

## ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.7)

Научная статья

УДК 304.3

doi: 10.18522/2070-1403-2024-103-2-10-15

### ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ПОВСЕДНЕВНОГО МИРА ЧЕЛОВЕКА

© *Константин Викторович Воденко<sup>1</sup>, Лариса Владимировна Шевченко<sup>2</sup>*

<sup>1, 2</sup>*Южно-Российский государственный политехнический университет (НПИ) имени М.И. Платова, г. Новочеркасск, Россия*

<sup>1</sup>*vodenkok@mail.ru* <sup>2</sup>*larishilton89@mail.ru*

**Аннотация.** Анализируются основные тенденции трансформации повседневного мира человека цифрового общества. Развитие цифровых технологий привело к радикальным изменениям в межличностной коммуникации, в организации трудовой и досуговой деятельности, в бытовой сфере. Цифровизация общества способствовала существенным трансформациям повседневного мира человека, освободив его от многих рутинных задач, которые ранее ему приходилось решать ежедневно. Перенос значительной части социальных контактов в виртуальную реальность сопровождается образованием новых инструментов, позволяющих решать массу повседневных задач не выходя их дома.

**Ключевые слова:** повседневный мир, цифровые технологии, цифровая трансформация, виртуальная реальность, искусственный интеллект, фриланс, цифровой досуг.

**Для цитирования:** Воденко К.В., Шевченко Л.В. Цифровая трансформация повседневного мира человека // Гуманитарные и социальные науки. 2024. Т. 103. № 2. С. 10-15. doi: 10.18522/2070-1403-2024-103-2-10-15

## PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.7)

Original article

### Digital transformation of human everyday world

© *Konstantin V. Vodenko<sup>1</sup>, Larisa V. Shevchenko<sup>2</sup>*

<sup>1, 2</sup>*Platov South-Russian State Polytechnic University (NPI), Novocherkassk, Russian Federation*

<sup>1</sup>*vodenkok@mail.ru* <sup>2</sup>*larishilton89@mail.ru*

**Abstract.** The article analyzes the main trends in the transformation of the everyday world of a person in a digital society. The development of digital technologies has led to radical changes in interpersonal communication, in the organization of work and leisure activities, and in the domestic sphere. The digitalization of society has led to significant transformations in a person's everyday world, freeing him from many routine tasks that he previously had to solve on a daily basis. The transfer of a significant part of social contacts to virtual reality is accompanied by the formation of new tools that allow solving a lot of everyday problems without leaving their home.

**Key words:** everyday world, digital technologies, digital transformation, virtual reality, artificial intelligence, freelancing, digital leisure.

**For citation:** Vodenko K.V., Shevchenko L.V. Digital transformation of human everyday world. *The Humanities and Social Sciences*. 2024. Vol. 103. No 2. P. 10-15. doi: 10.18522/2070-1403-2024-103-2-10-15

#### *Введение*

Стремительное развитие цифровых технологий радикально трансформирует все сферы жизни общества, включая и сферу повседневности. Последняя отражает локальный мир жизненных практик человека, которые характеризуются повторяемостью, рутинностью, устойчивостью. Несмотря на это, повседневность является важной составляющей человеческой жизни, поскольку она пронизывает практически все сферы – трудовую, личную, досуговую и др. Социальные изменения, идущие в мире, влекут за собой трансформацию привычных моделей повседневности, что определяет необходимость исследования специфики повседневного мира личности в условиях развития цифрового общества.

*Предмет исследования.* Предметом исследования выступает повседневность человека цифрового общества.

*Целью исследования* является экспликация основных тенденции цифровой трансформации повседневного мира человека.

*Использованы следующие методологические подходы.* Концептуальными для исследования выступают положения теории повседневности [2; 4; 11], концепции габитуса П. Бурдьё [3], теории цифрового общества [13] и цифровизации экономики [15; 16; 17].

*Тенденции трансформации трудовой деятельности человека цифрового общества*

Сегодняшний этап развития постиндустриального общества характеризуется развитием цифровых технологий, благодаря которым все аналоговые, физические виды информации переводятся в цифровой формат. Это позволяет им становиться все более индивидуальными, мобильными и легко адаптируемыми.

