

УДК 316.7(476)

ИЗУЧЕНИЕ КУЛЬТУРЫ ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА: ТРАДИЦИИ И НОВЫЕ ПОДХОДЫ

И. П. САЛТАНОВИЧ¹⁾

¹⁾Минский государственный лингвистический университет, ул. Захарова, 21, 220034, г. Минск, Беларусь

Аннотация. В условиях глобализации и виртуализации социальных коммуникаций необходимо формировать новые векторы развития культуры, сопровождаемые изменениями парадигм человека в мире. Претерпеваемые обществом современные коллизии, которые возникли в результате виртуализации и цифровизации почти всех сфер его жизни, и тот факт, что природа человека информационного (*homo informaticus*) теперь амбивалентна, детерминировали необходимость дифференцировать социологические подходы к изучению места культуры в виртуальном пространстве с учетом футурологических моделей сетевого общества.

Ключевые слова: социологические подходы; цифровое общество; культура; интернет; виртуальная реальность; человек информационный; социология культуры; дигитализация; киберкультура.

STUDYING THE CULTURE OF DIGITAL SOCIETY: TRADITIONS AND NEW APPROACHES

I. P. SALTANOVICH^a

^aMinsk State Linguistic University, 21 Zaharava Street, Minsk 220034, Belarus

Abstract. In the context of globalisation and the virtualisation of social communications necessary the formation of new vectors of development of culture, accompanied by changes in human paradigms in the world. Modern collisions undergoing by society and arising as a result of virtualisation and digitalisation of almost all spheres of its life, as well as the fact that the nature of the information man (*homo informaticus*) is now ambivalent, determined the need to differentiate sociological approaches to studying the place of culture in virtual space, taking into account futurological models of the network society.

Keywords: sociological approaches; digital society; culture; Internet; virtual reality; homo informaticus; sociology of culture; digitalisation; cyberculture.

Введение

Жизнь в непрерывно меняющемся и развивающемся мире характеризуется повсеместным распространением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), которые трансформировали все социальные процессы, включая духовную и ма-

териальную культуры, представляющие «единую систему всей общественной жизни» [1, с. 47]. Как следствие, с 1990-х гг. осуществляется технологическая конвергенция коммуникаций и вычислительной техники. Интернет и мобильная связь стали не-

Образец цитирования:

Салтанович И.П. Изучение культуры цифрового общества: традиции и новые подходы. *Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология.* 2024;2:74–80.
EDN: XAMLFU

For citation:

Saltanovich IP. Studying the culture of digital society: traditions and new approaches. *Journal of the Belarusian State University. Philosophy and Psychology.* 2024;2:74–80. Russian.
EDN: XAMLFU

Автор:

Ирина Петровна Салтанович – кандидат социологических наук, доцент; доцент кафедры истории и социальных наук.

Authors:

Iryna P. Saltanovich, PhD (sociology), docent; associate professor at the department of history and social sciences.
saltan@tut.by
<https://orcid.org/0000-0002-1664-9635>

отъемлемыми компонентами жизни современного общества и его отдельного члена. Повседневный опыт был погружен в новую реальность, которая теперь существенно отличается от привычного бытования [2]. Изменения в культуре с появлением цифровой культуры активно обсуждают ученые: М. Кастельс, А. С. Кармиа, А. С. Соколова, Л. Флориди, О. Н. Астафьева, Ю. М. Лотман, М. К. Горшков, О. И. Карпухин, А. Н. Данилов, В. С. Стёпин, А. В. Рубанов, К. Бессет, М. Доуза, А. Ачерби, Дж. Стиглер и др. Они поднимают вопросы трансформации общества: стирания границ между реальностью и виртуальностью, между людьми, природой и артефактами, а также перехода от информационного дефицита к его переизбытку, что обуславливает создание новой модели культуры с последующим определением социологических подходов к изучению ее места в цифровой ирреальности.

