

СОЦИОЛОГИЯ И ЖИЗНЬ

DOI: 10.17805/zpu.2025.4.9

Социокультурное пространство в условиях цифровизации и смартизации: угрозы и возможности

В. И. БАРИНОВ

РЯЖСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА №4

Основной целью представленного исследования выступает анализ воздействия процессов цифровой трансформации и смарт-революции, который осуществляется путем последовательного рассмотрения основных стадий технологической эволюции. Среди ключевых аспектов выделяются три важнейших компонента: антропологическая категория «смарт-человек»; социокультурная концепция «смарт-культура»; аксиологически значимая сфера, характеризующаяся двойственностью последствий указанных преобразований. Положительный эффект проявляется в повышении эффективности коммуникации, расширении доступного спектра возможностей и упрощении процедур обработки и получения информации. Негативные стороны заключаются в формировании зависимостей от цифровых развлечений, страха потери средства связи с цифровым миром, нарушениях когнитивных функций вследствие чрезмерного контакта с электронными устройствами и возрастающей уязвимости перед киберугрозами.

Проведенное исследование позволило установить, что современные процессы цивилизационной динамики характеризуются аккумуляцией потенциальных угроз, присущих предыдущим технологическим этапам развития человечества, что создает значительную проблематику для молодого поколения, впервые взаимодействующего с обозначенным комплексом риск-факторов. Данное обстоятельство обуславливает необходимость изменения традиционных подходов образовательной деятельности, включая внедрение инновационных методик формирования компетенций устойчивости личности к современным вызовам, а также проведение дальнейших междисциплинарных научных исследований с целью разработки оптимальных моделей реагирования и адаптации молодежи к актуальным условиям существования.

Ключевые слова: техногенная культура, смарт-культура, цифровизация, смартизация, смарт-человек, смарт-общество, цифровой кентавр, клиповое мышление, номофобия, цифровая деменция

ВВЕДЕНИЕ

Социокультурная сфера современности демонстрирует выраженную динамику развития трансформационных процессов в условиях технологически детерминированной культурной среды, обусловленную интенсификацией цифровых преобразований и интеллектуализацией социотехнических инфраструктур. Это

становится катализатором формирования инновационной культурно-символической матрицы и активизирует процессы непрерывной модификации антропологических паттернов поведения индивидов в динамично развивающейся среде существования.

В данном контексте возникает феномен появления особого поколения индивидов — «смарт-человек», которого можно охарактеризовать специфическими поведенческими особенностями, детерминированными интенсивным взаимодействием со смарт-устройствами, предоставляющими доступ к цифровым экосистемам и смарт-технологиям. Эти субъекты конструируют смарт-культуру, социокультурным контекстом которой становится общество нового типа — «смарт-общество», акцентированно использующее достижения научно-технического прогресса во всех ключевых областях жизнедеятельности.

Настоящее исследование направлено на фундаментальное изучение генезиса и эволюции антропотехногенных культурных практик, включая идентификацию сопряженных факторов риска и четкое выделение автором последовательных фазообразующих периодов данного процесса: информатизационный, компьютеризационный, цифровизационный с последующей цифровой трансформацией и смартизационный периоды.

Научная новизна представленного исследования заключается в установлении детерминирующих взаимосвязей между исследуемыми процессами и динамикой изменений социокультурной среды, а также в выявлении специфического феномена структурной организации культурного взаимодействия, характеризующегося эффектом традиционной русской матрешки. Он проявляется в мультипликативном усилении культурных инноваций посредством аккумуляции.

Проведенный историко-культурологический анализ выявляет эволюционную динамику процессов внедрения антропогенно обусловленных технологических новаций, подчеркивая амбивалентность последствий научного и технического развития. Позитивная составляющая выражена в улучшении качества жизни и повышении эффективности производственных процессов, тогда как негативные аспекты включают такие феномены, как игромания, «цифровое слабоумие», кибератаки и усиление методов манипулирования общественным сознанием посредством IT-технологий. Основу методологии данного исследования составляют труды отечественных и зарубежных специалистов в данной области знания, а также материалы аналитических мониторинговых исследований по профильной тематике.

