

ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА ГЛОБАЛИЗОВАННОГО МИРА И ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

Кириллова Наталья Борисовна

*Д.культурологии, профессор, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург
urfo@bk.ru*

DIGITAL CULTURE OF THE GLOBALIZED WORLD AND THE CREATIVE DEVELOPMENT OF THE INDIVIDUAL

N. Kirillova

Summary: The object of analysis in the article is the specificity of digital culture as a concept of the globalized world and its influence on the creative formation of personality. A factor in the era of globalization is the impact of digital technologies on the development of culture, politics, economics and education, due to which new socio-cultural practices and creative environments for the creative development of a person appear. The author proves that the study of the processes of creativity and creative activity of a person is based on an interdisciplinary approach that integrates the methodology of various humanities: cultural studies, philosophy, art history, and pedagogy.

Keywords: globalized world, digital culture, creative process, sociocultural practices, Internet technologies, blogosphere, creative person.

Аннотация: Объектом анализа в статье является специфика цифровой культуры как концепта глобализованного мира и ее влияние на творческое формирование личности. Фактором эпохи глобализации стало и воздействие цифровых технологий на развитие культуры, политики, экономики и образования, благодаря чему появляются новые социокультурные практики и креативные среды для творческого развития человека. Автор доказывает, что исследование процессов творчества и творческой активности личности базируется на междисциплинарном подходе, интегрирующем методологию разных гуманитарных наук: культурологии, философии, искусствоведения, педагогики.

Ключевые слова: глобализованный мир, цифровая культура, творческий процесс, социокультурные практики, интернет-технологии, блогосфера, творческая личность.

Введение

Актуальность исследования обусловлена тем, что глобализация стала качественно новым этапом общественного развития, основанным на универсализации и унификации практик жизнедеятельности человека. Глобальные процессы оказывают влияние на развитие культуры, науки, политики, экономики и образования. Развитие информационных технологий привело к созданию инфотехносреды, которая потребовала от человека освоения новых социокультурных практик.

Проблемы глобализации – в объекте исследований Г.М. Маклюэна, Д. Белла, М. Кастельса, Э. Тоффлера, Ф. Фукуямы, У. Элвуда и др. Существуют разные подходы к пониманию данного явления. Так, Г.М. Маклюэн еще в начале 1960-х годов отметил, что новые технологии привели к «информационному взрыву» [16, с. 5], благодаря чему мир превратился в «глобальную деревню» [там же, с. 7]. Д. Белл в 1973 г. писал о том, что в грядущую постиндустриальную эпоху решающим средством управления выступают интеллектуальные технологии. Значительную роль при этом будет играть обработка информации, то есть превращение интеллектуальных технологий в ключевой инструмент системного анализа [5]. Э. Тоффлер, автор исследований о происходящих в мире трансформациях и перспективах постиндустриальной эпохи, продолжая и развивая идею Д. Белла о технических моди-

фикациях в будущем, делает свой вывод: «...Умственные способности и творчество не являются человеческой монополией» [22, с. 232]. Информационная эпоха, по его мнению, нуждается в творческих стратегиях, творческих людях, творческой среде и новых технологических помощниках [21; 21]. Мир, как итог информационной революции, по Тоффлеру, не идиличен, полон коллизий и противоречий, но главная его особенность в том, что сменились приоритеты власти. На первый план выходит власть знания, информации, власть интеллекта [21, с. 574]. Один из главных теоретиков интернет-культуры М. Кастельс утверждает, что Интернет, как и компьютерные сети, став «становым хребтом всех современных обществ по всему миру», будучи не только средством «глобальной коммуникации» [13, с. 5], становится «метафорой свободы и творчества как образа жизни» [там же, с. 7].

Глобализация культурных процессов проанализирована и в работах отечественных ученых: О.Н. Астафьевой, Э.В. Барковой, Т.Г. Богатыревой, К.Х. Делокарова, В.К. Егорова и др. Так, О.Н. Астафьева рассматривает глобализацию как «все более усложняющийся процесс трансграничных взаимодействий разных уровней, включающий интенсификацию контактов между культурами и социальными формациями в области экономики, политики, культуры» [8, с. 432]. В связи с этим, по ее мнению, в эпоху глобализации наблюдается усиление роли

образования и культуры как ответственных за развитие креативной природы человека [там же]. То есть глобализационные процессы актуализируют проблематику творчества, субъектом которого всегда выступает личность, обладающая стремлением к самоактуализации и самосовершенствованию.