Претерпеваемые обществом коллизии, которые возникли в результате виртуализации и цифровизации практически всех сфер деятельности челове-

ка, обуславливают трансформацию сложившейся социальной структуры индивида и значения культуры в его парадигме, что влечет за собой изменения в поведенческих моделях, характере коммуникации, ценностных ориентациях и культурных практиках социума [3]. Такие кардинальные перемены, связанные с переходом общества от информационного типа к цифровому и с появлением в его контексте человека информационного (*homo informaticus*) – нового типа человека и его теоретического конструкта, актуализировали пересмотр социальных подходов к изучению места культуры в цифровом обществе, а также анализ целесообразности их синтеза.

Через критическую интерпретацию современных и футурологических моделей сетевого общества и поиска ценностных императивов [3] разрабатываются подходы к изучению места культуры и ее сущности, имеющие определенные отсылки к идеологии сциентизма прошлых столетий и отражающие изменения, которые обусловлены информационно-технологическими и социокультурными процессами.

Теоретический аспект: разнообразие подходов

Историко-просветительский подход был сформулирован еще французскими философами XVIII в. Вольтером, А. Тюрго и Ж. А. Кондорсе. Он раскрывал специфику культуры эпохи Просвещения. С одной стороны, характер динамичного развития научной, философской и общественной мысли цифровой эпохи и эпохи Просвещения является одинаковым. С другой стороны, цифровизация децентрализует человеческую субъектность, помещая ее в онтологическое виртуальное пространство, вследствие чего нарушается «бинарность категорий антропологического и неантропологического, живого и неживого и пр.» [4, с. 245].

Далее возник второй традиционный подход к определению места культуры – историко-этнографический подход. Его автором стал Ж.-Ж. Руссо, активно критиковавший культуру и цивилизацию еще в эпоху Просвещения. Такая позиция мыслителя была обусловлена испорченностью и развращенностью интеллигенции, которая, по его мнению, утратила чистоту нравов и простоту, свойственную народу. Этноантропологические концепции также прослеживаются в XXI в. Они связаны с максимальным погружением человека в цифровой мир (интернет и гаджеты), что уменьшает значение гуманизма, растворяет человеческий субъект, дегуманизирует его культуру и влечет за собой распад целостной личности, дигитализацию труда, а также снижает значение патриархальной ступени развития (это особенно заметно в европейских странах и США, активно борющихся за эгалитаризм). При этом феномен патриархата превалирует в странах Востока, где вследствие попытки «осовременить» (вестернизировать и (или) американизировать) традиционную культуру восточные государства стали активно защи-

щать принципы самоидентичности, определенную систему ценностей и традиций [5, с. 104], а также начали концентрироваться на духовности, морали, эстетическом и философском началах. Тем не менее в современном цифровом обществе наблюдается развитие концепции трансгуманизма, усиливающей «гуманистический и антропоцентричный тренды с учетом новейших научно-технических разработок и их потенциала» [4, с. 245]. Как следствие, историко-этнографический подход, в рамках которого прослеживается тенденция популяризировать самобытность народа, подчеркивать его оригинальность, снижать поток глобализационных процессов и аккультурации, актуализируется при определении места культуры в цифровом обществе, которому свойственна «кристаллизация виртуальных этнических идентичностей» [6, с. 187].

Как подчеркивали Е. В. Бродовская, А. Ю. Домбровская и А. В. Синяков, в настоящий момент поднимается вопрос о формировании национальной идентичности у молодых поколений, обладающих новым типом восприятия культуры и информации – клиповым и сериальным мышлением, проистекающим «из переизбытка социальной информации в окружающем мире, которая, как правило, носит неструктурированный и социально-депрессивный характер» [7, с. 283], в результате чего национальная идентичность формируется под влиянием виртуальных идентичностей [6, с. 193]. Задачей же современного общества является технологическое совершенствование политико-культурных изменений и социокультурных констант, т. е. такая оптимизация цифровой культуры, которая положительно повлияла бы на самосознание общества.

При рассмотрении связи человека, культуры и сознания с реальным миром, а также погружения сознания в виртуальные отношения часто делается акцент на ИКТ, знаниях и информации, которые «...технологически прогрессивны, но это феномены нематериального плана. Сознание теряет привычные границы верификации, сопряженные с предыдущими эпохами. Современный мир – мир виртуальных отношений. Этот мир многообразен и интересен, но часто он иллюзорен и обманчив в бесконечности таящихся в нем возможностей» [8, с. 18].

