



ФИЛОСОФИЯ ИСКУССТВЕННОГО МИРА

**Электронная культура:
проблемы и перспективы****Развитие системы электронной культуры и
дифференциация современного социогуманитарного
знания****Л.В. Баява**Астраханский государственный университет, Астрахань, Россия*

DOI: 10.30727/0235-1188-2018-6-83-99

Оригинальная исследовательская статья

Аннотация

Статья посвящена исследованию электронной культуры как нового феномена информационной эпохи, особой сферы деятельности человека, связанной с созданием цифровых объектов и феноменов, симуляций объектов «живой» культуры, виртуальных пространств, процессов и явлений. Понятие «электронная культура» освещается в соотнесении и сравнении с близкими, но не тождественными ему по значению, такими как кибер-культура, Интернет-культура, online культура, digital culture и др. Целью данного исследования выступает выявление внутренней структуры электронной культуры как системы разнообразных информационных феноменов и процессов, установление взаимосвязей между ними и их общая характеристика в составе единого целого. Система электронной культуры рассматривается как совокупность элементов, оказавшихся в поле исследования различных современных социальных и гуманитарных наук, определяющих их направленность и дифференциацию. Систематизируются основные методологические подходы к исследованию электронной культуры, выявляются содержательные коннотации, смыслы и значения понятия электронной культуры в рамках различных научных дискурсов. Дается характеристика электронной культуры с позиции технологического, стадияльного, коммуникационного, культурно-архивного, медиа-лингвистического подходов, а также представляемого автором экзистенциально-аксиологического направления. Новизна исследования связана с моделированием структуры электронной культуры, ее харак-

* Статья подготовлена в рамках проекта Российского фонда фундаментальных исследований (РФФИ) «Бытие-в-мире электронной (online-, cyber-, digital-) культуры: новые экзистенциальные, аксиологические, этические вызовы», грант № 18-011-00056.

теристикой с позиции экзистенциально-аксиологического анализа, с выявлением ее ключевых элементов и установлением взаимосвязей между ними. В ходе структурного и системного анализа предложены типологии объектов электронной культуры по различным основаниям: антропологическому, онтологическому, социально-кластерному, коммуникационному, экзистенциальному и др. Исследование позволяет представить многообразные феномены информационного пространства в качестве общей системы, концептуализировать основные представления об электронной культуре, развивающиеся в последние десятилетия в философских и социогуманитарных науках.

Ключевые слова: электронная культура, социогуманитарные науки, digital humanities, cyber culture, online culture, digital culture, e-culture.

Баева Людмила Владимировна – доктор философских наук, профессор, декан факультета социальных коммуникаций Астраханского государственного университета.

baevaludmila@mail.ru

<https://orcid.org/0000-0003-0439-525X>

Цитирование: Баева Л.В. (2018) Развитие системы электронной культуры и дифференциация современного социогуманитарного знания // Философские науки. 2018. № 6. С. 83–99.

DOI: 10.30727/0235-1188-2018-6-83-99

The Development of E-Culture and Differentiation of the Modern Social Sciences and Humanities*

L.V. Baeva

Astrakhan State University, Astrakhan, Russia

DOI: 10.30727/0235-1188-2018-6-83-99

Original research paper

Summary

The article is devoted to the study of electronic culture as a new phenomenon of the information age, as a special sphere of human activity associated with the creation of digital objects, the simulations of objects of “living” culture, virtual spaces and processes. The concept of “electronic culture” is explained in comparison with relative (but not identical) to it terms, such as cyber culture, Internet culture, online culture, digital culture, etc. The purpose of

* The article was prepared as a part of the project of the Russian Foundation for Basic Research “Being-in-the-world of electronic (online-, cyber-, digital-) culture: new existential, axiological, ethical challenges”, grant no. 18-011-00056.

this study is to identify the internal structure of electronic culture as a system of various information phenomena and processes, to examine the relations between them and their general characteristics as part of a single whole. The electronic culture is reviewed as a system of elements which are in different ways described by researchers in the modern social sciences and humanities. The author systematizes the main methodological approaches to the study of electronic culture and reveals meanings and connotations of the concept of electronic culture in various scientific discourses. The novelty of the study is associated with the modeling the structure of electronic culture from the perspective of existential-axiological analysis, with the identification of its key elements and the relations between them. A new typology of electronic culture objects of various nature is proposed: anthropological, ontological, social, communicative, existential, etc. The research describes various phenomena of information space as a general system, defines the basic concepts of electronic culture, developing in recent decades in the social sciences and humanities.

Keywords: electronic culture, social sciences, digital humanities, science differentiation, cyber culture, online culture, digital culture, e-culture.

