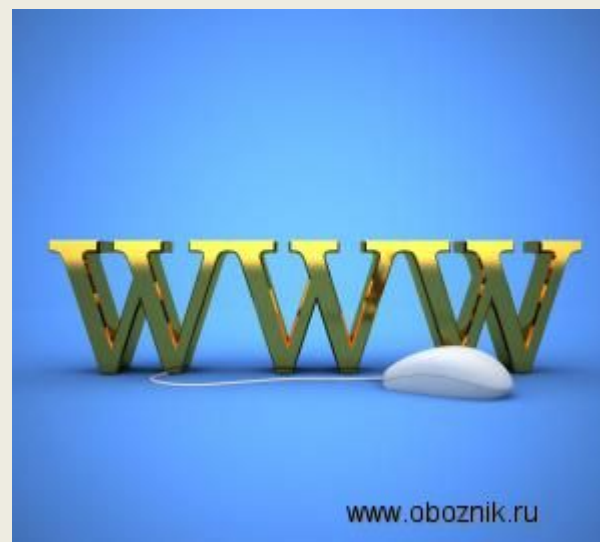


ЧЕЛОВЕК В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

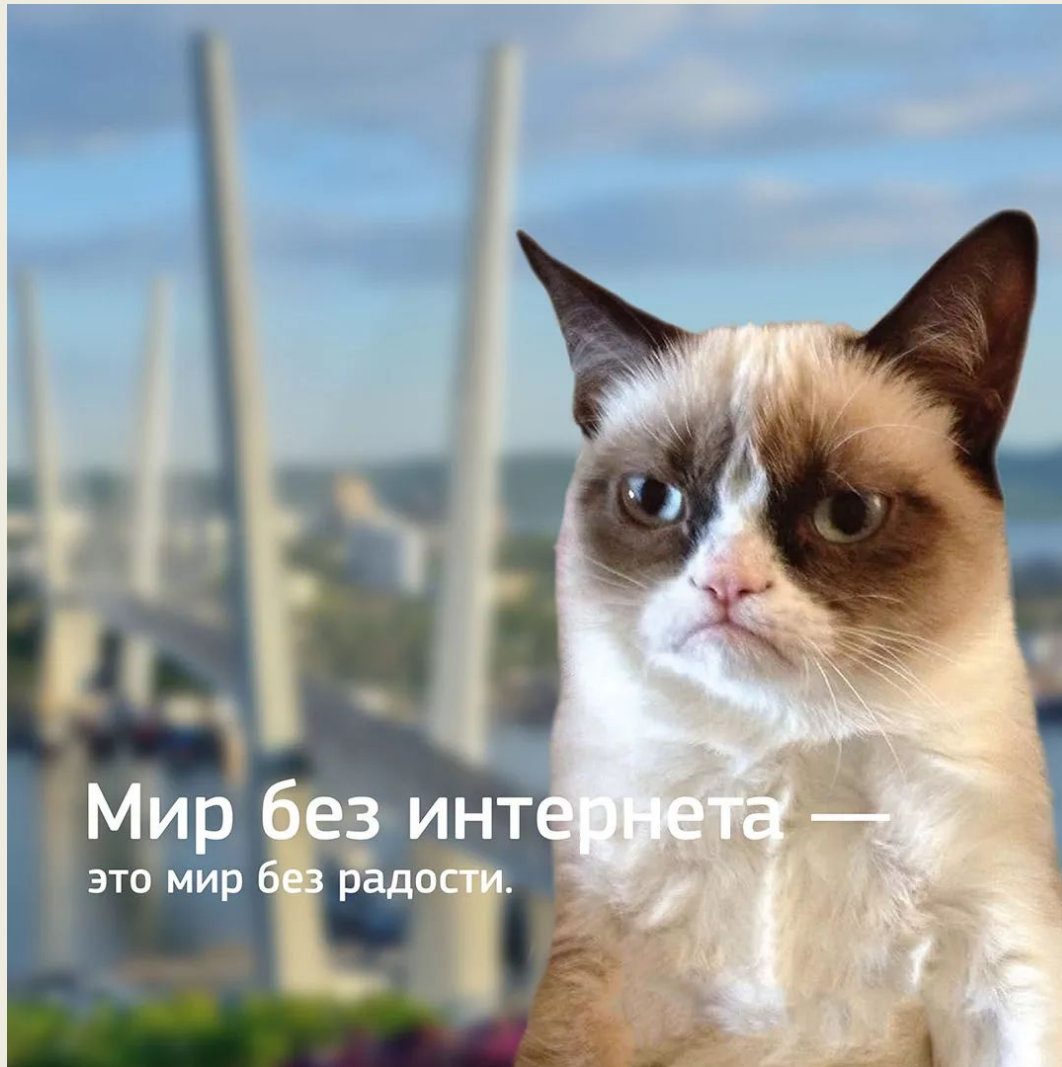
ЛЕКЦИЯ 1.