Цифровые трансформации существенно трансформируют мир повседневности человека, в структуре которого ключевыми сферами выступают трудовая, бытовая, досуговая деятельность, а также потребительские практики. Действительно перевод большей части социальных отношений в виртуальную реальность сопровождается образованием новых инструментов, позволяющих решать массу повседневных задач не выходя их дома. Речь идет о возникновении виртуальных платежных систем, виртуальных маркетплейсов, онлайн-игр и даже появлении виртуальных друзей и виртуальных сообществ по интересам.

Цифровизация труда современного человека стала следствием цифровизации экономической сферы общества. Начало осмысления проблемы цифровизации экономики относится к исследованиям Д. Тапскотта, который одним из первых стал анализировать влияние Интернета на бизнес-процессы [20]. В дальнейшем различные аспекты проблемы цифровизации экономики рассматриваются в работах Н. Негропonte, Дж. Хоукинса, Ж. Хартлея и др. [17; 16; 15]. По мнению ученых, внедрение инновационных технологий позволяет сокращать время на хранение, обработку и передачу информации, что значительно оптимизирует процессы управления в производстве, в финансовом секторе и сфере услуг. Благодаря этому деятельность человека во многих секторах экономики освобождается от рутинных процессов.

Технологии искусственного интеллекта автоматизируют многие рутинные операции, которые ранее выполнялись исключительно человеком. Специалисты отмечают, что цифровое общество использует элементы ИИ в самых разных устройствах: от простейших бытовых вещей (утюгов, кофемашин, телевизоров) до самых сложных, включая человекоподобный ИИ, способный выполнять сложнейшие и высокотехнологичные задачи, связанные с учебными, педагогическими, исследовательскими и другими функциями [10].

Очевидно, что технологии искусственного интеллекта принципиально меняют рынок труда, появляются новые профессии и соответственно новые требования к профессиональным компетенциям личности. Так в цифровом обществе растет потребность в специалистах, обладающих креативностью, мобильностью, знаниями в сфере IT, способностями к решению множества задач. Кроме того, развитие цифровых технологий привело к существенному расширению субъектов социальной коммуникации, включив в число коммуникаторов наряду с человеком агентов искусственного интеллекта.

Надо сказать, что цифровизация общества влечет за собой трансформацию в организации труда, открывая возможности для дистанционной работы, для развития фриланса и пр. Сегодня фриланс все больше становится не только самостоятельной формой трудовой занятости, но и образом жизни современного человека. Исследователи указывают, что «фриланс в современном обществе становится такой же реальностью, как, например, использование телефона не только для звонков, но и для иных видов коммуникации: фото- и видеофиксация, хранение и передача информации, организация своего личного пространства, навигация и база данных» [5, с. 28].

Вовлечение цифровых технологий в организацию трудовой сферы значительно расширяет возможности последней в плане свободы, мобильности, вариативности и пр. Кроме того, потенциал этих технологий принципиально меняет формат самой работы. Конечно, на

сегодняшний день говорить о вытеснении традиционных форм занятости преждевременно, но тенденция на самостоятельную и удаленную организацию трудовой деятельности приобретает широкое распространение в обществе.

*Цифровая трансформация бытовой и досуговой сфер жизни современного человека*

Повседневность человека включает не только трудовые будни, но и бытовую сторону его жизни. В этой сфере важную роль начинают играть технологии Интернета вещей. Специалисты предлагают рассматривать данное явление как интеграцию виртуального и реального миров, в которой взаимодействуют (включая сферу общения) люди и сложные технические устройства [8]. Проникая в сферу повседневности подобные устройства начинают по-новому организовывать быт человека цифрового общества, предлагая разнообразные устройства для охраны жилища, системы навигации для определения маршрутов, мобильные приборы для диагностики человеческого здоровья, электронные средства управления отопительными системами, датчики воды, света и т.п.

