



А.Б. Альжанова, А.Алибаева, Г.Е. Жилькельдиева

Казахский национальный университет им. аль-Фараби, Алматы, Казахстан

E-mail: aljanova.aigerim@gmail.com; assel.alibayeva9@gmail.com;

gulden160290@gmail.com

Цифровая грамотность в информационном пространстве в условиях современности

Аннотация. *От онлайн-политических кампаний до социальных интернет-клубов среда массового участия в Казахстане становится все более опосредованной цифровыми технологиями или инструментами. В этой статье авторы утверждают, что цифровая грамотность или способность использовать электронные инструменты для извлечения, оценки и создания информации, стала необходимой для участия в различных массовых мероприятиях и социальной активности в Казахстане, включая те виды деятельности, которые относятся к сфере социального членства, гражданского, политического и онлайн-участия. Используя данные общенационального репрезентативного опроса, было проиллюстрировано несколько выводов, которые указывают на силу навыков цифровой грамотности в расширении возможностей общественности для участия в социальных сетях, политической деятельности и исследовательские вопросы – в какой степени цифровая грамотность является предиктором массового участия? Из-за стремительного развития технологий становится все труднее точно определить изменения в технологиях и то, как они используются различными группами людей. Полученные результаты представляют определенный интерес и могут быть использованы в исследованиях по проблемам цифровой грамотности. Фактический материал, вошедший в научный оборот, выводы, оценки, предложения авторов позволяют использовать их при создании общих работ по изучаемым вопросам.*

Ключевые слова: *цифровая грамотность, цифровая информация, массовое участие, коммуникативные навыки, коммуникационные технологии, мультимедиа.*

DOI: <https://doi.org/10.32523/2616-7174-2023-143-2-56-65>

Введение. От фундаментальных изменений в избирательных кампаниях до развития демократии цифровые технологии оказали огромное влияние на способы взаимодействия людей со своими семьями, друзьями, сообществами и правительствами. Однако развитие

цифровых технологий также изменило требования к навыкам общения и сбора информации. Поскольку интернет и другие сетевые приложения стали интегрированы в основные средства массового участия, вполне вероятно, что среда массового участия теперь требует от людей цифровой

грамотности. В этой статье исследуется это утверждение, анализируя влияние навыков цифровой грамотности на несколько сфер массового участия, включая социальное членство, гражданское, политическое и онлайн-участие.

По определению цифровая грамотность – это способность эффективно использовать электронные сетевые инструменты для поиска, оценки, создания, распространения и синтеза информации, переданной с помощью электронных средств. Массовое участие определяется как вовлечение в социальную, гражданскую и политическую деятельность. Как правило, массовое участие включает в себя действия по социализации, влияние на поведение и установки других людей или осуществление социальных, политических изменений, обращение к государственному должностному лицу с просьбой принять конкретное политическое решение. В этом исследовании утверждается, что навыки цифровой грамотности необходимы людям для того, чтобы влиять на политические изменения или коммуницировать. Кроме того, выразительные цифровые навыки, такие, как навыки цифровой публикации, обмена информацией и мультимедиа, дают людям больше возможностей для вовлечения по сравнению с другими видами цифровых навыков. Анализируя данные опроса, разработанного для этой статьи, авторы показывают, что цифровая грамотность является сильным предиктором массового участия в его различных формах и стала предшествующим навыком, который позволяет общественности участвовать в современной среде.

В то время как большая часть прошлых исследований, посвященных массовому участию, была сосредоточена на определенных предшествующих навыках, необходимых для вовлечения общественности, лишь в немногих исследованиях глубоко изучалось, требуется ли цифровая грамотность для массового участия в эпоху интернета. В основном эксперты в области журналистики, ученые, должностные лица высказывались об отсутствии у населения технологических и информационных навыков, в литературе

же отсутствуют эмпирические данные, отражающие влияние цифровой грамотности на способность казахстанцев участвовать и выполнять гражданские функции. На проведение данного исследования авторов статьи подтолкнуло то, что мы задались вопросом, не остаются ли некоторые группы людей за бортом из-за отсутствия у них навыков работы с цифровыми технологиями. Кроме того, было интересно, действительно ли навыки цифровой грамотности так сильно влияют на поведение человека в процессе участия или же традиционные предпосылки, такие, как наличие времени или денег, сила чьей-то политической идеологии и социальная демография были более важны для определения уровня массового участия.

