

нологий рост компьютерной преступности, включая международную преступность; зависимость социально-экономического развития от внешней экспортной политики и развития передовых информационных технологий; недостаточность эффективности научных исследований по перспективным информационным технологиям; низкий уровень реализации отечественного разработок; недостаточная подготовка и осведомленность в сфере информационной безопасности граждан и общества.

Библиографические ссылки

1. *Бачило И. Л.* Правовая платформа построения электронного государства // Информационное право. 2008. № 4. С. 3–8.
2. *Маурер Н.* Цифровизация – угроза демократии?! // «Вести. Экономика» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vestifinance.ru/articles/101921> (дата обращения: 15.09.2019).
3. *Карцхия А. А.* Цифровая трансформация и права человека // Русская политология – Russian Political Science. 2018. № 4 (9). С. 33–38.
4. *Беккер К.* Словарь тактической реальности. Культурная интеллигенция и социальный контроль [Электронный ресурс]. URL: <https://itexts.net/avtor-konrad-bekker/154158-slovar-takticheskoy-realnosti-kulturnaya-intelligenciya-i-socialnyy-kontrol-konrad-bekker/read/page-8.html> (дата обращения: 15.09.2019).

НОМО DIGITALIS

ЯК СУБ'ЕКТ НОВАГА ГІСТАРЫЧНАГА ТЫПУ КУЛЬТУРЫ

А. І. Смолік

*УА «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»,
вул. Рабкораўская, 17, 220007, г. Мінск, Рэспубліка Беларусь,
kafkult@buk.by*

У артыкуле разглядаецца працэс фарміравання новага гістарычнага тыпу культуры, які абумоўлены нелінейнай глабальнай камп'ютарнай сеткай (WWW). Аўтар гіпатэтычна ўяўляе яе па форме і змесце як дыгітальную. Суб'ектам названай культуры з'яўляецца антрапалагічны тып Homo digitalis, які змяняе Homo Ludens. У прапануемым артыкуле таксама аналізуецца важнейшыя якасці інтэрнэт-прасторы і асноўныя рысы дыгітальнага чалавека.

Ключавыя словы: віртуальная прастора; інтэрнэт; інфармацыя; дыгітальная культура; свядомасць асобы.

HOMO DIGITALIS AS A SUBJECT OF A NEW HISTORICAL TYPE OF CULTURE

A. I. Smolik

*Belarusian State University of Culture and Arts,
17, Rabkorovskaya Str., 220007, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: A. I. Smolik (kafkult@buk.by)*

The article considers the process of forming a new historical type of culture, which is caused by a nonlinear global computer network (WWW). The author hypothetically presents it as digital in form and content. The subject of this culture is the anthropological type *Homo digitalis*, which changes *Homo Ludens*. The article also analyzes the most important qualities of the Internet space and the main features of the digital person.

Key words: virtual space; Internet; information; digital culture; personal consciousness.

Глабальныя камп'ютарныя сеткі, якія з'явіліся ў апошняй чвэрці XX ст., кардынальна змянілі сумесную дзейнасць і стасункі паміж суб'ектамі культурнай прасторы. Сусветная камп'ютарная сетка (WWW) яшчэ, здаецца, зусім нядаўна разглядалася як стракатае поле для эксперыменту нараджаючага пакалення мультимедыя. А сёння Інтэрнэт ужо непарыўна звязаны з усімі жыццёва важнымі галінамі чалавечай дзейнасці. Ён трывала ўвайшоў у адукацыю, навуку, мастацтва, радыкальна змяніўшы не толькі яе, але і псіхічную дзейнасць яе суб'ектаў. У светаўспрыманні сучасных суб'ектаў сусветнай культуры адбываюцца сур'ёзныя змены. Ёсць усе падставы, лічыць М. Прэнскі, сцвярджаць, што ў XXI ст. фарміруецца новы антрапалагічны тып чалавека *Homo digitalis* [1]. Перад гэтым чалавек у сваім антропогенезе ўжо прайшоў чатыры стадыі: *Homo sapiens* (чалавек разумны), *Homo Faber* (чалавек-творца), *Homo sociologies* (чалавек грамадскі), *Homo Ludens* (чалавек, які гуляе). У пэўным сэнсе *Homo digitalis* ёсць ні што іншае, як наступная ступень у развіцці *Homo Ludens*. Кожны з гэтых антрапалагічных тыпаў з'яўляўся творцам пэўных культур: традыцыйнай (аграрнай), антычнай, індустрыяльнай, інфармацыйнай (мазаічнай) і інш.