Liudmila Baeva – D.Sc. in Philosophy, Professor, Dean of Department of Social Communications, Astrakhan State University.

baevaludmila@mail.ru

<https://orcid.org/0000-0003-0439-525X>

Citation: Baeva L.V. (2018) The Development of E-Culture and Differentiation of the Modern Social Sciences and Humanities. *Russian Journal of Philosophical Sciences = Filosofskie nauki*. 2018. No. 6, pp. 83-99.

DOI: 10.30727/0235-1188-2018-6-83-99

Введение

Важнейшим продуктом современной эпохи в условиях информационного технологического уклада стало формирование особой электронной (online-, cyber-, digital-) культуры, «e-culture». Понятие «электронная культура» будет изучено в соотнесении и сравнении с близкими, но не тождественными ему по значению, такими как кибер-культура, Интернет-культура, online культура, digital culture и др. Целью данного исследования выступает выявление внутренней структуры электронной культуры как системы разнообразных информационных феноменов и процессов, установление взаимосвязей между ними и их общая характеристик в составе единого целого. Система электронной культуры при этом будет рассматривается как совокупность элементов, оказавшихся в поле исследования различных современных социальных и гуманитарных наук, определяющих их направленность и дифференциацию. Хотя понятие «электронная культура» еще проходит начальный этап развития и концептуализации, однако, очевидно, как явление ее невозможно свести к чему-либо

ранее существовавшему в истории человечества, и это вызывает необходимость ее пристального изучения, поскольку в ее условиях формируются и новые возможности совершенствования, и новые вызовы человеку.

Методологические подходы к изучению феноменов информационного социума

Научная область изучения электронной культуры и ее форм – в англоязычном дискурсе получила название *digital humanities*. В отечественной науке такая специализированная область еще не прошла стадию дифференциации от более общих исследований, связанных с изучением информатизации культуры и социума, однако, она постепенно набирает обороты и привлекает внимание ученых-гуманитариев. Более общими и более ранними по отношению к данной тематике являются исследования в области теории постиндустриализма и информационного общества (ИО), начатые с 60-х гг. прошлого века Й. Масудой, Д. Бэллом, А. Тоффлером, П. Дракером, М. Желены, М. Маклюэном, М. Кастельсом, Дж. Нейсбитом и др. Процессы развития информационного общества и человека в эпоху высоких технологий с точки зрения социокультурного подхода анализировали в своих трудах Ю. Хабермас, Н. Луман, У. Бек, Р. Барт, П. Бурдьё, М.Н. Эпштейн и др. Проблемами развития электронной культуры занимаются профессор Миланского университета А. Рончи, профессор Института МакЛюэна в Нидерландах К. Вельтман; изучением этических и антропологических проблем информационного пространства – исследователь Международного центра по проблемам информационной этики в Карлсруэ, Германия Р. Капурро; вопросами медиакультуры – специалисты Лондонской школы экономики, факультета медиа и коммуникации, такие как Л. Хэддон; социокультурными проблемами ИО – специалисты Центра компьютерной и социальной ответственности Монтфортского университета в Великобритании, например, С. Роджерсон, а также специалисты Центра изучения информационного общества Университета Хайфы, например, Д.Р. Рабан и т.д.

В гуманитарных науках, следует особенно отметить работы таких исследователей, как Ж. Бодрийяр, М. Хайм, Б. Жира, П.С. Риволтелла, П.Б. Хеллер и др., которые изучая проблемы развития виртуальной реальности и культуры, разработали новые методологические подходы. Относительно новым и активно развивающимся научным направлением является изучение этических и правовых аспектов развития общества и человека в условиях информатизации и новых угроз безопасности. Так, анализом общих проблем философии информации и этических проблем использования информа-

ционных технологий занимается профессор Гарварда Л. Флориди [Floridi 2013]. Этические проблемы развития Интернета изучал профессор Лондонского открытого университета А. Дафф, обращаясь к вопросам авторского права, цифрового неравенства, нарушения права частной жизни [Duff 2008]. Экзистенциальные проблемы развития информационного общества и киберкультуры исследовали Ф. Шефер [Schäfer 2009], И. Кастронова [Castronova 2005] и др. Эти проблемы поднимались также и в наших более ранних исследованиях, связанных с экзистенциально-этическими и антропологическими аспектами развития электронной и медиа-культуры.

Из российских центров компетенции в этой области следует отметить исследования Института Философии РАН, секторов междисциплинарных проблем научно-технического развития, философии науки и социальной философии; Научного Совета РАН по методологии искусственного интеллекта, Центра изучения социокультурных изменений; Института Социологии РАН, где проводятся исследования и мониторинги влияния информатизации на социальные процессы. С 1988 г. комплексное исследование в указанной сфере осуществляют Институт развития информационного общества (Т.В. Ершова), издающий специализированный научный периодический журнал «Информационное общество»; Томский государственный университет, где исследуются вопросы и тенденции развития высокотехнологичного социума (И.В. Мелик-Гайказян, Е.А. Жукова и др.).