Цифровая грамотность влияет на гражданскую жизнь страны и поведение, основанное на участии. Основной исследовательский вопрос данной статьи – в какой степени цифровая грамотность является предиктором массового участия? Из-за стремительного развития технологий становится все труднее точно определить изменения в технологиях и то, как они используются различными группами людей. Для построения исследовательских инструментов также задаются следующие вопросы: какие навыки цифровой грамотности используются в повседневной жизни? Требуются ли какие-либо навыки цифровой грамотности для массового участия (т.е. предшествуют ли они участию)?

Обзор литературы. Авторами был проведен, во-первых, всесторонний обзор прошлых исследований массового участия в дисциплинах коммуникации и политологии. Во-вторых, чтобы получить представление о развивающейся взаимосвязи цифровой грамотности с массовым участием, просмотрена литература по дисциплинам образования и литературоведения, а также теоретические работы по концепции навыков цифровой грамотности. Также исследовались тенденции, связанные с формирующимися цифровыми навыками, то, как традиционные представления о грамотности расширились в связи с

появлением информационных технологий и как этот сдвиг повлиял на общество.

Ученые связывали различные виды политической и гражданской деятельности с жизненным опытом или уровнями социально-экономического статуса, одновременно разрабатывая подробные типологии политического и гражданского участия (Conway, 1985; Verba, Schlozman, & Brady, 1995). Показатели массового участия, которые использовались учеными, превратились в строго определенные модели, которые проводят различие между политическим, гражданским и социальным членством. Участие в политической сфере часто связано с гражданским участием.

В первые годы существования интернета люди, не имевшие доступа к цифровым технологиям, ассоциировались с более низким уровнем участия в общественной жизни (Van Dijk, 2005). Кроме того, те, у кого было больше времени, денег или социального влияния, с большей вероятностью участвовали в массовых мероприятиях (Conway, 1985). Программы гражданского образования, направленные на расширение знаний, также приводят к более высокому уровню массового участия (Finkel, 2003; Niemi & Junn, 1998). Грамотность и коммуникативные навыки были связаны с более высоким уровнем массового участия (Wilhelm, 2000). Было установлено, что навыки грамотности, которые являются частью более широкого набора «гражданских навыков», или способности эффективно общаться в общественных условиях, являются сильными предварительными навыками для активного участия в общественной жизни страны.

Во многом из-за возросшей способности собирать информацию и устанавливать контакты с другими людьми ученые предполагают, что появилась новая форма гражданства, в которой ценится пристальное наблюдение за гражданскими и политическими проблемами и необязательное участие до тех пор, пока это не станет необходимым (Oldenburg, 1999; Zukin и др., 2006; Rheingold, 1993). Однако эта среда также продемонстрировала увеличение сложности анализа

информации и технических навыков, необходимых для получения сбалансированной и точной информации, с помощью которой можно принимать решения (Jamieson & Cappella, 2008). Новые навыки, расширяющие понятие традиционной грамотности, необходимы для того, чтобы ориентироваться в больших объемах цифровой информации и интерпретировать ее в различных мультимедийных приложениях.

Ученые (Gee, 2008; Martin, 2010) утверждают, что владение цифровыми технологиями важно для полноценной гражданской жизни. Поскольку цифровые технологии представляют язык различными способами с помощью мультимедиа, существует также множество способов создания и интерпретации цифровых текстов. Исследователи предполагают, что человек, владеющий цифровой грамотностью, должен не только знать, как пользоваться технологией, но и понимать социальные контексты, в которых создается информация и ограничения средств массовой информации, в которых информация представлена (Gee, 2008; Lankshear & Knobel, 2006). В свете этого показатели цифровой грамотности должны включать не только овладение отдельными технологическими навыками, но и более широкое понимание происхождения и предвзятости информации.