Примером внедрения цифровых технологий в пространство повседневной жизни человека является система, получившая название «Умный дом». Представляя собой технологию дистанционного управления различными приборами в доме, данная система автоматизирует множество однообразных постоянно повторяющихся задач, которые человек выполняет ежедневно. Очевидно, что новые технологии принципиально трансформируют жизнь людей, меняют их повседневные практики на основе симбиоза человека и техники. Особенностью современного мира является технизация пространства и технологизация времени, поэтому сегодня человек не просто пользуется технологическими устройствами, он живет внутри техносферы.

Повседневная жизнь человека включает и досуговую сферу. К анализу досуга как свободной деятельности людей обращался еще Аристотель, указывая на то, что вся человеческая жизнь распадается на занятия и досуг. Досуг, очевидно, заключается уже в самом себе и удовольствие, и счастье, и блаженство, и все это выпадает на долю незанятых людей. В том государстве, которое желает иметь прекрасный строй, граждане должны быть свободны от забот о предметах первой необходимости [1].

Проблема досуга интересует и современных авторов, которые определяют досуг как деятельность, осуществляемую в свободное от труда и быта время. Назначение досуга – восстановить силы (физические, интеллектуальные) и вернуть субъекту трудоспособность [9]. Надо сказать, что досуговая сфера позволяет удовлетворять широкий спектр потребностей человека – физиологических (релаксация, восстановление здоровья), социальных (общение, массовые мероприятия и пр.), культурных (образование, духовное развитие путем приобщения к различным видам искусства и т.п.).

Досуговые практики человека доцифрового общества проявлялись в основном в организации народных гуляний, в рамках которых проводились развлекательно-спортивные мероприятия. В дальнейшем досуг посвящался посещению театров, музеев, выставок, кинотеатров, а с появлением современных средств передвижения (поездов, теплоходов, автомобилей, самолетов) начинает развиваться досуговый туризм, связанный с посещением новых мест, знакомством с новыми культурами и их достижениями.

Следует отметить, что если цели человека в рамках трудовой деятельности человек так или иначе ориентированы на практическую пользу, на получение материальных предпочтений, то в сфере досуга не преследуются сугубо утилитарные цели. В связи с этим главное в досуге, по мысли ученых, не утилитарное использование свободного времени, получение удовольствия, освобождение от рутинных обязанностей и использование данного временного промежутка на решение тех задач, которые связаны с внутренним развитием, удовлетворением духовных потребностей, не осуществимых в рамках иных видов человеческой активности [6].

С появлением сети Интернет и индивидуальных мобильных устройств досуговая сфера переместилась в виртуальную реальность. Это привело к тому, что в современном научном дискурсе появилось понятие «цифровой досуг», которое отражает тенденцию проведения свободного времени в сети Интернет.

Анализ цифровой трансформации досуговой сферы присутствует в работах зарубежных авторов – К. Спраклена, Т. Шольца, Р.Д. Путнэма и др. [19; 14; 18]. Исследователи отмечают, что появление виртуальной среды и развитие цифровых технологий привело к тому, что сегодня человек может организовать свой досуг независимо от своего реального местонахождения и своих финансовых возможностей, в частности, виртуально путешествовать, посещать музеи, выставки, библиотеки и др. Цифровые технологии открывают и принципиально новые возможности. В частности, благодаря интерактивным инструментам можно не только видеть то или иное зрелище (концерт, фестиваль), но и становится его участником. Отмечается, что уже сегодня у зрителя, физически присутствующего на подобном мероприятии, меньше преимуществ, чем у того, кто наблюдает за ним в Интернете [12].

Очевидно, что в условиях цифровизации общества досуговая сфера повседневной жизни человека стремительно меняется. Как справедливо отмечают ученые, сегодня «те мероприятия, которые ранее требовали расхода денег или физического перемещения, теперь осуществляются периодически или регулярно виртуально в пределах домохозяйства, с участием неприсутствующих лиц (видеоконференции и игры с друзьями в Интернете) [7].