Цифровизация с конца XX столетия выступает доминирующим фактором цивилизационного развития, распространяя свое влияние на разнообразные области человеческой активности. Последующая цифровая трансформация, формирующая современные социокультурные реалии, обуславливает возникновение инновационной модели взаимодействия человека с цифровым континуумом посредством мобильной сети передачи данных и интеллектуальных устройств, выполняющих функцию посредников между объективированной действительностью и киберпространством. Человеческая личность превращается в своеобразный гибрид физического тела и виртуальных дополнений, что существенно расширяет границы личного опыта и способы межличностной коммуникации. Данный феномен находит отражение в концепте «цифровой кентавр», который постулирует синтез человеческого сознания с цифровыми решениями (Баринов, 2022).

Данная трактовка подчеркивает интегративную природу взаимодействия человека и цифрового технологического окружения, позволяя рассматривать указанный феномен через призму философско-культурологического подхода. Такой взгляд особенно важен ввиду перспектив изучения происходящих изменений в условиях взаимопроникновения физического и виртуального миров.

В контексте современной эпохи цифровой трансформации отчетливо проявляется еще одна существенная тенденция — процесс смартизации, который оказывает значительное влияние на социум и поведенческие паттерны человека. Под термином «смартизация» нами понимается процесс трансформации культурных феноменов под воздействием смарт-устройств и смарт-технологий, которые позволяют выполнять широкий спектр обычных человеческих задач. Иначе говоря, происходит трансформация процессов жизнеобеспечения через внедрение интеллектуальных методов обработки и автоматизированного управления разнообразными аспектами повседневной деятельности человека посредством объединения передовых смарт-технологий, среди которых выделяется область искусственного интеллекта, охватывающая раздел машинного обучения, подраздел которого составляют нейронные сети, а также технологии Интернета вещей (IoT) и системы анализа больших объемов данных (Big Data).

Хотя процесс, вызвавший значительные преобразования, еще только формирует наше представление о последствиях технологической революции, уже очевидна повсеместная тенденция: будь то прогулка по городской оживленной улице или поездка в метро либо посещение самого обычного провинциального магазина. Повсеместно нас окружают гаджеты нового поколения, являющиеся яркой иллюстрацией актуальной стадии научно-технического прогресса человечества. Именно такие смарт-устройства, известные нам сегодня как смартфоны, смарт-часы, смарт-очки и другие смарт-гаджеты, стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Эти артефакты становятся своего рода коммуникационным мостом между человеком и мировыми трендами технологического прорыва Индустрии 4.0.

Указанная тенденция породила интересный вопрос: какое воздействие на культурологическую среду современного социума оказывают процессы цифровой трансформации и смартизации? Объективно фиксируемое широкое внедрение прогрессивных смарт-продуктов, предоставляющих доступ в цифровую экосистему, сопровождается формированием новой культурной среды обитания и специфического паттерна социального поведения. Появляются оригинальные виртуально-цифровые сообщества, трансформируется картина восприятия окружающей действительности и изменяется ценностно-нормативная структура традиционного общества. Данные тенденции оставляют открытым еще один существенный научный вопрос: каким образом оценивать эти масштабные перемены?

Необходимо определить, являются ли указанные изменения конструктивной тенденцией, способствующей значительному повышению качества жизнедеятельности человека и обеспечивающей принципиально иной уровень цивилизационного прогресса, или же напротив — несут угрозу дезинтеграции традиционной культурной парадигмы и дестабилизации устоявшихся социальных структур. Однозначного вывода до настоящего момента нет, поскольку ситуация остается многогранной и противоречивой одновременно, однако становится ясным — процессы, приводящие к трансформации культурного ядра, запущены.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Автор, приступая к исследованию поставленных вопросов, делает акцент на необходимости изучения структуры техногенной культуры. Анализируя архитектуру ее современного состояния, становится целесообразным выделение ключевых фаз антропотехнологического развития человеческой цивилизации. В первую очередь следует обратить внимание на цифровую трансформацию и смартизацию, выступающие финальным этапом длительного исторического пути эволюции социума от начала третьей технореволюции до современности.

Тем не менее перед наступлением смарт-цифровой эпохи человечество прошло два предшествующих этапа: стадию информатизации и фазу компьютерной автоматизации. Указанные исторические периоды сыграли определяющую роль в формировании фундамента будущих технологических трансформаций.

Первый исторический этап, связанный с инициализацией процессов информатизации, датируется первой половиной XX в., отмеченного активным вовлечением социума в масштабную переработку крупных объемов информационных ресурсов посредством электронно-вычислительных технологий. Первоначальные образцы ЭВМ отличались высокими производственно-эксплуатационными издержками, недостаточной степенью надежности технических элементов, разнообразием структурных схем и значительной сложностью профессиональной подготовки обслуживающего персонала. Медленные темпы распространения обуславливались дефицитом квалифицированных кадров, значительными экономическими расходами и техническими ограничениями. Тем не менее, несмотря на указанные препятствия, данные устройства послужили отправной точкой формирования основ алгоритмизации работы с информацией и автоматизации управленческих процедур, создав необходимые условия для зарождения феномена информационной культуры, интегрированной в общую систему техногенных культурных практик.