В обзоре литературы по цифровой грамотности нами выделено шесть областей навыков, которые часто отмечались теоретиками цифровой грамотности.

1. *Базовые навыки работы с компьютером* обеспечивают техническую основу для использования любых информационных технологий и, как правило, требуются для овладения цифровой грамотностью более высокого уровня (Trilling & Fadel, 2009).

2. *Информационные навыки* основаны на теоретическом предположении о том, что пользователи информационных технологий также должны уметь критически воспринимать, анализировать и эффективно использовать информацию. Ученые утверждают, что без навыков работы с информацией пользователи информационных технологий не смогут

разобраться в потоке информации, доступной пользователям (Rushkoff, 2010; Bawden, 2001).

3. Области *коммуникативных навыков* (способность отправлять и получать информацию) и 4. *навыков публикации* (способность создавать информацию) касаются функций доставки и совместного использования, которые предоставляют информационные технологии. Ученые считают, что способность правильно интерпретировать сообщения в различных средствах массовой информации, выбирать подходящие средства коммуникации или самовыражения и комбинировать средства массовой информации для достижения различных эффектов необходима для человека, владеющего цифровой грамотностью (Jenkins, 2006b; Buckingham, 2003).

5. *Навыки инновационного мышления*, которые включают критическое мышление, склонность к экспериментам, а также опыт творчества и адаптации с помощью технологий, также считаются необходимыми для человека, владеющего цифровой грамотностью. Навыки инновационного мышления обеспечивают гибкость при изучении новых технологий и предоставляют ментальные модели для создания пользовательских способов использования технологий в соответствии со своими потребностями (Jenkins, 2006a).

6. Исследователи цифровой грамотности считают, что *культурные и исторические знания* по вопросам технологий помогают человеку предвидеть последствия использования им или ею технологий и помогают обосновать его или ее выбор средств массовой информации (Trilling & Fadel, 2009; Rushkoff, 2010). Эти области знаний включают юридические вопросы, связанные с технологиями, интеллектуальную собственность, конфиденциальность в Интернете, риски и преимущества технологий, а также текущие технологические тенденции.

Все шесть областей цифровой грамотности способствуют развитию способности человека к самовыражению и передаче идей или социальных потребностей. Дополняя традиционное

представление о грамотности как умении читать и писать, это расширенное понятие цифровой грамотности учитывает практически неограниченное количество комбинаций средств массовой информации, с помощью которых человек может использовать информационные технологии для общения и интерпретации языка. Этот мультимодальный взгляд на грамотность стал предшествующим навыком, который требуется для многих форм массового участия. По сути, эти навыки представляют собой новый набор гражданских навыков, которые позволяют общественности вести активную социальную жизнь и поддерживать связи с сообществом.

Гипотезы и методы. Чтобы изучить влияние цифровой грамотности на различные формы массового участия, разработаны следующие гипотезы:

G1: Знание культурных и исторических аспектов технологии в наибольшей степени коррелирует с более высоким уровнем массового участия по сравнению с другими пятью областями цифровой грамотности.

G2: Навыки цифровой грамотности, которые используются для творчества и публикации контента, коррелируют с более высоким уровнем массового участия по сравнению с компьютерными, информационными и коммуникативными навыками.

G3: Цифровая грамотность является самым сильным показателем традиционного массового участия по сравнению с силой политической идеологии и социальной демографией.

G4: На онлайн-участие в наибольшей степени влияют навыки цифровой грамотности при сравнении в четырех областях массового участия.

G5: Высокий уровень цифровой грамотности предсказывает более высокий уровень участия в политической жизни.

Проведен статистический анализ, чтобы проверить эти гипотезы. Кроме того, опрос предоставляет данные об уровнях массового участия респондентов в четырех областях, которые включают социальное членство, гражданское, политическое и онлайн-участие. Чтобы измерить уровни

цифровой грамотности и массового участия в различных областях, разработано несколько индексов на основе показателей опроса.