Проблемы инженерной и информационной этики, влияния НБИКС-технологий на современного человека и культуру исследуют В.И. Аршинов, И.А. Асеева, И.Ю. Алексеева, В.Г. Буданов, Е.Г. Гребенщикова, О.А. Гримов, Е.Г. Каменский, И.Е. Москалев, С.В. Пирожкова, М.А. Сушин, В.В. Чеклецов.

Важными для анализа современных проблем онтологии виртуальной реальности, социальных аспектов сетевых сообществ, общих проблем становления теории электронной культуры являются исследования Д.И. Дубровского, Д.В. Иванова, В.Л. Иноземцева, Н.А. Носова, Е.Е. Таратута, А.Ю. Алексеева и др.

Можно констатировать, что в мировой и отечественной социогуманитарной науке происходит активное развитие и дифференциация специализированных областей знания, связанных с изучением новых феноменов, проблем, процессов, вызванных использованием высоких технологий: digital humanities, технонаука [Hattois 2004], Internet studies / e-research / онлайн-исследования [DiMaggio 200; Peng et al. 2013; Рыков, Нагорный 2017], онтология виртуальной реальности [Носов 2001; Heim 2003; Таратута 2007], исследование когнитивных аспектов искусственного интеллекта и нейросетей [Дубровский 2003; Бостром 2016], информационная этика [Caputo 2006; Duff 2008; Flo-

ridi 2013], техноэтика [Heller 2012], философия информации [Floridi 2013], аксиология информационного общества [Castels 1997; Rogerson 1998], философия социальных медиа и медиафилософия [McLuhan 1989; Савчук 2013], studies of social networks [Hansen, Shneiderman, Smith 2010; Heller 2012; Fuchs 2014], studies of digital culture (e-culture) [Miller 2013; Macek 2014; Ronchi 2009; Баева 2014], философия НБИКС-технологий [Аршинов и др. 2015] и т.п. В рамках наиболее общих из них (digital humanities, технонаука, Internet studies, e-culture) выделяются узко профилированные области, связанные с изучением электронного бизнеса, маркетинга, образования, правительства и др. В тоже время в России на *формальном* уровне закрепление исследовательской области, связанной с изучением информационного социума, электронной культуры, НБИКС-технологий пока не произошло. Это выражается в отсутствии подобных направлений в паспортах научных специальностей, названиях секторов академических институтов, приоритетных направлениях развития науки, поддерживаемых научными фондами, названиях секций на российских конгрессах и т.д., что свидетельствует о запаздывании гуманитарной рефлексии не только по отношению к развитию высоких технологий, но и по отношению к мировым лидерам в этих исследовательских областях.

Понятие электронной культуры и подходы ее изучению

Несмотря на внимание научного сообщества к проблемам развития информационного социума, вопрос о сущности электронной культуры как системы и как структуры во многом оказывается не проясненным. В связи с этим предметом нашего исследования выступает выявление внутренней структуры электронной культуры как системы разнообразных феноменов и процессов, установление взаимосвязей между ними.

Поскольку понятие электронной культуры имеет различное содержательное наполнение, прежде всего, следует остановиться на его уточнении, а также на систематизации сложившихся методологических оснований, связанных с его изучением.

Подходы к пониманию электронной культуры как совокупности феноменов, созданных на основе информационных технологий (ИТ), многообразны, впрочем, как и ее наименования. Можно встретить такие понятия, принятые в тех или иных странах или научных дискурсах как cyber culture, online culture, digital culture, e-culture. Сразу стоит отметить, что «e-culture» – термин, используемый в европейских странах, в то время как «online culture» – термин, принятый в США, Канаде. В русском варианте приняты различные синонимичные понятия, в том числе и такие как «э-культура», «цифровая культура» и т.д.

Если обратиться к значениям понятий, близким к дефиниции электронной культуры, то следует выделить наиболее значительные и прошедшие этап концептуализации:

Кибер-культура – система взаимодействия между людьми, опосредованная компьютерными сетями. Поле исследований киберкультуры включает вопросы формирования кибер-человечества, НБИКС-технологий, форсайт-прогнозирования. Киберкультура выступает также как название для субкультур хакеров, для обозначения движения, связанного с литературным жанром киберпанка, и используется в качестве футуристической метафоры для различных формирующихся на основе ИКТ форм общества. В то же время этот термин относится к культурной практике пользователей ИКТ, к исследованиям и теориям в области масс-медиа, что свидетельствует о том, что границы этого концепта чрезвычайно размыты [Масек 2004]. Исследования киберкультуры начинаются с 90-х гг. XX вв., проходя различные этапы: от первого интереса к ней со стороны СМИ, с налетом пессимизма в духе неолуддизма, до изучения форм ее проявления, дизайна, социальных и иных аспектов [Silver 2004].

