

Философия и культура

*Правильная ссылка на статью:*

Шакиров А.И., Симкачева М.В. — Онтологические основы киберкультуры в цифровом обществе // Философия и культура. – 2023. – № 4. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.4.40566 EDN: WLQRAC URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=40566](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40566)

## Онтологические основы киберкультуры в цифровом обществе

**Шакиров Альфред Ильдарович**

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4983-3997>

кандидат философских наук

доцент, кафедра национальных и глобальных медиа, Казанский федеральный университет  
420111, Россия, Республика Татарстан область, г. Казань, ул. Профессора Нухина, 1/37, оф. 122

✉ [alfred.shakirov@rambler.ru](mailto:alfred.shakirov@rambler.ru)



**Симкачева Марина Владимировна**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9020-9267>

кандидат филологических наук

доцент, кафедра национальных и глобальных медиа, Казанский федеральный университет  
420111, Россия, Республика Татарстан область, г. Казань, ул. Профессора Нухина, 1/37, оф. 122

✉ [mio\\_2@mail.ru](mailto:mio_2@mail.ru)



---

[Статья из рубрики "Философия культуры"](#)

### DOI:

10.7256/2454-0757.2023.4.40566

### EDN:

WLQRAC

### Дата направления статьи в редакцию:

24-04-2023

**Аннотация:** Объектом данного исследования выступает культура цифрового общества, предметом – онтологические основы киберкультуры. Целью исследования является раскрыть онтологические проблемы киберкультуры, которая становится основой для цифрового общества, имеющего виртуальную природу. В современном мире влияние цифровых технологий на жизнь человека приобрело необратимый масштаб. Изменения коснулись не только социально-экономических отношений, но также затронули сферу личных отношений, восприятие информации и когнитивные процессы личности. Люди все больше времени проводят в интернете, используют социальные сети, пользуются

приложениями. Можно говорить о новом этапе развития человеческой цивилизации, культура которой имеет свои особые черты. В данном исследовании культура цифрового общества рассматривается с философско-онтологической точки зрения. Новизна исследования заключается в том, что киберкультура находится в стадии своего формирования. Цифровое общество меняется, развиваются интернет-технологии, появляются новые приложения. Все эти процессы требуют философского осмысления и научного анализа. Особым вкладом автора в исследование является изучение феномена киберкультуры и онтологизация культуры цифрового общества, которое имеет свои отличительные черты, а именно кризисность, виртуальность, технологичность. Основными выводами проведенного исследования являются то, что киберкультура, культура сообществ, основанная на использовании передовых информационных технологий, является постмодернистской по своей природе. Дальнейшее развитие цифровых технологий дает шанс человеку преодолеть ограниченность индивидуальной природы личности, но при этом есть большая опасность утратить родовые черты и перестать быть человеком в классическом понимании.

**Ключевые слова:**

онтология, киберкультура, цифровое, виртуальная, сущность, бытие, человек, Интернет, общество, реальность

Технологические и коммуникативные аспекты цифрового общества изучены достаточно хорошо, их значимость очевидна. Трудность состоит лишь в выборе полезных концептуальных инструментов и методов анализа философии технологии, теории коммуникации и философии общения. Использование Интернета имеет определенные культурные аспекты, но часто возникает сомнение в том, что эти аспекты имеют какое-либо значение для состояния и эволюции культуры. Интернет не заменяет какую-либо традиционную культурную сферу, средство массовой информации или форму деятельности; в лучшем случае он дополняет их версии и делает их более красочными или даже более сложными. Ситуация осложняется многозначностью понятия "культура". Многие дисциплины, занимающиеся пониманием культуры (культурная антропология, теория литературы, семиотика, критические исследования культуры, теория коммуникации, социология, философия и т.д.), работают над сотнями определений этого понятия.

Даже простой обзор, а не только анализ понятий культуры становится многоаспектной задачей. Тем не менее, культурные аспекты Интернета критически важны для понимания киберкультуры. Именно общепринятые интерпретации культуры, имеющие сходную основу, наиболее очевидно предоставляют возможность для этого решения. Принципы, которые делают возможной общую интерпретацию, обычно следуют семиотическому подходу и рассматривают культуру как «система знаков, организованная определенным образом» [\[1, 274\]](#) и как определенная интерпретация этого [\[2\]](#). За основу взята точка зрения, согласно которой средства массовой информации соответствующей формы (например, тексты) рассматриваются как общая основа культуры, а культура отождествляется с формируемым средством массовой информации или выражаемым им содержанием.

