

ციფრული კულტურის ფენომენი თანამედროვე ტექნოლოგიურ სამყაროში

DOI - 10.36962/ecs105/3/2022-81

გურამ ჯოლია

ეკონომიკის აკადემიური დოქტორი,
სტუ-ს პროფესორი

ნინო ჯოლია

ეკონომიკის აკადემიური დოქტორი

რეზიუმე

XXI საუკუნიდან სამყარო ტექნოლოგიურ განზომილებაში გადადის, რადგან ადამიანთა საქმიანობის ყველა სფეროში ციფრული მოდელი აქტიურად ინერგება.

არსებითი ცვლილებები ხდება კულტურაშიც - ყალიბდება ახალი, ტრადიციული-საგან განსხვავებული ციფრული კულტურა, რომელიც სამყაროს აღქმას დუალურად წარმართავს: ერთი მხრივ, როგორც „ცოცხალი“ (რეალური), მეორე კი, - ტექნოლოგიური.

იცვლება ადამიანთა ცნობიერება - ინერგება სელფიზმი, ვირტუალური იდენტობა, ნარცისიზმი, გლობალური ურთიერთობა, დროისა და სივრცის ახლებური აღქმა, ავტორიტეტების უგულველყოფა და აშკარავდება თაობათაშორისი განხეთქილება.

ორ განზომილებაში (გლობალურსა და ლოკალურში) არსებული ციფრული კულტურა ქმნის სამყაროს ახალ, გეოგრაფიული არეალით შეუზღუდავ გლოკალურ ტექნოლოგიურ ლანდშაფტს, რომელიც ქსელური ეფექტებით ადამიანებზე ახდენს როგორც დადებით, ისე უარყოფით ზემოქმედებას.

ფორმირდება ახალგაზრდების რამდენიმე თაობა, რომლებიც წინა თაობებისაგან განსხვავებით, სხვა ღირებულებებითა და ფასეულობებით აზროვნებენ და ცხოვრობენ.

კულტურული სივრცის ტექნოლოგიურ პლატფორმაში ად-

ამიანები სხვადასხვა ფორმებითა და ვიდეომასალებით ერთმანეთს აქტიურად უცვლიან მრავალფეროვან ინფორმაციას (აგზავნიან შეტყობინებებს, აკეთებენ კომენტარებს...) და, პრაქტიკულად, ვირტუალურ სამყაროში ცხოვრობენ, რითაც ციფრულ კულტურას ქმნიან.

„კულტურული სივრცის“ ცნება წინააღმდეგობრივია: ერთი მხრივ, იგი ებრძვის ტრადიციულს, დამკვიდრებულს, თუმცა, ადამიანი ფიზიკურად ამ გარემოში არსებობს და კვლავაც იარსებებს; მეორე მხრივ კი, ცნობიერად ვირტუალურს ამკვიდრებს, რომელიც ტრადიციულ ღირებულებებს უპირისპირდება.

ციფრულ კულტურულ სივრცეს სამი საბაზო კრიტერიუმი აქვს: დრო და სივრცე, ციფრული იდენტობა და კომუნიკაციის ფორმა. თითოეული მათგანი ციფრულ გარემოში ახალ ნიშან-თვისებებს იძენს.

თანამედროვე საზოგადოებაში ერთდროულად არსებობს პოსტფიგურატიული, კო(ნ)ფიგურატიული და პრეფიგურატიული კულტურები, აქედან პირველი ორიენტირებულია წარსულზე, მეორე - აწმყოზე, მესამე კი, - მომავალზე.

საკვანძო სიტყვები: კულტურა, ციფრული, ვირტუალური, ინფორმაცია, კონტენტი, ფენომენი, იდენტობა, კომუნიკაცია, გლობალური, ლოკალური, გლოკალური, ტრანსფორმაცია, პოსტფიგურატიული, კო(ნ)ფიგურატიული, პრეფიგურატიული.

შესავალი

თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიების გავლენით ფორმირდება ადამიანთა კულტურული ურთიერთობის სრულიად ახალი სახეობა - „ციფრული კულტურა“ (Digital culture) ანუ კულტურა ვირტუალურ სივრცეში, რომელიც ტრადიციულისაგან განსხვავებით, ელექტრონულია და კომუნიკაციური პროცესების ძლიერ დამაჩქარებელი. იგი გვთავაზობს სამყაროს შეცნობის ახალ ფორმას, თანაც, გაუპიროვნებელს, ანონიმურად შექმნილ ციფრულ კონტენტს, ობიექტების (მოვლენების, პროცესების) მანიპულირების დიდი შესაძლებლობებით.

ციფრული კულტურა სამყაროს აღქმას დუალურად წარმარ-

თავს: ერთი მხრივ, როგორც „ცოცხალი“ (რეალური), მეორე კი, - ტექნოლოგიური.

იგი სწრაფად ვრცელდება, მარტივად ხელმისაწვდომია და შეუძლია ინფორმაციის ანონიმურად შექმნა. ყოველივე გავლენას ახდენს ადამიანზე, განსაკუთრებით ახალგაზრდა თაობებზე. შედეგად მკვიდრდება სელფიზმი, ვირტუალური იდენტობა, ნარცისიზმი, დროისა და სივრცის ახლებური აღქმა, „ციფრულ იმიგრანტებსა“ და „ციფრულ აბორიგენებს“ შორის ანუ თაობათაშორისი განხეთქილება.

ასეთი კულტურის გავლენა დამოუკიდებელია ინდივიდის ადგილსამყოფელზე და ქსელური ეფექტებით მასზე როგორც დადებითად, ისე უარყოფითად ზემოქმედებს.

ციფრული კულტურული სივრცე ერთდროულად არსებობს ორ განზომილებაში: გლობალურსა და ლოკალურში ანუ გლობალურში.

ციფრული ტექნოლოგიები უზრუნველყოფს სამყაროს გლობალურ ლანდშაფტს, სადაც ლოკალურად წარმოსახული „მე“, კრებსითად განიხილება როგორც „ჩვენ“.

ციფრული კულტურის პირობებში ფორმირდება ახალგაზრდების რამდენიმე თაობა, რომლებიც წინა თაობებისგან განსხვავებით, სხვა ღირებულებებითა და ფასეულობებით აზროვნებს და მოქმედებს.

ძირითადი ნაწილი

„სივრცისა“ და „დროის“ ფენომენი

ზოგადად, „სივრცე“ როგორ განსაკუთრებული სასიცოცხლო კატეგორია, ადამიანს უხსოვარი დროიდან აინტერესებდა და მის მრავალფეროვნებას ყურადღებით იკვლევდა.

სივრცის შესახებ მრავალმა დიდმა მოაზროვნემ გამოთქვა კომპეტენტური აზრი. მაგ., **პლატონს** იგი ღმერთის მიერ შექმნილ გეომეტრიული ფორმის რალაცად მიაჩნდა, **არისტოტელეს** - ადგილის ანალოგად, **დემოკრიტეს** - ფიზიკური მიმზიდველობის სიცარიელედ, **ლევინ-სტროსს** - ადამიანთა მოღვაწეობის კულტურულ არეალად და ა.შ.