Таким образом успешность современного человека во многом зависит от наличия у него совокупности тех способностей, в числе которых креативность является одной из важнейших. Креативность стала активно изучаться во второй половине XX века и находится в центре внимания как зарубежных, так и отечественных исследователей из разных областей знания.

Для П.А. Уайтхеда «креативность» – созидательная энергия и творческая новизна [23, с. 28]; Р. Флорида считает, что креативность – это способность, благодаря которой личность может иметь конкурентные преимущества как ответ на вызовы современного мира [25, с. 20]. Интересна и точка зрения И. Пригожина, который утверждает, что креативность – «ядро современного нестабильного мира», когда многовариантный универсум ожидает от человека креативного участия в процессе конструирования времени [17, с. 46-52]. Е.П. Ильин считает, что «креативность» обозначает отказ от «стереотипных способов мышления» [12, с. 156]. Для А.И. Столетова креативность является показателем качества личности, то есть «особым состоянием субъекта, предворяющим творческий процесс, возможность отрыва от существующего в попытке создания нового [19, с. 52]. Креативность как концепт «есть способность человека к моделированию нового, к инновациям, фокусации на проблеме с целью ее разрешения на основе интегрального подхода с включением имеющегося знания и выходом за его пределы» [20, с. 118].

Глобализационные процессы актуализируют исследование творчества, креативности, необходимых при решении задач в условиях изменчивости и неопределенности. На рубеже XX-XXI веков творчество исследуется во взаимосвязи с изучением искусственного интеллекта и динамичным развитием медийных технологий. В результате поставлена под сомнение монополия человека на творчество, так как интеллектуальные системы, созданные на основе искусственного интеллекта, демонстрируют способность решать в том числе и творческие задачи.

В современную эпоху исследование проблем творчества имеет не только теоретическое значение, но и оказывается знаковым для интеллектуального роста, поэтому гражданское общество должно заботиться о том, чтобы культура, в том числе и «виртуальная», способствовала формированию «творческого человека» [32, с. 143-144].

Исходя из сказанного, целью данной работы является исследование механизмов воздействия цифровой культуры на формирование творческой активности личности.

Результаты исследования

Культура, ее трансформация в условиях глобализации и цифровизации, находится в исследовательском поле ученых из разных областей знания. При этом цифровизация, стремительная смена медиатехнологий, стирание временных и пространственных границ, становление нового типа коммуникаций посредством сетевого сообщества стали глобальной исследовательской проблемой, концентрируя внимание на новых концептах и парадигмах. К примеру, Г. Дженкинс применительно к комьюнити, общению в виртуальной среде, ввел термин «культура участия», сущность которого состоит в совокупности четырех компонентов – экспрессии (новых способах выражения эмоций), коллаборации (работе в команде), трансляции (информационного потока), аффилиации (общению в сообществе) [31, с. 3]. Для большинства современных исследований сущность культуры заключена в понятии «цифровая культура», введенном в научный оборот Ч. Гиром [29]. Ряд исследователей, например М. Шварц [34], К. Вельтманн [6], оперируют понятиями «электронная культура», но самым распространенным является термин «виртуальная культура».

В отечественной гуманитарной науке исследованием цифровой культуры и ее воздействия на личность занимаются многие ученые: О.Н. Астафьева, Т.Г. Богатырева, Е.Е. Елькина, Н.Б. Кириллова, Е.В. Никонорова, К.Э. Разлогов, Д.О. Усанова, А.В. Федоров, О.В. Шлыкова, Е.Т. Ярославцева и др.

И можно согласиться с теми исследователями, кто считает, что «цифровая культура влияет на смыслы бытия, вносит значительные трансформации в жизнь человека» [3, с. 46]. Ее специфические особенности связаны с изменением восприятия пространства и времени, новыми формами и способами коммуникаций и стилей поведения, установок повседневного бытия, процессов идентификации личности [там же, с. 47-48].