Третий подход, в рамках которого целесообразно рассматривать место культуры в цифровом обществе, – это социально-деятельностный подход. Он был предложен К. Марксом и Ф. Энгельсом и положил начало пониманию культуры еще в середине XIX в. Философы интерпретировали ее как результат социально значимой деятельности. Между тем культура в рамках цифровой действительности практически не оставила места для существования той родовой сущности человека, которая была характерна для доцифровой эпохи. Так, рассматриваемый феномен определялся как «истинная общественная связь людей» [9, с. 184; 10, с. 22], сквозь призму которой с точки зрения концепции, разработанной Э. В. Ильенковым [9] и П. Н. Кондрашовым [10], «все формы культуры суть только формы деятельности самого человека» [9, с. 33], т. е. генезис культуры – это деятельность человека. Однако в современности культура может быть формой деятельности искусственного интеллекта (ИИ), в том числе нейросети – какого-то модуса, результата и сущности культуры.

Следуя культурно-социологической методологии, В. Л. Абушенко выделял несколько основных концептуализаций феномена культуры в современном социогуманитарном знании: предметную (как противостояние природному), деятельностную (результативную), ценностную (аксиологическую), технологическую, символическую (как чувственное воплощение), игровую (как самоценную игру), текстовую (как знаковое пространство), коммуникативную (субъективную) и организационно-диалоговую [11]. Он отмечал, что «в современном знании культурсоциология обозначает “определенный тип позднеклассического социологизирования в анализе культуры”» [12, с. 32]. Эти концептуализации можно использовать для расширения спектра культуры цифровой реальности.

Вследствие того, что в современной действительности деятельность людей, сосредоточенная прежде всего на «информационно-коммуникативном взаимодействии, поиске, оценке, получении, передаче,

переработке, сохранении и приумножении информации» [13, с. 46], также имеет свою специфику, среди социологических подходов к изучению места культуры человека информационно важно выделить технократический подход. Исходя из концепции, разработанной Ч. Гиром, основополагающим маркером культуры и ее артефактов в информационном обществе является дигитальность [14], главная роль которой отводится означиванию, т. е. «процессу надления знака определенным смыслом (значением, предписанным коммуникатором) при общении» [15, с. 417], и непосредственно самой коммуникации.

Между тем сущность киберкультуры в цифровом обществе, исходя из знаковой природы именованного, становится манипулятивной и легитимной [15, с. 417], так как имеет либертарианский характер: реципиенты получают широкий доступ к веб-ресурсам с помощью вербальных и невербальных материалов, графических изображений, видео и аудио, а информация при этом способна моментально поступать к адресатам. Помимо этого, существует множество недоверенных источников, фейкового материала или намеренно гиперболизированных обнародованных проблем, что влечет за собой цепочку радикальных изменений информационно-культурного ландшафта цифрового общества [16].

Тем не менее, по мнению биотехников, разработчиков искусственного интеллекта и философов технократической ориентации, цифровизация общества имеет позитивные аспекты [3]. С возникновением интернета культура стала активно интегрироваться в виртуальное пространство, приобретая статус киберкультуры, а также аккумулировать коллективный опыт социализации, благодаря чему не просто получила более широкий охват ее реципиентов, а смогла объединить их, т. е. расширила возможности социальных коммуникаций.

Место сетевой культуры в общекультурном пространстве современности рассматривается в рамках гуманитарного подхода, который отрицает вероятность распространения цифровой культуры на культуру в принципе как в методологическом, так и в мировоззренческом отношении. Данный постулат аргументируется тем, что киберкультура – это технология (цифровая), которая по своей природе не может быть в основе культуры и определять смысл эволюции человечества [3]. Исходя из вышесказанного, суть цифровой революции в полной мере проявляется в культурных изменениях, происходящих в обществе. Речь идет о таких новых феноменах, как индивидуализация, транспаризация и когнизация (интеллектуализация окружающей среды) [2].

Культура под воздействием цифровых технологий

Цифровые технологии влияют на культуру прежде всего через изменение механизмов социальных взаимодействий. Социальное творчество есть «ини-

цированное и осуществленное людьми преобразование структурных, процессуальных и функциональных элементов общественной жизни или общества

в целом» [17, с. 66]. Исследователи цифровой культуры рассматривают оцифрованную среду как новую социальную экологию. Часто утверждение о том, что технологии влияют на различные аспекты культуры, чрезмерно упрощено и слишком детерминировано, при этом оно не является полностью ошибочным.