Принимая во внимание главным образом результаты и проблемы семиотической теории и теории медиа, взаимосвязь между коммуникацией и культурой можно описать, применив вычислительное сравнение как взаимосвязь между социальным оборудованием и

программным обеспечением. Сообщества, которые могут быть развиты посредством коммуникации, можно охарактеризовать как аппаратное обеспечение общества, а культуру - как программное обеспечение общества. Этим сравнением мы хотели бы подчеркнуть, что коммуникация и культура, существование и способ функционирования сообществ, компоненты формы и содержания социальных систем могут быть четко дифференцированы. Они возникают независимо друг от друга; в то же время их одновременное присутствие в социальной системе и их гармоничное функционирование необходимы для всей системы общества. Таким образом, культуру можно понимать как программу, которая управляет сообществами. В более традиционном смысле, культура - это система интересов и ценностей, которую выбирает данное сообщество, которая сохраняется в сообществах и становится эффективной в социальной системе, то есть является содержанием социальной системы.

Возможность различных версий культуры вытекает из характеристики природы культуры. Чтобы прояснить процессы, которые привели к развитию Интернета, мы должны изучить характеристики современной культуры, симптомы ее кризиса, а также возможности и перспективы преодоления кризиса. Современная культура, очевидно, реализует «программу» современности. Однако разворачивающаяся программа современности привело к невыносимым социальным последствиям, и в результате возникла необходимость в радикальном пересмотре программы.

Постмодернистская точка зрения отражает современные проблемы различного рода и глубину кризиса позднего модерна. «Программа» постмодернистской культуры позднего модерна явно отмежевывается от современной программы. Наиболее очевидным признаком разобщенности является «переоценка» интересов и ценностей, связанных с властью, перестройка построения мира индивидуально и в сообществе, а также применение власти и радикальный разрыв с определенными ситуациями власти.

Культура коммуникативных сообществ характеризуется сосуществованием виртуальности и плюрализма в чистом виде, что выражается информационными технологиями. Таким образом, киберкультура, культура сообществ, основанная на использовании передовых информационных технологий, обязательно является постмодернистской по своей природе. Контент сообществ, созданных через Интернет, «программа», которая ими управляет, множество сохраненных, отображаемых и используемых интересов и ценностей, очевидно, относятся к сфере киберкультуры как ее ключевые компоненты. То есть мы можем охарактеризовать Интернет как империю киберкультуры, как новый человеческий мир, в котором человеческие сообщества, поддерживаемые благодаря поддержке информационных технологий, способны понимать и виртуально реализовывать человеческие амбиции, цели, ценности и интересы самого разного характера. В качестве еще одного важного различия между киберкультурой и традиционной культурой мы можем выделить абстрактный и безличный характер создания и использования традиционной культуры и конкретный и личностный характер создания и использования киберкультуры.

Сущностный кризис, характерный для постмодернистских теорий, связан кризисом современного человеческого знания. Можно обнаружить большое сходство между ситуацией позднего средневековья и нашим временем. Людям позднего средневековья приходилось наблюдать кризис веры, а людям сегодняшнего дня приходится наблюдать кризис знаний. Люди в средние века жили в сильно ограниченном, иерархическом и закрытом обществе. Эта среда обеспечивала безопасную, знакомую и привычную среду для различных членов общества, но существовали значительные и иногда

непреодолимые препятствия на пути становления личности. Изменения исторических обстоятельств сделали возможным начало индивидуализации в больших количествах.

Первоначально идеологический фон и поддерживающая структура развития личности были созданы в религиозной форме в движениях реформации. Они главным образом стремились к тому, чтобы оставить формирование отношений человека с Богом в руках каждого отдельного человека и сделать их личными отношениями; возможно, мы могли бы также сказать, что они стремились сделать это личными отношениями и устранить влияние религиозной институциональной системы в этом вопросе. Индивидуальная свобода была создана в контексте веры; или, скорее, индивидуальная свобода требовалась в вопросах веры.