Дыгiтальны чалавек не адмаўляе чалавека гуляючага, наадварот ён прытрымліваецца тых самых прынцыпаў гульні, якія ў свой час вызначыў галандскі культуралаг Й. Хейзінга [2]. Сучасныя

інтэрнэт-камунікацыі не толькі служаць сродкам рэалізацыі розных інфармацыйна камунікатыўных практык, але і спааджаюць мноства новых унікальных артэфактаў, якія ў сукупнасці ўтвараюць дыгiтальную культуру. Яе прастора па сутнасці прадстаўляе сабой гульнявую прастору, таму што сама па сабе вандроўка па сайтах і пошук неабходнай інфармацыі ёсць ні што іншае як, гульня. Прастора дыгiтальнай культуры, маючы нелінейны характар, прадугледжвае наяўнасць гульнявой функцыі. Дыгiтальная культура парывае з ідэяй рэальнасці і ў аснове сваёй інтэрактыўна, яе стан і статус не могуць быць жорстка зафіксаваны ці дакладна вызначаны, паколькі дадзеная культура ўяўляе сабой пастаянны і бясконцы працэс станаўлення і развіцця. Інтэрактыўнасць як адна з асноўных рыс дадзенага тыпу культуры, па меркаванні А. В. Царавай, прадугледжвае магчымасць атрымліваць тэрміновы водгук альбо хуткае непасрэднае ўмяшанне ў грамадскія працэсы і з'явы [3]. З'яўленне «лічбавага» чалавека як творцы новага тыпу культуры магчыма толькі ў нелінейнай гіпертэкставай прасторы WWW, так як усе яго якасці фарміруюцца менавіта у Сетцы, у працэсе сеткавай інтэракцыі паміж індывідамі. «У межах інтэрнэт-прасторы, на погляд Н. В. Ватыля, генеруюцца новыя метады і формы ўплыву на грамадскую свядомасць. Ствараюцца гарызантальныя камунікацыі, заснаваныя на мадэлях уцягнення сеткавых суб'ектаў у камунікацыйнае размеркаванне ўзаемадзеяння з мэтай фарміравання новых сацыяльных інстытутаў сеткавых супольнасцяў» [4, с. 45]. Значнае месца ў інфармацыйна-камунікацыйным уздзеянні ў прасторы дыгiтальнай культуры адыгрываюць кіберсімулякры (віртуальныя псеўдаасобы). Яны, сімуліруючы рэпрэзентацыю сапраўдных інтэрнэт-карыстальнікаў, забяспечваюць трансляцыю пэўнага кантэнта з мэтай уздзеяння на масавую свядомасць. Пры дапамозе інтэрнэт-рэсурсаў, каналаў інтэрнэт-камунікацый, падкантрольных кіберсімуляграм, адбываецца віртуальная перакадзіроўка каштоўнасцей і сэнсавых сегментаў нацыянальных культур. Вынікам гэтага з'яўляецца ўзнікненне шматлікіх субкультур дыгiтальнай прасторы.

Культуролагі і сацыёлагі ў якасці важнейшай прыкметы культуры дыгiтальнага чалавека вылучаюць *знікненне сацыяльнага*, паколькі індывід у выніку дзеяння працэса абасаблення, які «правакуецца» інтэрнэт-тэхналогіямі, аддзяляе сябе ад соцыума, але не ў выніку супрацьпастаўлення сябе яму. Дадзеная з'ява адбываецца, паколькі запыты, патрэбнасці і інтарэсы асобна ўзятага Homo Digitalisa нярэдка задавальняюцца пры дапамозе электронных медыяльных

сродкаў. Папярэднія культуры патрабавалі і ўзнаўлялі набор звязаных і эквівалентных кантрастаў паміж прыватным і публічным жыццём, паміж суб'ектыўным «Я» і аб'ектыўным светам. Дыгiтальны чалавек, які дзейнічае ў свеце, з'яўляецца заложнікам сваіх інтэрпрэтацый гэтага свету, яму больш важны не сам аб'ектыўны факт, а значэнне, надаванае яму. Менавіта ў гэтым сэнсе можна сцвярджаць, што «лічбавы» чалавек канструіруе свет культуры.