Полученные данные. Проверка гипотез предоставляет множество доказательств, указывающих на наличие цифровой грамотности как навыка, предшествующего массовому участию. Во-первых, обнаружено, что знание культурных и исторических вопросов, связанных с технологиями, и навыки цифровой грамотности, используемые для творчества и публикаций, оказали наибольшее влияние на участие в мероприятиях. Этот вывод показал, что способность делиться идеями и создавать цифровой контент при одновременном понимании социальных контекстов, в которых этот контент распространяется, расширяет возможности вовлечения в среду электронного участия. Во-вторых, обнаружено, что цифровая грамотность является самым сильным предиктором традиционного массового участия по сравнению с несколькими контрольными переменными, включая силу политической идеологии и социально-экономический статус. В-третьих, сравнивая различия между четырьмя областями массового участия, обнаружено, что высокий уровень цифровой грамотности в значительной степени предсказывает более высокие уровни участия в трех областях: социальное членство, политическое участие и онлайн-участие. С другой стороны, цифровая грамотность не была показателем высокого уровня гражданского участия в этой

области, что указывает на то, что цифровые технологии не столь важны для участия в этой области. Что касается трех других областей участия, то эти результаты показывают, насколько повсеместными стали цифровые технологии и насколько важны цифровые навыки для участников.

Навыки работы с компьютером и информацией высоки, но у людей меньше творческих способностей. Сравнив средние баллы по шести сводным шкалам цифровой грамотности, обнаружено, что люди, как правило, набирают высокие баллы (4 из 5) по овладению отдельными компьютерными навыками (например, пользование интернетом или настройка компьютера; средний балл 4,05), коммуникативными навыками (например, отправка электронной почты или использование обмена мгновенными сообщениями; средний балл 4,23) и навыками работы с информацией (например, знание оригинального авторства документа; средний балл 4,10). Однако баллы за творческие и выразительные навыки значительно ниже, о чем свидетельствуют навыки публикации (например, создание аудиоклипа; средний балл 3,29) и области инновационного мышления (например, многократные попытки сделать что-то правильно или привычка адаптироваться с помощью технологий; средний балл 3,22). Знания в области истории и культуры были самым низким показателем цифровой грамотности населения (средний балл 2,60). В диаграмме 1 показаны различия в средних баллах по каждой из шести областей цифровой грамотности.

