5):75–83. (In Russ.)
8. Guk A.A., Veselovskaya Ye.V. Media culture: current problems of modern functioning. Moscow: Biblio-globus; 2017. 157 p. (In Russ.)
9. Krivosheyev V.V. Electronic culture: the need for an interdisciplinary approach to studying. *Vestnik Baltiyskogo federal'nogo universiteta im. I. Kanta. Seriya: Gumanitarnyye i obshchestvennyye nauki = Bulletin of the Baltic Federal University named after I. Kant. Series: Humanities and Social Sciences*. 2013;(6):76–81. (In Russ.)
10. Astaf'yeva O.N., Nikonorova Ye.V., Shlykova O.V. Culture in digital civilization: a new stage in understanding the future strategy for sustainable development. *Observatoriya kul'tury = The Observatory of Culture*. 2018;(15):516–531. (In Russ.)
11. Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*. 2018;9(3):71–80. (In Russ.)
12. Tard G. *Monadology and sociology: scientific publication*. Perm': Gile Press; 2016. 124 p. (In Russ.)
13. Savina A.K. Socialization of personality in the interpretation of leading foreign scientific schools. *Shkol'nyye tekhnologii = School Technologies*. 2017;(1):38–47. (In Russ.)
14. Mudrik A.V. Education as an integral part of the socialization process. *Vestnik Pravoslavnogo Svyato-Tikhonovskogo humanitarnogo universiteta. Seriya IV. Pedagogika psikhologiya = Bulletin of the Orthodox St. Tikhon's University for the Humanities. Series IV. Pedagogy is Psychology*. 2008;(3):7–24. (In Russ.)
15. Andreyeva G.M. *Social psychology*. Moscow: Aspekt Press; 2009. 362 p. (In Russ.)
16. Savchuk V.V. Media philosophy: attack of reality. St. Petersburg: Izdatel'stvo Russkoi khristianskoi humanitarnoi akademii; 2014. 348 p. (In Russ.)
17. Tishkova A.S. Features of digital socialization of modern youth: a theoretical excursion. *Che-lovecheskiy kapital = Human Capital*. 2023;(12):212–218. (In Russ.)
18. Meshkova L.N. Modern digital environment as a means of sociocultural development of a teenager's personality. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke = Context and Reflection: Philosophy about the World and Man*. 2021;10(4A):23–32. (In Russ.)
19. Kudryavtseva M.Ye., Pryakhina A.V. Digital culture of the individual as a factor in the socio-psychological safety of the digital space. *Diskurs = Discourse*. 2023;9(5):98–116. (In Russ.)

Информация об авторах / Information about the Authors

Килимова Людмила Викторовна, кандидат социологических наук, заведующий кафедрой философии и социологии, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация,
e-mail: lyuda-klv@yandex.ru,
ORCID: 0000-0001-8764-1641

Lyudmila V. Kilimova, Candidate of Sciences (Sociology), Head of the Department of Philosophy and Sociology, Southwest State University, Kursk, Russian Federation,
e-mail: lyuda-klv@yandex.ru,
ORCID: 0000-0001-8764-1641

Черкашин Михаил Дмитриевич, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и социологии, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация,
e-mail: cherkashin07@mail.ru,
ORCID 0000-0001-6972-2579

Mikhail D. Cherkashin, Candidate of Sciences (Philosophy), Associate Professor of the Department of Philosophy and Sociology, Southwest State University, Kursk, Russian Federation,
e-mail: cherkashin07@mail.ru,
ORCID 0000-0001-6972-2579