ЦИФРОВАЯ СРЕДА – ЭТО...

Понятие цифровой среды (пространства) во многом идентично мировому пониманию информационного пространства, определяемого стратегией развития информационного общества как совокупность информационных ресурсов, созданных субъектами информационной сферы, средств взаимодействия таких субъектов, их информационных систем и необходимой информационной инфраструктуры.



МИР ДО ЦИФРЫ



Мир без интернета —
это мир без радости.

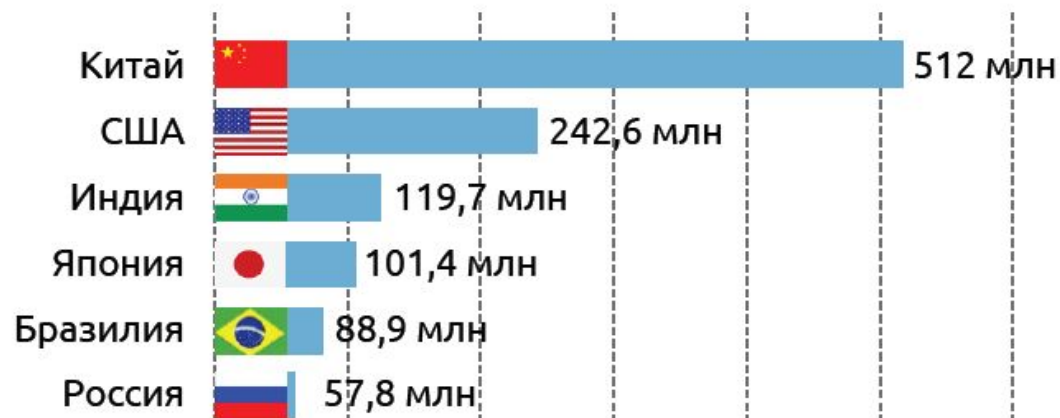
ЦИФРОВАЯ СРЕДА – ЭТО...

- **Информационная среда** существует столько же, сколько существует человечество. Менялись лишь средства коммуникации, способы хранения и предоставления информации, уровень ее доступности.
- **Цифровое пространство** представляет собой метафору, характеризующую пространство распространения сигналов в любых управляющих системах.
- Определяющим элементом для цифровой среды являются **цифровые технологии** (англ.: digital technology).

ПРОКОММЕНТИРУЙ!

Современные процессы глобализации, широкое внедрение новейших ИКТ во все сферы жизнедеятельности человечества, взрывные темпы расширения сетевого пространства постепенно продвигают мировое сообщество в цифровую эру, влияние которой уже сейчас неизбежно меняет коммуникационные реалии, базовые характеристики социоэкономической жизни, структуру социума, грани социокультурного развития индивидуумов.

СТАТИСТИКА



КОНВЕРГЕНЦИЯ

Конвергенция – процесс сближения, слияния различных медиаплатформ, различных средств передачи информационного материала, т.е. стирание границ между медиа как средствами обоюдной коммуникации, такими как телефон, почта, телеграф, и как средствами массовой коммуникации, такими как пресса, радио и телевидение.