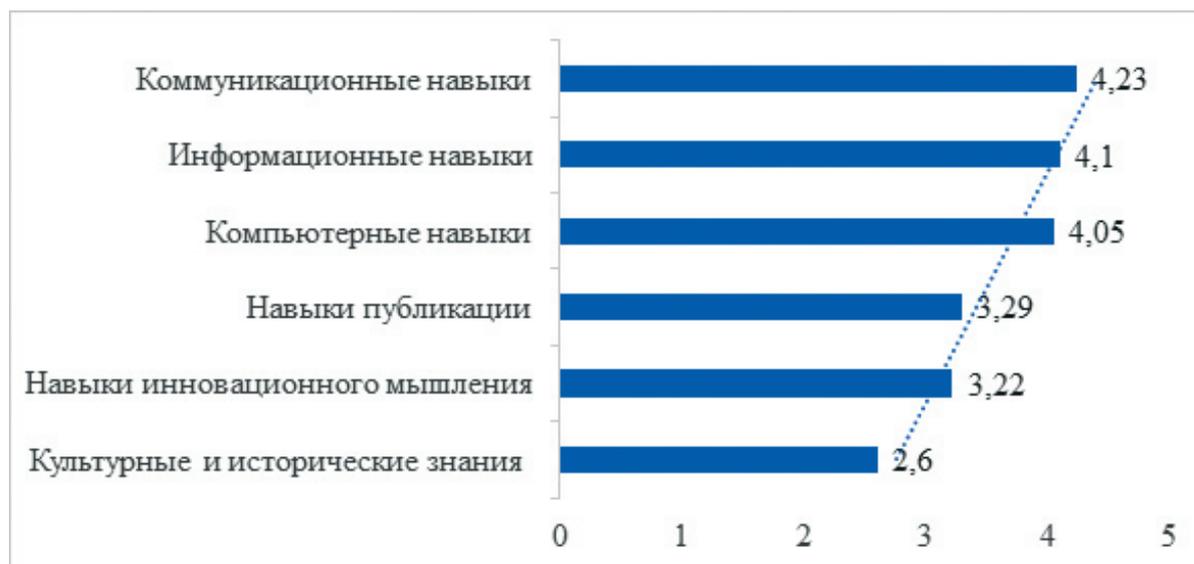


Диаграмма 1. Средние баллы по суммарной шкале для доменов цифровой грамотности (на основе средних баллов по суммарной шкале; n = 180)

Более низкие показатели цифровой грамотности в творческих/инновационных областях могут быть связаны с более высокой степенью усилий, требуемых для публикации документов и цифровых текстов. В напряженной рабочей и жизненной среде требуется больше времени для приобретения навыков цифровой публикации и самовыражения. Этот более низкий уровень также может свидетельствовать о ценностях, связанных с цифровыми технологиями, и может свидетельствовать о меньшем внимании общественности к способности создавать цифровые товары или выражать себя с помощью цифровых медиа. Навыки публикации и инновационного мышления в большей степени отражают способность решать проблемы и «мыслить нестандартно», в то время как навыки работы с компьютером, информацией и коммуникации обычно представляют собой задачи, которые могут быть описаны в пошаговом процессе. Эти отдельные навыки можно каждый раз воспроизводить одним и тем же способом, что облегчает их освоение. Исследователи цифровой грамотности, однако, подчеркивают важность этих навыков решения неконкретных проблем, творческого и итеративного мышления

при работе с информационными технологиями, указывая на то, что это приводит к большему уровню успеха в любой задаче, в которой они используют эти цифровые технологии (Lankshear & Knobel, 2008). Эти данные показывают, что, хотя люди обладают более высоким уровнем дискретных навыков работы с компьютерами, что, возможно, связано с их неизбежным распространением на рабочем месте и в повседневной жизни, приобретение навыков цифрового творчества и инновационного мышления, по-видимому, является для людей менее приоритетным.

Также интересен более низкий балл в области цифровой грамотности в области исторических и культурных знаний по сравнению с другими областями. Эта область представляет собой знание текущих проблем, с которыми сталкиваются технологии, таких, как конфиденциальность, онлайн-идентификация, законодательство об интеллектуальной собственности, а также преимуществ и проблем, связанных с внедрением технологий для определенных задач. Похоже, что общественность демонстрирует более низкий уровень знаний по таким вопросам, чем другие отдельные компьютерные навыки, если

оценивать их по той же шкале. Поскольку эти фундаментальные проблемы могут влиять на использование информационных технологий в обществе, отсутствие более глубоких знаний по этим вопросам может отрицательно сказаться на мероприятиях по массовому участию. Будущие исследования в этой области были бы полезны для понимания влияния этих культурных технологий на общественную жизнь и массовое участие.

Молодые люди имеют более высокий уровень цифровой грамотности. Они широко известны как «сетевое поколение»

и часто считается, что они обладают более высоким уровнем цифровой грамотности, чем представители старших возрастных групп. Данные не являются исключением из этой тенденции. Различия между средними баллами по возрастным группам свидетельствуют о тенденции к снижению средних показателей цифровой грамотности с увеличением возраста. В диаграмме 2 показано это наблюдение: молодые люди демонстрируют более высокие средние показатели цифровой грамотности, чем представители старших когорт.