Общение с Богом стало личным делом отдельного индивида, по возможности, без посреднической деятельности священников, знатоков веры. Очевидно, что «технологическая» подоплека этого решающего изменения была обеспечена книгопечатанием и тиражированием Библии в большом количестве. Тем не менее, индивид, развивавшийся таким образом, оказался в мире, который был ему чужд и враждебен и который был полон неизвестных опасностей, включая неизвестные амбиции других людей, и никто не защищал его от этих опасностей. Тревога, страх и отсутствие существенной безопасности относились к базовым переживаниям первобытного индивида, и он мог полагаться только на себя. Эти обстоятельства определили основные черты современной личности и создали отчужденный мир, наполненный множеством эгоистичных индивидуумов [\[3\]](#).

Этот древний кризис веры привел к новой эпохе, в которой знания о человеке приобрели определяющее значение, и теперь это современное знание само по себе проявляет симптомы кризиса. Исторический прогресс, основанный на современных знаниях, утратил свою достоверность. Обслуживаемые и оправдываемые знанием, различные ужасы современной истории стали очевидными; порождения господства абстрактной рациональности ставят под угрозу все человеческое существование. Отношение современного человека к знаниям стало похожим на отношение средневековых людей к вере. Реформация знания необходима и возможна. Развитие компьютерных сетей и их распространение по всему миру создают условия для этого реформирования в «технологическом» смысле. Реформаторы знаний, строители и разработчики сети пытаются установить прямые, личные отношения между отдельными людьми и знаниями в целом.

В этом процессе они ограничивают или устраняют влияние научной институциональной системы (университетов, академий, издатели, библиотеки и т.д.); по возможности, они не хотят власти официальных экспертов абстрактной рациональности. Задача постмодернистских личностей, последователей постмодернистских реформаторов нелегка. Они должны лично преодолеть разрыв между жизнью и знаниями и осознать себя «гражданами Интернета», которые только рождаются. Современное состояние человека ничто иное, «как возвращение к примитивному (облегченному) способу общения на качественно новом уровне, который с нынешними темпами развития компьютерных технологий стал не только возможным, но и все более биологически адекватным» [\[4, 226\]](#).

Возможно, понятно, что человек, занимающийся серфингом в Сети, чувствует себя в неопределенной ситуации (в эпистемологическом смысле). Блуждая по сети, не имея помощи экспертов научной институциональной системы и мозаики знаний, он вынужден оценивать все элементы знаний непосредственно и лично. Стоящая перед всей

человеческой культурой задача давит на нас огромным грузом; неподготовленные, мы брошены в эту необъятную свободу, и никто нам не поможет. Мы остаемся наедине со всей вселенной знаний в Интернете, чужим, неизвестным нам миром, созданным другими людьми и угрожающим нам фатальными личными заблуждениями.

Таким образом, культура позднего модерна - это культура кризиса. В эпоху позднего модерна люди потеряли веру в дальнейшую обоснованность всех традиционно применяемых эффектов создания тотальности, принципов и практик построения мира. Это в значительной степени очевидно; это настолько «витают в воздухе», что любое напоминание или перечисление может только испортить полное восприятие и понимание ситуации.

Однако человек не может существовать, будучи «лишенным своего мира», поскольку существование человека - это бытие-в-мире. Очевидно, не случайно, что идеи Хайдеггера, так выразительно изложенные в этом вопросе, получили развитие в критические годы 20 века [5]. Без методов построения мира, которые можно было бы использовать с надеждой на успех, человек либо ставит диагноз своему собственному состоянию беспомощности и существует в отчаянии от того, что его «выбросили на свободу», и занимается анализом человеческого существования, или он удовлетворяет свою потребность строить мир, расширяя свою идентичность до бытия по всему миру.

Постмодернистская личность позднего модерна в результате полной релятивизации реальности и непредвиденности достижения реальной реальности может опираться только на самого себя. «Я — перила моста на стремительном потоке: держись за меня, кто может за меня держаться. Но вашим костылем не служу я» [6, 13]. Постмодернистский человек позднего модерна держится за онлайн-барьеры, и он окружен виртуальной реальностью. При этом индивидуализм становится основной чертой личности в киберкультуре, «определяемый как возможность выражения свободы взглядов и интересов» [7, 277].