Литература, в которой рассматривается роль цифровой трансформации в социальной жизни, изобилует заявлениями о том, что ИКТ улучшат качество современной социальной жизни. Почему эти предположения звучат привлекательно? Возможно, авторы, обсуждающие этот аспект, играют на предполагаемых ими явно выраженных ожиданиях того, что цифровое общество и цифровая культура влекут за собой новый социальный сдвиг, который разрешит затянувшиеся и новые конфликты современного общества.

Согласно исследованиям И. Левина и Д. Мамлока важно дифференцировать особенности культуры цифрового общества [2]. Во-первых, если духовная и социальная культуры ориентированы на создание ценностей и идеалов, то цифровая культура фокусируется на том, что нужно реализовать и как это сделать. Измерение ценностного потенциала возможно только в цифровой культуре при оценке таких ее технических параметров деятельности и продуктов, как эффективность (в том числе рейтинг), точность, достоверность, экономичность, прецедентность и т. д. Во-вторых, цифровая культура утилитарна. В этом отношении она в некоторой степени противоречит духовной культуре. Поскольку культура в целом развивается неравномерно, существует конкуренция между ее технологическим и духовным концептами: так как обществу XXI в. импонирует цифровая культура, ее программируемые ценности захватывают духовные приоритеты человека. Отрицание потенциала моральных, религиозных, нравственных и этических убеждений в совокупности с современной моделью экономической организации общества

усиливает деструктивное влияние общества потребления на традиционную культуру. В-третьих, в рамках духовной и социальной культур цифровая реальность должна играть второстепенную роль, так как ни одно достижение науки и техники не может служить конечным целям, к которым должно стремиться гуманное общество. Прогресс технологической культуры следует оценивать и контролировать с помощью ценностей, реализуемых вне цифрового контекста. В-четвертых, формирующий этап культуры, который соответствует требованиям компьютерного общества, стал универсальной и незаменимой ступенью становления любой культуры (по крайней мере, в развитых странах). Писатели, журналисты, художники, музыканты и представители иных профессий способны работать с гаджетами, а их знания отвечают запросам цифровой реальности. В-пятых, современная информационная культура основана на научно-технологической деятельности, которая не превосходит духовные убеждения по своей сущности, однако ценностный аспект современности играет существенную роль в преобразовании почти каждой области культуры XXI в. В ходе истории цифровое общество эволюционировало от мистицизма к рациональности. Начиная с XVII в. научные и технологические разработки заменяли фантастические представления о будущем на комфортные, где будущее реализуется благодаря техническому прогрессу или трансцендентным силам, появление которых ранее невозможно было объяснить рационально.

Поскольку интернет стал широко распространенным ресурсом коммуникации и источником информации, он отражает все привычки, склонности и предрассудки, присущие обществу в целом. В результате оптимистическое мнение по поводу того, что интернет радикально трансформирует нашу культуру в своего рода революцию знаний, начало исчезать, так как именно культура, возможно, изменила интернет.

Футурологические модели культуры цифровых инноваций

Традиционные методы социальных исследований, направленных на изучение общества, сегодня заменяются непривычными инновационными, иногда импровизированными методическими предложениями. Можно соглашаться или не соглашаться с этой тенденцией, но стоит признать необходимость переосмысления классических онтологических, эпистемологических и методологических основ.

Сейчас практически все социологи выступают за рассмотрение цифровой культуры как в социальном, так и в культурном измерении, анализируя вопросы, которые эта культура ставит перед традиционной социологией для понимания того, насколько значительный объем больших данных оставляют пользователи диджитал-услуг в качестве своего цифрового следа [18]. Однако нельзя отрицать, что такой объем

данных с уникальными характеристиками, по сравнению с данными, обладающими такими характеристиками, которые вытекают из традиционных методов исследования, обуславливает интерес многих социологов и порождает новые научные исследования. Благодаря этому изобилию появляется возможность «анализировать уровни реальности, невообразимые вчера», технологически охватывать различные аспекты цифровой жизни, культуры, обрабатывая непрерывный поток данных. В этом ключе представляют интерес теории Г. Д. Болмера, Л. Флориди, М. Каневаччи, В. Миллера.