კულტუროლოგები „კულტურული სივრცის“ ცნებაში ადამიანის ეროვნულ იდენტობას (საკუთარი იგივეობის განცდას), იმ კულტურულ ნორმებსა და ღირებულებებს გულისხმობენ, რაც თაობიდან თაობას გადაეცემა. მათი აზრით, ასეთი სივრცე ინდივიდის ეთნიკური კუთვნილების ინდიკატორია თავისი გვარისადმი, წინაპრებისადმი. თუმცა, XXI საუკუნე გვთავაზობს პოსტმოდერნისტულ მიდგომას, - „სამყარო ქაოსია“ და, შესაბამისად, არსებითია კულტურის გადაფასებაც.

- რამ გამოიწვია ყოველივე და როგორი იქნება მისი გავლენის შედეგები?

- საქმიანობის ყველა სფეროში ციფრული ტექნოლოგიების მასობრივად გავრცელებამ. ამასთან, ყოველივე ციფრული ასოციირდება ვირტუალურთან (ლათ. „შესაძლებელი“) და განიხილება როგორც პოტენციურად შესაძლებელი მყოფობა, რომელიც ციფრული ტექნოლოგიების პირობებში ვლინდება. მას ახასიათებს ქაოსურობა, ყოვლისმომცველობა, განუსაზღვრელობა...

ნიდერლანდელი იდეალისტ-ფილოსოფოსი ი. ჰაიზინგა (J. Huizinga) კულტურულ სივრცეს თამაშის შესაძლებელ გარემოდ იხილავს და მიიჩნევს, რომ იგი ადამიანთა ისეთი სასიცოცხლო არეალია, სადაც ცხოვრებისეული სამოქმედო სცენარი უზენაესის მიერ იმართება, ინდივიდი კი, მსახიობის როლს ასრულებს.¹

ამერიკელი კულტუროლოგი გ. მეში (G. Mesh) კულტურულ სივრცეს მიზეზ-შედეგობრივი ნიშნით აფასებს, სადაც საკვანძო როლს ინტერნეტი ასრულებს და თვლის, რომ ესაა კულტურაში ციფრული ტექნოლოგიების სრულიად ახალი სამყარო, ვირტუალური „მოგზაურობისთვის“ უკიდევანო შესაძლებლობებით, მაგ., სახლიდან გაუსვლელად, მსოფლიო ღირსშესანიშნაობების სხვადასხვა რაკურსით ხილვა.²

რუსი მეცნიერი, ნ. ბისტროვა (Н. Быстрова), თვლის, რომ

¹ Huizinga, J. (2017). *Homo ludens*. SPb: Ivan limbach Publishing House. 416 p.

² Mesh G. (2009). *Internet and Youth Culture*//The Hedgehog Review. №1 (11). P. 51.

კულტურული სივრცე არის ტერიტორიულად განპირობებული, ფსიქოლოგიურ-კულტუროლოგიური ნიშნების ერთობლიობა ნივთების, იდეების, ღირებულებების, ემოციების, ტრადიციებისა და სხვათა შესახებ, რომლებიც მოცემულ არეალსა და დროში ვლინდება.¹

კულტურული სივრცე, უპირველესად, ერისათვის დამახასიათებელი სივრცეა, რომელსაც მკაფიო საზღვარი აქვს. თუმცა, ციფრული ცივილიზაციის გავლენით, ეს ბარიერი თანდათან იშლება და ადამიანთა ცნობიერება ტრანსფორმირდება (მაგ., მათი მახსოვრობა მცირდება, ყველაფერი მარტივდება, გრძელვადიანი მიზნები მყისიერი დაკმაყოფილებით იცვლება, ურთიერთობის შინაარსს სტილი ენაცვლება, კომერციალიზაციის ფენომენი აქტიურდება და ა. შ.). ერთი სიტყვით, „სივრცე“ შეფარდებით ცნებად და გლობალურ მედიასივრცედ ფორმირდება.

გეოგრაფიულ-ტერიტორიული ნიშნით, კულტურული სივრცე ერთდროულად ხდება ფიზიკურად შეკუმშული/შევიწროებული, ინფორმაციულად კი, - გლობალური.

ამიტომ თანამედროვე ადამიანის (განსაკუთრებით, ახალგაზრდის) კულტურულ სივრცეში მისი ქცევის ახალი სტრატეგიები, ღირებულებები და აზრები ყალიბდება.

გლობალურ ციფრულ ეპოქაში, კულტურული სივრცე გვევლინება როგორც ტექნოლოგიური პლატფორმა, სადაც მისი მონაწილეები სხვადასხვა ფორმებითა და ვიდეომასალებით ერთმანეთს უცვლიან ინფორმაციას და საკუთარ ციფრულ კულტურას ქმნიან: გალვიძებისთანავე უმაღლეს ამონმებენ ელექტრონულ ფოსტას, სოციალურ ქსელებს, სატელეფონო ზარებს, შეტყობინებებსა და ვიდეორგოლებს. დღის განმავლობაში აკეთებენ მრავალრიცხოვან კომენტარებს, აგზავნიან წერილებს, გამუდმებით ეცნობიან სიახლეებს და სხვ. ერთი სიტყვით, მეტწილად, ვირტუალურ სამყაროში ცხოვრობენ.

იმავდროულად, კულტურულ სივრცეშია მოქცეული ადამიანის ყოველდღიური, ტრადიციული რეალობა და შემოქმედები-

1 Быстрова Н. (2004). Культурное пространство как предмет философской рефлексии//Философские науки. №12. С. 24-40.

თი ვირტუალობა, რაც მის გაორებას იწვევს: ყოფით საქმიანობაში სჭარბობს უფერულობა, ტრაფარეტულობა, ვირტუალურში კი, - იმპროვიზაცია და კრეატიულობა.

ციფრულმა ტექნოლოგიებმა ძირეულად შეცვალა ტრადიციული კულტურა, - გახდა ხელოვნური. თანაც, ყოველივე აღიქმება როგორც ტექნიკის პროგრესი და საზოგადოების სასიცოცხლო ღირებულებათა ტრანსფორმაციის უტყუარი შედეგი.

ამასთან, ცნება „კულტურული სივრცე“ წინააღმდეგობრივია: ერთი მხრივ, ებრძვის ტრადიციულს, თუმცა ადამიანი ფიზიკურად ამ გარემოში არსებობს და მომავალშიც იარსებებს; მეორე მხრივ კი, ცნობიერად (გონებრივად) ამკვიდრებს ვირტუალურს, რომელიც უპირისპირდება საუკუნეთა განმავლობაში ღრმად დამკვიდრებულს. თანაც, ეს უკანასკნელი სულ უფრო ძლიერდება და ყოვლისმომცველი ხდება.

კულტურული სივრცის პრობლემატიკა უკავშირდება თვით კულტურას, ციფრულ ტექნოლოგიებს, მედიასა და იმ თაობებს, რომლებიც ახალ რეალობაში გაიზარდნენ.

მიმდინარეობს კულტურისა და ტექნოლოგიების კონვერგენცია (შერწყმა), რაც მედიასივრცეში ახალ პროცესებს წარმოშობს.

ციფრულ კულტურულ სივრცეს სამი საბაზო კრიტერიუმი აქვს:

1. დრო და სივრცე

“დროისა” და “სივრცის”, როგორც ბუნებრივად მოცემული მარადიული იმპერატივების (ი. კანტი) აღქმა არსებითად შეიცვალა, მაგრამ შეიცვალა მხოლოდ უფროსი თაობებისთვის, რადგან ისინი სწრაფი ცვლილებებისა და ტერიტორიულად შეუზღუდავ სივრცეში ცხოვრობენ.