Природа культуры позднего модерна также трансформируется в результате своеобразной практики построения мира позднего модерна. Однако переосмысление и трансформация - далеко не простая задача в кризисной ситуации. Нам обязательно нужен какой-то «мир» для переосмысления (фактически, для преобразования как хорошо), то есть целостная система («значимое целое», семантическая вселенная, мировоззрение, охватывающее совокупность переживаний и взглядов и т.д.), в которой значение вещи, подлежащей интерпретации, может быть раскрыто путем ее приспособления к нему. Однако в случае глубокого кризиса именно мир, который можно идентифицировать как единое целое, исчезает, становится неопределенным или недостижимым. Когда человек позднего модерна вынужден расширять свою собственную личность и распространять ее на целый мир, его собственный мир становится эталоном всех вещей одновременно.

Чтобы создать свою собственную личность как свой собственный мир, нам нужно переосмыслить однажды уже переосмысленные обстоятельства. Переоценка и трансформация социальной среды является главной задачей и это именно то, что делает человек эпохи позднего модерна: он переоценивает и преобразует обстоятельства личности, данные обществом, и рассматривает созданный таким образом новый мир ценностей как свою собственную культуру. Конечно, такая переоценка возможна и без кризиса - художники часто практикуют это, - но в условиях глубокого кризиса она крайне необходима и давит как реальная необходимость на человека, который существует в кризисе. Мир ценностей, сложившийся таким образом в эпоху позднего

модерна, - это киберкультура.

Культура создает мироподобные творения, киберкультура исследует виртуальные миры. Мы можем рассматривать несколько видов искусства как исторические «предшественники» киберкультуры (например, поэзию) или любую другую деятельность по «индивидуальному созданию мира». В процессе индивидуального художественного творчества создаются виртуальные, «похожие на мир» произведения искусства. Обращение к визуальному искусству в контексте цифровой культуры неслучайно, именно визуальное становится основой для построения отношений между людьми в интернет-пространстве [8].

Чтобы создать обстоятельства, похожие на мир, художник должен переоценить и воссоздать социальные обстоятельства. Во время творческого процесса ситуация художника в остальном очень похожа на ситуацию человека, находящегося в глубоком кризисе; вспомните, например, требование отключиться от реальности и другие творческие художественные приемы. Правда, художник обычно ставит себя в ситуацию, в которую «брошен» индивид позднего модерна, более того, для художника это жизненная ситуация, которая существует только во время творческого процесса, в то время как для постмодернистского индивида это жизненная ситуация.

Однако «веб-гражданин», личность позднего модерна, которая создает киберкультуру и живет в ней, использует другие инструменты для виртуальной переоценки мира, чем художник. Именно использование информационных технологий делает «веб-гражданина» способным к переоценке. С другой стороны, художник применяет художественные приемы, адаптированные к его жанру. Таким образом, мир художественного творчества и киберкультура могут быть очень похожи по своему содержанию, поэтому их дифференциация может показаться несколько неоправданной, но из-за разной природы их производства технологии, их все еще можно разделить.

В то же время, огромное значение имеет и то, что использование информационных технологий, по сути, позволяет каждому понять практику, очень похожую на художественную деятельность, и, как следствие, уменьшает «элитарный» характер художественной работы и задач и ведет к «демократизации» всей сферы искусства и делает его доступным для широких масс.

В каком-то смысле киберкультура - это популярное искусство. Но это художественная деятельность, к которой принуждают интернет-гражданина. Киберкультура - подобно традиционной культуре - чем-то поддерживается. Традиционная культура поддерживается сообществами, а киберкультура поддерживается виртуальным киберсообществом, поддерживаемым гражданами Интернета. Киберсообщество создано бесчисленными пользователями всемирной Сети. Веб-жизнь - это своего рода сущность, форма которой создается киберсообществами, а содержание которой создается киберкультурой.

Обстоятельства веб-жизни - это не социальные обстоятельства, а переоцененные и трансформированные социальные обстоятельства; следовательно, веб-жизнь представляет собой новую человеческую форму существования. Киберкультура в строгом смысле этого слова - относительно новое явление. Понимание его характеристик и новизны весьма разнообразно [9]. Интернет становится публичной сферой коммуникации [10], сообщества людей объединены Сетью [11], культуры которой состоит из технократической веры в процветание человечества и держится на субкультуре людей, которые занимаются интеллектуальным творчеством в сети.