КОНВЕРГЕНЦИЯ СЕТЕЙ

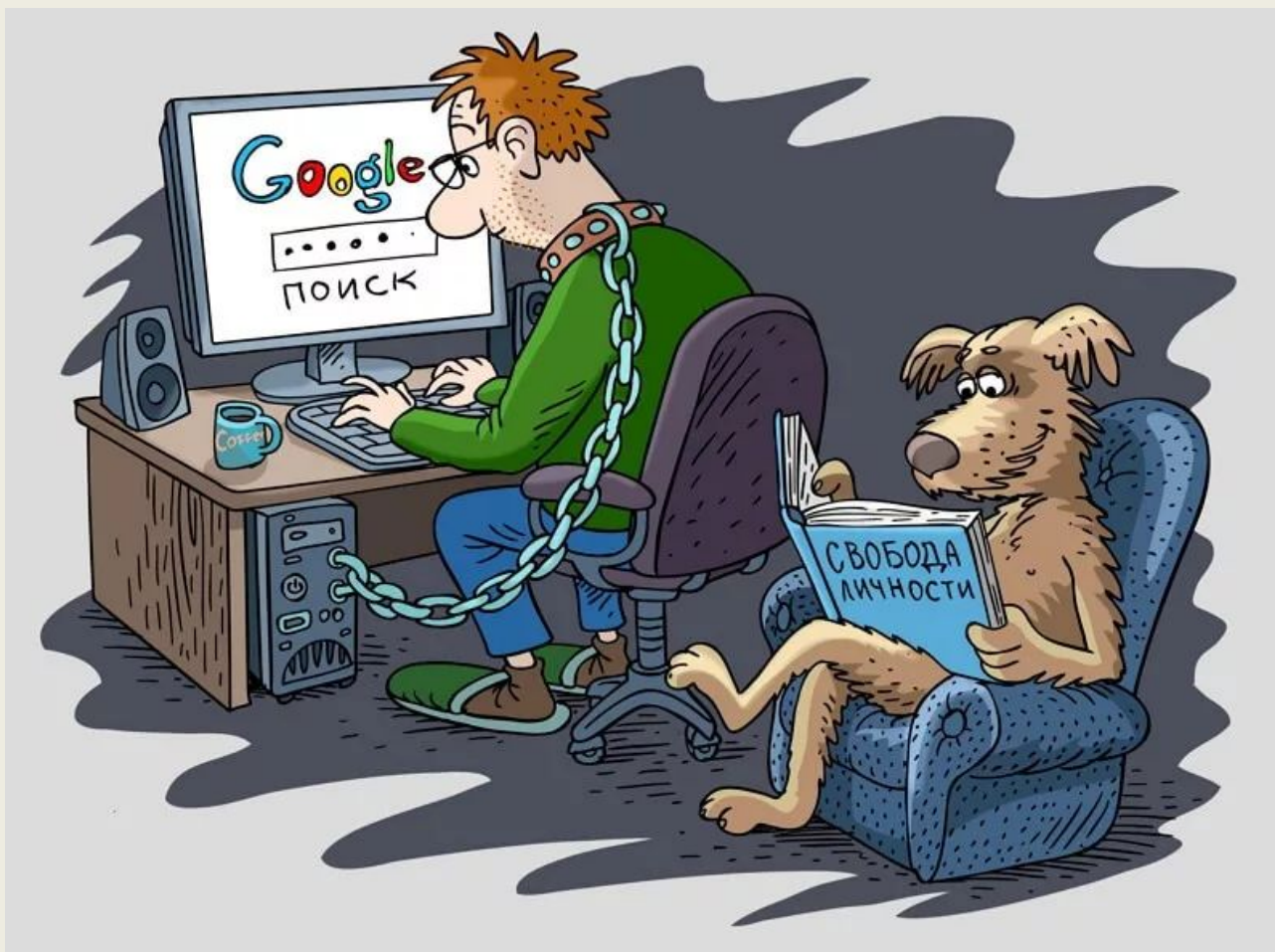
КОНВЕРГЕНЦИЯ ТЕРМИНАЛОВ

КОНВЕРГЕНЦИЯ УСЛУГ

КОНВЕРГЕНЦИЯ РЫНКОВ

КОНВЕРГЕНЦИЯ ЖАНРОВ И ФОРМАТОВ

ЧТО ПРОИСХОДИТ С ЧЕЛОВЕКОМ?