Г. Д. Болмер – теоретик и историк цифровой культуры. Он, охватывая широкий спектр исторических и междисциплинарных тем, изучал появление сети как модели отношений и рассматривал современные

противоречия, порождаемые новым коммуникационным полем. В работе [19] показано, что социальные сети являются «посредниками» в культуре, ненавязчиво, но эффективно выстраивая моральный кодекс: они формируют чувства самости, общности, ценности и направленности, т. е. так называемый цифровой человек существует только в том случае, если он «подключен» к сети.

В книге [20] Г. Д. Болмер предложил теоретический подход к новым возникающим проблемам, а также конкретные инструменты, т. е. концепции и понятия, которые могут помочь будущим исследователям цифровой культуры. Теория представлена в разделах «Определение цифровых культур» и «Истории, концепции и дебаты». Автор не игнорировал предыдущие работы в области цифровых культур, а использовал некоторые из ранее установленных концепций для оценки положения гуманитарных наук в эпоху цифровой культуры. «Дискуссия о культуре, технологическом и культурном детерминизме, истории печатной и устной культуры и материальности приводит к темам, которые Болмер считает важными для понимания своей позиции в отношении конвергенции расходящихся моделей позиционирования цифровой культуры»¹ [21]. По своей структуре (детализированные обзоры и введения к каждой главе, а также подробная контекстуализация теорий и концепций таких явлений, как культура и идентичность) работа есть ценный инструмент для исследователей, анализирующих не только цифровую культуру, но и культуру в более широком смысле.

В рамках настоящего исследования представляет интерес специальный выпуск «Сетевая ограниченность» журнала «Параллакс», инициированный Г. Д. Болмером [22]. В нем собраны статьи, посвященные поиску, анализу и моделированию процессов, которые раскрывают создание в сети субъектов, не подчиняющихся нормативным требованиям. В названном выпуске основное внимание уделяется пороговым пространствам и фигурам, которые реализуют множество субъективностей, связанных с цифровой культурой.

М. Каневаччи, исследуя культуру цифрового общества, предложил новые концепции повсеместности, мультивидальности и саморепрезентации. Он утверждал, что цифровая культура представля-

ет собой вызов традиционному разграничению пространства и времени. По его мнению, «...концепция мультивидальности модифицирует классическую концепцию индивидуальности... Мультивидное делимо, множественно и изменчиво» [23].

Л. Флориди обращал внимание на изменения в нашей действительности, вызванные развитием технологий и появлением виртуальной среды, а также анализировал их влияние на жизнь, культуру и общество. Он подчеркивал, что современный мир стал гораздо более связанным с интернетом, социальными сетями, онлайн-образованием и другими сетевыми ресурсами, а также зависимым от них. С появлением новых технологий возникают другие этические и социальные вопросы, которые требуют обсуждения. Л. Флориди призывал к осознанному использованию технологий. «В онлайн-мире артефакты перестали быть простыми машинами, действующими в соответствии с человеческими инструкциями. Они могут менять состояния автономными способами и делать это, копаясь в экспоненциально растущем объеме данных, которые становятся все более доступными и обрабатываемыми благодаря быстро развивающимся и распространяющимся ИКТ» [24, р. 10].

В. Миллер охватил основополагающие принципы понимания цифровой культуры, предоставляя сбалансированный и критический анализ экономических, социальных и культурных аспектов информационного общества, в котором компьютер превратился в «интерфейс с опосредованной культурой, при этом сам интернет стал хранилищем всех культур и культурных форм» [25, р. 17].

Культура сохраняется путем передачи от одного поколения к другому, но она также развивается посредством инноваций и культурной диффузии. Мы можем быть ограничены рамками собственной культуры, но, будучи людьми, обладаем способностью подвергать сомнению ценности, анализировать и принимать обоснованные решения. Одним из ярких свидетельств этой свободы выступает многообразие культурных проявлений внутри нашего общества и во всем мире. Хотя единого определения цифровой культуры не существует, выстраиваются общепринятые характеристики, которые представляют собой результат беспрепятственного доступа людей к цифровым сетям, ИИ, интернету вещей и экспертным системам.