Основным и естественным источником киберкультуры является Интернет. Тем не менее, традиционная культура, конечно, также присутствует в Интернете, действительно, ее присутствие важно и играет значительную роль в использовании Интернета. Мы можем идентифицировать такие репрезентации традиционной культуры в Интернете, как, например, книги, газеты, журналы, потребительские товары, официальная администрация, научные публикации, произведения искусства. Культурные услуги, которые доступны и могут быть использованы через Интернет, рассматривают Интернет как современный инструмент.

Показательна в этом смысле инициатива Массачусетского технологического института в Бостоне. Один из самых известных университетов мира отображает всю свою преподавательскую деятельность в Интернете с сентября 2002 года (MIT OpenCourseWare 2002). Любой желающий может бесплатно подключиться к образовательному процессу через Интернет. Руководство Массачусетского технологического института надеется, что их инициатива найдет своих последователей, и вскоре каждый сможет получить доступ к самым достоверным источникам университетских знаний.

Выдающимся примером киберкультуры является сама Всемирная паутина, она может быть отнесена к категории киберкультуры в строгом смысле этого слова. Множество веб-сайтов и ссылки, которые создают связи между ними, являются двумя его определяющими компонентами. Характерной формой киберкультурной жизни является создание личных (и институциональных) веб-сайтов и страниц в соцсетях и связанная с ними активная и пассивная деятельность. На веб-сайтах представлен новый тип культурной единицы, основанный на личном выборе и решениях, построенный из фрагментов традиционной культуры. Эта версия чаще всего неполноценна и мрачна, но, без всякого сомнения, она личная. Личный контент довольно заметен для опытных посетителей, даже несмотря на то, что часто он содержит исключительно популярные элементы. Культура личности постмодерна напоминает популярные, а не «высокие» версии традиционной культуры. Похоже, что демократический характер киберкультуры не только положил конец разрыву между популярной и высокой культурой, но и переоценил высокую культуру и положил ей конец.

Если долгое время субъектами производства смыслов были выдающиеся личности — основатели вероучений, философы, деятели искусства, ученые, политики и общественные деятели, то в условиях всеобщей сетевизации и цифровизации к сфере производства смыслов, а тем самым к порождению культуры получает доступ каждый пользователь интернета [\[12, 173\]](#).

Появляются новые цифровые идентичности, самыми распространенными из которых являются геймеры. Игровая индустрия, до недавнего времени воспринимавшаяся как бытовое развлечение и праздное занятие, приобрела функции драйвера современной медиаккультуры, проводника новообразованных смыслов, образов и нарративов, источника мифотворчества в современном овеществлении. Всё это, так или иначе, позволяет говорить о возникновении нового явления — цифровых (игровых) идентичностей, к которым явно и неявно себя относит немалая часть активных геймеров [\[13, 153\]](#).

Распространение «блогов», и «подкастов» указывает на это направление. Человек, ведущий «блог» или «подкаст», публикует в Сети свои короткие, случайные заметки, идеи, размышления и ассоциации, короче говоря, свое мнение обо всем, что его беспокоит в связи с текущими процессами. Веб-гражданин, «ведущий блог» или

«подкастинг», - это веб-гражданин сам по себе, полноправный член Сети, стоящий перед нами во всеоружии, и он выдающийся создатель киберкультуры.

Меняется психология восприятия информации в цифровом мире, достоверность информации оценивается скорее по ее популярности, привлекательности и растражированности, чем на основе фактов и цифр. Отсутствие строгих рычагов контроля за информационными потоками не позволяет предотвращать попадание нерелевантной информации в сеть, что может выступать угрозой для физической, финансовой, психической безопасности пользователей [14, 135].

Меняется отношение человека к своему телу, меняется как образ тела, так и переживание телесности. «Существует два основных способа медиатизации телесности: репрезентация тела, в основном влияющая на образ тела, и расширенная киборгизация, влияющая на схему тела» [15, 663].