ტექნოლოგიური რევოლუციის პირობებში დრო ძალიან “დაჩქარდა”, სივრცის ცნების მნიშვნელობა კი, უსაზღვროდ გაიზარდა, ყველაფერი ელექტრონულ ველში გაერთიანდა და სამყარო ადამიანებისა და ტექნიკის მყისიერი ციფრული კომუნიკაციის შეუზღუდავი არეალი გახდა, გეოგრაფიული საზღვრითი ბარიერები წაიშალა, სხვა ადამიანებთან და ბუნებრივ რესურსებთან

სიახლოვის კონკურენტული უპირატესობა გაქრა.

ფორმირდება ახალი კომუნიკაციური მედიაგარემო, თავისი ნორმებითა და წესებით, რაც ინდივიდების (მეტწილად, ახალგაზრდების) სოციალიზაციაზე ზემოქმედებს. მათში ღვივდება იდენტობის დაკარგვის შიში და ეროვნულობის გარკვევის რეაქცია. საკითხი იმის შესახებ, თუ „ვინ ვართ“, უკავშირდება შეკითხვებს - „სად ვართ“ („სად ვცხოვრობთ“), სად არის ჩვენი სამშობლო, ჩვენი კანონიერი ტერიტორია, ჩვენი ისტორიული ფესვები?

- რა განსაზღვრავს ადამიანთა კულტურულ სივრცეს?

- მათი ცნობიერება, განსწავლულობა, ინტერესები, საქმიანობა და ქცევა.

სივრცით თავისუფლებას განსაკუთრებით კარგად იყენებენ ახალგაზრდა თაობები. ინფორმაციის მიღებისა და გაგზავნისას მათ არ იციან ტერიტორიული და დროითი შეზღუდვები: ნებისმიერ დროს ერთმანეთთან აქვთ თავისუფალი კომუნიკაცია (აზრთა გაზიარება, ურთიერთობის პერსპექტივების განხილვა...).

მოცემული კრიტერიუმის შესაფასებლად გაჩნდა ახალი ტერმინი - ნეიტრალური „მესამე ადგილი“ (ავტ. ამერიკელი მეცნიერი რ. ოლდენბურგი (R. Oldenburg))¹ როგორც არაფორმალური დანიშნულების თავისუფალი და კომფორტული არეალი ვირტუალურ-რეალურ სივრცეში პირადი კონტაქტების გასაფართოებლად. იგი არ უკავშირდება არც საცხოვრისს და არც სამუშაოს და ახალგაზრდებში დიდი პოპულარობით სარგებლობს, რადგან დემოკრატიულ ატმოსფეროს ქმნის და სოციალურ-ეკონომიკურ ფუნქციებს ასრულებს. ესაა კლუბები, სავაჭრო-გასართობი ცენტრები და სხვ. ამით ციფრული კულტურა გლობალური მედიური კულტურა ხდება, სადაც მის მონაწილეებს ვირტუალური სივრცის მთელი სამყარო სამოქმედოდ თვალწინ ემდგებათ. შედეგად ციფრული სივრცე ტერიტორიულ-დროითი საზღვრების გარეშე არსებულ ქსელურ სივრცედ ფორმირდება.

1 Oldenburg R. (1999). The Great good place. New-York, 337 p.

სივრცისაგან განსხვავებით, საზოგადოებრივ-ყოფით გარემოში დრო საოცრად „ჩქარდება“, მისი ფასი კი, ძალიან იზრდება, საქმიანობის ყველა სფეროში დინამიური ცვლილებები ყოველდღიურ ნორმად ყალიბდება. პირად ელექტრონულ „მეტყველებაში“ (მიმოწერაში) სულსწრაფობა დომინირდება, რის გამოც, ხშირად, გამოიყენება შეწყვეტილი სიტყვები, ინგლისურენოვანი ფრაზები და აბრევიატურები, მინიშნებები, სიმბოლოები, სიცილაკები (სმაილები, smiley), ემოჯები (Emoji) (სიტყვების გარეშე სურათებით ემოციების გადაცემა) და მესინჯერები, გიფები (გამოსახულების გაცვლის ფორმატი). მართალია, ამით დრო იზოგება, მაგრამ მისი დაკარგვის შიში მძაფრდება, რადგან გამოტოვებული ინფორმაციის დაკარგვის ემოციური განცდა ძლიერდება (დ. სტილმანის (D. Stillman) „გაშვებული სარგებლიანობის სინდრომი“¹). შედეგად ადამიანი ტექნოლოგიურ მოწყობილობებზე მუდმივად მიჯაჭვული, მისი ტუსალი თავისივე ნებით ხდება.

2. ციფრული იდენტობა (ვირტუალურ-რეალური იდენტობა, self-იდენტობა)

სოციალურ ქსელებში ახალგაზრდების ინტენსიურად ჩართვამ მთლიანად შეცვალა მათი ცხოვრებისა და აზროვნების სტილი, დაარღვია პირადი და საჯარო სფეროების ადრინდელი ბალანსი და წარმოაჩინა ინდივიდუალობის ისეთი ნიშნები, რომლებიც დამოუკიდებელია მათ სოციალურ მდგომარეობაზე, ასაკზე, რასაზე და ფიზიკურად ყოფნის ადგილზე. მათთვის კულტურული სივრცე გლობალური მედიური თანამშრომლობის ხელსაყრელ მოედნად იქცა, რადგან ყოველგვარი ინფორმაციის ნებისმიერ დროს თავისუფლად გავრცელების საშუალება მიეცათ. ამით ვირტუალური კომუნიკაციური სივრცე ციფრული ეპოქის ახალი კულტურული არეალი გახდა.

ინტერნეტ-სივრცეში სოციალურ სტატუსთან და ასაკთან დაკავშირებული ავტორიტეტის ძალა თითქმის გაქრა და მისაბამი ეტალონად ისინი წარმოჩნდა, რომლებმაც რაიმე ღირებუ-

1 Стилман Д., Стилман И. (2018). Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык. М.: Манн, Иванов и Фербер, 272 с.

ლი და სასარგებლო გააკეთეს, თვითრეალიზება სრულად შეძლეს, ფართო აღიარება მოიპოვეს და ფინანსური კაპიტალიც გაიზარდეს.

სოციალურ მიმდინარე ღრმა ტრანსფორმაცია ადამიანის ციფრული იდენტობის ამსახველი გახდა. აღნიშნული განსაკუთრებით თანამედროვე თაობებში გამოვლინდა, რადგან ისინი, მეტწილად, მათთვის ბუნებრივ ვირტუალურ-ტექნოლოგიურ გარემოში „ცოცხლობენ“, სადაც თავს ძალიან ლაღად გრძნობენ: ერთობიან, ეცნობიან სამყაროს, აკეთებენ კომენტარებს, ყიდიან და ყიდულობენ ნივთებს, აგზავნიან შეტყობინებებს... მათთვის რეალური და ვირტუალური სივრცე ერთდროულად არსებობს. თუმცა, პირველი, ლოკალური ნორმა-ტრადიციებით მკაცრად შეზღუდული და განსაზღვრულია, მეორე კი, - უკიდევგანი და აბსოლუტურად თავისუფალი, უხილავი, გაუპიროვნებელი და ანონიმური. ამიტომ რეალურ სივრცეს გაურბიან, მოუხელთებლად მარტოვდებიან და ვირტუალურში მთელი არსებით ერთვებიან. ამით ინდივიდის ციფრული იდენტობა კონსტრუირდება, რითაც მისი შინაგანი „მე“ თვითრეალიზდება.

