

Роль культурных артефактов в социализации молодёжи в цифровой среде

Научный руководитель – Коркия Эка Демуриевна

Коровина Полина Андреевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Москва, Россия

E-mail: polinna8@mail.ru

Глобализация и цифровизация трансформировали традиционные носители культуры, породив новые механизмы социальной жизни. Цифровая культура, как отмечал М. Кастельс, является «коммуникационной материей нашей жизни» [1], охватывая все сферы деятельности. В этой среде культурные артефакты, согласно феноменологическому подходу А. Шюца, становятся неотъемлемыми элементами жизненного мира, приобретающие смысл через личный опыт пользователя [2]. Они не просто пассивно передают информацию, а активно конструируются пользователями, формируя их восприятие реальности.

Цифровая среда предстает для молодежи как естественная, являясь источником типификаций – стандартизированных обобщений для понимания социальных ситуаций. Культурные артефакты, будь то контент социальных сетей или мемы, служат источником готовых типификаций идеального образа или социального одобрения, формируя стандарты поведения. Они становятся ключевыми инструментами для конструирования собственной идентичности и самопрезентации. Подобные модели, освоенные в цифровой среде, переносятся в реальный мир, формируя «смешанную реальность» социализации, в которой осмысление и трансформация образов становится ключевым фактором развития личности. [3]

Цифровые технологии расширили границы понятия «молодежная среда», сделав ее интегрированной с цифровым пространством. Цифровые артефакты, такие как digital art и NFT, способствуют сотворчеству и прямому диалогу с искусством, уменьшая формальность коммуникации. NFT-технологии вовлекают молодежь в креативную экономику, трансформируя её экономические практики. Виртуальные музеи, предлагая широкую доступность культурного наследия, одновременно могут и помогать создавать культурные артефакты вместе со зрителем [4], влиять на глубину восприятия культуры, порождая проблемы, касающиеся синтеза онлайн и офлайн пространств.

Формы цифровой социализации молодёжи, опосредованные культурными артефактами, представляют собой процесс усвоения социальных норм и ценностей через взаимодействие с цифровыми объектами. Обозначаются формы такого взаимодействия. Первая - пассивное потребление цифрового контента: просмотр видео, чтение публикаций в соцсетях, прослушивание подкастов, музыки, работа с электронными книгами и новостными агрегаторами. Через эти практики молодёжь усваивает актуальные культурные коды, так конструируются модные тенденции, изменяются языковые нормы, транслируются ценностные ориентиры.

Вторая форма - создание и распространение контента в цифровом пространстве. Этим предполагается переход от роли потребителя к роли того, кто непосредственно конструирует культурные артефакты: ведение блогов, создание видео и коротких клипов, разработка мемов, стриминг, написание статей, создание модификаций для игр. Эта форма не просто воспроизводит существующие культурные паттерны, но и трансформирует их: рождаются новые жанры, например, вертикальные видео, развивается интернет-сленг, формируются визуальные каноны как особый культурный код. Участвуя в контент-

производстве, молодёжь конструирует идентичность, осваивает механизмы обратной связи и становится соавтором современной цифровой культуры — не только усваивая, но и создавая культурные ценности, тем самым влияя на эволюцию культурной среды в целом.

Цифровая социализация, опосредованная культурными артефактами, становится неотъемлемым элементом интеграции молодёжи в современное общество и дополняет традиционные механизмы усвоения социальных норм и ценностей. В условиях цифровизации социальные сети, видеоплатформы, онлайн-игры, образовательные ресурсы, мемы и стриминговые сервисы не просто транслируют существующие культурные модели, а создают новые формы взаимодействия, идентичности и коммуникации, в том числе и через конструирование молодёжью. Через взаимодействие с этими артефактами, в процессе социализации, непосредственно, не абстрактно-теоретизированно, осваиваются актуальные культурные коды, формирует эстетические и ценностные ориентиры, развивает востребованные в информационном обществе навыки- цифровую и медиаграмотность, критическое мышление, умение презентовать себя и выстраивать социальные связи онлайн. Пассивное потребление контента даёт доступ к знаниям и трендам, активное создание контента превращает молодых людей из реципиентов в соавторов культуры, а участие в виртуальных сообществах развивает навыки сотрудничества, межкультурного диалога.

Вместе с тем цифровая социализация сопряжена с рядом существенных рисков – перегрузкой информацией, манипуляциями, формированием нереалистичных стандартов и цифровой зависимостью. Цифровые культурные артефакты играют многогранную роль в социализации молодёжи, выступая как инструменты познания, формирования идентичности и включения в новые формы социальности.

Источники и литература

- 1) 1.Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608с.
- 2) 2.Щютц А., Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / Сост. А.Я. Алхасов; Пер. с англ. А.Я. Алхасова, Н.Я. Мазлумяновой; Научи, ред. перевода |Г.С. Батыгин |. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003
- 3) 3. Бурашникова А.А. Формирование коммуникативных навыков студенческой молодёжи в цифровом пространстве // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки . 2024. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-kommunikativnyh-navykov-studencheskoj-molodezhi-v-tsifrovom-prostranstve> (дата обращения: 24.02.2026).
- 4) 4. Нагорная Л.Н. Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики // Вестник МГУКИ. 2024. №5 (121). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyy-potentsial-tsifrovogo-iskusstva-kulturno-istoricheskie-paradigmy-i-praktiki> (дата обращения: 24.02.2026).