Распространенный подход к пониманию цифровой культуры состоит в обосновании медиатехнологий как системообразующего элемента новых форм социальных институтов: «электронное государство», «медиафера», «online образование», «виртуальный музей» и др.

Цифровая культура, являясь частью «человеческого и технологического капитала», обладает способностью наполнять «...сетевые мультимедийные пространства смыслами и ценностями» [3, с. 52]. Это то главное, что в условиях глобальной цифровизации позволит уберечь

общество от ценностно-смыслового хаоса, утраты человеческого на новом этапе социокультурного развития. Акцент, как считают исследователи, должен быть смещен в сторону понимания цифровизации как ресурса формирования «культурного человека», а не «человека цифрового», что созвучно культурной парадигме развития гражданского общества.

Благодаря междисциплинарности, пересечению достижений в области цифровых технологий и различных наук с новыми социокультурными практиками, определяются актуальные подходы, векторы в исследованиях субъекта творчества.

В связи с тем, что электронные медиа играют значимую роль в развитии и креативном формировании человека цифровой эпохи, можно отметить созидательную функцию медиакультуры, выделяя ряд ее важных аспектов:

- «субъект-объектный» характер взаимосвязи в системе «человек-медиа-реальность-социум» посредством понятий «влияние», «воздействие»;
- медиасреда является ресурсом направленной социализации и одновременно свободного самоопределения;
- многообразии медиасред, среди которых особо выделяются обучающая сфера, досуговая и игровая среда, в которых значимым является социокультурный аспект деятельности [15, с. 9-10].

Медиасфера как сотворенная реальность и одновременно реальность с большим созидательным потенциалом, актуализует проблему координации усилий таких социальных институтов как школа и семья в формировании человека с развитым критическим мышлением, креативного, способного минимизировать риски свободных виртуальных коммуникаций, умеющего использовать медиасреду как виртуальную платформу приложения своих творческих сил [там же].

Существенная особенность эпохи глобализации состоит в трансформации традиционной логики формирования идентичности, когда человек, вписываясь в изменяющийся мир, перестраивает себя внутренне, чтобы быть способным к коррекции жизненной стратегии, гибкому реагированию.

В цифровой среде процесс познания личностно ориентирован, оказывая воздействие на поведение человека, формирование его «Я», то есть является мотивационным пространством, средой больших возможностей и самореализации. Создаваемые сообщества в виртуальной среде, как новое явление, рассматриваются как результат творчества людей, владеющих совокупностью компетенций моделирования, проектирования, ИКТ-компетенций. Цифра как ключевая, универсальная

позиция, в условиях глобализации ставится в один ряд с другими «культурными полями», такими как алфавит, счет, печать, Интернет и др. В этом отношении цифровой эквивалент, как и другие, является собой способ, который позволяет фиксировать мир культуры [1, с. 37]. Вместе с тем, в контексте творчества следует говорить о персонализации виртуальных сетей коммуникации, отвечающих настроениям, идеям, что делает реальным конструирование индивидуальной линии творческого бытия человека.

Блогосферу также можно рассматривать как творческое пространство. В 1990-е годы появились первые блоги – online дневники. Сегодня это масштабное явление с широким функциональным полем и возможностями для творчества – самопрезентация, социальные связи, саморазвитие, рефлексия, продвижение идей, творческого продукта, масштабность аудитории. Успех творческого бытия в виртуальной среде зависит во многом от креативных способностей личности, ее коммуникабельности, умения работать в условиях изменчивости и неопределенности. Большая роль отводится этике блогера.

Г. Рейнгольд, исследуя «smart mob» (умную толпу), определяет ее как форму социальной организации на основе информационных технологий. «Умная толпа» или «мобильная ситуативная общественная сеть», понимаемая как новая, появившаяся благодаря gadget и SMS, форма социальной организации связала воедино «вычислительную технику – связь – систему репутаций – пространственный фактор». Ситуативность рассматривается исследователем как организация людей с применением мобильной связи, а образовавшаяся по этому принципу социальная сеть или «умная толпа» как общественное орудие [18].