Второй исторический этап, получивший название компьютеризации и начавшийся во второй половине XX в., был связан с массовой интеграцией персональных ЭВМ во все аспекты социальной практики — производственную сферу, научно-исследовательские учреждения, повседневную жизнь отдельных индивидов. Данный период обусловлен значительным ростом доступности персональной вычислительной техники, разработкой специализированного программного обеспечения и созданием масштабируемых сетевых инфраструктур. Итогом данной технологической революции стало появление принципиально новой среды взаимодействия субъектов социального пространства, обеспечивающей мгновенный обмен знаниями и культурными ценностями, коренным образом трансформировавшей экономико-политические отношения и общественные институты и впоследствии приведшей к формированию нового типа техногенной культуры — компьютерной культуры.

Тем не менее в ходе становления и эволюции информационных и компьютерных технологий наряду с множеством позитивных аспектов и принципиально новых возможностей, появившихся у человека, наблюдаются определенные отрицательные тенденции.

Анализ начальной фазы становления цифрового пространства позволяет автору отметить, что компьютеризация изначально дала человечеству средства для выполнения вычислений. Одним из простейших, недорогих и широко используемых

устройств стал карманный электронный калькулятор (Татарченко, 2020). Исторический обзор их развития и практического использования показывает, что это техническое устройство, предназначенное упростить повседневные вычисления, привело к неожиданному результату — вместе с существенным увеличением скорости произведения расчетов возникло привыкание пользователей к ним. В результате уже в течение первых 20 лет после массового распространения электронных калькуляторов была отмечена деградация когнитивных способностей «нового» поколения людей по сравнению с предыдущими поколениями, жившими до появления калькуляторов и сохранившими умение быстро проводить вычисления вручную.

Одной из ключевых тенденций вслед за массовым внедрением портативных калькуляторов в жизнедеятельность общества стало повсеместное распространение персональных компьютеров. Наряду с расширением их функциональных возможностей, когда компьютер нашел свое применение при работе с различными видами данных, программными разработчиками была открыта еще одна неожиданная для общества грань применения подобной техники — был предоставлен доступ к интерактивному развлечению — компьютерным играм. Первопроходцем данного направления выступила примитивная аркадная игра Pong, созданная в 1972 г. американскими инженерами Ноланом Бушнеллом и Тедом Дабни, ставшими впоследствии основателями компании Atari (Андерсон, 2019). Данный проект стал отправной точкой формирования индустрии компьютерных развлечений, определив дальнейшие пути ее эволюции и коммерциализации.

В ходе эволюции информационных и компьютерных технологий наблюдалось последовательное улучшение аппаратных характеристик вычислительной техники, сопровождавшееся значительным прогрессом в области визуализации графики, разработки трехмерных игровых движков, моделирования физической динамики объектов, детальной проработки персонажей и виртуальных сред. Данные изменения обусловили повышение эмоциональной вовлеченности пользователей в игровые процессы, приводящей к значительному увеличению продолжительности игрового сеанса и способствующей формированию устойчивого паттерна поведения, известного как игровая зависимость.

Игровая зависимость представляет собой психическое расстройство, характеризующееся неконтролируемым желанием проводить много времени перед экраном компьютера или игрового устройства, отвлекаясь от реальной жизни, работы, учебы, семьи и друзей. Для многих людей игра становится способом ухода от реальности, средством снятия стресса или компенсации каких-то личных проблем. В результате игроки начинают пренебрегать своими обязанностями, ухудшается качество сна, страдает физическое здоровье, возникают конфликты внутри семей и социальных групп.

Процесс компьютерной революции, подаривший человечеству новые горизонты творчества и развлечений, а впоследствии ставший фундаментом для начала цифровой трансформации и проводником в цифровой мир, вслед за компьютерной зависимостью дал еще один из ярких побочных эффектов — игроманию, ставшую серьезной проблемой современного общества.