Заключение

Цифровая эпоха отличается от всех предыдущих эпох широким доступом к любому контенту. Ранее в социологии преобладали один или два подхода, философский и социологический аспекты которых интегрировались в массы посредством строго цензурируемой печатной литературы и научно-дискур-

сивных практик. В современности место культуры в цифровом обществе может интерпретироваться сквозь призму нескольких кардинально отличающихся аспектов. Феномен «интернетизация» возник вследствие того, что в интернет-пространстве бытует разнообразная идеология (часто либертариан-

¹Здесь и далее перевод наш. – И. С.

ская), раскрывающая сущность каждой культурной константы по-своему. На виртуальных площадках собственное мнение (практически любое) могут высказывать политики, блогеры, звезды эстрады и другие медийные личности. Как следствие, контент киберкультуры делит аудиторию на разные группы, которым соответствует то или иное социально-философское течение, обуславливающее возникновение соответствующих подходов к исследованию места культуры в цифровом обществе.

Цифровое общество имеет отличительные характеристики. Значительные достижения в области ИИ, умные и персонализированные цифровые технологии формируют сложную оболочку, связанную с большими данными, предполагая новую индустриальную идеологию, где взаимодействие между людьми и технологией происходит в интернете. Вступая в контакт с человеческим опытом, эта оболочка предоставляет индивиду контекстно ориентированную информацию, меняя принципы человеческого поведения и формируя новую культуру цифрового общества.

Характеристики такого общества требуют разработки и внедрения интерпретационных схем и методологических решений, подходящих для лучшего понимания текущих процессов в культуре. В условиях развивающихся исследовательских практик эври-

стический подход может помочь в поиске разумных решений по классификации, прогнозированию, отбору и другим задачам, а также в выборе концептуальной призмы.

Таким образом, необходимо учитывать традиционные методы изучения культуры при анализе цифрового общества, потому что они могут повлиять на формирование новых цифровых культур. Для более точного анализа социокультурных процессов важно разрабатывать новые методологии и подходы к изучению культуры цифрового общества, учитывающие особенности цифровых технологий, коммуникаций и их взаимодействий, которые вызваны изменяющейся природой культуры в условиях цифровизации и развития ИКТ. Также следует объединить традиционные и новые подходы в изучении культуры цифрового общества для получения комплексного и всестороннего представления об этом явлении.

Стремление к интеграции, решающее любые когнитивные и исследовательские задачи, тотальная открытость, порой бросающая вызов традиционным теориям, широкие взгляды, предлагаемые современными учеными, – это лишь некоторые элементы реалий, продвигающие теорию и методы социальных исследований в непредсказуемом, но увлекательном и сложном направлении.