Кроме того, цифровизация досуга затрагивает не только сферы общения, игр, туризма, но и сферу покупок, которая также начинает осуществляться преимущественно онлайн. Активное развитие интернет-торговли вытесняет традиционные способы приобретения товаров.

Надо отметить, что особенностью досуга в условиях цифровизации становится его тесная связь с трудовой деятельностью. Если ранее эти сферы были четко дифференцированы друг от друга по своим целям, мотивам, способам осуществления, но развитие цифровых технологий размыло границы между ними. Последнее связано с тем, что сегодня работник может самостоятельно определять свое рабочее и свободное время, поскольку в условиях цифровизации общества переход от работы к досугу и наоборот осуществляется посредством одного клика в сети Интернет.

#### *Выводы*

Изложенное выше дает основание заключить, что цифровые технологии прочно вошли в повседневную жизнь современного человека. Цифровизация способствует революционным изменениям в политической и социальной сферах, формах ведения бизнеса, инновационно изменяет каналы коммуникации и инструменты управления, одновременно трансформируя и саму повседневность. В настоящее время представители разных поколений используют широкий спектр высокотехнологичных устройств (компьютеры и портативные гаджеты, оснащенные различными приложениями), коммуницируют в социальных сетях, что становится естественным для человека современного мира.

#### **Список источников**

1. *Аристотель*. Политика. Сочинения: В 4 т. Т. 4. - М.: Мысль, 1983. С. 376-644. // Библиотека Михаила Грачева. – URL: // [grachev62.narod.ru/aristotel/contents.html](http://grachev62.narod.ru/aristotel/contents.html) (дата обращения 25.12.2023).
2. *Бергер П., Лукман Т.* Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. 323 с.
3. *Бурдье П.* Структуры. Habitus. Практики // Современная социальная теория: Бурдье, Гидденс, Хабермас. Новосибирск: Изд-во НГУ, 1995. С. 16–31.
4. *Вальденфельс Б.* Повседневность как плавильный тигль рациональности // Социо-Логос. М.: Прогресс, 1991. С. 39–50.
5. *Варакина Г.В.* Фриланс как форма занятости и образ жизни: социально-психологические аспекты // Качество жизни в фокусе междисциплинарных исследований. М.: ООО «Издательство Ипполитова», 2019. С. 28–32.
6. *Васина С.Е.* Культурно-досуговая деятельность // Система ценностей современного общества. 2010. № 16. С. 204–208.

7. *Долженкова М.И., Бортникова Т.Г.* Проблематика организации цифрового досуга в зарубежной исследовательской практике // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2021. Т. 26. № 195. С. 210–222.
8. *Ким Е.О., Шин А.А.* Интернет вещей: перспективы применения // Вестник Челябинского государственного университета. 2019. № 3 (425). Вып. 64. С. 230–234.
9. *Медведева Н.В., Шишлова А.И.* Организация досуга молодёжи на муниципальном уровне: теория и практика // Материалы Афанасьевских чтений. 2016. № 1 (14). С. 97–103.
10. *Неизвестный С.И.* Социальные проблемы принятия решений искусственным интеллектом в цифровом обществе // Социологический журнал. 2021. Т. 27. № 2. С. 90–108.
11. *Шютц А.* Смысловая структура повседневного мира: Очерки по феноменологической социологии. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. 336 с.
12. *Юлдашева М.Б.* Размышление о развитии сферы культуры и досуга в эпоху цифровизации // *Talqin va tadqiqotlar ilmiy-uslubiy jurnali*. 2022. № 2. С. 118–122.
13. *Brennen S., Kreiss D.* Digitalization and Digitization – Culture Digitally. – URL: <http://culturedigitally.org/2014/09/digitalization-and-digitization/> (date accessed 15.02.2024).
14. *Digital Labor: the Internet as Playground and Factory* / Ed. by T. Scholz. N. Y.: Routledge, 2013. 274 p.
15. *Hartley J.* Creative Industries. Oxford: Blackwell, 2005. 434 p.
16. *Howkins J.* The Creative economy: how people make money from ideas. 1st ed. London: Penguin Books, 2001. 263 p.
17. *Negroponte N.* Being Digital. New York: Alfred A. Knopf, 1995. 243 p.
18. *Putnam R. D.* Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. New York, Simon and Schuster Publ., 2000. 544 p.
19. *Spracklen K.* Digital Leisure, the Internet and Popular Culture. Communities and Identities in a Digital Age. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015. 228 p.
20. *Tapscott D.* The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence. Paperback, 1994. 368 p.