Сегодня наблюдается устойчивая тенденция увеличения числа несовершеннолетних и молодых лиц, проявляющих выраженный интерес к компьютерным играм, как в Российской Федерации, так и в глобальном масштабе. Согласно аналитиче-

ским материалам Всероссийского центра изучения общественного мнения, представленном в 2022 г. и основанном на ответах 1600 респондентов, вовлеченность населения Российской Федерации в процесс игрового взаимодействия составляет порядка 23%, причем наибольший интерес проявляют представители молодого поколения в возрастной группе от 18 до 24 лет (Стоп игра ... , 2022: Электронный ресурс). Показатель популярности в данной возрастной группе достигает уровня 56%, среди которых около 20% предпочитают играть ежедневно. Данный феномен демонстрирует экспоненциальную динамику развития, и современные исследования подтверждают дальнейший рост рассматриваемого показателя.

Научное исследование, выполненное коллективом сотрудников Университета Рочестера и представленное в 2024 г. в специализированном журнале *Journal of Behavioral Addictions*, продемонстрировало наличие характерных нейрофизиологических индикаторов патологического игрового поведения у представителей подростковой возрастной группы (Lopez, Foxe, Wijngaarden, 2024). Проведенный четырехгодичный мониторинг 6143 испытуемых подростков в возрасте от 10 до 15 лет продемонстрировал значительное уменьшение у них функциональной активности областей головного мозга, связанных с процессами принятия рациональных решений и активностью мезолимбической системы вознаграждения, опосредованной секрецией дофамина. Полученные результаты свидетельствуют о нарушении механизмов саморегуляции поведения и формировании патологического стремления к получению положительных эмоций преимущественно посредством виртуальных игровых сред.

Третий исторический этап, связанный с инициацией цифровизации, начался с конца XX в. — начала третьего тысячелетия. Он продолжил эволюционные процессы предыдущих исторических стадий и обусловил начало последующей широкомасштабной цифровой трансформации, заложив фундаментальные основы современной цифровой культуры.

На начальном этапе процесса цифровизации в повседневную жизнь человека начали попадать новые формации подачи информации. Изначально общество знакомилось с короткими видеороликами-клипами через телевидение. Эти небольшие фрагменты быстро привлекали внимание зрителей и становились доступными благодаря массовости данного канала коммуникации. Затем подобные форматы благодаря развитию инфраструктуры сети интернет и мобильным телекоммуникационным сетям переместились в онлайн-пространство, трансформировавшись в самые популярные сегодня социальные сети и мобильные приложения, например VK-видео, где сформировался отдельный жанр коротких видеороликов, известных как «рилсы». Они, будучи крайне лаконичными и динамичными, получили широкое распространение именно потому, что отвечают запросам современного потребителя визуальной информации.

Данная тенденция породила новую форму осознания действительности, известную как «клиповое мышление», представляющую собой своеобразный отклик на ускорение общественных процессов и лавину информации, способствующую выживанию и приспособлению человека к современным условиям жизни (Цветков, Павлова, 2023). Оно характеризуется фрагментарностью, поверхностностью и высокой скоростью переключения внимания между различными источниками информации. В результате человек привык получать данные небольшими порциями, минимизируя глубину анализа и осмысление каждого отдельного элемента посту-

пающей информации. Этот феномен является прямым следствием активной эволюции цифровых технологий и повсеместного внедрения мобильных устройств, позволяющих мгновенно потреблять контент практически в любой ситуации повседневной жизни.

Последующая цифровая трансформация запустила изменение характера межличностных отношений. Постепенное развитие цифровой экосистемы незаметно для общества привело к неожиданным последствиям, когда значительная доля общения и привычных дел, связанных с получением государственных и муниципальных услуг, постепенно перешла в онлайн-пространство, замещая собой привычные личные встречи и непосредственное общение лицом к лицу. Это стало следствием развития тенденции постепенного ухудшения качества реальных социальных взаимодействий — ослаблению эмоциональной близости, утрате навыков поддержания личного контакта и даже возникновению определенных психологических проблем.

Пользователи все чаще предпочитают обмениваться сообщениями через мессенджеры, социальные сети или видеозвонки вместо реальных встреч. ВЦИОМ в 2023 г. представил данные о частоте и продолжительности пользования соцсетями и мессенджерами россиянами. Среди 1600 опрошенных лиц ежедневно посещают соцсети и мессенджеры 86% пользователей, особенно молодежь 18–34 лет — до 94%. Среднее время ежедневного пребывания в Сети составляет около 4,5 часа, причем среди молодых людей оно достигает почти 8 часов в сутки (Социальные сети и мессенджеры ... , 2023: Электронный ресурс).