Для описания статуса существования цифрового объекта «плоские онтологии» имеют большой исследовательский потенциал, поскольку преодолевают субъектно-объектную дихотомию классического новоевропейского мышления. Этот потенциал определяется тем, что в ситуации стремительного развития технологий новым статусом бытия обладают не только человеческие агенты, но и вещи, в частности цифровые машины [16, 167]. В общем виде в плоских онтологиях отрицается возможность привилегированного статуса существования – от (перво) начала до полностью наличного для самого себя – с утверждением тезиса о существовании всех сущностей на равных онтологических основаниях [17].

Можно утверждать, что спекулятивный реализм есть главное и прямое указание на смену парадигмы, поскольку в нем преодолевается постмодернистский корреляционизм, согласно которому (в кантианском ключе) мир зависит от системы наших репрезентаций. Внешнее как проявление бытия-в-мире в постмодернистской парадигме сталкивается со смертью субъекта и возникает проблематика отношений внешнего (бытия) и субъекта. Внешнее не сводится к редукции бытия, скорее можно говорить о проявленности бытия во внешнем. Объектно-ориентированная философия отвергает как первое, так и второе, она исключает человеческую репрезентацию из подхода к вещам, утверждая, что основным предметом онтологического исследования являются объекты и отношения, а не посткантианская корреляция между человеком и миром [18].

Согласно исследователю Адену Эвансу основой цифрового в широком смысле этого слова – цифровой культуры и искусства, цифровых медиа и технологий – служит дискретный код, преимущественно бинарный [19]. Джоанна Дрюкер считает, что только феноменально доступный цифровой объект может иметь онтологический статус, в то время как понимание цифрового кода «внутри» машины приводит к нежелательным эффектам идеализации [20].

Таким образом, киберкультура существенно отличается от культуры, понимаемой в «традиционном» смысле. С одной стороны, традиционная культура создается путем переоценки и трансформации естественно данных обстоятельств и формирует содержание социальной системы как таковой, в то время как киберкультура создается путем переоценки и трансформации социальных обстоятельств и формирует содержание сетевой жизни, новой формы существования. С другой стороны, культура основана на реальной практике переоценки и трансформации человеческих сообществ, но киберкультура основана на виртуальной переоценке и трансформации практики



человеческих индивидуумов.

## Библиография

1. Lotman Yu.M. Semiotics of the text: Paraphemics. – M.: Academic project, 2013. – 460 p.
2. Eco Umberto Kant and the Platypus: Essays on language and cognition.-New York: Harcourt Brace, 2000.-464 p.
3. Fromm E. Flight from freedom. Moscow: AST Publishing House, 2019. – 286 p.
4. Taisina, E. A. Light and shadows of digital technologies / E. A. Taisina, T. N. Khalitov // "Society 5.0": paradoxes of the digital future. In the VII Sadykov Readings : Materials of the Scientific and Educational International Conference, Kazan, November 15-16, 2019 / Edited by G.K. Gizatova, O.G. Ivanova, A.R. Karimov [et al.]. – Kazan: Kazan (Volga Region) Federal University, 2019. – pp. 225-232.
5. Dreyfus Hubert L. Being-in-the-World. Commentary on Heidegger's Genesis and Time, Division I. Cambridge, Massachusetts: MIT Press., 1991.-370 p.
6. Nietzsche F. Thus spoke Zarathustra. – M.: AST, 2020.-314 p.
7. Vasilevskaya, V. E. Cyberculture as an environment for the formation of information libertarianism / V. E. Vasilevskaya // Dialogues about culture and art: Materials of the XII All-Russian Scientific and Practical Conference (with international participation), Perm, October 12-14, 2022. – Perm: Perm State Institute of Culture, 2022. – pp. 275-278.
8. Outgoing Tama. Instagram: Visual cultures of social networks / Tama Leaver, Tim Highfield, Crystal Abidin.-Cambridge, UK ; Medford, Massachusetts : Polity, cop. 2020.-264 p.
9. Levi Pierre Cyberculture. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2001.-280 p.
10. Habermas Yu. Moral consciousness and communicative action: translated from German / edited by D. V. Sklyadnev.-St. Petersburg: Nauka, 2006. – 377 p.
11. Castels M. Galactica Internet: Reflections on the Internet, business and the Internet / Translated from English by A. Matveev, edited by V. Kharitonov.-Yekaterinburg: U-Factoria: Publishing house Humanit. un-ta, 2004.-327 p.
12. Tregubova, D. D. Philosophy of cyberculture: digital identities, subcreation and game narratives / D. D. Tregubova, D. G. Shkaev // Social and humanitarian sciences. Domestic and foreign literature. Series 3: Philosophy. Abstract journal. – 2020. – No. 4. – pp. 152-157.
13. Ershova R.V. Caught by one net // Digital society as a cultural and historical context of human development: Collection of scientific articles and materials for the III International Conference, Kolomna, February 12-14, 2020. Kolomna: State Educational Institution of Higher Education of the Moscow region "State Social and Humanitarian University", 2020.-pp. 132-137.
14. Antipov M.A. Contradictions of cyberculture: between freedom and chaos / M. A. Antipov // Scientific Bulletin of the Omsk Academy of the Ministry of Internal Affairs of Russia. – 2021. – Vol. 27, No. 2(81). – pp. 169-174. – DOI 10.24412/1999-625X-2021-2-169-174 . – EDN KKJFV.
15. Alekseeva, E. A. Mediatization of physicality and biopolitics in cyberculture / E. A. Alekseeva // Scientific Journal of the RUDN on Literature and Journalism. – 2021. – Vol. 26, No. 4. – pp. 656-663. – DOI 10.22363/2312-9220-2021-26-4-656-663. – EDN MSQRJF.
16. Ryzhenkova, V. V. Ontology of digital code: from human to non-human / V. V.