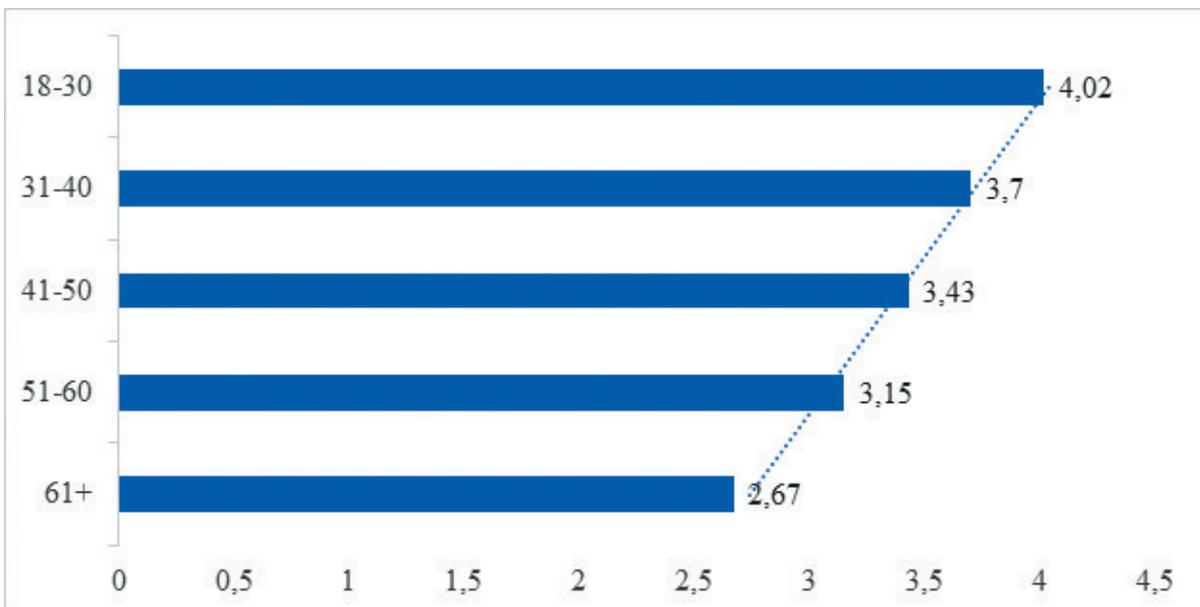


Диаграмма 2. Цифровая грамотность по возрасту (на основе среднего балла по сводной шкале; всего n = 180)

Несмотря на отсутствие существенных различий между старшими возрастными группами, эти результаты показывают, что молодые люди имеют более высокий уровень цифровой грамотности. Поскольку цифровая грамотность является необходимым навыком для массового участия, эти данные указывают на то, что молодые люди имеют преимущество в своей способности участвовать.

Учитывая, что повседневная жизнь многих казахстанцев насыщена, понятно, что уровень массового участия не очень высок. Культура работы и дома не требует

активной общественной жизни или постоянного участия в благотворительной или политической деятельности. На самом деле это нормально, поскольку сегодня люди делегируют большую часть своих политических и социальных дел другим, которые могут нести за них ответственность на ежедневной основе. Однако это не означает, что общественность невнимательна. В настоящее время присутствует «наблюдательный гражданин», который обращает внимание на текущие дела и станет активным в гражданских или политических делах

только после того, как его участие станет необходимым, например, когда ситуация становится тяжелой и человека побуждают к волонтерству или политической деятельности по конкретному вопросу, который его волнует.

Заключение. Это исследование способствует пониманию как цифровой грамотности, так и массового участия несколькими способами. Прежде всего, выводы иллюстрируют растущую важность цифровых навыков для среды массового участия. Во-вторых, демонстрируется, что цифровая грамотность является предшествующим навыком, влияющим на массовое участие. Это объединяет несколько других предварительных условий, которые, как уже известно, определяют вовлеченность, включая гражданские и политические знания, деньги, время, силу идеологии, доступ к информации и средствам массовой информации и социализацию (Zukin и др., 2006).

Массовое участие часто рассматривается как валюта, с помощью которой функционирует здоровая демократия. Учитывая современные сложные коммуникационные технологии, количество возможностей для участия значительно расширилось. Распространение цифровых инструментов, используемых для массового участия, привело к появлению нового набора необходимых навыков и знаний, с которыми общественность должна быть знакома.