Интернет-культура – социальные явления и процессы, связанные с Интернетом и область их изучения (Internet studies). Онлайн-культура – синоним Интернет-культуры, американский аналог термина [DiMaggio 2001; Peng et al. 2013; Рыков, Нагорный 2017].

Электронная культура (digital culture, цифровая культура) включает информационные технологии, социальные сети, Интернет, цифровую экономику, обучение и другие феномены и процессы информационного социума. Digital culture – обширный мир, включающий производство, использование и продукты информационных технологий, опутанный властью масс-медиа, формирующий онлайн-идентичность и т.д. [Miller 2013; Ronchi 2009].

Последний из терминов имеет наиболее широкий контекст и широкое применение. Именно его мы будем применять в данном исследовании. Несмотря на особенности понимания тех или иных смыслов этого термина, можно говорить о нем как о имеющим общие признаки и конфигурацию. Электронная культура (ЭК) – это сфера деятельности человека и ее результаты, связанные с созданием цифровых объектов и феноменов, симуляций объектов «живой» культуры, виртуальных пространств, процессов и явлений, созданных с помощью информационных технологий. К феноменам электронной культуры относятся как аналоги существующих реальных объектов, так и новые по своей сути технологические продукты цифровой индустрии (электронные формы коммуникации, Интернет, социальные сети, виртуальные сообщества, блоги и т.д.; виртуальные музеи, галереи и др.; платформы для дистанционного образования; цифровые реконструкции объектов культурного наследия; компью-

терные игры и связанные с ними сообщества, платформы, ресурсы; электронные СМИ; электронное искусство; электронные архивы, библиотеки и др.; информационные программы, обеспечение, формы защиты информации и т. д.).

Выделяют различные проблемные основания (онтологические, этические, аксиологические, когнитивные и др.) для понимания сущности электронной культуры. Так, А.Ю. Алексеев в статье «Электронная культура в контексте постнеклассической методологии» детально останавливается на некоторых из них и отмечает, «если классический подход формирует большое разнообразие представлений об “э-культуре”, то неклассический подход, исходя из презумпции релятивности восприятия ее феноменов, значительно и нелинейно увеличивает количество интерпретаций: каждое новое значение порождает новую сложную сеть ассоциаций» [Алексеев 2014]. Полагаем, что изучение этого вопроса может быть дополнено с позиции анализа других современных подходов. Действительно методология изучения электронной культуры в значительной степени оказывает влияние на понимание ее сущности и функциональной специфики. Существующие в современной науке методологические подходы к пониманию электронной культуры можно объединить в следующие.

Технико-технологический подход, с позиции которого электронная культура возникает как продукт использования ИКТ ресурсов, представляет собой разнообразие феноменов творчества человека, связанных с их созданием, использованием и развитием. Основные направления исследования ЭК с этой позиции связаны с информационной безопасностью, информатизацией различных сфер жизни, менеджментом информации, информационной этикой и др.

Культурно-архивный, с позиции которого электронная культура выступает как продолжение реальной (неэлектронной) культуры, одна из форм сохранения культурного наследия и массовой культуры через цифровое копирование, архивирование, передачу пользователям цифровых аналогов культурных объектов [Ronchi 2009]. Все объекты культуры в этом контексте оказываются подлежащими цифровому архивированию и доступными всему информационному сообществу [Giannachi 2016]. С позиции этого подхода, всю массовую культуру можно рассматривать как архив, из которого авторы и читатели могут перераспределять контент для своих собственных творений и потребностей [Kosnik 2016].

Креативно-онтологический подход рассматривает электронную культуру как дополнение физической реальности, созданное с помощью цифровых технологий, не существующее вне ИКТ-ресурсов. Созданная виртуальная форма реальности моделируется самим

субъектом, в дальнейшем может существовать независимо от ее создателя и обладает единством материального и идеального, реального и сверх-реального. Электронная культура оказывается, по сути, новым агрегатным состоянием живой культуры, как инобытие, в неогегелевской терминологии «свое-иное» состояние саморазвития мировой культуры.

Коммуникационный подход связан с пониманием электронной культуры как включающей социальные явления и процессы, возникшие на основе Интернет-коммуникации, такие как социальные сети, онлайн-сообщества, субкультуры, связанные с использованием информационных ресурсов, компьютерно-игровые сообщества и т.д. Важнейшими ее функциями являются глобальная удаленная коммуникация, как в интересах бизнеса, обучения, производства товаров и услуг, так и для рекреации, творчества, игры, создания сообществ, самопрезентации. В этом контексте электронная культура включает в себя и форму общения людей посредством компьютерных и мобильных систем, их ценности, принципы, принятые нормы, язык и др.