ამასთან, ციფრულ რეალობაში მთელი არსით ჩაფლობა აუცილებელი ფიზიოლოგიური მოთხოვნილების დაკმაყოფილების დარად მიიჩნევა. შედეგად ინდივიდი სოციალურ გონებრივად სცილდება და ეულად ყალიბდება. ამიტომაც მარტოსულობა, როგორც ნებაყოფლობითი სოციალური თვითიზოლიაცია, XXI საუკუნის ახალ ფენომენად, კულტუროლოგიურ-ფსიქოლოგიურ პრობლემად განიხილება.¹

არადა, ადამიანის არსებობას მხოლოდ სხვა ადამიანებთან რეალურ (ფიზიკურ) ურთიერთობაში აქვს ეგზისტენციალური აზრი, რადგან მხოლოდ მათ ეტოლება, მათ ედარება, მათ უპირისპირდება და ამით სააქაო სამყაროში გამუდმებით ეძებს და პოულობს დაუცხრომელ კმაყოფილებასა და სულიერ ბედნიერებას. იმავდროულად, თანამედროვე თაობებში ნარცისიზმის (თვითშეყვარების) განცდაც ძლიერდება, რაც სხვადასხვა სი-

1 Turkle S. (2005). The second self: computers and the human spirit. - England, Twentieth Anniversary Edition, 372 p.

ტუაციაში ავტოპორტრეტული ფოტოსურათის წარმოჩინებით ვლინდება ანუ სელფური (ინგლ. Self საკუთარი თავი) კულტურა მკვიდრდება.

მაშასადამე, ახალგაზრდების ციფრული იდენტობა სოციალურ ქსელებში აქტიური მონაწილეობით ფორმირდება, რითაც მათი კულტურული პარადიგმა კონსტრუირდება, თანამდევით თავისი იმიჯით, წარმოდგენებითა და ღირებულებებით.

ციფრულ იდენტობას საფრთხეებიც აქვს, მაგ., ადამიანის წარმოდგენათა მანიპულაცია საკუთარ თავზე, საზოგადოებაზე, მოვლენებზე, მეგობრებზე...

3. კომუნიკაციის ფორმა

ციფრულმა ტექნოლოგიებმა მრავალფეროვანი ინფორმაციული კონტენტი (ტექსტური, აუდიო-ვიდეო) მეტად ღირებული საქონელი (რესურსი) გახადა. მისით შეიძლება არა მარტო ადამიანების, არამედ იურიდიული პირებისა და თვით სახელმწიფოების ეკონომიკურ-პოლიტიკური პროცესების მართვა.

გაციფრება და ინტერაქტიურობა თანამედროვე კომუნიკაციური პროცესების აღზევების განმსაზღვრელ ნიშნებად ყალიბდება. ეს პროცესი ადამიანთა საქმიანობის ყველა სფეროში აქტიურად მკვიდრდება და ვითარდება, ეკონომიკის დარგები/სექტორები ერთმანეთს ერწყმება და კლასტერულ ფორმას იძენს, ტექნოლოგიური კონვერგენცია ძლიერდება, მაგ., სმარტფონში კომპიუტერის, ტელეფონისა და ფოტოაპარატის ფუნქციები ერთიანდება, დიალოგიურობით კი სოციალური ქსელები „ცოცხალ“ და საინტერესო თავისუფალ სივრცედ ფორმირდება, სადაც ვირტუალური აქტორები ერთდროულად ხდებიან ინფორმაციის როგორც ბენეფიციარები (მიმღებები), ისე ანტრეპრეტერები (მწარმოებლები).

საყურადღებოა ისიც, რომ ციფრულ სივრცეში აქტიურობა და ნოვატორობა მყისვე ნახალისდება, რასაც ადასტურებს YouTube-ზე ბლოგერთა ვიდეორგოლების ხელმომწერებისა და მოწონებების (ე.წ. დალაიქების) კომერციალიზაცია.

იმავედროულად, ყოფით გარემოში თანამედროვე თაობების თანაცხოვრება წინააღმდეგობრივია:

- ერთი მხრივ, ვირტუალურ სოციალურ ქსელებში მათ ჰყავთ ასობით და ათასობით „მეგობარი“, ხშირად, ფიზიკურად უხილავებიც, რომლებთანაც 24/7/365 რეჟიმში აქტიურ კონტაქტში არიან. მეორე მხრივ კი, რეალურ ცხოვრებაში მარტონი რჩებიან საკუთარ შეხედულებებთან, წარმოდგენებთან, სურვილებთან და შიშებთან, იმედებთან და განცდებთან. და მათთვის რთულია ერთმანეთისაგან მკაფიოდ გამიჯნონ, სად არის ნამდვილი რეალობა. თუმცა, უდაოდ სურთ საზოგადოებრივი აღიარება, ღირსეული დასაქმება და გონებრივი პოტენციალის სრულად რეალიზება;

- ერთი მხრივ, ვირტუალურ გარემოში თანაცხოვრება აბსოლუტურად თავისუფალია და ნებაყოფლობითი, მეორე მხრივ კი, - საკმაოდ სუსტი, მოწყვლადი და გამჭვირვალე, რადგან აღნიშნული „მეგობრებიდან“ მრავალი ნაკლებად სანდოა, მათგან მოწოდებული ინფორმაცია კი, ხშირად, - ფეიკური (ყალბი).

ციფრულ კომუნიკაციას უარყოფითი მხარეებიც მრავლად აქვს: ხელმისაწვდომი ინფორმაციის დიდ მასივში მნიშვნელოვანის, არსებითის მიგნების სირთულე, მოპოვებული მზა კონტენტის კრიტიკულად შეუფასებლობა და ზერელე მოხმარება, ანონიმურობის პირობებში ურთიერთობის ეთიკური ნორმების დარღვევა და დევიაცია,¹ არავერბალური კომუნიკაციის არარსებობა, დასმულ შეკითხვებზე პასუხის გადადების შესაძლებლობა და სხვ.

ზოგადად, ციფრულ ურთიერთობას ახასიათებს: ანონიმურობა, მოსაუბრესთან ფიზიკური კონტაქტის არარსებობა, თავისუფლება და დამოუკიდებლობა, ელექტრონულ „მეტყველებაში“ ემოციური განწყობების სიმბოლოებითა და სურათებით გამოხატვა.

ინტერნეტ-გარემოში ციფრული კულტურის დონის დასადგენად გამოიყენება ციფრული კულტურის ინდექსი, რომელსაც Microsoft ქვეყნების მიხედვით მოზარდების გამოკითხვის მეტოდით იკვლევს. ინდექსით გაიანგარიშება, თუ რამდენად განიცდიდნენ ისინი შესაბამის რისკებს (მოტყუება, ტროლინგი

1 საზოგადოებაში აღიარებული ნორმების საწინააღმდეგო ქცევა.

და სხვ). ინდექსის უფრო დაბალი დონე შეესაბამება რისკების მცირე მიდრეკილებას და ციფრული კულტურის მაღალ დონეს.