- Ryzhenkova // News of Saratov University. A new series. Series: Philosophy. Psychology. Pedagogy. – 2020. – Vol. 20, No. 2. – pp. 164-168. – DOI 10.18500/1819-7671-2020-20-2-164-168.
17. Bryant Levy "Democracy of objects".-Ann Arbor : Open Humanities Press, 2011. – 316 p.
18. Minnullina E.B. Post-Postmodernism: between the subject and the absolutely external // Philosophy and Culture. – 2020. – No. 4. – PP. 1-10. DOI: 10.7256/2454-0757.2020.4.31842 URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=31842](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=31842)
19. Evans A. Web 2.0 and digital ontology // The Future of digital research: 2. Editors: Mauro Karassai and Eliza Takehana. 2012. Volume 12, No. 2. URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000120/000120.html> (accessed: 10.02.2020).
20. Drucker J. Digital Ontologies: the ideality of form in the code repository and/or can Graphesis challenge Mathesis? // Leonardo. 2001. Volume 34, No. 2. pp. 141-145.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Настоящая работа посвящена анализу актуальной, современной и злободневной теме формирования, влияние, воздействия, распространения и внедрения цифровой культуры в нашу повседневную жизнь общества, что вызывает многочисленные споры - от апокалиптических до футурологических.

Развитие компьютерных технологий в современном мире создаёт новые горизонты для человека, появление которых влияет на развитие личности в цифровом обществе и формирует отношение к ним на особом уровне. Интернет, мобильный телефон, социальные сети и IT-средства за последние 20 лет радикально изменили окружающий мир. Они стали значимыми средствами деятельности и важным средством общения для современных людей. О таких средствах вполне допустимо говорить в терминах Л. С. Выготского как о новых культурно-исторических орудиях, предопределивших наше общение и нашу деятельность. В свою очередь, речь идет не о локальных областях нашей жизни. Явление цифровизации носит системный характер. Одновременно с привычной предметной средой и традиционной средой "реальных" социальных отношений, взаимодействуя и вплетаясь в нее, возникает параллельная "цифровая реальность", вне которой сегодня невозможно представить ни функционирование современной экономики, ни общение, ни досуг, ни политические отношения. К тому же с течением времени пространство цифровой реальности, только расширяется, появляются такие понятия, как «киберпространство», «киберкультура» и другие менее обширные с приставкой «кибер», становясь, в свою очередь, все более значимым фактором нашей жизнедеятельности.

Актуальность киберпространства в том, что оно является нам в форме воплощенного идеального, становясь парадоксом материального и идеального. Быстрыми темпами, охватывая сферы человеческого бытия, становится альтернативной моделью общностей и самим обществом, поскольку субъект существует и действует сразу в двух реальностях: виртуальной и реальной. Охватывая максимальное число функций человека, компьютер актуализируется как объект, обеспечивающий комфортное существование человека в реальном мире, со временем обретает статус повседневности. Благодаря специфическим возможностям компьютера усиливается

влияние на личность и психические составляющие человека и как следствие.