ЧТО ПРОИСХОДИТ?

- Интернет как новое культурное орудие влияет на высшие психические функции (речь, внимание, память)
- Человечество не становится умнее или глупее – оно меняется, приспособляя мозг к взаимодействию с сетью, ищет новую цифровую идентичность, экспериментирует со своим социальным сетевым «я», устанавливает новые – виртуальные (надгосударственные и наднациональные) – связи, отрабатывает новые способы поведения и социальные практики, моделируя отношение к агрессии в цифровой среде (сдерживающие механизмы здесь ещё несовершенны), к проблеме доступа и использования персональных данных, к выработке роботизированной (самоуправляемые машины – роботы-военные, шахматисты, авторы и проч.) этики и её сочетанию с этикой человеческой (биоэтика).

ПОКОЛЕНИЕ ЦИФРЫ

Y+Z=Цифровое поколение



1943-1964гг.
Беби-бумеры



(1965-1982 гг)
Поколение X



(1983-2000 гг.)
Поколение Y



(2001-...)
Поколение Z

ПОКОЛЕНИЕ ЦИФРЫ

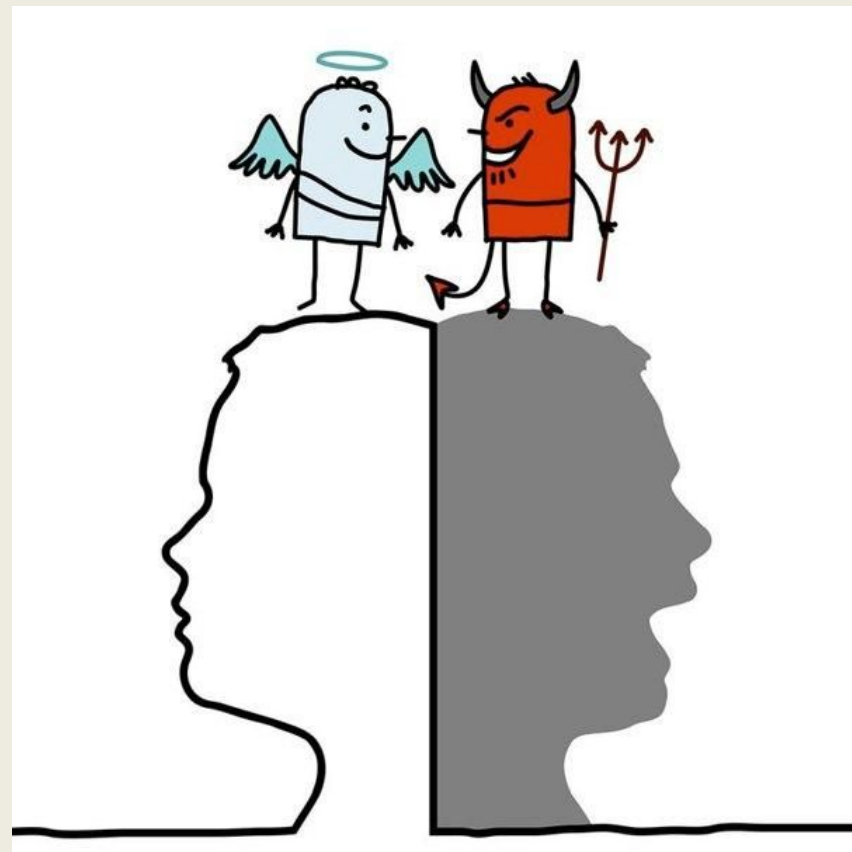
- многозадачные (включенность сразу в несколько медиасред);
- «смотрящие» (мир все больше воспринимается через визуализацию информации с помощью «картинок»);
- вуайеристские (современная коммуникация узаконила подсматривание», трансляцию жизни онлайн и массовую самопрезентацию; не случайно «селфи» – главное слово английского словаря 2013 г.);
- интерактивное (включенное в жизнь людей и сообществ с помощью мобильных устройств и социальных сетей);
- играющее (от геймерства и тестов/игр в медиа до гиф-анимации в репортажах о предвыборных политических дебатах)
- проектное (коммуникация – частая, доступная, на удаленном доступе, виртуальная – становится основой креативного проектного бизнеса, для которого не обязательно ходить на службу, а можно иметь идею, единомышленников, ноутбук и подключение к сети).

