

Секция «Современные социальные трансформации: факторы, условия, результаты»

Риски и барьеры цифровой культуры в представлениях молодёжи

Научный руководитель – Грошева Любовь Игоревна

Аргаматов Кулер Ырыстунувич

Студент (специалист)

Тюменское высшее военно-инженерное командное училище (военный институт) имени маршала инженерных войск А.И. Прошлякова, Гуманитарных наук, Тюмень, Россия
E-mail: Golos1687@rambler.ru

Культура в виртуальном пространстве может быть представлена в различных смысловых значениях. В наиболее общем понимании цифровая культура представляет собой совокупность специфических ценностей, обеспечивающих интеграцию участников виртуальной коммуникации [1, с. 71]. В сети Интернет могут действовать как общие культурные ценности, так и сугубо цифровые, опирающиеся на технологии и искусственный интеллект. Взаимодействие таких культурных объектов рассматривается исследователями в трёх ключевых аспектах. Как самостоятельно ценные искусственные артефакты, воспринимаемые именно как деятельность технических устройств и цифровых алгоритмов. Как вспомогательные инструменты человеческой деятельности, определяющие необходимость комплексного сопровождения культурного продукта компонентами, не являющимися содержательно значимыми. Как конкурирующий комплекс, снижающий ценность человеческого труда и временных ресурсов.

Современные исследования показывают достаточно насыщенную перспективу развития цифровой культуры. Внедрение новых технологий позволяет повышать длительность хранения культурных объектов, интегрировать ценителей различных видов искусства, а также формировать условия для повышения квалификации и расширения кругозора. Сам человек, по мнению учёных, становится трансцифровым объектом, чьи интересы реализуются как в реальной, так и виртуальной действительности [2, с. 27].

Возможности цифровой культуры стали предметом интереса различных мошеннических структур. Достаточно громкие скандалы, связанные с цифровыми токенами (NFT), показали уязвимость культуры в условиях имитационных технологий [3, с. 17]. Низкий уровень воспитания ряда граждан, агрессия и вредоносная коммуникация также перешли в цифровой формат, чем усугубили риски распространения деструктивных субкультур и идеологий. По этой причине этот феномен заслуживает социологического анализа.

Цель авторского исследования заключалась в выявлении отношения молодёжи к отдельным аспектам цифровой культуры. В качестве метода исследования выступил формат фокус-групп. Было проведено 19 фокус-групп, в рамках которых принимали участие представители профессий, связанных с созданием и обработкой цифровых объектов. К участию привлекались молодые люди в возрасте 18-35 лет, при этом учитывался опыт работы с цифровыми системами от 1 года.

Несмотря на значительное разнообразие возможностей в сети Интернет, молодые люди отметили в качестве наиболее востребованных – средства общения (мессенджеры и социальные сети), в то время как предметы цифрового искусства, как правило, так же были связаны с теми площадками, в рамках которых молодые люди общаются со своими коллегами.

Рассматривая потенциальные риски, участники отметили в первую очередь значительные проблемы с обеспечением защиты личных данных. В среднем каждый второй опрошенный сталкивался с фактами взлома или вредоносных действий относительно своей

личности или результатов творческого труда. Вторым затруднительным аспектом выступает особенность фиксации авторских прав, которую практически невозможно реализовать. С кражей своих трудов сталкивалось абсолютное большинство участников. В то же время лишь семь участников предпринимали попытки получить социальный резонанс (посредством размещения факта кражи в собственном сообществе или специализированных группах) или нивелировать возможность использования своих продуктов в коммерческих целях сторонними лицами.

Личный негативный опыт показывает, что большая часть преступных действий связана с косвенным или непосредственным обогащением злоумышленников. Кражи фиксируются в большей степени со стороны зарубежных представителей, использующих артефакты для увеличения собственных продаж. Наиболее часто встречается изъятие графических объектов, методов или стиля творческой деятельности, которые приносят доход. Участники фокус-групп отметили, что их цифровые объекты, не обладающие этнической или гражданской спецификой (тексты на русском языке, надписи и пр.) активно используются представителями Азии для производства различных предметов с цифровыми изображениями авторов. Молодые люди отметили, что подобная ситуация вероятно характерна и для музыкальных, видео-продуктов, однако их заимствование значительно сложнее определить.

В то же время молодые люди отмечают интенсивный рост агрессии и травли в рамках дискуссионных площадок. Личные оскорбления, использование манипулятивных приёмов становится широко распространённым, что побуждает участников скрывать свои аккаунты или отказываться от участия в дискуссиях в принципе. Молодые люди отмечают, что вопросы, касающиеся предметов искусства, в последнее время концентрируются вокруг критических форм обсуждения, что в целом депривирует стремление инициировать собственные начинания.

Также по мнению участников негативными аспектами цифровой культуры выступает проблема развития алгоритмических систем цифрового интеллекта. В ряде случаев различия в техническом исполнении объектов человеком или цифровым алгоритмом незначительны, что создаёт двойственную ситуацию, когда творчество начинает требовать уровня мастерства, который достижим относительно человеческого исполнения только в условиях длительного периода подготовки и обучения, на которые зачастую в условиях постоянно обновляющегося контента недостаточно временных ресурсов. По этой причине молодые люди полагают, что ценность цифровых объектов сама по себе будет снижаться по мере сохранения низких затрат при использовании технических алгоритмов. Тем не менее, участники полагают, что широкий доступ к цифровым методам формирования культурных объектов имеет и положительную сторону, позволяя увеличить возможности для самореализации.

Вопрос о возможных мерах профилактики деструктивных аспектов цифровой культуры вызвал живой отклик у участников. Молодые люди испытывают необходимость в оперативном и доступном обучении основам информационной безопасности. В то время как на втором месте они отмечают необходимость конструирования определённых правил и норм формирования и продвижения контента.

Источники и литература

- 1) Грошева Л.И. Нивелирование диспропорций в системе «субъект-среда» как фактор преодоления роста деструктивной социальной активности // Общество и человек. 2012. № 1 (3). С. 70-75.
- 2) Елькина Е.Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития // International Journal of Open

Information Technologies. 2018. № 12. С. 24-38.

- 3) Эльтемеров А.А., Эльтемерова О.В. Культура поведения в современном цифровом пространстве // КиБ. 2021. № 2. С. 16-21.