Постепенно стала утверждаться установка на то, чтобы мыслить цифровые средства коммуникации в русле более широких социокультурных изменений. Так, один из известных теоретиков киберпространства Д. Белл акцентировал внимание на культурной составляющей киберпространства, отождествив, таким образом, трактуемое киберпространство с киберкультурой. Со временем понятие киберкультура стало широко использоваться среди социальных теоретиков и социологов. Исследование киберкультуры включало исследование таких проблем, как особенности формирования идентичности в контексте распространения новых информационно-коммуникативных технологий; гендерные, этнические, возрастные аспекты использования цифровых медиа; особенности формирования и функционирования онлайн-сообществ, связь интернета и повседневной жизни, политики.

Понятие «цифровая культура» так же, как и понятия «киберпространство», «киберкультура», имеет разные толкования. Для некоторых исследователей исследовать цифровую культуру — значит просто исследовать переход масс-медиа от аналоговых форматов к цифровым. Здесь цифровая культура фактически отождествляется с новыми медиа. При таком подходе остаются вне поля анализа изменения, связанные с переменами в системе масс-медиа, но выходящие далеко за ее пределы. Для других исследователей изучать цифровую культуру — значит анализировать более широкое поле артефактов и практик, появление которых стало возможным благодаря цифровым технологиям: компьютерные игры, Интернет, компьютерную графику, технологическое искусство и др. Изучение цифровой культуры через анализ ее основных феноменов позволяет определить ее специфику, но, как представляется, ограничивает предмет исследования.

Киберпространство представляет неограниченное пространство для реализации возможностей, ограничение остается только за развитием техники, которое упростит процесс взаимодействия. Использование компьютерных технологий позволяет создавать трехмерные графические миры с возможностью передачи звуковых данных в режиме реального времени. Автор В. А. Емелин считает, что «виртуальный мир, в котором оказывается человек в результате слияния компьютерной графики с возможностью непосредственного воздействия на события, принято называть – киберпространством». Киберпространство — это сфера слияния человеческого и технического, где социальное человека, сливаясь с техническими возможностями, образует новое пространство, которое создает систему из информации и проекции человека (аватар, персонаж и т.п.), причем первое является порождением людей, вследствие чего взаимодействия протекают между порождением и проекцией. Тем самым киберпространство выступает возможным для виртуальной реальности.

Современные психолого-педагогические исследования проблемы киберкультуры условно можно разбить на несколько групп. К первой группе относятся исследования, осуществляющие оценку тенденции цифровизации процессов социализации детей и молодежи в категориях "хорошо/плохо", "полезно/вредно" и т.д. Особенно выделяется здесь группа исследований феномена цифровой зависимости детей и подростков. Эта группа концентрирует внимание на таких негативных последствиях киберкультуры, как снижение общего интереса к обучению представителей цифрового поколения (по крайней мере, в формальной его части), снижение системности мышления.

К следующей группе относятся исследования, которые пытаются сосредоточиться на поиске некоторых "объективных" зависимостей в развитии современных детей и подростков в связи с явлением киберкультуры общения подрастающего поколения и процессов деятельности. Здесь можно говорить о следующих направлениях исследований. Исследования цифровой грамотности. Понятие "цифровой грамотности"

содержит в себе представление о различии в степени освоения цифровых технологий различными людьми или группами людей, а также поколениями. Исследования цифровой грамотности сосредоточены на:

- 1) методологии оценки и измерения цифровой грамотности;
- 2) проявление степени реальных противоречий на уровне цифровой грамотности между поколениями;
- 3) влиянии на уровень цифровой грамотности факторов пола, типа образования, социального статуса и степени доступа к цифровым технологиям;
- 4) влияние уровня цифровой грамотности на успешность во всевозможных видах деятельности и характер общения.

Статья базируется на значительном объеме библиографической информации, причем присутствует большой объем зарубежных источников, что естественно, так как данная проблематика и тематика получила широкий исследовательский интерес за рубежом и только в последнее время к ней обращаются отечественные исследователи. В работе представлены различные точки зрения, включая обращение к контраргументам оппонентов, она написана понятным языком и стилистически грамотно. Представляется, что работа будет интересна определенной части аудитории журнала.