Цифровая культура обогатила бытие новыми понятиями: «Digital Humanities» как область гуманитарного знания с использованием ИТ (например, «цифровая гуманитаристика», «компьютерная лингвистика», «медиаэстетика» и др.); «Art & Science» как «интерактивное смысловое пространство» с сетевыми коммуникациями в научной и образовательной средах; «Digital Art» – цифровое искусство, отличающееся от традиционного наличием кода, сетевым пространством, интерактивностью [10, с. 28]. Цифровая культура с новыми практиками и средами требует владения человеком динамично развивающимся новым инструментарием, тем самым включения в процесс непрерывного образования.

С одной стороны, цифровая культура как система знаков и символов наделяет творчество новыми смыслами, создает новое пространство творческой деятельности. Вместе с тем, цифровая среда, представляя собой глобальное информационное пространство и имея широкую аудиторию пользователей, является безграничным

презентационным полем (виртуальные музеи и галереи, мультимедийные реконструкции истории, электронные библиотеки и др.) для творца: художника, писателя, ученого.

Безграничные возможности для творчества представляет собой Интернет как новая, сотворенная человеком субстанция, где технологические решения органично вплетены в ткань цифровой культуры, благодаря чему появляются новые культурные практики и среды для развития творческого потенциала человека.

Особенности Интернета, технологий виртуальной реальности, их роль в жизнедеятельности людей предвидел и описал в своих работах еще в 1960-е гг. Г.М. Маклюэн. «Главная особенность электрической эпохи, – констатировал исследователь, – состоит в том, что она создает глобальную сеть, во многом похожую по своему характеру на нашу центральную нервную систему...», что дает возможность нам реагировать на мир как единое целое» [16, с. 400]. Введя термин «кибернетизация», Маклюэн предположил, что сервомеханизм и компьютер станут не только ускорителями информации, но и «хранилищем» или «памятью» [там же, с. 404]. Дж. Ланье ввел термин «виртуальная реальность» [33], заявив об этом в интервью журналу «Scientific American» в 1984 году; а Ф. Хэммит доказал, что за виртуальной реальностью будущее науки и всего человечества [30].

Д.О. Усанова, характеризует виртуальную реальность как реальность субъективно-переживаемую, несуществующую, непознанную, идеальную, имитационную, как медийную среду культуры, опосредованную техническими средствами. Виртуальная реальность претендует на иную методологию ее исследования. «Транзитная методология» нацелена на исследование новой культурной ситуации, основанной на компьютерных технологических решениях. Методология основана на трех принципах – «доминирующей процессуальности», «субъективно-креативного конструирования реальности» и «перформативного взаимодействия» [24].

Таким образом, без концептов «виртуальная реальность», «киберпространство», «виртуальная культура», «online образование» сегодня трудно представить социокультурную сферу – будь то теоретические исследования или практика реального бытования [14].

Однако именно М. Кастельс, как идеолог интернет-культуры, выявил социокультурные факторы, доминирующие ценности, обусловившие ее феномен как «технологии свободы и творчества»: открытость коммуникации, демократизм, коллективный субъект творчества, инновационность, поддержку талантов и др. Даже этику «хакерской» культуры Кастельс определил как «свободу творить, свободу использовать любые до-

ступные знания и свободу распространять их в любом виде и по любому выбранному каналу. Главное состоит в открытом обмене идеями как условия успеха и креативных online-коммуникаций» [13, с. 57-58]. Для Кастельса «хакер» – понятие позитивное, это не «крэкер» (взломщик), а «творец». Культура «хакеров» начинается с «...индивидуального импульса к творчеству», ее отличие – «внутреннее наслаждение от процесса творчества», что аналогично искусству. Еще один фактор – дух сообщества, организованного на авторитете создателя проекта и по принципу «неофициальной общественной организации», с господством самоуправления, свободы и равенства всех» [там же].

Благодаря Интернету возникает и «культура глобального диалога». По мнению О.Н. Астафьевой, современная культурная политика способна осуществляться в Интернет-пространстве, где творится иная стратегия двухуровневого диалога – глобального и локального – посредством сетевых Интернет-коммуникаций [9, с. 7]. Контент многих сайтов неупорядочен и слабо структурирован, но при этом служит фоном, на котором возникают новые ценности и смыслы как элементы культуры.