საზოგადოების კულტურათა ნაირსახეობები

ცნობილი ამერიკელი კულტუროანთროპოლოგის, მ. მიდის (M. Mead), მოდელით¹, საზოგადოების კულტურათა სამი სახეობა არსებობს:

1. პოსტფიგურატიული საზოგადოება (ინდუსტრიულამდელი, ტრადიციული, არქაული) - უფროსი თაობის ქცევითი სტანდარტები სავალდებულო და მისაბაძია ახალგაზრდებისათვის, წინაპართა ტრადიციები შეუცვლელად გადაეცემა მომდევნო თაობებს. მართალია იგი ნელა და შეუმჩნეველად იცვლება, მაგრამ თაობათაშორისო კონფლიქტები არ წარმოიშობა. უმეტესად არსებობს მომთაბარე ხალხში, უცხოეთის დიასპორებსა და ინდურ კასტებში.

2. კო(ნ)ფიგურატიული საზოგადოება (ინდუსტრიული, მოდერნიზებული) - რიგითი ადამიანებისათვის მისაბაძია მათი თანამედროვეები; არსებობს იქ, სადაც ცვლილებები ხდება; სხვადასხვა თაობების ქცევითი ფორმები არაიდენტურია, რაც მათ შორის კონფლიქტს იწვევს. მართალია ამ საზოგადოებაში უფროსი თაობა წამყვან როლს კვლავ იწარჩუნებს, მაგრამ უმცროსი თაობისათვის იგი არ არის იდეალური და მისაბაძი; ახასიათებს ნუკლიანური ოჯახი (მშობლები და ბავშვები); სირთულე ჩნდება მაშინ, როცა პოსტფიგურატიული სისტემის კრიზისი იწყება. ასეთი შეიძლება იყოს უცხოეთში მუდმივად ემიგრაცია, სადაც უფროს თაობას მრავალი გარემოების გამო (სხვა რელიგია, სხვა ნორმები და იდეალები, სხვა საკომუნიკაციო ენა, ტექნიკის ცუდად ფლობა) უჭირს ახალ გარემოში სრულად ადაპტაცია. ამ მხრივ, თანამედროვე თაობები არსებითად განსხვავდებიან მათი წინამორბედებისაგან, რადგან გაცილებით სწრაფად ითვისებენ ახალ ციფრულ კულტურას.

3. პრეფიგურატიული (პოსტინდუსტრიული) საზოგადოება,

¹ Mead M. (1970). Culture and commitment: a study of the generation gap. New York: The American Museum of Natural History/Doubleday, 91 p.

რომელსაც ახასიათებს უფრო სწრაფი და ინტენსიური ტრანსფორმაცია. ამ ტემპების დაწევა დღევანდელ უფროს თაობას არ შეუძლია. ამიტომ წინა პლანზე გამოდის თანამედროვე თაობები. არა მარტო უმცროსები სწავლობენ უფროსებისა და თანატოლებისაგან, არამედ უფროსებიც - უმცროსებისაგან. დღევანდელი საზოგადოება კო(ნ)ფიგურატიულ და პრეფიგურატიულ კულტურათა შორის იმყოფება, უფრო განვითარებულ ქვეყნებში, რადგან, ხშირად, წარსულის გამოცდილება არასაკმარისია, ზოგჯერ კი, - საზიანოც.

ვისგან სწავლობს უმცროსი თაობა, რასაც შემდეგ უფროს თაობას ასწავლის?

- ყოველგვარ ტექნოლოგიურ სიახლეს, მათ შორის ციფრულ ტექნოლოგიებს, უმცროსი თაობა თვითგანვითარებით და/ან თანატოლების დახმარებით გაცილებით სწრაფად ითვისებს და უფრო ინფორმირებულ-დახელოვნებულა.

საბოლოო ჯამში, **პოსტფიგურატიული კულტურა ორიენტირებულია წარსულზე, კო(ნ)ფიგურატიული - აწმყოზე, პრეფიგურატიული კი, - მომავალზე.**

თანამედროვე ციფრული თაობები

დღევანდელ მსოფლიოში, ერთდროულად, რამდენიმე თაობა (ასაკის გრადაციის მიხედვით, ყოველ 20-25 წელიწადში ახალი თაობა ჩნდება) თანაარსებობს. ასეთ პირობებში, ხშირად, ის პრობლემები ვლინდება, რომლებიც თაობათა თანაცხოვრებას ართულებს, ზოგჯერ კი, მათ შორის, მწვავე კონფლიქტებსაც წარმოშობს.

ზოგადად, ყოველი თაობა მისთვის დამახასიათებელი ფასეულობებით ანუ სასიცოცხლო ორიენტირებით (ღირებულებებით) ცოცხლობს და შრომობს.

ყოველი ახალი თაობა ყოველთვის ილაშქრებს ცხოვრების დამკვიდრებული სტილისა და სტანდარტების წინააღმდეგ, რადგან წინამორბედ თაობებზე გონით აღმატებულად გრძნობს თავს: აქვს სხვა ხედვები, პრიორიტეტები და მიზნები. ხედავს ადრე შექმნილის ხარვეზებს, ნაკლოვანებებსა და მათ სრულყო-

ფას ცდილობს. ვფიქრობთ, სწორედ ამაშია ჩადებული საზოგადოებრივი პროგრესის არსი, რამეთუ, წინააღმდეგ შემთხვევაში, გვექნებოდა საყოველთაო სტაგნაცია. არადა, შედეგად სახეზეა საზოგადოებრივი პროგრესი ყველა მიმართულებით. თუმცა, ყოველი წინამორბედი თაობა უკმაყოფილოა მომდევნო თაობის და მიიჩნევს, რომ ახალი თაობა დროის უმოძულ მოთხოვნებს სათანადოდ ვერ უმკლავდება.

ასე იყო ოდიტგან, ასეა დღესაც და ასე იქნება მომავალშიც.

მიუხედავად იმისა, რომ ჩვენი სირღმისეული ფასეულობები ქვეცნობიერია, რომელთა უმრავლესობა, თავდაპირველად, ლატენტურია (არაცხადია, ფარულია), მოგვიანებით, ყოველი თაობა მათი ზემოქმედებით აზროვნებს, ცხოვრობს და მოქმედებს კიდევ. ახალი ფასეულობები ახლებურად განსაზღვრავენ ჩვენ ქცევით ორიენტირებს. მაგ., როგორი კომუნიკაცია გვაქვს ერთმანეთთან, როგორ ვაგვარებთ კონფლიქტებს, როგორ ვცდილობთ თვითგანვითარებას, რა არის ჩვენი პრიორიტეტები, რას ვყიდულობთ, როგორია ჩვენი მიზნები და ა.შ. და ა.შ.

სხვადასხვა კულტურულ ეთნოსში თაობათა ფასეულობები განსხვავებულია, რაც მათთან და მათ შორის ურთიერთობას ართულებს.

სოციოლოგები თვლიან, რომ უფროსი თაობა თანამედროვე თაობებს შორიდან შესცქერის და აფასებს. მათ შესაცნობად კი აუცილებელია მათივე მიკროსამყაროდან ვითარების შესწავლა და შესაბამისი დასკვნების გამოტანა.