Массовое участие казахстанцев проявляется во множестве областей деятельности, которые варьируются от местного социального взаимодействия до членства в крупных группах. Участники этих мероприятий преследуют различные

цели, которые варьируются от социального взаимодействия и личных интересов (таких, как хобби или развлечения) до благотворительной деятельности и политических перемен. Для достижения этих целей участники используют различные навыки и знания, которые они приобрели либо благодаря прошлому личному опыту, либо из-за своего желания участвовать.

Если мы как общество стремимся к более широкому участию и обмену идеями ради укрепления сообществ, экономики или правительств, возможно, было бы разумно инвестировать в образовательные инициативы по повышению цифровой грамотности. Как показывают данные, люди с более высоким уровнем цифровой грамотности принимают в нем большее участие (особенно те, кто обладает творческими навыками публикации). С помощью образовательных инициатив, которые прививают людям навыки работы с цифровыми технологиями, мы можем поощрять более высокий уровень социального взаимодействия и участия в политической жизни. В эпоху интернета более совещательная демократия и активный обмен идеями могли бы удовлетворить уникальные потребности сообществ. С технологическими возможностями интернета наши структуры управления могли бы начать оказывать микропомощь. Однако большая часть этого видения будет зависеть от активного обмена идеями и выражения потребностей сообщества. Согласно выводам этого исследования, оснащение людей этими новыми цифровыми гражданскими навыками для участия могло бы стать началом реализации более высоких уровней участия.

Список литературы

1. Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
2. Buckingham, D. (2003). *Media education. Literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge, UK: Polity Press.
3. Conway, M. (1985). *Political participation in the United States*. Third Edition. Washington, D.C.: CQ Press.
4. Finkel, S. E. (2003). Can democracy be taught? *Journal of Democracy*, 14(4), 137-151.
5. Gee, J. P. (2008). *Social linguistics and literacies: Ideologies in discourses*. 3rd Ed. London: Routledge.
6. Jamieson, K. H., & Cappella, J. N. (2008). *Echo chamber: Rush Limbaugh and the conservative media establishment*. Oxford: Oxford University Press.
7. Jenkins, H. (2006a). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge: MIT Press.
8. Jenkins, H. (2006b). *Convergence culture*. Updated Ed. New York: New York University Press.
9. Lankshear, C., & Knobel, M. (2003). *New literacies: Changing knowledge and classroom learning*. Buckingham: Open University Press.
10. Lankshear, C., & Knobel, M. (2006). *New literacies: Everyday practices and classroom learning*. Berkshire, UK: Open University Press.
11. Martin, A. (2008). Digital literacy and the "digital society." In C. Lankshear & M. Knobel, Eds. *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 151-176). New York: Peter Lang.
12. Niemi, R. G., & Junn, J. (1998). *Civic education what makes students learn*. New Haven: Yale University Press.
13. Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. New York: Marlowe & Company.
14. Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Cambridge: MIT Press.
15. Rushkoff, D. (2010). *Program or Be Programmed*. Berkeley, CA: Soft Skull Press.
16. Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
17. Van Dijk, J. A.G.M. (2005) *The deepening divide: Inequality in the information society*. Thousand Oaks: Sage.
18. Verba, S., Schlozman, K. L., & Brady, H. E. (1995). *Voice and equality: Civic voluntarism in American politics*. Cambridge: Harvard University Press.
19. Wilhelm, A.G. (2000). *Democracy in the digital age: Challenges to political life in cyberspace*. New York: Routledge
20. Zukin, C., Keeter, S., Andolina, M., Jenkins, K., & Delli Carpini, M. X. (2006). *A new engagement?: Political participation, civic life, and the changing american citizen*. New York: Oxford University Press.