Данные тенденции формируют особую цифровую среду, где непосредственное взаимодействие человека в первую очередь происходит с проводником в цифровой мир, будь то компьютер, смартфон или любой другой умный гаджет, а живого собеседника видят преимущественно дистанционно, лишаясь прямого физического присутствия друг друга, порождая «дефицит человечности» (Осипова, 2023).

Глубокое погружение в цифровую реальность негативно влияет на жизнь современных людей. Оно снижает вовлеченность в физические события, уменьшает восприятие реальной среды и усиливает виртуальное взаимодействие. Зависимость от гаджетов провоцирует новые болезни, такие как номофобия — страх потерять телефон, вызывающий тревогу и беспокойство, и цифровая деменция — снижение когнитивных способностей, ухудшение памяти и проблемы с концентрацией. Эти расстройства серьезно ухудшают здоровье и снижают качество жизни (I Disorders ... , 2015).

Кроме того, современные цифровые расстройства в совокупности с непрерывным доступом к огромному количеству информации ведут к информационной перегрузке, отчуждению от реальности, вызывая нервозность, беспокойство и снижение концентрации внимания. Такое состояние ослабляет внимание людей, увеличивая вероятность утраты конфиденциальности в цифровой среде, в которой и без того легко собрать персональные сведения.

В условиях возрастающей значимости проблемы в некоторых странах открываются лечебные учреждения, направленные на диагностику и терапию указанных заболеваний. Так, в Японии, в которой, по оценкам эпидемиологического характера, потенциальная подверженность этим патологическим состояниям составляет порядка 10 млн жителей страны, открылась специализированная лечебница, направленная на диагностику и терапию феномена. Под руководством нейрохирур-

га Аюмы Окумуры клиника активно внедряет инновационные методы профилактики и коррекции выявляемых патологических состояний, симптоматически сходных с проявлениями раннего этапа развития дементных процессов среди лиц возрастной группы от 30 до 50 лет включительно (“Smartphone Dementia”... , 2025: Электронный ресурс).

Четвертый исторический этап, ассоциированный с четвертой технореволюцией и протекающий в текущих условиях, привел к формированию тренда смартизации наряду с процессом цифровой трансформации. Указанная тенденция существенно повлияла на когнитивную организацию личности, вызвав трансформацию структур техногенной культуры посредством внедрения нового типа культурологической парадигмы — смарт-культуры. Человек, вовлеченный в процесс формирования принципиально отличной социально-культурной среды, основывающейся на симбиозе человеческого и смарт-технологий, оказывается ключевым актором в построении теоретико-концептуального образа смарт-человека. Тем не менее феноменальная динамика наступления эпохи Индустрии 4.0 обусловила резкий скачок развития, который привел человеческую цивилизацию всего за несколько лет к радикально преобразованной конфигурации перспектив, добавив к уже существующим рискам и угрозам предыдущих этапов ранее неизвестный спектр серьезных проблем и опасностей.

Например, такая смарт-технология, как «Big Data», ускоряя обработку колоссальных информационных потоков, одновременно с проблемами организационно-технического характера и острой нехватки квалифицированных специалистов отрасли создала проблемы выявления важных сведений и принятия грамотных управленческих решений, так как сформированные отчеты могут содержать искаженные выводы вследствие проблем, связанных с недостоверностью, необъективностью, недостаточной проверенностью, неточностью либо фрагментарностью исходных данных, собранных предвзятым образом или несвоевременно (Крупеникова, 2022).

Другая смарт-технология — «Интернет вещей» значительно улучшила процессы автоматизации и сделала повседневную жизнь людей проще и комфортнее. Эта инновация позволила интегрировать устройства во все сферы жизни человека, включая бытовую технику, транспорт, промышленность и здравоохранение. Благодаря подключенным устройствам и датчикам стали возможны удаленный мониторинг состояния здоровья пациентов, интеллектуальное управление энергопотреблением зданий и оптимизация производственных процессов.

Однако внедрение IoT также привело к появлению ряда негативных последствий. Прежде всего, возросли риски безопасности, поскольку каждое устройство в Сети потенциально может стать объектом взлома и источником угрозы для личной информации и имущества владельца (Намиот, 2023). Киберпреступники получили возможность атаковать смарт-системы через недостаточно программно защищенные компоненты устройства, похищая персональные данные и конфиденциальную информацию, и даже блокировать работу критически важных объектов инфраструктуры.