თაობათა ურთიერთობის საკითხებს მრავალმა ცნობილმა მეცნიერმა (მაგ., დ. ტეპსკოტი, შ. ტერკლი, დ. სტილმანი, კ. მანჰაიმი, გ. სპენსერი, მ. კასტელსი და სხვ.) მიაქცია ყურადღება, თუმცა, საბაზოდ ჰოუფ-შტრაუსის კონცეფცია მიგვაჩნია.¹

თანამედროვე თაობებში მოიაზრება: „**Y თაობა**“ (1980-2000 წწ. დაბადებულები), „**Z თაობა**“ (2001-2010 წწ. დაბადებულები) და „**α თაობა**“ (2011 წლიდან დაბადებულები). ამ თაობებს გან-

¹ უფრო ვრცლად იხილეთ: ჯოლია, გ. (2017). თაობათა ურთიერთობის სირთულეები ჰოუფ-შტრაუსის თაობათა თეორიის მიხედვით. თბ., ჟურნ. „ბიზნეს-ინჟინერინგი“, №1-2. გვ. გვ. 24-30.

სხვაგვარად, სასიცოცხლო ორიენტირები აქვთ.

ზოგადად, ყოველი თაობისათვის ფასეულია ის, რაც დეფიციტურია: მაგ., უფროსი თაობებისთვის (ბები-ბუმერები, „X“-ები) წიგნები, როგორც ინფორმაციის/ცოდნის მიღების ძირითადი წყარო, იშვიათი იყო, დღესაც მათთვის უაღრესად ვალიდური და ფასეულია. „Y“ და „Z თაობებს“, რომლებიც ელექტრონული მონაცემების პროფიციტის პირობებში ცხოვრობენ, როგორც წესი, ცოცხალი ურთიერთობები აკლიათ. ისინი არიან ერთად და, იმავდროულად, ცალ-ცალკე (თანამედროვე ესკაპიზმი), რადგან პირად განცდებს ერთმანეთს სოციალური ქსელებით აწვდიან. მათთვის ინფორმაციის/ცოდნის მიღების ძირითადი წყარო სმარტფონია.

უფროსი თაობებისგან განსხვავებით, თანამედროვე თაობებმა განწყვიტეს „დროსთან მტკიცე კავშირი“. ეს სპეციფიკურობა ნათელს ხდის უფროს თაობათა ჩივილს იმის შესახებ, რომ მათ შვილებს სრულიად სხვა მოთხოვნები და სურვილები აქვთ. ისინი, ინფორმაციის ინტენსიური და მასობრივი ძიებისა და გამოყენების შედეგად, „ელექტრონულ მოქალაქეებად“ ყალიბდებიან, რადგან ინფორმაციას იღებენ ძალიან სწრაფად. მათ გონებას შეუძლია სხვადასხვა წყაროებიდან ერთდროულად მიიღოს და ოპერატიულად გადაამუშაოს დიდი მოცულობის ინფორმაცია. ამიტომ, ტექსტის ნაცვლად, უპირატესობას აძლევენ ინფორმაციის გრაფიკულ და ვიდეოკონტენტთან მუშაობას. ელექტრონული ფორმით მყისიერად ურთიერთობენ ერთმანეთთან (ახასიათებთ „ნეიროპლასტიკურობა“). მათთან (განსაკუთრებით, ალფელებთან) მულტისენსორული შელწევადობა ძალიან მაღალია, რაც ინფორმაციის გადაცემის პროცესს აჩქარებს, დამახსოვრებასა და გამოყენებას აძლიერებს. ისინი გონების პლასტიკურ-ელასტიურობას ყოველდღიურად ამჟღავნებენ და სხვადასხვა წყაროებიდან (Facebook, YouTube...) ინფორმაციის მიღებისა და დამუშავების თანამედროვე ტექნოლოგიებს ბუნებრივად და ვირტუოზულად ითვისებენ. უფროსი თაობებისაგან განსხვავებით, ისინი მართლაც სხვაგვარად ფიქრობენ. მაგ., რატომ დავიმახსოვრო, ვთქვათ, როდის დამარ-

ცხდა ნაპოლეონ I ვატერლოოს ბრძოლაში, როცა შეიძლება ეს ინფორმაცია სწრაფად მოვიძიო Google-ის დახმარებით?

ყოველ თაობას განსხვავებული ურთიერთობა აქვს გარე სამყაროსთან, წინა თაობებთან და ერთმანეთთან. მზად ვართ კი ჩვენ, უფროსი თაობა, მათი ქცევის ძირითადი მოდელები მივიღოთ? ვინ უნდა შეიცვალოს, - ჩვენ თუ ისინი? რა თქმა უნდა, ჩვენ, რადგან ურთიერთობის გარემო ჩვენთვის შეიცვალა!

თაობათა შორის არსებობს ფასეულობების და არა პიროვნული კონფლიქტები.

საკუთარი ფასეულობების სხვისთვის გადაცემა ურთულესია, ზოგჯერ კი, შეუძლებელი. თანამედროვე თაობები თავიანთ ბუნებრივ გარემოში არიან. ჰარმონიული თანაარსებობისთვის თუ გვსურს მათთან უმტკივნეულო კომუნიკაცია და სოლიდარული (ერთსულოვანი) საზოგადოების შექმნა, რაც დღევანდელი მსოფლიოს ერთ-ერთი უმთავრესი ამოცანაა, უნდა მოიძებნოს თაობათაშორისი ფასეულობების თანხვედრის შესაძლებლობები, რისთვისაც საჭიროა დიალოგის განვითარება. სხვა მხრივ, კონფლიქტი გარდაუვალია.

მიუხედავად იმის, რომ თანამედროვე თაობების ფასეული ორიენტირები ჯერ კიდევ სრულად არ ჩამოყალიბებულა, მაინც შეიძლება რიგი ტრენდების გამოყოფა:

1. ახალი ციფრული კულტურის ფორმირება. თანამედროვე თაობები ქმნიან ახალ ციფრულ კულტურას, რომელმაც ურთიერთობებში არ იცის არანაირი შეზღუდვები და ბარიერები, მათ შორის არც ეროვნული და არც ასაკობრივი საზღვრები.

2. სამყაროს მათისებური აღქმა. ვირტუალურმა კომუნიკაციამ IT სპეციალისტების ძალაუფლება გაზარდა და თავისუფლებისა და ღიაობის ახალი კულტურა წარმოშვა. ყველას შეუძლია რაიმე ნოვაციის როგორც შექმნა, ისე მოხმარება. ქსელური პლატფორმებით (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, YouTube...) „ციფრული საზოგადოება“ იქმნება და ახალ თაობებში ერთდროულად ორი მოცემულობა ჩნდება - ვირტუალური და რეალური ანუ ჰიბრიდული, რომლის კომპონენტები ერთმანეთ-

ზე ზემოქმედებენ თავისუფლების, ღიაობისა და ხელმისაწვდომობის პრინციპებით.