А.Б. Альжанова, А.Әлібаева, Г.Е. Жилькельдиева

Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан

Қазіргі ақпараттық кеңістіктегі цифрлық сауаттылық

Андатпа. Онлайн-саяси науқандардан бастап әлеуметтік интернет-клубтарға дейін Қазақстандағы жаппай қатысу ортасы цифрлық технологиялармен немесе құралдармен барған сайын делдалдыққа айналууда. Бұл мақалада авторлар цифрлық сауаттылық немесе ақпаратты алу, бағалау және жасау үшін электрондық құралдарды пайдалану қабілеті Қазақстандағы түрлі бұқаралық іс-шараларға және әлеуметтік белсенділікке, соның ішінде әлеуметтік мүшелік, азаматтық, саяси және онлайн-қатысу салаларына жататын қызмет түрлеріне қатысу үшін қажет болды деп мәлімдейді. Жалпыұлттық өкілдік сауалнама деректерін пайдалана отырып, әлеуметтік желілерге, саяси қызметке және онлайн әлеуметтік белсенділікке жұртшылықтың мүмкіндіктерін кеңейтудегі цифрлық сауаттылық дағдыларының күшін көрсететін бірнеше тұжырымдар көрсетілді. Жұмыс барысында келесі зерттеу сұрақтары туындады - цифрлық сауаттылық жаппай қатысудың болжамы қандай дәрежеде? Технологияның қарқынды дамуына байланысты технологияның өзгеруін және

оны әртүрлі адамдар топтары қалай қолданатынын анықтау қиындай түсуде. Алынған нәтижелер белгілі бір қызығушылық тудырады және оларды цифрлық сауаттылық мәселелерін зерттеуде қолдануға болады. Ғылыми айналымға енген нақты материал, авторлардың тұжырымдары, бағалары, ұсыныстары оларды зерттелетін мәселелер бойынша жалпылама еңбектер жасау кезінде пайдалануға мүмкіндік береді.

Түйін сөздер: цифрлық сауаттылық, цифрлық ақпарат, жаппай қатысу, коммуникативтік дағдылар, коммуникациялық технологиялар, мультимедиа.

A.B. Alzhanova, A. Alibayeva, G. E. Zhilkeldiyeva
Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan

Digital literacy in the information space in modern conditions

Abstract. From online political campaigns to social Internet clubs, the environment of mass participation in Kazakhstan is becoming increasingly mediated by digital technologies or tools. In this article, the authors argue that digital literacy, or the ability to use electronic tools to extract, evaluate and create information, has become necessary for participation in various mass events and social activity in Kazakhstan, including those activities that relate to the sphere of social membership, civic, political and online participation. Using data from a nationally representative survey, several findings were illustrated that point to the power of digital literacy skills in empowering the public to participate in social networks, political activities and online social activism. In the course of the work, the following research questions arose – to what extent is digital literacy a predictor of mass participation? Due to the rapid development of technology, it is becoming increasingly difficult to pinpoint changes in technology and how they are used by different groups of people. The results obtained are of particular interest and can be used in research on digital literacy problems. The factual material that has entered scientific circulation, conclusions, assessments, and suggestions of the authors allow them to be used when creating general works on the issues under study.

Keywords: digital literacy, digital information, mass participation, communication skills, communication technologies, multimedia.

Сведения об авторах:

Альжанова А.Б. – к.филол.н., факультет журналистики, Казахский национальный университет им. аль-Фараби, пр. аль-Фараби, 71, Алматы, Казахстан.

Әлібаева А. – ведущий специалист Службы аккредитации и лицензирования, Казахский национальный университет им. аль-Фараби, пр. аль-Фараби, 71, Алматы, Казахстан.

Жилькельдиева Г.Е. – магистрант 2 курса ОП «7М03201 Data-журналистика», Казахский национальный университет им. аль-Фараби, пр. аль-Фараби, 71, Алматы, Казахстан.

Alzhanova A.B. – Candidate of Philological Sciences, Al-Farabi Kazakh National University, 71 al-Farabi Ave., Almaty, Kazakhstan.

Alibayeva A. – Leading Specialist of the Accreditation and Licensing Service, Al-Farabi Kazakh National University, 71 al-Farabi Ave., Almaty, Kazakhstan.

Zhilkeldiyeva G. E. – Master's student, Al-Farabi Kazakh National University, 71 al-Farabi Ave., Almaty, Kazakhstan.