Стадиальный подход является наиболее общим и рассматривает электронную культуру как стадию развития в истории культуры, соответствующую информационному этапу эволюции общества, признаками которой являются виртуальная форма выражения, глобальность, дигитальность, управляемость из различных источников, непрерывная генерация и передача информации и т.д. Ее появление связано с появлением мобильных и компьютерных систем, а будущее – с проектами киберчеловека, искусственного интеллекта, НБИКС-технологиями. Электронная культура включает в себя многообразие феноменов информационного социума, таких как электронный бизнес, образование, медицина, СМИ, услуги, торговля, роботизированное производство, программируемые продукты, «умные» системы (дома, города, Интернет вещей) и т.д.

Медиа-лингвистический подход сформировался на основе идей М. Маклюэна о том, что медиасреда в условиях электронной культуры сама становится сообщением [McLuhan & Powers 1989]. Электронная культура с этих позиций выступает включающей в себя медиа, власть которых оказывается безусловной и при этом анархичной. На смену культуре печатного слова приходит акустическая и визуальная культура электронного медиа-масс-культы.

Экзистенциально-аксиологический подход (разделяемый автором данной работы) к пониманию электронной культуры, который рассматривает ее как форму цифрового бытия человека в поисках решения им проблем своего существования (ограниченности телесностью, смертностью, одиночества, несвободы и др.). Цифровая среда обитания становится формой продления бытия человека, обретения новых форм свободы, бессмертия, трансценденции к

Другому. Электронная культура имеет свои ценностные основания и ориентиры, прежде всего связанные с предельной свободой выбора, который многократно умножается в цифровом универсуме. Этот тип культуры становится комплексом всех информационных феноменов, созданных человеком с помощью высоких технологий, которые призваны обеспечить новые формы его существования, – без жестких границ между внешним и внутренним, творчеством и потреблением, уникальным и программируемым. Бытие человека в электронной культуре выступает как некий синтез экзистенции («бытия в себе и для себя») и трансценденции (бытия с Другими и для Других). В условиях электронной культуры для человека по-новому открываются такие феномены и условия его существования, как «контроль» и «свобода», «время» и «пространство», «существование» и «смерть», «одинокчество» и «Другой», «объективация» и «субъективность» [Schäfer 2009]. Информационная среда делает возможным «перетекание» одно статуса в другой, с помощью «цифры» все феномены оказываются как будто в более текучем состоянии. Электронная культура становится новой гетеротопией среди объектов реального мира, которые она постепенно вбирает в себя.

Электронная культура как система

Какова же структура электронной культуры? С позиции каждого из подходов могут быть выявлены те или иные структурные элементы и связи в составе электронной культуры. Наиболее общим окажется в этом случае стадийный подход, с позиции которого все феномены, созданные с помощью информационных технологий, входят в ее систему. Несмотря на особенности различных подходов, постараемся выстроить структуру электронной культуры с учетом всех ее компонентов.

В электронную культуру входят следующие основные элементы (Рис. 1).

- Информационные системы, программы и др.
- Информационные массивы, базы данных, большие данные (Big Data), хранилища информации и др.
- Виртуальные миры, дополненная реальность, созданные с помощью ИТ.
- Цифровая экономика, e-business (производство ИТ продукции; производство с применением ИТ, биржевые системы, основанные на ИТ, блокчейн, крипто-валюты, электронные продажи, электронные услуги и т.д.).
- Цифровая (электронная) политическая система (электронное государство, электронное правительство, системы проведения выборов с применением ИТ, системы национальной информационной безопас-

ности и т.д.) С развитием этого сегмента связаны и такие феномены как информационные войны, кибертерроризм, направленные на дестабилизацию политической системы с применением ИТ.

– Социальные медиа: электронные масс-медиа, социальные сети Интернет, видеохостинги, форумы, блоги, игровые порталы, мессенджеры, справочные системы, вики, открытые энциклопедии и др.

– «Интернет людей» (персональные профили, сайты организаций, сообществ, существующих с целями презентации и коммуникации).

– «Интернет вещей» и окружающего пространства (умные города, дома, офисы, предметы повседневности, находящиеся в онлайн соединении с пользователем).

– Электронное образование (открытое дистанционное обучение с присвоением дипломов, массовые онлайн-курсы с выдачей сертификатов и др.).

– Электронные формы искусства (фото, видео, графика, голограммы, 3D-моделирование и др.).

– Кибер-нано-инфо-био-системы (продукты синтеза биологических организмов (живых систем) и информационных технологий, на основе создания новых материалов с заданными молекулярными параметрами и свойствами, с программируемыми функциями).

– Новые объекты и процессы, возникающие на основе применения ИТ.

Система ЭК имеет нелинейные взаимосвязи между элементами, которые связывают ее в открытую, высоко динамичную систему. Элементы системы могут быть сгруппированы между собой по следующим основаниям:

-- по антропологическому основанию: связанные с развитием технологий, ведущих к изменению телесности, способностей самого человека или изменениям его жизненного мира, степени свободы и несвободы и т.д.;

– по онтологическому основанию: вторичные аналоги реальных объектов или первичные цифровые феномены;

– по социально-кластерному основанию: экономические, политические, социальные, научные, образовательные и иные системы, процессы с применением ИТ;

– по степени открытости: онлайн-овые и оффлайн-овые объекты, связанные с ИТ;

– по коммуникативному эффекту: процессы и объекты, связанные с коммуникацией людей между собой и не связанные с таковой.