У якасці прыкметы дыгiтальнай культуры патрэбна абазначыць і такую яе рысу, як *аднамернасць свядомасці яе суб'екта*. Аб аднамерным чалавеку яшчэ ў 1960-х гг. пісаў Г. Маркузе у сваёй знакамітай працы «Аднамерны чалавек: Даследаванне па ідэалогіі развітага індустрыяльнага грамадства» [5]. Аднамерны чалавек, згодна Маркузе, гэта аб'ект духоўнай маніпуляцыі з паніжанымі крытычнымі адносінамі да соцыума, які ўключаны ў спажывецкую гонку. Аднамернасць суб'екта дыгiтальнай культуры звязана з тым, што дыгiтальная прастора сфарміравана візуальнай дэцэнтралізаванай культурай. Аднамернае мысленне навязваецца сістэматычна Номо Digitalisy шматлікімі маніпуляцыямі ў сферы масавай інфармацыі. Універсум дыскурсу стваральнікаў інфармацыі ўкараняецца пры дапамозе самарухаючыхся гіпотэз, якія бесперапынна і планамерна паўтараючыся, ператвараюцца ў гіпатэтычна дзейнічаючыя формулы і прадпісанні. Дыгiтальны чалавек дастаткова лёгка паддаецца ўнушэнню і маніпуляцыі, што негатыўна ўплывае на яго інтэлектуальную свабоду.

У такім разе можна вылучыць яшчэ адну адметнасць дыгiтальнай культуры – *адкрытасць яе суб'екта знешняму маніпуліраванню*. Вербальны і візуальны сродкі інфармацыйна-камунікацыйнай індустрыі выкарыстоўваюцца сёння для навязвання вобраза, які прывязваецца да тавара, аб'екта думкі і садейнічае матэрыяльнаму і духоўнаму засваенню. Пры гэтым улічваецца, што візуальныя сродкі, у адрозненне ад вербальных і інтэлектуальных дазваляюць індывіду практычна імгненна ўспрымаць запраграмаванае ўздзеянне, паколькі візуальныя сістэмы ўплываюць не толькі на інтэлект, але і на эмацыянальна-пачуццёвы базіс чалавека. Гэтымі вобразамі могуць быць ідэі, каштоўнасці, ідэалы, творы мастацтва, паводзіны, палітыка і г. д. Інфармацыя групіруецца вакол іх і з цягам часу у рэцыпіентаў узнікаюць асацыяцыі і спецыфічныя рэакцыі, навязанныя масмедыя.

На наш погляд, характэрнай асаблівасцю дыгiтальнай культур з'яўляецца *персаналізацыя*, пад якой разумеецца глабальная стратэгія, усеагульнае змяненне ва ўмовах і пажаданнях грамадства. Расійскі

сацыёлаг Н. С. Ларыёнава вылучае два аспекты працэса персаналізацыі. Першы, «уласны» (ці аператыўны) бок, уяўляе сістэму нестандартных механізмаў – запраграмаваныя патрэбнасці, якія выпрацаваныя ўладнымі структурамі. Другі бок дадзенага працэса – «дзікі» – вынік імкнення да самастойнасці і адасобленасці пэўных сацыяльных груп і індывідаў. Гэта своеасаблівы неафемінізм, свабода нораваў і сексуальнай арыентацыі, прэтэнзіі рэгіянальных і моўных меншасцяў, імкненне да самавыражэння і развіцця свайго «Я», альтэрнатыўныя рухі [6].