В современной России значимость цифровизации как общемирового тренда, ее место определены такими документами, как Закон РФ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006 № 149-ФЗ, «Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы, программа «Цифровая экономика Российской Федерации», где обозначены преимущества эпохи Интернет, ожидаемые перспективы.

Вопросам выявления места и роли Интернета в обществе был посвящен ряд исследований, например, «Цифровая Россия: новая реальность» [27], проведенное компанией McKinsey Global Inc (2017), Всероссийский репрезентативный опрос «Люди в цифре: эпоха «постправды» (14.06.2019), проведенный ВЦИОМ [7].

Интернет становится пространством репрезентации творчества – арт-галереи, виртуальные 3D выставки, творческие конкурсы по разным видам искусства – это реалии сегодняшнего бытия. Новые компьютерные технологии трансформируют характер деятельности, делая привычные операции творческими, наделяя их свойством «интеллектуального» развлечения.

Изменяется соотношение между сознанием и творческим мышлением, что объясняется передачей части формально-логических функций мозга интеллектуальным системам и расширением за счет этого неформализованной сферы – сферы творчества. Так, «Атлас профессий» [4], разработанный Агентством стратегических инициатив (Москва, Сколково, 2014) на основе глубоко-

го анализа рынка труда и проведенного исследования, служит навигатором в мире профессий на ближайшие двадцать лет. В перечне надпрофессиональных компетенций способность действовать в условиях неопределенности, владение технологиями в области искусственного интеллекта, умение решать задачи разного уровня сложности, развивать творческие способности и креативность, коммуникабельность.

Трансляция посредством Интернет различных социокультурных практик, трансформация ценностей в условиях глобализующегося мира актуализирует проблему выбора моделей и стратегий творчества. О.А. Жукова считает, что применительно к культуре современности уместно говорить о «...вариантах, или версиях художественного творчества, соотносимых по ценностно-смысловым основаниям с той или иной парадигмой искусства и творческого опыта» [11, с. 119-120].

Интеграция Интернета, СМИ и социальных сетей явилась основанием престижа блогов, часто определяемых «узлами» Интернет-коммуникации: «...блоги стали особым средством коммуникации и самопрезентации, сформировалась отдельная субкультура блогеров» [2, с. 81]. Интегральная характеристика блогосферы может быть представлена совокупностью свойств, таких как: доступность и мобильность, интерактивность и диало-

гичность, возможность создания образа виртуального «Я». Многофункциональность блогов позволяет их рассматривать как виртуальную площадку творческих активностей акторов, действующих в соответствии со своими мотивами, интересами, ожиданиями.

Выводы

Подводя итоги исследования, следует отметить, что в условиях глобализации с характерными для нее свойствами изменчивости и неопределенности творческий потенциал человека оказался особо востребованным, выйдя на иной уровень бытия. Цифровые технологии оказали влияние на процесс творчества, породив иного субъекта творчества. Бытие современного человека неотделимо от Интернета, благодаря ресурсам которого появились иные возможности для его творческой самореализации. Интернет активно включен в повседневную жизнь, его технологические решения служат основой удовлетворения потребностей человека в образовании, коммуникациях, творчестве. Интернет как творческий продукт человека, в свою очередь, благодаря цифровым On-line ресурсам (мобильный банк, on-line обучение, on-line конференции, электронная торговля, on-line религиозные ритуалы и др.), высвободил время человеку для творчества, дал возможность конструирования индивидуальных стратегий и траекторий творческого бытия.