Библиографические ссылки

1. Дзевенис АА. Философия культуры. *Дальневосточный аграрный вестник*. 2013;1:47–52. EDN: SNGJLH.
2. Levin I, Mamlok D. Culture and society in the digital age. *Information* [Internet]. 2021 [cited 2023 November 18];12. Available from: <https://www.mdpi.com/2078-2489/12/2/68>. DOI: 10.3390/info1202068.
3. Елькина ЕЕ. Цифровая культура в сетевом обществе: социально-философский анализ. *Культура и технологии. Электронный мультимедийный журнал* [Интернет]. 2018 [процитировано 15 декабря 2023 г.];3(3). Доступно по: https://cat.itmo.ru/sites/default/files/2020-11/CAT_2018_v3-i3_153.pdf.
4. Багдасарьян Н, Кравченко А. Цифровое общество и дискурсы постгуманизма. *Логос*. 2022;6:245–272. EDN: UOPULA.
5. Яковлев АИ. Страны Востока: вызов «культурной глобализации». *Вестник Московского университета. Серия 25, Международные отношения и мировая политика*. 2009;1:104–115. EDN: KZPZQX.
6. Титов ВВ. Российская национальная идентичность: вызовы цифровой эпохи. *Социально-гуманитарные знания*. 2019;5:187–193. EDN: VWERST.
7. Бродовская ЕВ, Домбровская АЮ, Синяков АВ. Стратегии использования социальных сетей в современной России: результаты многомерного шкалирования. *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*. 2016;1:283–296. EDN: VTKPHR.
8. Данилов АН. Развитие современного социума: место культуры в выборе будущего. *Вестник Института социологии*. 2021;12(3):14–26. DOI: 10.19181/vis.2021.12.3.735.
9. Ильенков ЭВ. *Диалектическая логика. Очерки истории и теории*. 3-е издание. Москва: УРСС; 2010. 318 с.
10. Кондрашов ПН. Карл Маркс о родовой сущности человека. *Антиномии*. 2020;20(3):22–48. EDN: MUKPZT.
11. Абушенко ВЛ. «Культуросоциология»: возможность иного взгляда на социальную теорию. *Вопросы социальной теории*. 2008;2(1):329–344. EDN: NRBVQL.
12. Лашук И, Мартищенко Е, Смыкова Е, Сосновская Н. *Поведенческие стратегии потребителей культурной продукции: ценности, интересы, типология*. Минск: Беларуская навука; 2017. 299 с.
13. Курбатов ВИ, Папа ОМ. «Homo informaticus» – человек информационной эпохи: характерологические черты. *Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки*. 2017;1:46–51. EDN: XUXMPV.
14. Gere Ch. *Digital culture*. London: Reaktion Books; 2002. 222 p.
15. Федотова МГ. Понятие «означивание» в семиотических теориях Ф. де Соссюра и Ч. С. Пирса. *Известия Пензенского государственного педагогического университета имени В. Г. Белинского*. 2012;27:417–421.
16. Гир Ч. *Цифровая контркультура* [Интернет]. 2022 [процитировано 5 августа 2023 г.]. Доступно по: <http://docplayer.ru/29837976-Cifrovaya-kontrkultura-charli-gir-perevod-d-galkina.html>.
17. Рубанов АВ. *Социология творчества*. Минск: БГУ; 2022. 101 с.
18. Carrozza C. Repensar a investigação social na «era digital». *Questões de trabalho académico, metodologia e epistemologia. Análise social*. 2018;53:652–671. DOI: 10.31447/AS00032573.2018228.05.
19. Bollmer GD. *Inhuman networks: social media and the archaeology of connection*. London: Bloomsbury Academic; 2016. 304 p.
20. Bollmer GD. *Theorizing digital cultures*. Thousand Oaks: Sage Publications Ltd; 2018. 264 p.

21. Bukač Z. *Installing digital culture in humanities and social sciences* [Internet]. 2019 [cited 2023 December 15]. Available from: <https://www.sic-journal.org/Article/Index/542>.
22. Yiğit Soncul, Bollmer GD. Networked liminality. *Parallax* [Internet]. 2020 [cited 2023 December 15];26. Available from: <https://www.tandfonline.com/toc/tpar20/26/1>.
23. Meckien R. *Canevacci: a new scientific thinking for the context of digital culture* [Internet]. 2013 [cited 2023 December 15]. Available from: <http://www.iea.usp.br/en/news/massimo-canevacci>.
24. Floridi L. *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*. Luxembourg: Springer; 2015. 264 p. DOI: 10.1007/978-3-319-04093-6.
25. Miller V. *Understanding digital culture*. 2nd edition. Thousand Oaks: SAGE Publications Ltd; 2020. 344 p.