Электронная культура подвержена быстрым изменениям, модификации ее элементов. Их взаимосвязь при этом может меняться, однако, характер отношений между ними может быть рассмотрен как устойчивый.



Информационные системы, каналы связи, программное обеспечение – выступают основанием этой системы, без которого она не может существовать как таковая. От уровня сложности этого элемента зависит сложность всей системы электронной культуры. В то же время этот фундаментальный элемент системы ЭК имеет связь не с «внешним миром» и широким кругом пользователей, а со специалистами в сфере ИКТ, осуществляющими ее разработку, развитие и менеджмент.

Следующий определяющий элемент – системы данных, в том числе Big Data, информация и знания, которые распределяются по этим каналам. Этот элемент является наиболее масштабным, он также подвергается постоянному обновлению, дополнению и может влиять на характер всей системы, поскольку в высокотехнологичном мире источником развития становятся знания, а информация – основным источником получения прибыли. Этот элемент системы является доступным уже для более широкого социального круга: к специалистам в сфере ИКТ здесь прибавляются профессионалы из других областей информационного общества, создающие базы данных, системы архивирования и хранения информации, производства знаний.

Другие элементы системы ЭК в большей степени имеют контакт с миром пользователей, поскольку доступность выступает одним из главных принципов этой формы культуры.

Средства мобильной, сотовой связи, возникшие на основе спутниковых технологий, – один из самых первых элементов системы ЭК, который сегодня достиг всеобщего охвата и продолжает свя-

зывать систему, несмотря на появившиеся новые технологии для коммуникации.

Характеристики элементов системы постоянно развиваются, хотя их взаимосвязи могут быть не такими, как в реальном мире, к примеру цифровая экономика появилась позже цифрового искусства, образования, досуга, хотя в реальном секторе ее роль является доминирующей (с позиции экономизма и техницизма). По мере развития социума в направлении информатизации роль цифровой экономики будет расти, постепенно вытесняя традиционные сферы получения прибыли (материальное производство) в высокотехнологичные.

«Интернет людей» (Internet of humans) является источником создания многих других элементов системы, прежде всего коммуникационных, таких как социальные медиа. «Интернет вещей» (Internet of things) – элемент системы ЭК, возникший гораздо позже Интернета людей, однако, именно он является сегодня самым быстро растущим ее сегментом, включающим устройства, предметы повседневности, окружающего городского пространства, подключенные к сети Интернет.

Электронное государство также является одним из важных элементов системы, который показывает уровень развитости информационного общества в политической сфере. Этот сегмент включает в себя электронное правительство, государственные услуги, электронное здравоохранение, социальные организации, которые реализуют свои функции посредством электронной коммуникации с гражданами для их большей доступности, прозрачности, демократичности.

Электронное образование (e-learning) является необходимым элементом, способствующим адаптации граждан к жизнедеятельности в условиях электронной культуры. Используя открытые дистанционные методы и ресурсы обучения, образовательные организации не только реализуют функции по подготовке специалистов или расширению их компетенций, но и способствуют вхождению человека информационный социум, обучению его навыкам взаимодействия со всеми его элементами.

Электронное искусство (e-art) не заменяет традиционного, реального, но дополняет его новыми художественными формами, переводит в цифровое измерение классические шедевры, сохраняя их актуальность и конкурентность в условиях новой эпохи.

Результатом электронного искусства и игровых технологий становятся виртуальные миры, которые выполняют как функции симуляторов для обучения, так и функции рекреации, получения удовольствия. Присутствие в них по насыщенности впечатлений конкурирует с экстремальными видами деятельности, вызывает пик-переживания, что способно вызывать у пользователей сверхценное увлечение ими.

Выводы

Все элементы системы ЭК находятся в постоянном совершенствовании и обновлении, дополняются новыми формами в ходе прогресса технологий. Параллельно этому возникают новые социальные явления, проблемы, риски, прежде всего связанные с безопасностью человека и общества, как в социальном, так и в физическом и экзистенциальном, этическом и иных аспектах. Эти проблемы становятся источниками развития новых современных областей наук (технонаука, Internet studies, digital humanities, философия медиа, исследования социальных сетей, информационная этика, онтология виртуальных миров и киберпространства, философия НБИКС-технологий, философия электронного обучения и др.), которые также можно отнести к феноменам электронной культуры – стадии самопознания, рефлексии. Система электронной культуры включает элементы, являющиеся предметами исследования специализированных областей знания, составляющих новое поле современной социогуманитарной науки и философской рефлексии. Таким образом, система ЭК функционирует и самопознает себя, проходя различные стадии: от первичного понятийного анализа до постановки глобальных и узкопрофессиональных проблем развития цифрового социума к развитию новых научных отраслей и методов познания ее объектов.