Кроме того, синергия смарт-технологической связки искусственного интеллекта и нейросетей существенно влияет на современные общественные и политические взаимодействия. Большинство экспертов признают, что сегодня отрицательные последствия, возможные угрозы и сложности в социально-политической сфе-

ре заметно перевешивают положительные стороны внедрения смарт-технологий (Володенков, 2024).

Это также порождает важные этические вопросы. Сегодняшний уровень развития позволяет ИИ эффективно решать творческие задачи — создавать литературные произведения, музыкальные композиции, художественные полотна и другие креативные продукты. Однако одновременно возникают серьезные вызовы относительно надежности создаваемой информации. Искусственный интеллект иногда генерирует ложную или искаженную информацию, способную дезориентировать общество и влиять на формирование общественного мнения, что создает дополнительные риски манипуляции общественным сознанием и открывает новые возможности влияния для неблагонадежных субъектов.

Вместе с тем, согласно точке зрения К. К. Колина, наиболее существенным фактором риска для устойчивого существования современной цивилизации является не процесс гибридизации социокультурных институтов, а наблюдаемый тренд нарастающей интеллектуальной дегенерации человеческих сообществ. Масштаб данного феномена стремительно увеличивается, существенно снижая уровень когнитивной компетентности индивидов, необходимой для адекватного осознания текущих социально-политических процессов и обеспечения международной стабильности. Недостаточный уровень интеллектуальной зрелости населения обуславливает неспособность к критическому восприятию реальности и конструктивному взаимодействию в условиях усложняющейся среды обитания человечества (Колин, 2024).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Человечество в процессе становления современной цифровой эпохи последовательно преодолело ряд этапов эволюционного развития техногенной цивилизации, последним из которых является фаза смартизации. Полученные результаты проведенного исследования свидетельствуют о трансформации социокультурной среды, в которой запущено формирование нового типа социальной поведенческой модели.

Категории «смарт-человек» и «смарт-культура» приобретают статус основополагающих категорий современности, отображающих синергизм человеческого потенциала и инновационных смарт-технологических решений. Указанный переход сопровождается уникальным феноменом — кумулятивным эффектом, проявляющимся в накоплении достижений предшествующих этапов наряду с присущими им ограничениями и угрозами.

Таким образом, современная цивилизация интегрирует весь спектр рисков, сформировавшихся в ходе предыдущей технологической экспансии, делая их неотъемлемой частью этапа смартизации. Однако данная тенденция порождает парадоксальную ситуацию: старшие возрастные группы имели исторически обусловленную возможность постепенного освоения новых технологий и адаптации к возникающим рискам, тогда как молодое поколение и новорожденные оказываются погруженными непосредственно в финальную стадию технологического прогресса, подвергаясь воздействию всех ранее возникших опасностей одновременно. Это предопределяет объективную потребность в трансформационных изменениях образовательной системы ввиду ее ключевой роли в социализации и подготовке молодого поколения к жизнедеятельности. Данный факт становится

следствием потребности организации последующих систематизированных научных изысканий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Андерсон, М. И. (2019) Влияние игр аркадного направления на развитие индустрии компьютерных игр // Молодой исследователь Дона. №2 (17). С. 85–90.
- Баринов, В. И. (2022) «Цифровой кентавр»: реалии техногенной культуры // Культура и образование. №2 (45). С. 92–99.
- Володенков, С. В. (2024) Риски, угрозы и вызовы внедрения искусственного интеллекта и нейросетевых алгоритмов в современную систему социально-политических коммуникаций: по материалам экспертного исследования // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. Т. 26. №2. С. 406–424.
- Колин, К. К. (2024) Информационная культурология как синтетическая научная дисциплина для ответа на большие вызовы // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. №4 (120). С. 18–27.
- Крупеникова, А. Ш. (2022) Big Data: новые организационные возможности и социальные риски // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. №2. С. 247–251.
- Намиот, Д. Е. (2023) О кибербезопасности систем Интернета Вещей // International Journal of Open Information Technologies. Т. 11. №2. С. 85–97.
- Осипова, Н. Г. (2022) Цифровизация социальной реальности: Ключевые дискуссии // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. Т. 28. №3. С. 7–27.
- Социальные сети и мессенджеры: вовлеченность и предпочтения (2023) [Электронный ресурс] // ВЦИОМ Новости. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/socialnye-seti-i-messendzhery-vovlechennost-i-predpochtenija> (дата обращения: 24.07.2025).
- Стоп игра?! Проблемы российского онлайн-гейминга (2022) [Электронный ресурс] // ВЦИОМ Новости. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (дата обращения: 24.07.2025).
- Татарченко, К. (2020) Как же случилось, что вы так любите эти калькуляторы? // Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре. №2 (130). С. 126–135.
- Цветков, В. Л., Павлова, А. А. (2023) Клиповое мышление как актуальная психологическая проблема // Вестник Московского университета МВД России. №3. С. 317–322.
- I Disorders — новые виды психических расстройств, связанные с использованием современных информационных технологий (2015) / И. А. Федотов, С. В. Кукушкин, В. А. Доровская [и др.] // Омский психиатрический журнал. №4 (6). С. 16–20.
- “Smartphone Dementia” Clinic Opens in Gifu Prefecture to Address Memory Loss Linked to Excessive Smartphone Use (2025) [Электронный ресурс] // Japan Daily. <https://japandaily.jp/japans-first-smartphone-dementia-clinic-opens-in-gifu-prefecture-to-address-memory-loss-linked-to-excessive-smartphone-use> (дата обращения: 24.07.2025).
- Lopez, D. A, Foxe, J. J., Wijngaarden, E. V. (2024) The longitudinal association between reward processing and symptoms of video game addiction in the Adolescent Brain Cognitive Development Study // Journal of Behavioral Addictions. Vol. 13. №4. P. 1051–1063.