3. შემეცნებითი (კოგნიტური) სფეროს სხვაგვარად განვითარება. ცოდნაშემცველი ინფორმაციის თავისუფლად ხელმისაწვდომობა თანამედროვე თაობებში შემეცნებით პროცესებს ასუსტებს და მათ ძალისხმევას ინფორმაციის ტექნიკურ მონყობილობებში ჩატვირთვისკენ წარმართავს, რითაც გაჯეტების „მახსოვრობა“ იზრდება, ადამიანის კი, - მცირდება, რაც, საბოლოო ჯამში, ინდივიდის შემოქმედებით-კრიტიკულ აზროვნებაზე უარყოფითად ვლინდება. ფსიქოლოგები მკაფიოდ მიაჩნნიან ახალ ფსიქოლოგიურ ფენომენზე - ინტერნეტ-დამოკიდებულებაზე, მახსოვრობასთან მიმართებაში კი, - ციფრულ ამნეზიაზე. ძლიერდება ქსელური, „კლიპური“ აზროვნება, ნომოფობია (გაჯეტის გარეშე დარჩენის შიში), „გაშვებული სარგებლის სინდრომი“, „ყურადღების დეფიციტის სინდრომი“, „დროის აღქმის შეუმჩნეველობის სინდრომი“ და სხვ.

ამასთან, თანამედროვე თაობების აღნიშნულ კულტურულ ტრენდებს პარადოქსული ხასიათი აქვს: ერთი მხრივ, ციფრულ კულტურულ სივრცეში ისინი ლაღად ორიენტირდებიან, მეორე მხრივ კი, რეალურ ცხოვრებაში კომუნიკაციური უნარები ფორმირებული ჯერ არ აქვთ. ისინი პრეფიგურატიულ კულტურულ სივრცეში არიან, რაც თაობათაშორის ურთიერთობაში საკმაოდ წინააღმდეგობრივია.

ადამიანის ცნობიერება ციფრულ სამყაროში

თითქმის 5 საუკუნეა რაც ფილოსოფოსების (ჰობსი, ლოკი, რუსო...) ყურადღება მიიქცია ადამიანის დამოკიდებულებამ გარემოსთან მიმართებაში. მათი აზრით, ყოველ ინდივიდს აქვს შეცდომისაგან დაუზღვეველი გონი და თანდაყოლილი თავმოყვარეობა, რასაც ემატება პირადი უნარ-ჩვევები, ინტერესები და ქცევითი მოტივები. მათი ერთობლიობით ყალიბდება განსხვავებული თვისებების მქონე ადამიანები, რომელთა ქმედება დროსა და გარემოში ფართო დიაპაზონში მერყეობს.

ავსტრიელი სოციოლოგის, კ. მანჰაიმის (K. Mannheim) აზ-

რით, ერთი ეპოქის თაობათა განსხვავებული შეხედულებები დიდ გავლენას ახდენს მათი აზროვნების ფორმირებაზე.¹

თანამედროვე ახალგაზრდის ცნობიერებაზე დიდი მოცულობის მრავალფეროვანი ინფორმაციის მძლავრი არსენალი მუდმივად ზემოქმედებს. მრავალი კვლევით დასტურდება, რომ ფზიზლად ყოფნის ნახევარზე მეტ დროს ადამიანი ეკრანთან ატარებს და დროის ეს მონაკვეთი სულ უფრო იზრდება.

ჩნდება შეკითხვა: როგორ აისახება აღნიშნული სოციოკულტურული გარდატეხა მის მრავალფეროვან ქცევაზე?

ამ შეკითხვაზე ცალსახად პასუხის გაცემა რთულია, თუმცა, ერთი რამ ცხადია - გავლენა მეტად მნიშვნელოვანი იქნება.

საყოველთაო ინტერნეტის ეპოქაში ადამიანისათვის აქტუალური უფრო ღირებული ხდება, ვიდრე მოსალოდნელი, უფრო მყისიერი, ვიდრე პერსპექტიული, უფრო ფაქტობრივი, ვიდრე კონცეპტუალური, უფრო კონსენსუსი, ვიდრე თვითანალიზი...

ტრანსფორმაციას განიცდის ადამიანის სულიერი სფეროს ისეთი კომპონენტები, როგორებიცაა ინფორმაცია, ცოდნა და სიბრძნე. ინტერნეტი ძალისხმევას უფრო მეტად ინფორმაციული სამყაროს ფორმირებაზე აძლიერებს. კონსტრუირდება ინფორმაციის მიწოდების ფუნქციებიც, განსაკუთრებით გლობალურ საძიებო სისტემებში შეკითხვებზე მზა პასუხების მყისიერად მიწოდებისას, არჩევანის დიდი შესაძლებლობებით. თუმცა, ზეჭარბი ინფორმაცია ჭეშმარიტი და ვალიდური ცოდნის მიღებას აფერხებს და სიბრძნისაგან კიდევ უფრო გვაშორებს. შედეგად, ინფორმაციის, ცოდნასა და სიბრძნეს შორის განსხვავება ნელ-ნელა იკარგება.

მართალია ინტერნეტით რაიმე მოვლენის შესახებ ფაქტობრივი ინფორმაცია სწრაფად მოგვეწოდება, მაგრამ მას იშვიათად აქვს თვითახსნის უნარი - ანალიზი და ინტერპრეტაცია. არადა, ყოველი მომხდარი ფაქტი კავშირშია წარმოშობის მიზეზებზე, გარემოებებზე, თანამდევ მოვლენებზე, გავლენის

1 Маннгейм К. (2000). Очерки социологии знания: Проблема поколений – состязательность – экономические амбиции. М.: ИНИОН РАН, 162 с.

სფეროებზე, განზრახულობაზე და ა.შ. ამიტომ მოწოდებული ინფორმაცია განხილული უნდა იქნას წარსულის ფართო კონტექსტში, რათა ნამდვილ ცოდნად გადაიქცეს, რის საშუალებას ინტერნეტი ნაკლებად იძლევა.

ინტერნეტით მოპოვებული ინფორმაცია წიგნის ნაკითხვით შეძენილ ცოდნას ვერ შეცვლის. მართალია წიგნის კითხვა უფრო მეტ დროსა და ენერგიას მოითხოვს, მაგრამ, სანაცვლოდ, ადამიანის კონცეპტუალურ აზროვნებას ანვითარებს.

აღრე, ცოდნის შეძენისა და გამოცდილების გაზიარების კიდევ ერთი ტრადიციული საშუალება იყო პირადი საუბრები, რითაც ხდებოდა საინტერესო აზრების გაცვლა და მათზე მსჯელობა. დღეს მოკლე ტექსტური შეტყობინებების კულტურა ფართოდ მკვიდრდება, რასაც, ხშირად, სიმბოლოებით მიმოწერა ენაცვლება. ანუ, ფაქტობრივად, ადამიანთა შორის პირდაპირი აზრობრივი კომუნიკაცია სულ უფრო ქრება, განსაკუთრებით ახალგაზრდებში.

კომპიუტერი, რომელსაც ცალკეული კითხვების კონტექსტის გარეშე მარტივად და სწრაფად დამუშავება შეუძლია, გვაძლევს წარმოუდგენელ შესაძლებლობებს, თუმცა, იმავდროულად, მიღებული ინფორმაციის ადამიანის გონებაში დამახსოვრების სურვილი და უნარი ქვეითდება, მიღებული შედეგები კნინდება და ინფორმაციის მნიშვნელობას ნონა ეკარგება. ითრგუნება ადამიანის უნარი საკუთარ თავში ეძებოს და შექმნილი სიტუაციიდან როგორმე იპოვოს რაციონალური გამოსავალი, რადგან მეტად ენდობა ტექნოლოგიით მოწოდებულ მზა ინფორმაციას. ყოველივე აღუნებს დამოუკიდებელი აზროვნებისაკენ გონების სწრაფვას, რაც საბოლოო ჯამში, ნელ-ნელა ცვლის ინდივიდის ხასიათსაც, კერძოდ, ადამიანურობასთან მიმართებაში.