### References

1. *Aristotle.* Politics. Writings: In 4 vols. Vol. 4. - Moscow: Mysl, 1983. P. 376-644. // Biblioteka Mikhail Grachev. – URL: <http://grachev62.narod.ru/aristotel/contents.html> (accessed 25.12.2023).
2. *Berger P., Lukman T.* Social construction of reality. A treatise on the sociology of knowledge. Moscow: Medium, 1995. 323 p.
3. *Bourdieu P.* Structures. Habitus. Practices // Modern social theory: Bourdieu, Giddens, Habermas. Novosibirsk: NSU Publishing House, 1995. P. 16-31.
4. *Waldenfels B.* Everyday life is like a melting pot of rationality // *Socio-Logos*. M.: Progress, 1991. P. 39-50.
5. *Varakina G.V.* Freelancing as a form of employment and lifestyle: socio-psychological aspects // Quality of life in the focus of interdisciplinary research. M.: Ippolitova Publishing House, 2019. P. 28-32.
6. *Vasina S.E.* Cultural and leisure activities // The value system of modern society. 2010. No. 16. P. 204-208.
7. *Dolzhenkova M.I., Bortnikova T.G.* Problematics of digital leisure organization in foreign research practice // Bulletin of the Tambov University. Series: Humanities. 2021. vol. 26. No. 195. P. 210-222.

8. *Kim E.O., Shin A.A.* Internet of Things: application prospects // Bulletin of the Chelyabinsk State University. 2019. No. 3 (425). Issue 64. P. 230-234.
9. *Medvedeva N.V. Shishlova A.I.* Organization of youth leisure at the municipal level: theory and practice // Materials of the Afanasiev readings. 2016. No. 1 (14). P. 97-103.
10. *Neizvestny S.I.* Social problems of decision-making by artificial intelligence in a digital society // Sociological Journal. 2021. Vol. 27. No. 2. P. 90-108.
11. *Schutz A.* The semantic structure of the everyday world: Essays on phenomenological sociology. M.: Institute of the Public Opinion Foundation, 2003. 336 p.
12. *Yuldasheva M.B.* Reflections on the development of the sphere of culture and leisure in the era of digitalization // Talqin tadqiqotlar va ilmiy-uslubiy jurnali. 2022. No. 2. P. 118-122.
13. *Brennen S., Kreiss D.* Digitalization – culture in digital form. – URL: <http://cul-turedigitally.org/2014/09/digitalization-and-digitization/> (accessed 15.02.2024).
14. Digital labor: The Internet as a playground and factory / Edited by T. Scholz. New York: Routledge, 2013. 274 p.
15. *Hartley J.* Creative industries. Oxford: Blackwell, 2005. 434 p.
16. *Hawkins J.* Creative economy: how people make money from ideas. 1st ed. London: Penguin Books, 2001. 263 p.
17. *Negroponte N.* To be digital. New York: Alfred A. Knopf, 1995. 243 p.
18. *Putnam R. D.* Bowling Alone: The Collapse and Rebirth of the American community. New York, Simon & Schuster Publishing House, 2000. 544 p.
19. *Spraklen K.* Digital leisure, the Internet and mass culture. Communities and identities in the digital age. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015. 228 p.
20. *Tapscott D.* Digital economy: prospects and dangers in the age of network intelligence. Paperback, 1994. 368 p.

*Статья поступила в редакцию 10.03.2024; одобрена после рецензирования 26.03.2024; принята к публикации 26.03.2024.*

*The article was submitted 10.03.2024; approved after reviewing 26.03.2024; accepted for publication 26.03.2024.*