На наш погляд, пры характарыстыцы адметнасцей суб'екта дыгітальнай культуры трэба мець на ўвазе, што ён з'яўляецца біялагічна рэальнай асобай, насельнікам паўсядзённай прасторы. Яго дыгітальнасць мадэліруецца WWW-прасторай і, як правіла, у гэтай прасторы і праяўляецца. Дыгітальная культура даступна і зручна для ўспрымання, таму з'яўляецца культурай камунікацыйнай паўсядзённасці вялікай колькасці карыстальнікаў сацыяльнай сеткі, якія выступаюць у якасці яе вытворцаў, транслятараў і спажывцоў. Пры гэтым неабходна адзначыць, што колькасць магчымасцей выхада суб'ектаў сучаснай культуры ў дыгітальную прастору пастаянна ўзрастае. Так, штодзённа толькі па беларускіх сайтах ажыццяўляецца больш 4 млн наведванняў, з іх 3,2 млн беларускімі карыстальнікамі. Агульная колькасць беларускіх інтэрнэт-карыстальнікаў па розных офлайн-вак сацыялагічных даследаваннях дасягнула звыш 40 працэнтаў дарослага насельніцтва [7, с. 89]. Распаўсюджванне дыгітальнай культуры, а таксама рост сацыяльнай значымасці яе артэфактаў прыводзіць да замацавання ў сацыякультурных практыках карыстальнікаў і грамадскай свядомасці. Карыстальнік, які знаходзіцца ў прасторы дыгітальнай культуры можа набываць розны суб'ектны статус у залежнасці яго ролі ў вытворчасці і спажыванні дыгітальнага дыскурсу. У той жа час неабходна заўважыць, што статус суб'ектнага ўдзелу ў сеткавых практыках у многім вызначаецца тым кантэкстам, у якім ажыццяўляюцца дадзеныя практыкі, а таксама тымі мэтамі, якія з'яўляюцца прыярытэтнымі ў кожным пэўным выпадку.

Такім чынам, дыгітальная культура знаходзіцца ў працэсе перманентнага ўзнаўлення і станаўлення, а пагэтаму патрабуе ўважлівага вывучэння і сацыягуманітарнай рэфлексіі.

Бібліяграфічныя спасылкі

1. *Пренски М.* Аборигены и иммигранты цифрового мира [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gimc.ru/content/statya-marka-prenski-aborigeny-i-immigranty-cifrovogo-mira> (дата обращения: 15.02.2020).

2. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры. М. : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
3. Царева А. В. Человек в сети: смена веб-поколений // Журн. социологии и антропологии. 2012. Т. XV. № 5 (64). С. 36–55.
4. Ватыль В. Н. Интернет-технологии как современный тренд социально-политического манипулирования: формы и способы реализации // Интеллектуальная культура Беларуси: когнитивный и прогностический потенциал социально-философского знания: материалы Четвертой междунар. науч. конф. (14–15 ноября 2019 г., г. Минск). В 2 т. Минск : Четыре четверти, 2019. С. 43–45.
5. Маркузе Г. Одномерный человек: Исследование по идеологии развитого общества. М.: REFL-book, 1994. 341 с.
6. Ларионова Н. С. Homo Digitalis // Человек, культура и общество в контексте глобализации: материалы междунар. науч. конф., 25–27 нояб. 2007, М. : Академический Проект; Российский институт культурологии, 2007. С. 124–127.
7. Масленчанко С. В. Социальная структура сетевого пространства. Минск : А. Н. Вараксин, 2011. 202 с.

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ INSTAGRAM: КОММУНИКАЦИИ, ФУНКЦИИ, СЛЕНГ

Т. М. Смоликова

*Белорусский государственный университет культуры и искусств,
ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск, Республика Беларусь,
smolikova@tut.by*

В статье дается краткая история возникновения и развития популярной социальной сети *Instagram*. Автор раскрывает практическое применение инструментов коммуникации и функциональных особенностей, используемых в позиционировании и продвижении бренда. Анализируется лексика *Instagram* (общесетевая и специфическая), которая продолжает пополняться неологизмами, рассматриваемая теоретиками как «форма раскрытия мира». Выводы по популярности и востребованности среди пользователей *Instagram* основываются на максимальной востребованности видеоконтента данной сети, которая активно используется в образовательном, мотивационном и развлекательном направлениях.

Ключевые слова: социальная сеть; коммуникации; аватар; посты, бизнес-профиль; интерактив; тизер; синемаграфия; киберпанк эстетика; 3D-объекты; типографика.