Дата поступления: 25.08.2025 г.

SOCIOCULTURAL SPACE IN CONDITIONS OF DIGITALIZATION AND SMARTIFICATION: THREATS AND OPPORTUNITIES

V. I. BARINOV

RYAZHSK SECONDARY SCHOOL №4

The main objective of this scientific study is to conduct an analysis of the influence exerted by processes of digital transformation and smart revolution through sequential examination of key

stages of technological evolution. Among the most important aspects are three crucial components: anthropological category “smart human”; socio-cultural concept “smart culture”; axiologically relevant sphere marked by dual consequences of these transformations. Positive effects include enhanced communication efficiency, expanded range of opportunities, and simplified procedures for information processing and retrieval. Negative sides encompass development of dependencies on digital entertainment, fear of losing the means of communication with the digital world, cognitive function impairments due to excessive interaction with electronic gadgets, and increased vulnerability to cyber threats.

This research has established that contemporary civilizational dynamics involve accumulation of potential risks inherent to previous technological stages of humanity’s development, creating substantial challenges for young generations who first encounter this complex set of risk factors. These circumstances necessitate changes in traditional educational approaches, including introduction of innovative methods aimed at developing resilience competencies among youths against modern challenges, along with further interdisciplinary studies focused on designing optimal response models and adaptation strategies for young people living in current conditions.

Keywords: technogenic culture; smart culture; digitization; smartification; smart human; smart society; digital centaur; fragmented thinking; nomophobia; digital dementia

REFERENCES

Anderson, M. I. (2019) Vliianie igr arkadnogo napravleniia na razvitie industrii komp’iuternykh igr. *Molodoi issledovatel’ Dona*, №2 (17), pp. 85–90.

Barinov, V. I. (2022) «Tsifrovoy kentavr»: realii tekhnogennoi kul’tury. *Kul’tura i obrazovanie*, no. 2 (45), pp. 92–99.

Volodenkov, S. V. (2024) Riski, ugrozy i vyzovy vnedreniia iskusstvennogo intellekta i neirosetevykh algoritmov v sovremennuiu sistemiu sotsial’no-politicheskikh kommunikatsii: po materialam ekspertnogo issledovaniia. *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Politologiya*. Vol. 26. no. 2, pp. 406–424.

Kolin, K. K. (2024) Informacionnaya kul’turologiya kak sinteticheskaya nauchnaya disciplina dlya otveta na bol’shie vyzovy. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul’tury i iskusstv*, no. 4 (120), pp. 18–27.

Krupenikova, L. Sh. (2022) Big Data: novye organizatsionnye vozmozhnosti i sotsial’nye riski. *Gosudarstvennoe i municipal’noe upravlenie. Uchenye zapiski*, no. 2, pp. 247–251.

Namiot, D. E. and Sukhomlin, V. (2023) O kiberbezopasnosti sistem Interneta Veshchej. *International Journal of Open Information Technologies*, vol. 11, no 2, pp. 85–97.