Понимание общей динамики электронной культуры и проблем, связанных с развитием тех или иных ее элементов помогает системно воспринимать многообразие постоянно возникающих новых феноменов цифрового мира, давать их оценку с позиции выявления причинно-следственных, линейных и нелинейных связей и формирующихся новых направлений в науке, связанных с их изучением.

ЦИТИРУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Алексеев 2014 – *Алексеев А.Ю.* Электронная культура в контексте постнеклассической методологии // *Культура: теория и практика: электронный журнал.* 2014. № 2. – URL: <http://theoryofculture.ru/issues/29/623/>

Аршинов и др. 2015 – *Аршинов В.И., Буданов В.Г., Москалев И.Е., Каменский Е.Г., Чеклецов В.В., Гребенщикова Е.Г., Пирожкова С.В., Асеева И.А., Суцин М.А., Гримов О.А.* Социо-антропологические измерения конвергентных технологий. Методологические аспекты. – М.: Институт философии РАН; Курск: Университетская книга, 2015.

Баева 2013 – *Баева Л.В.* Электронная культура: опыт философского анализа // *Вопросы философии.* 2013. № 5. С. 75–83.

Бостром 2016 – *Бостром Н.* Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.

Дубровский 2003 – *Дубровский Д.И.* Новая реальность: человек и компьютер // *Полигнозис.* 2003. № 3. С. 20–32.

Носов 2001 – *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики. – М.: Путь, 2001.

Рыков, Нагорный 2017 – Рыков Ю., Нагорный О. Область интернет-исследований в социальных науках // Социологическое обозрение. 2017. Т. 16. № 3.

Савчук 2013 – Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. – СПб.: Изд-во РХГА, 2013.

Capurro 2006 – Capurro R. Towards an Ontological Foundation of Information Ethics // Ethics and Information Technology. 2006. Vol. 8. № 4. P. 175–186.

Castells1997 – Castells M. The End of the Millennium, the Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. 3. – Cambridge (MA); Oxford (UK): Blackwell, 1997.

Castronova 2008 – Castronova E. *Synthetic Worlds*. – Chicago: University of Chicago Press, 2008.

DiMaggio et al. 2001 – DiMaggio P., Hargittai E., Russell Neuman W., Robinson J.P. Social Implications of the Internet // Annual Review of Sociology. 2001. Vol. 27.

Duff 2008 – Duff A. The Normative Crisis of the Information Society // Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace. 2008. Article 3. – URL: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cislocclanku=2008051201&article=3> (дата доступа 15.01.17)

Floridi 2013 – Floridi L. The Ethic of Information. – Oxford: Oxford Scholarship Online, 2013.

Fuchs 2014 – Fuchs C. Social Media: A Critical Introduction. – L.: SAGE, 2014.

Giannachi 2016 – Giannachi G. *Archive Everything: mapping the everyday*. – Cambridge (MA): MIT Press, 2016.

Hansen, Shneiderma, Smith 2010 – Hansen D.L., Shneiderman B., Smith M.A. (eds.). *Analyzing Social Media Networks with NodeXL: Insights from a Connected World*. – N. Y.: Elsevier, 2010.

Heim 1993 – Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. – N. Y.: Oxford University Press, 1993.

Heller 2012 – Heller P.B. Technoethics: The Dilemma of Doing the Right Moral Thing in Technology Applications // International Journal of Technoethics. 2012. Vol. 3. № 1. P. 14–27.

Hottois 2004 – Hottois G. Techno-sciences and ethics // Evandro Agazzi: Right, Wrong and Science (Poznan Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities. Volume 81) / ed. by C. Dilworth. – Amsterdam; N. Y.: Rodopi, 2004.

Kosnik 2016 – Kosnik A. *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*. – Cambridge (MA): MIT Press, 2016.

Macek 2004 – Macek J. Defining Cyberculture // P. Binková, J. Volek (eds.). *Media a realita*. – Brno: Masaryk University Press. Vol. 2. 2004. P. 35–65. – URL: http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm

McLuhan & Powers 1989 – McLuhan M., & Powers B. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. – Oxford (UK): Oxford University Press, 1989.

Miller 2013 – Miller V. *Understanding digital culture*. – L.: Sage, 2013.

Peng et al. 2013 – Peng T.Q., Zhang L., Zhong Z.J., Zhu J.J.H. Mapping the Landscape of Internet Studies: Text Mining of Social Science Journal Articles 2000–2009 // *New Media & Society*. Vol. 15. № 5.

Rogerson 1998 – Rogerson S. Social Values in the Information Society // FTI Annual Report, Forum of Information Technology. – Milan, 1998.