БУДУЩЕЕ НАЧАЛОСЬ

- **изменение мирового экономического порядка**, в котором господствует инновационная, построенная на знаниях и технологиях, экономика;
- **гуманитаризация технологий** – человек осваивает новые технологии все быстрее, все большее количество людей включается в этот процесс, технологии начинают создавать «культуру коллективного разума», построенную на соучастии и взаимности («умные толпы», «умные сообщества»);
- **гуманитаризация и медиатизация конфликтов** – меняются ценности «войны и мира», в «гибридных войнах» идет сражение не за территории, а за ценности; противостояние переходит в виртуальную, бесконтактную плоскость («умное» оружие, медиапротивостояние, война «нарративов»);
- **появление новых профессий**, которые связаны: со способностью к взаимодействию с другими – т. е. в широком смысле с коммуникациями; с креативностью, со способностью визуализировать и презентовать – т. е. с медиакоммуникациями; с эмоциональным интеллектом и навыками критического мышления, анализа и синтеза информации и способностью принимать комплексные решения – т. е. с деятельностью мозга;
- **деинституционализация** – расширение и развитие разнообразных внеинституциональных сфер жизни: самозанятость, самоорганизация, самообразование.

ЧТО ПРОИСХОДИТ С НАМИ?

Бытованием в цифровой среде постепенно меняет наше отношение к событиям жизни (иное «погружение в событие»), трансформирует качество сопереживания событию.



ЗАДАНИЕ 1.

Объявите информационный «блэкаут». На **три часа** вы должны отключить все электронные устройства и ничего не смотреть, не слушать, не читать. Это значит, что у вас должны быть выключены также радио, телевидение, Интернет, вы не должны заходить в социальные сети, получать новости из любых других источников информации, разговаривать с родными, близкими, друзьями по телефону. Задача – «отключить себя» от всех новостей и изолировать от информации. В конце эксперимента – спустя три часа – проанализировать и описать это время «вне связи» и «вне информации».

НАПИСАТЬ ЭССЕ!

«ЖИЗНЬ ВНЕ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ»

«ЧЕЛОВЕК В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ»

ЗАДАНИЕ 2.

Проведите суточное наблюдение за личным медиапотреблением, составьте список ресурсов (с указанием времени пребывания). Оформите на графике свой типичный ежедневный маршрут в цифровой среде (карта).

СДЕЛАТЬ КАРТУ МЕДИАМАРШРУТА!

РЕСУРСЫ В ПОМОЩЬ

Dipity — сервис создания хронологических лент
te-st.ru/tools/dipity/

Slidely — инструмент для создания интерактивных коллажей или слайд-шоу

te-st.ru/tools/slidely/?utm_content=buffer44615&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer

25 полезных инструментов для создания блога, который будут читать —

geniusmarketing.me/lab/25-poleznyh-instrumentov-dlya-sozdaniya-bloga-kotoryjbudut-chitat/

9 сервисов для создания хроник: О том, как каждое событие представить на шкале времени: Обзор лучших сервисов и приложений для создания хроник — newtonew.com/overview/9-servisov-dlja-sozdanija-hronik

6 инструментов для создания изображений для социальных медиа — bit.ly/1PmiaUg

И ЕЩЁ!

Как проверить новости на правдивость. Е-книга для журналистов и блогеров. Бесплатно — bit.ly/1PmhVJ9

Как рассказать историю при помощи интерактивной карты — bit.ly/1Kbhobx Как создать сайт: Пошаговое руководство — tilda.education/how-to-buildwebsite?utm_source=facebook&utm_medium=cpc&utm_campaign=fbpost

Лонгрид: Правила, примеры, сервисы — bestapp.menu/longrid-pravila-primeryservisy/

Медиамодель будущего: Антрепризная журналистика Соколова-Митрича — www.chaskor.ru/article/mediamodel_budushchego_389