References

1. Dzevenis AA. Philosophy of culture. *Dal'nevostochnyi agrarnyi vestnik*. 2013;1:47–52. Russian. EDN: SNGJLH.
2. Levin I, Mamlok D. Culture and society in the digital age. *Information* [Internet]. 2021 [cited 2023 November 18];12. Available from: <https://www.mdpi.com/2078-2489/12/2/68>. DOI: 10.3390/info12020068.
3. Yelkina EE. Digital culture in the network society: socio-philosophical analysis. *International Culture & Technology Studies. Online Multimedia Journal* [Internet]. 2018 [cited 2023 December 15];3(3). Available from: https://cat.itmo.ru/sites/default/files/2020-11/CAT_2018_v3-i3_153.pdf. Russian.
4. Bagdasaryan N, Kravchenko A. The digital society and discourses of posthumanism. *Logos*. 2022;6:245–272. Russian. EDN: UOPULA.
5. Yakovlev AI. East: defy of «cultural globalization». *Lomonosov World Politics Journal*. 2009;1:104–115. Russian. EDN: KZPZQX.
6. Titov VV. Russian national identity: the challenges of the digital era. *Sotsial'no-gumanitarnye znaniya*. 2019;5:187–193. Russian. EDN: VWERST.
7. Brodovskaya EV, Dombrovskaya AYU, Sinyakov AV. Social media strategies in modern Russia: results of multidimensional scaling. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*. 2016;1:283–296. Russian. EDN: VTKPHR.
8. Danilov AN. Modern society development of: the place of culture in the choice of the future. *Vestnik Instituta sotziologii*. 2021;12(3):14–26. Russian. DOI: 10.19181/vis.2021.12.3.735.
9. Il'nikov EV. *Dialekticheskaya logika. Ocherki istorii i teorii* [Dialectical logic. Essays on history and theory]. 3rd edition. Moscow: URSS; 2010. 318 p. Russian.
10. Kondrashov PN. Karl Marx on species essence of a human being. *Antinomies*. 2020;20(3):22–48. Russian. EDN: MUKPZT.
11. Abushenko VL. [«Culture sociology»: the possibility of a different view on social theory]. *Scientific Almanac Questions of the Social Theory*. 2008;2(1):329–344. Russian. EDN: NRBVQL.
12. Lashuk I, Martishchenkova E, Smykova E, Sosnovskaya N. *Povedencheskie strategii potrebiteli kul'turnoi produktsii: tsennosti, interesy, tipologiya* [Behavioural strategies of the cultural products consumers: values, interests, typology]. Minsk: Belaruskaja navuka; 2017. 299 p. Russian.
13. Kurbatov VI, Papa OM. [«Homo informaticus» – the man of the information age: characterological features]. *Gumanitarnye, sotsial'no-ekonomicheskie i obshchestvennye nauki*. 2017;1:46–51. Russian. EDN: XUXMPV.
14. Gere Ch. *Digital culture*. London: Reaktion Books; 2002. 222 p.
15. Fedotova MG. [The concept of «signification» in the semiotic theories of F. de Saussure and Ch. S. Peirce]. *Izvestiya Penzenskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta imeni V. G. Belinskogo*. 2012;27:417–421. Russian.
16. Gere Ch. *Tsifrovaya kontrkul'tura* [Digital counterculture] [Internet]. 2022 [cited 2023 August 5]. Available from: <http://docplayer.ru/29837976-Cifrovaya-kontrkultura-charli-gir-perevod-d-galkina.html>. Russian.
17. Rubanau AV. *Sotsiologiya tvorchestva* [Sociology of creativity]. Minsk: Belarusian State University; 2022. 101 p. Russian.
18. Carrozza C. Repensar a investigação social na «era digital». *Questões de trabalho académico, metodologia e epistemologia. Análise social*. 2018;53:652–671. DOI: 10.31447/AS00032573.2018228.05.
19. Bollmer GD. *Inhuman networks: social media and the archaeology of connection*. London: Bloomsbury Academic; 2016. 304 p.
20. Bollmer GD. *Theorizing digital cultures*. Thousand Oaks: Sage Publications Ltd; 2018. 264 p.
21. Bukač Z. *Installing digital culture in humanities and social sciences* [Internet]. 2019 [cited 2023 December 15]. Available from: <https://www.sic-journal.org/Article/Index/542>.
22. Yiğit Soncul, Bollmer GD. Networked liminality. *Parallax* [Internet]. 2020 [cited 2023 December 15];26. Available from: <https://www.tandfonline.com/toc/tpar20/26/1>.
23. Meckien R. *Canevacci: a new scientific thinking for the context of digital culture* [Internet]. 2013 [cited 2023 December 15]. Available from: <http://www.iea.usp.br/en/news/massimo-canevacci>.
24. Floridi L. *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*. Luxembourg: Springer; 2015. 264 p. DOI: 10.1007/978-3-319-04093-6.
25. Miller V. *Understanding digital culture*. 2nd edition. Thousand Oaks: Sage Publications Ltd; 2020. 344 p.