თუ, სულ მცირე, ორი ადამიანი ინტერნეტის საძიებო სისტემაში ერთი და იგივე შეკითხვას შეიყვანს, მაინცდამაინც ერთნაირ პასუხს ვერ მიიღებს. რას ნიშნავს ეს? ეს იმას ნიშნავს, რომ მომხმარებელს დახარისხებული და პერსონალიზებული ინფორმაცია მიეწოდება ანუ ისეთი, როგორიც მას ყველაზე უფრო შეესაბამება. ამით აშკარავდება ისიც, რომ ინფორმა-

ცია კარგავს უნივერსალურობის ნიშანს და მიზნობრივი ხდება. მართალია სასურველი ინფორმაცია უფასოდ მოგვეწოდება, მაგრამ, მის სანაცვლოდ, საფასურს ვიხდით საკუთარი მონაცემების გამჟღავნებით, რითაც ჩვენი პიროვნული პროფილი თანდათან იქმნება, რაც შესაძლოა უფრო ზუსტია, ვიდრე ჩვენ თვითონ პირუთვნელად დავიხასიათებდით საკუთარ თავს.

დასკვნა

- ციფრულმა ტექნოლოგიებმა შექმნა ახალი ციფრული კულტურა, რომელსაც ახასიათებს სამყაროს დუალური აღქმა: ერთი მხრივ, როგორც „ცოცხალი“ (რეალური), მეორე კი, - ტექნოლოგიური.

- ციფრული კულტურა გლობალურ და ლოკალურ განზომილებებში ქმნის სამყაროს ჰიბრიდულ გლოკალურ ტექნოლოგიურ ლანდშაფტს, რომელიც ქსელური ეფექტებით ადამიანებზე ახდენს როგორც დადებით, ისე უარყოფით ზემოქმედებას.

- „კულტურული სივრცის“ ცნება წინააღმდეგობრივია: ერთი მხრივ, იგი ებრძვის ტრადიციულს, ადრე დამკვიდრებულს, თუმცა, ადამიანი ფიზიკურად ამ გარემოში არსებობს და კვლავაც იარსებებს; მეორე მხრივ კი, ცნობიერად ამკვიდრებს ვირტუალურს, რომელიც ტრადიციულ ღირებულებებს უპირისპირდება.

- ციფრულ კულტურულ სივრცეს სამი საბაზო კრიტერიუმი აქვს: დრო და სივრცე, ციფრული იდენტობა და კომუნიკაციის ფორმა. თითოეული მათგანი ციფრულ გარემოში ახალ ნიშან-თვისებებს იძენს.

- იცვლება ადამიანთა ცნობიერება, ფორმირდება ვირტუალური იდენტობა, დროისა და სივრცის ახლებური აღქმა.

- აგლობალურ ასპარეზზე გამოდის ახალგაზრდების რამდენიმე თაობა, რომლებიც სხვა ღირებულებებითა და ფასეულობებით აზროვნებენ და ცხოვრობენ.

- თანამედროვე საზოგადოებაში ერთდროულად არსებობს პოსტფიგურატიული, კო(ნ)ფიგურატიული და პრეფიგურატიული კულტურები, აქედან, პირველი ორიენტირებულია წარსულზე, მეორე - აწმყოზე, მესამე კი, - მომავალზე.

გამოყენებული ლიტერატურა / REFERENCES:

1. ჯოლია, გ. (2017). თაობათა ურთიერთობის სირთულეები ჰოლვე-შტრაუსის თაობათა თეორიის მიხედვით. თბ., ჟურნ. „ბიზნეს-ინჟინერინგი“. #1-2, გვ. 24-30 / Jolia, G. (2017). Challenges in Receiving Education In light of the Strauss-Howe Generational Theory. Journal „Business-Engineering“.Tb., #1-2. P. 24-30.
2. Challenges in Receiving Education In light of the Strauss-Howe Generational Theory. Journal „Business-Engineering“.Tb., #1-2. P. 24-30.
3. Oldenburg, R. (1999). The Great good place. New-York, 337 p.
4. Mead, M. (1970). Culture and commitment: a study of the generation gap. New York: The American Museum of Natural History/ Doubleday.
5. Mesh, G. (2009). Internet and Youth Culture//The Hedgehog Review. №1 (11).
6. Turkle, S. (2005). The second self: computers and the human spirit.-England, Twentieth Anniversary Edition, 372 p.
7. Huizinga, J. (2017). Homo ludens. SPb: Ivan limbach Publishing House. 416 p.
8. Быстрова, Н. (2004). Культурное пространство как предмет философской рефлексии //Философские науки. №12 / Bistrova, N. (2004). Cultural Space as the Subject for Philosophical Reflection.
9. Маннгейм, К. (2000). Очерки социологии знания: Проблема поколений – состязательность – экономические амбиции. М. ИНИОНРАН, 162 с. / Mannheim, K. (2000). Essays on Sociology of Knowledge: Problem of a Generation – Competitiveness – Economic Ambitions. M. INIONRAN, 162 p.
10. Стилман, Д., Стилман, И. (2018). Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык. М.: Манн, Иванов и Фербер, 272 с. / Stillman, D., Stillman, J. (2018). Gen Z @ Work. How to Find Common Ground with Them. Mann, Ivanov, and Ferber, 272 p. http://fmsh.nis.edu.kz/wp-content/uploads/2018/09/SHymkent-NISH-FMN-metod_copilka-366.pdf.

THE PHENOMENON OF DIGITAL CULTURE IN THE MODERN TECHNOLOGICAL WORLD

Guram Jolia

PhD, Professor at GTU
g.jolia@gtu.ge

Nino Jolia

PhD in Economics

RESUME

XXI century has witnessed a transition into a technological dimension, and in every human activity, there is now a digital model being implemented.

The substantial change can be observed in culture as well – a new digital culture, completely different from the traditional one, has emerged and views the world from a dual perspective: “live” (real) on the one hand, and technological on the other.

Human consciousness is also changing, bringing selfism, virtual identity, narcissism, global relationships, a novel perception of time and space, defiance of authority, all of which make the generational rift increasingly obvious.

The digital culture that exists in two dimensions (global and local) is creating a new global technological landscape that is no longer bound by geography and through its networks, influences people in both positive and negative ways.

Several new generations have been and are being formed, which differ markedly from the earlier ones and uphold different principles and lead their lives in accordance with different values.

In the cultural cyberspace, on platforms brought about by ever-improving technology, people find a variety of ways to actively exchange information (private messages, public comments) and basically live in the virtual world, thereby creating digital culture.

The notion of “cultural space” is controversial: on the one hand, it goes against the traditional, defying convention, though the human still physically exists in this environment and will continue to do so for the foreseeable future; on the other hand, the human is trying to create and augment virtual realities that go against what is traditionally accepted.

The digital cultural space has three basic criteria: time and space, digital identity, and the form of communication. All three acquires new features in a digital environment.

In the modern society, post figurative, co(n)-figurative, and prefigurative cultures exist simultaneously, with the first being focused on the past, the second – on the present, and the last – on the future.

Keywords: culture, digital, virtual, information, content, phenomenon, identity, communication, global, local, glocal, transformation, postfigurative, co(n)figurative, prefigurative.