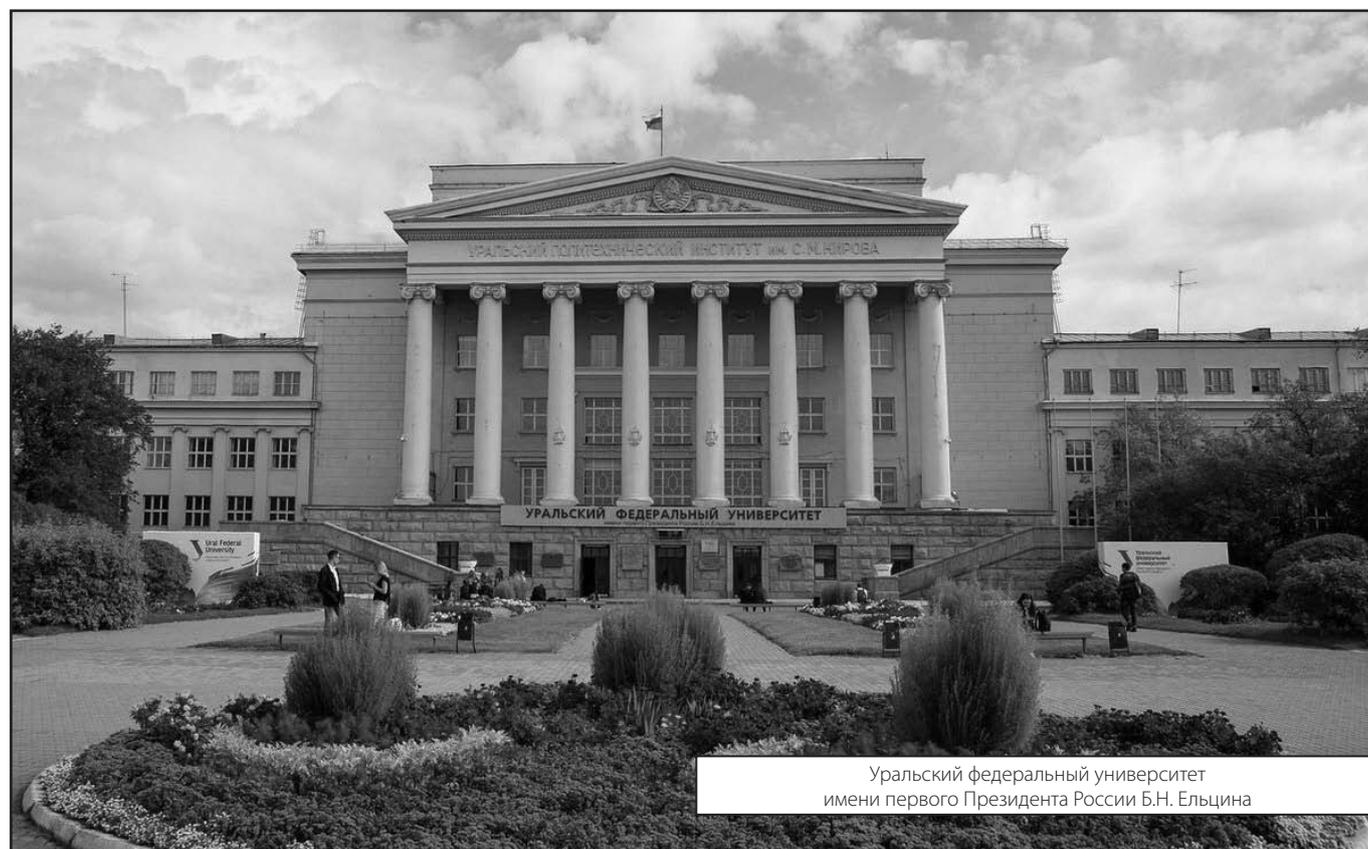
ЛИТЕРАТУРА

1. Антипов А.А. Культурно-философские основания цифровой культуры // Человек. Общество. Инклюзия. 2018. № 2 (34). С. 37–44.
2. Ануфриева Н.А. Блогосфера как открытое информационное пространство: опыт классификации // Поволжский педагогический поиск. 2016. № 1 (15). С. 81–84.
3. Астафьева О.Н., Никонорова Е.В., Шлыкова О.В. Цифровая культура: новый этап трансформации и осмысления стратегии smart-будущего // Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования: монография / Отв. ред. Н.Б. Кириллова. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2019. С. 46–68.
4. Атлас профессий. Москва: Сколково, АСИ, 2014. 164 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://asi.ru/reports/34983/> (дата обращения: 25.07.2022).
5. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования. Москва: Академия, 2004. 783 с.
6. Вельтманн К. Электронная культура: достижения и перспективы // Информационное общество. 2002. Вып. 1. С. 24–30.
7. Всероссийский репрезентативный опрос Всероссийского центра изучения общественного мнения «Люди в цифре: эпоха постправды» (14.06.2019) [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://wciom.ru/fileadmin/file/reports_conferences/2019/2019-06-25_psihologicheskaya_oborona.pdf (дата обращения: 02.07.2022).
8. Глобализация: синергетический подход / Под ред. В.К. Егорова. Москва: РАГС, 2002. 432 с.
9. Диалог культур в эпоху глобализации и цифровизации: Материалы Межд. научной конференции, 24–25.04.2020 г. / Под ред. Н.Б. Кирилловой, И.Я. Мурзиной. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2020. 80 с.
10. Елькина Е.Е. Тенденции развития цифровой культуры в сетевом обществе: социально-философский анализ // Человек. Общество. Инклюзия. 2019. № 1 (37). С. 28–37.
11. Жукова О.А. Искусство свободного выбора: ценностные трансформации современной культуры // Человек вчера и сегодня: междисциплинарные исследования. Вып. 6 / Отв. ред. М.С. Киселева. Москва: ИФРАН, 2012. – С. 119–127.
12. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности. Москва-СПб.: Питер; 2009. 444 с.
13. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманит. ун-та), 2004. С. 328 с.
14. Кириллова Н.Б. «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 5. С. 524–531.
15. Кириллова Н.Б. Парадоксы медийной цивилизации: Избр. статьи. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. 452 с.

16. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В.Г. Николаева. Москва-Жуковский: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003. 464 с.