Osipova, N. G. (2022) Tsifrovizatsiia sotsial’noi real’nosti: Kliuchevye diskussii. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 18. Sotsiologiya i politologiya*, vol. 28, no. 3, pp. 7–27.

Sotsial’nye seti i messendzhery: вовлеченност’ i predpochteniiia (2023) *VTsIOM Novosti* [online]. Available at: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/socialnye-seti-i-messendzhery-vovlечennost-i-predpochtenija> (accessed 24.07.2025).

Stop igra?! Problemy rossiiskogo onlain-geiminga (2022). *VTsIOM Novosti*. [online]. Available at: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (accessed 24.07.2025).

Tatarchenko, K. (2020) Kak zhe sluchilos’, chto vy tak liubite eti kal’kuliatory? *Neprikosnovennyi zapas. Debaty o politike i kul’ture*, no. 2 (130), pp. 126–135.

Tsvetkov, V. L. and Pavlova, A. A. (2023) Klipovoe myshlenie kak aktual’naia psikhologicheskaya problema. *Vestnik Moskovskogo universiteta MVD Rossii*, no. 3, pp. 317–322.

I Disorders — novye vidy psicheskikh rasstrojstv, svyazannye s ispol’zovaniem sovremennykh informacionnykh tekhnologij (2015) / I. A. Fedotov, S. V. Kukushkin, V. A. Dorovskaya et al. *Omskij psibiatricheskij zbornal*, no. 4 (6), pp. 16–20.

“Smartphone Dementia”. Clinic Opens in Gifu Prefecture to Address Memory Loss Linked to Excessive Smartphone Use (2025). *Japan Daily. News* [online]. Available at: <https://japandaily.jp/>

japans-first-smartphone-dementia-clinic-opens-in-gifu-prefecture-to-address-memory-loss-linked-to-excessive-smartphone-use (access date: 24.07.2025).

Lopez, D. A, Foxe, J. J. and Wijngaarden, E. V. et al. (2024) The longitudinal association between reward processing and symptoms of video game addiction in the Adolescent Brain Cognitive Development Study. *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 13, no. 4, pp. 1051–1063.

Submission date: 25.08.2025.

Баринов Владимир Иванович — кандидат культурологии, учитель информатики МОУ «Рязская СШ №4», член Совета молодых ученых и специалистов при губернаторе Рязанской области. Адрес: 391962, Российская Федерация, Рязанская область, г. Рязск, Новорязская ул. 31. Тел.: +7 (915) 611-43-12. Эл. адрес: sedriksakson@gmail.com

Barinov Vladimir Ivanovich, Candidate of Cultural Studies, Teacher of Informatics, Municipal Educational Institution “Ryazhsk Secondary School №4”, Member, Council of Young Scientists and Specialists under the Governor of Ryazan Oblast. Postal address: 31, Novoryazhskaya St., Ryazhsk, Ryazan region, Russian Federation, 391962. Tel: +7 (915) 611-43-12. E-mail: sedriksakson@gmail.com

DOI: 10.17805/zpu.2025.4.10

Великая Отечественная в зеркале исторической памяти: герои и героическое глазами студенческой молодежи

Н. Г. БАГДАСАРЬЯН, Н. В. ОПЛЕТИНА, Е. А. КОГАН

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Э. БАУМАНА

Статья посвящена исследованию исторической памяти студенческой молодежи о Великой Отечественной войне, ее трансформации в современных условиях.

Исследование подтверждает, что историческая память является не статичным феноменом, а динамичным процессом, зависящим от социокультурного контекста и информационной политики. Память о войне остается устойчивым элементом национальной идентичности молодежи, связанным с патриотическими ценностями. Однако обозначился разрыв между индивидуальной (семейной, локальной) и официальной памятью, транслируемой через СМИ и образовательные институты: доминирующими каналами передачи знаний об историческом прошлом стали публичные источники, а не семейные нарративы. Исследование выявило, что у современного поколения представления о герое и современном героизме гораздо шире и эклектичнее, а подвиги и героизм времен войны выступают идеальными образами, ассоциируясь с экстремальными ситуациями, и не находят применения в современных общественных практиках.

Исследовательские выводы подчеркивают необходимость интегрированного подхода к сохранению исторической памяти, сочетающего традиционные методы (уроки истории, литература) с современными медиаформатами (кино, цифровые музеи). Это позволит удержать интерес молодежи к событиям войны и укрепить связь поколений.

Ключевые слова: историческая память; трансформация памяти; каналы передачи исторической памяти; социальный образ; образ войны; герои и героическое; образ Победы