Ronchi 2009 – Ronchi A. E-Culture. – N. Y.: Springer-Verlag, LLC, 2009.

Schäfer 2009 – Schäfer F. Ludic Philosophy: Subjectivity, choice and virtual death in digital media // *Digital Culture & Education*. 2009. Vol. 1. – URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dcel016_schafer_html

Silver 2004 – Silver D. Internet/cyberculture/digital culture/new media/fill-in-theblank studies // *New Media & Society*. 2004. Vol. 6. № 4.

REFERENCES

Alekseev A.Yu. (2014) E-culture in the Context of Post-nonclassical Methodology. *Culture: Theory and Practice: an Electronic Journal*. 2014, no. 2. Available at: <http://theoryofculture.ru/issues/29/623/> (in Russian).

Arshinov V.I., Budanov V.G., Moskalev E.I., Kamenskiy E.G., Chekmezov V.V., Grebenshchikova E.G., Pirozhkova S.V., Aseeva I.A., Suschin M.A., Grimov A.O. (2015) *Socio-anthropological dimension of the converging technologies. Methodological aspect*. Kursk: Institute of philosophy Russian Academy of Science; University book (in Russian).

Baeva L.V. (2013) Electronic culture: experience of philosophical analysis. *Voprosy filosofii*. 2013, no. 5, pp. 75-83 (in Russian).

Boston N. (2016) *Artificial Intelligence. Stages. Threats. Strategies*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber (in Russian).

Capurro R. (2006) Towards an Ontological Foundation of Information Ethics. *Ethics and Information Technology*. Vol. 8, no. 4, pp. 175-186.

Castells M. (1997) *The End of the Millennium, the Information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. 3. Cambridge (MA); Oxford (UK): Blackwell.

Castronova E. (2008) *Synthetic Worlds*. Chicago: University of Chicago Press.

DiMaggio P., Hargittai E., Russell Neuman W., Robinson J.P. (2001) Social Implications of the Internet. *Annual Review of Sociology*. Vol. 27.

Dubrovsky D. I. (2003) A New Reality: The Human and the Computer. *Po-lignozis*. 2003, no. 3, pp. 20-32 (in Russian).

Duff A. (2008) The Normative Crisis of the Information Society. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. Article 3. Available at: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3>

Floridi L. (2013) *The Ethic of Information*. Oxford: Oxford Scholarship Online.

Fuchs C. (2014) *Social Media: A Critical Introduction*. London: SAGE.

Giannachi G. (2016) *Archive Everything: Mapping the Everyday*. Cambridge (MA): MIT Press.

Hansen D.L., Shneiderman B., Smith M.A. (2010) *Analyzing Social Media Networks with NodeXL: Insights from a Connected World*. New York: Elsevier.

Heim M. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford, New York: Oxford University Press.

Heller P.B. (2012) Technoethics: The Dilemma of Doing the Right Moral Thing in Technology Applications. *International Journal of Technoethics*. Vol. 3, no. 1, pp. 14–27.

Hottois G. (2004) Techno-Sciences and Ethics. In: *Evandro Agazzi: Right, Wrong and Science: Vol. 81. Poznań Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities*. Amsterdam; N. Y.: Rodopi.

Kosnik A. (2016) *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*. MIT Press, Cambridge (MA).

Macek J. (2004) Defining Cyberculture. In: Binková P., Volek, J. (Eds.). *Média a realita*. Masaryk University Press. Available at: http://macek.czechianet.net/defining_cyberculture.htm

McLuhan, M. & Powers B. (1989) *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. Oxford (UK): Oxford University Press.

Miller V. (2013) *Understanding Digital Culture*. London: Sage.

Nosov N. (2001). *Manifest of Virtualistics*. Moscow: Way (in Russian).

Peng T.Q., Zhang L., Zhong Z.J., Zhu J.J.H. (2013) Mapping the Landscape of Internet Studies: Text Mining of Social Science Journal Articles 2000–2009. *New Media & Society*. Vol. 15, no. 5.

Rogerson S. (1998) Social Values in the Information Society. In: *FTI Annual Report*. Milan: Forum of Information Technology.

Ronchi A. (2009) *E-Culture*. New York: Springer-Verlag.

Rykov Yu, Nagorny O. (2017) Area of Internet Research in Social Sciences. *Sotsiologicheskoe obozrenie*. Vol. 16, no. 3 (in Russian).

Savchuk V. (2013) *Media Philosophy. Attack of Reality*. Saint Petersburg: Russian Academy of Christianity and Humanities (in Russian).

Schäfer F. (2009) Ludic Philosophy: Subjectivity, Choice and Virtual Death in Digital Media. *Digital Culture & Education*. Vol. 1. Available at: http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dcel016_schafer_html

Silver D. (2004) Internet / Cyberculture / Digital Culture / New Media / Fill-in-the-Blank Studies. *New Media & Society*. Vol. 6, no. 4.