17. Пригожин И. Философия нестабильности // Вопросы философии. 1991. № 6. С. 46–57.
18. Рейнгольд Г. Умная толпа: Новая социальная революция. Москва: Фаир-пресс, 2006. 416 с. Режим доступа: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Sociolog/Rein/07.php (дата обращения: 03.07.2022).
19. Столетов А.И. Сущность креативности и ее типы // Международный журнал исследований культуры. 2014. № 4 (17). С. 43–52.
20. Томюк О.Н. Философские основания творчества как феномена культуры. Дис. на соиск. уч. степени канд. филос. наук. Москва: РАНХиГС, 2020. 188 с.
21. Тоффлер Э. Метаморфозы власти. Москва: АСТ, 2003. 668 с.
22. Тоффлер Э. Шок будущего. Москва: АСТ, 2002. С. 232.
23. Уайтхед А.Н. Избранные работы по философии / сост. И.Т. Касавин; общ. ред. и вступ. ст. М.А. Кисселя. Москва: Прогресс, 1990. 716 с.
24. Усанова Д.О. Виртуальная культура как феномен современности и ее репрезентация в субкультурных практиках // Теория и практика обществ. развития. 2013. № 11. С. 395–396. Режим доступа: http://teoria-practica.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/2013/11/kulturologiya/usanova.pdf (дата обращения: 12.07.2022).
25. Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. Москва: Классика–XXI, 2005. 430 с.
26. Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек / Пер. с англ. М. Б. Левина. Москва: АСТ, 2007. 588 с.
27. Цифровая Россия: новая реальность. Исследования компании McKinsey Global Inc. Июль 2017 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.tadviser.ru/images/c/c2/Digital-Russia-report.pdf> (дата обращения: 01.07.2022).
28. Элвуд У. Глобализация. Москва: Книговек, 2013. 208 с.
29. Gere Charlie. Digital Culture. London: Reaktion Books, 2008. 248 p.
30. Hammet F. Virtual Reality. New York: Straus Ed. 1993. 213 p.
31. Jenkins H., Clinton K., Purushotma R. etc. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, 2006. 70 p. Режим доступа: https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf (дата обращения: 01.07.2022).
32. Kieran M. Creativity as a Virtue of Character // The Philosophy of Creativity: New Essays / Edited by Elliot Samuel Paul and Scott Barry Kaufman. Oxford University Press, 2014. Pp. 125–144.
33. Lanier J. Eoy are not a gadget. London: Penguin Books, 2012. 240 p.
34. Schwarz M. E-Culture: Crossovers and Challenges. Режим доступа: <http://eculturefactory.de/download/schwarz.pdf> (дата обращения: 01.07.2022).

© Кириллова Наталья Борисовна (urfo@bk.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина