

“VĂN HÓA SỐ” Ở VIỆT NAM NHỮNG NHẬN DIỆN BAN ĐẦU

NGUYỄN LÂM TUẤN ANH*

Tóm tắt

Quá trình chuyển đổi số đang diễn ra ở hầu hết các lĩnh vực đời sống kinh tế, chính trị, văn hóa, xã hội. Sự phổ biến của kỹ thuật số được dự báo sẽ làm thay đổi lối sống và cách thức mà cá nhân tham gia vào đời sống xã hội. Kỹ thuật số đã thay đổi cách thức chúng ta làm việc, trao đổi, giao tiếp, giải trí, sáng tạo, bày tỏ quan điểm, ... đều gắn liền với Internet và các phương tiện truyền thông. Điều này sẽ làm thay đổi thị hiếu, thói quen sáng tạo, hưởng thụ văn hóa nghệ thuật của người dân. Kỹ thuật số cũng làm thay đổi các khía cạnh khác của đời sống xã hội, từ kinh tế, lao động, việc làm cho đến việc học tập hay chăm sóc sức khỏe... Sự lan toả nhanh chóng và ảnh hưởng mạnh mẽ của kỹ thuật số đã thúc đẩy nhiều nhà nghiên cứu đưa ra đề xuất về sự tồn tại của thuật ngữ “văn hóa số”. Bài viết này đề cập đến những biến đổi văn hóa trong kỷ nguyên số và sự hình thành “văn hóa số” ở Việt Nam trong những năm gần đây.

Từ khóa: Văn hóa số, chuyển đổi số, digital culture

1. Văn hóa trong kỷ nguyên số hay là sự hình thành của “văn hóa số”

Kỷ nguyên số, do sự xuất hiện của Internet như một phương tiện truyền thông đại chúng, cùng với việc sử dụng rộng rãi máy tính cá nhân, điện thoại thông minh, ... đã có sự ảnh hưởng đặc biệt đối với văn hóa. Sự hiện diện của công nghệ kỹ thuật số có mặt khắp nơi trên thế giới đến mức có thể dễ nhận thấy văn hóa kỹ thuật số có khả năng bao gồm tất cả các khía cạnh của cuộc sống hàng ngày và không chỉ giới hạn ở Internet hoặc các công nghệ truyền thông hiện đại. Do sự hiện diện phổ biến và ảnh hưởng to lớn như vậy, một số người đã mô tả văn hóa hiện nay là “văn hóa kỹ thuật số”¹.

* ThS. Viện Văn hóa Nghệ thuật quốc gia Việt Nam

Trong nghiên cứu của mình, Grant Bollmer² đã đưa ra thuật ngữ “văn hóa kỹ thuật số” để chỉ phương tiện truyền thông thường được hình dung như những công nghệ chi phối đời sống xã hội hiện đại, thông qua giao tiếp, liên kết toàn cầu, kết nối thế giới không còn những khoảng cách địa lý. Văn hóa kỹ thuật số là một giai đoạn mới trong quá trình tiến hóa của loài người, dẫn đến những biến đổi xã hội lớn hơn từ cách chúng ta giao tiếp.

Sự lớn mạnh không ngừng của hạ tầng kỹ thuật số đã làm thay đổi mạnh mẽ cấu trúc của đời sống kinh tế xã hội. Theo một báo cáo gần đây, số lượng người trên khắp thế giới sử dụng Internet đã tăng lên 4,54 tỷ người, tăng 7% (tương đương 298 triệu người dùng mới) so với tháng 1 năm 2019. Trên toàn thế giới, có 3,80 tỷ người dùng

mạng xã hội vào tháng 1 năm 2020, tăng hơn 9% (tương đương 321 triệu người dùng mới) so với thời điểm tháng 1 năm 2019. Trên toàn cầu, hơn 5,19 tỷ người hiện đang sử dụng điện thoại di động, với số lượng người dùng tăng 124 triệu (2,4%) trong năm qua. Người dùng Internet trên thế giới trung bình hiện dành 6 giờ 43 phút trực tuyến mỗi ngày, tương đương với hơn 100 ngày thời gian kết nối cho mỗi người dùng Internet mỗi năm³.

Máy tính và các thiết bị số đang trở thành một công cụ không thể thiếu trong nhiều ngành nghề như: giáo dục, tin dụng, báo chí, luật pháp, thậm chí cả nông nghiệp và chăn nuôi,... hay hiện diện trong đời sống hàng ngày của các gia đình. Công nghệ số cùng với máy tính hoạt động ngày càng mạnh mẽ và trở nên đa năng, đáp ứng nhiều nhu cầu đa dạng đến mức mọi ngành nghề đều có thể áp dụng. Nhắc đến kỹ thuật số là nhắc đến không gian ảo, Internet, các phương tiện truyền thông, các thiết bị máy móc hiện đại... Sự lan toả nhanh chóng và ảnh hưởng mạnh mẽ của kỹ thuật số làm nhiều nhà nghiên cứu phải đưa ra đề xuất về sự tồn tại của thuật ngữ văn hóa số. Kỹ thuật số đã thay đổi văn hóa, cách chúng ta làm việc, trao đổi, giao tiếp, giải trí, sáng tạo, bày tỏ quan điểm đều gắn liền với Internet và các phương tiện truyền thông. Nội dung văn hóa ra đời trên Internet ngày càng nhiều, không chỉ là nội dung giải trí mà còn bao gồm các nghiên cứu, trao đổi, thảo luận... Văn hóa số là cách chúng ta đang “số hóa văn hóa”. Sự phát triển nhanh chóng và phổ biến của công nghệ số trong mọi mặt đời sống kinh tế xã hội đã tạo ra và khẳng định tính chất và tầm quan trọng của văn hóa số trong thế kỷ 21⁴.

Văn hóa được định hình dựa trên kỹ thuật số hóa khác với các giai đoạn trước

đây, thường được gọi là văn hóa in và văn hóa phát sóng, theo một số cách khác nhau. Ví dụ, các công nghệ kỹ thuật số đã cho phép các hình thức văn hóa kết nối, hợp tác và có sự tham gia nhiều hơn của người dùng. Trong không gian kỹ thuật số, thông tin được thể hiện bằng các mã số hóa, và không giống như trong văn hóa in hay phát sóng, phương tiện truyền thông được nối mạng và tương tác đa chiều, và cái gọi là nội dung do người dùng tạo ra đã trở thành một hiện tượng văn hóa nhằm xóa nhòa ranh giới giữa người gửi và người nhận, hoặc người phát và người xem, tạo ra các tương tác hai chiều. Các nền tảng truyền thông xã hội như Facebook, Blog hay các diễn đàn trực tuyến lưu trữ lượng lớn nội dung do người dùng tạo ra như là ví dụ cho đặc điểm này⁵.

Kỹ thuật số trở thành công nghệ không thể thiếu để hiện thực hóa các ý tưởng, không chỉ trong văn hóa mà còn nhiều lĩnh vực khác. Từ nghệ sĩ đến người dân bình thường đều sử dụng máy tính ngày càng nhiều, điều đó cho thấy tầm quan trọng ngày càng tăng của công nghệ số. Vai trò của công nghệ, kỹ thuật số ngày càng được khai phá mạnh mẽ. Internet trở thành một không gian ảo, rộng lớn và có ảnh hưởng trong hầu hết nhu cầu sáng tạo của con người, nơi mọi thứ đều có thể xảy ra.

Có thể đưa ra một cách hiểu ngắn gọn, tóm lược nhằm dễ hình dung về văn hóa số: Các hoạt động của con người trong kỷ nguyên số từ sinh hoạt hàng ngày đến kinh tế, trong công việc, giao tiếp, hay vui chơi giải trí đều có xu hướng giảm các hoạt động tương tác trực tiếp giữa con người với con người, giữa con người với thế giới vật chất, tự nhiên, mà chen vào giữa là các thiết bị kỹ thuật, công nghệ số.

2. Sự hình thành văn hóa số ở Việt Nam

Phần tiếp theo của bài viết này sẽ bước đầu nhận diện những biểu hiện của việc hình thành văn hóa số ở Việt Nam. Phần này có sử dụng dữ liệu từ một cuộc khảo sát trực tuyến của nhóm nghiên cứu thuộc Viện Văn hóa Nghệ thuật quốc gia Việt Nam mà tác giả bài viết là thành viên⁶, được tiến hành từ 22/9/2020 đến 08/10/2020. Cuộc khảo sát đã đặt ra những câu hỏi chủ yếu xoay quanh việc người dân sử dụng các thiết bị số, đặc biệt việc sử dụng thời gian trên mạng Internet, những lo ngại của họ khi sử dụng các thiết bị kết nối Internet, cũng như những rắc rối mà họ đã gặp phải khi sử dụng các thiết bị kết nối mạng.

Cuộc khảo sát của chúng tôi đã ghi nhận kết quả khá cao về việc sử dụng các thiết bị kỹ thuật số trong đời sống các gia đình hiện nay (Bảng 1).

Các thiết bị, đồ dùng gia đình kỹ thuật số như smart tivi, đầu nghe kỹ thuật số, robot lau nhà, hệ thống đèn chiếu sáng, camera giám sát đã ngày càng phổ biến hơn... Những thiết bị trên phục vụ các sinh hoạt gia đình, phục vụ nhu cầu hưởng thụ

đời sống văn hóa tinh thần. Các thiết bị điều khiển tự động thông minh đang ngày càng được nhiều người sử dụng hơn, chẳng hạn như điều khiển ánh sáng, âm thanh, đóng mở cửa, điều khiển hệ thống rèm cửa, khóa cửa thông minh, ... không còn nhiều xa lạ với người dân đô thị.

Theo một báo cáo, vào tháng 01 năm 2020, Việt Nam có 68,17 triệu người dùng Internet. Số lượng người Việt Nam sử dụng Internet đã tăng thêm 6,2 triệu (+10,0%) giữa năm 2019 và 2020. Tỷ lệ người dân sử dụng Internet tại Việt Nam đạt 70% vào tháng 1 năm 2020. Có 145,8 triệu kết nối di động tại Việt Nam vào tháng 1 năm 2020. Số lượng kết nối di động tại Việt Nam tăng thêm 2,7 triệu (+1,9%) giữa tháng 1 năm 2019 và tháng 1 năm 2020⁷.

Cuộc khảo sát của chúng tôi cũng cho thấy tỷ lệ người trả lời có sử dụng các dịch vụ kỹ thuật số là khá cao. 87,2% số người tham gia có đăng ký thuê bao Internet, 86,2% có đăng ký các dịch vụ 3G/4G cho các thiết bị di động, và 68,9% có sử dụng dịch vụ truyền hình cáp hoặc vệ tinh. Tỷ lệ người sử dụng Internet hàng ngày khá cao, 98% cho biết họ sử dụng mạng Internet hàng ngày. Phương tiện chủ yếu dùng để kết nối Internet là điện thoại hoặc máy tính bảng, với 98,5% người trả lời cho biết họ sử dụng mạng Internet theo cách này, có 60,8% sử dụng thông qua thiết bị máy tính cá nhân, 13% cho biết họ dùng mạng Internet tại các điểm dịch vụ cho thuê. Cũng từ cuộc khảo sát này cho thấy, 98,5% người dùng ở Việt Nam thường xuyên sử dụng các thiết bị di động để truy cập Internet, so với gần 70% tỷ lệ sử dụng máy tính để truy cập. Chủ yếu việc sử dụng máy tính thường xuyên hơn với những người làm công việc văn phòng.

Bảng 1. Mức độ sử dụng các thiết bị kỹ thuật số trong gia đình

Thiết bị	Tỷ lệ (%)
Smart Tivi	76.1%
HD, Tivi box	23.8%
Máy tính, laptop	92.5%
Robot lau nhà	16.6%
Camera an ninh	33.9%
Đồng hồ thông minh (smartwatch)	21.6%
Cân sức khỏe thông minh	16.3%
Thiết bị điều khiển tự động thông minh (cảm biến)	3.5%

Một báo cáo về Việt Nam đã ghi nhận, có 65 triệu người dùng mạng xã hội tại Việt Nam vào tháng 1 năm 2020. Cũng theo báo cáo này, người dùng Việt hiện sử dụng 6 giờ 30 phút trực tuyến mỗi ngày, họ cũng dùng 2 giờ 22 phút mỗi ngày cho các nền tảng truyền thông xã hội, 2 giờ 09 phút dành cho truyền hình, 1 giờ 01 phút cho dịch vụ âm nhạc trực tuyến, 1 giờ dành cho các trò chơi trực tuyến. Báo cáo này cũng ghi nhận tỷ lệ 58% người dùng Việt sử dụng các nền tảng truyền thông xã hội cho các mục đích công việc⁸.

Theo ghi nhận từ cuộc khảo sát của chúng tôi, những ứng dụng truyền thông xã hội cũng là những hoạt động phổ biến nhất của người dùng Internet trong nước.

Những nền tảng truyền thông xã hội được nhiều người sử dụng nhất ở Việt Nam là các mạng truyền thông xã hội như Youtube, Facebook, Zalo... Người dùng Việt cũng thường sử dụng các nền tảng truyền thông xã hội cho các mục đích liên lạc cá nhân, theo dõi tin tức, giao dịch công việc hay học tập hoặc giải trí.

Ở đây cũng cần nói thêm về những nỗ lực của các quốc gia trong việc góp phần đẩy nhanh quá trình này, chẳng hạn việc đẩy mạnh việc phát triển cơ sở hạ tầng kỹ thuật số, chuyển đổi sang chính phủ điện tử, hay đẩy mạnh quá trình chuyển đổi số trong nhiều lĩnh vực từ kinh tế, đến giáo dục hay y tế.

Chẳng hạn, Việt Nam trong những năm gần đây đang cố gắng đẩy nhanh việc xây

Bảng 2. Mục đích sử dụng Internet

Nội dung	Không bao giờ	Vài lần một năm	Vài lần một tháng	Vài lần một tuần	Hàng ngày
Vào các mạng xã hội (FB, twister, zalo...)	0.5%	0.5%	0.7%	4.9%	93.4%
Liên lạc với bạn bè, người thân	0.5%	0.7%	2.0%	9.2%	87.6%
Đọc báo, tin tức	0.5%	0.9%	2.2%	12.5%	84.0%
Gọi điện thoại	1.0%	1.0%	3.6%	15.9%	78.4%
Giao dịch công việc, e-mail	1.3%	1.1%	5.7%	15.0%	77.0%
Làm việc trực tuyến	2.3%	5.2%	5.6%	15.1%	71.8%
Học tập, đọc sách, tra cứu tài liệu	0.5%	1.6%	5.7%	20.9%	71.2%
Nghe nhạc	1.1%	3.5%	11.4%	23.7%	60.3%
Xem phim	1.3%	9.3%	18.5%	24.3%	46.7%
Sử dụng dịch vụ ngân hàng, giao dịch tài chính	2.5%	4.5%	18.4%	31.1%	43.5%
Học ngoại ngữ	4.5%	9.3%	17.9%	25.3%	43.0%
Tra bản đồ, hướng dẫn giao thông	2.1%	7.1%	23.1%	30.8%	36.8%
Theo dõi camera giám sát	33.5%	10.3%	7.8%	12.5%	36.0%
Chơi game	23.6%	16.0%	15.1%	12.7%	32.5%
Mua hàng qua mạng (online)	1.8%	15.3%	31.4%	21.5%	29.9%
Bán hàng qua mạng (online)	41.0%	19.0%	7.3%	6.2%	26.5%
Điều khiển các thiết bị gia đình	44.7%	12.3%	8.7%	8.9%	25.4%
Khác	55.6%	14.1%	3.5%	4.2%	22.5%

dựng chính phủ số. Đây là mô hình đã được ứng dụng ở nhiều nước phát triển, nhằm đáp ứng mọi nhu cầu của công dân bằng việc nâng cao chất lượng hoạt động của bộ máy chính quyền từ trung ương tới cơ sở như quản lý nhân sự, quy trình tác nghiệp thông qua việc chuyển đổi sang các dịch vụ được số hóa. Bộ Chính trị đã ban hành Nghị quyết số 52-NQ/TW ngày 27/9/2019 về một số chủ trương, chính sách chủ động tham gia cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư. Chính phủ Việt Nam cũng đã ban hành Nghị định số: 47/2020/NĐ-CP về quản lý, kết nối, chia sẻ dữ liệu số của cơ quan nhà nước. Đây là một mốc quan trọng trong quá trình xây dựng Chính phủ điện tử hướng tới Chính phủ số. Hay Quyết định số: 2289/QĐ-TTg, ngày 31 tháng 12 năm 2020, Ban hành Chiến lược quốc gia về cách mạng công nghiệp lần thứ tư đến năm 2030. Các định hướng chính sách như vậy đã và đang góp phần đẩy nhanh quá trình chuyển đổi số trong mọi mặt đời sống kinh tế, chính trị, xã hội và văn hóa hiện tại và những năm sắp tới.

Các hoạt động như giáo dục, đào tạo cũng đang chuyển đổi mạnh mẽ. Sự phát triển công nghệ thông tin gần đây đã hình thành nên hình thức giáo dục, đào tạo trực tuyến được áp dụng trong hầu hết các cấp học. Các hệ đào tạo từ xa, học trực tuyến qua mạng, thậm chí là học các chương trình đào tạo của nước ngoài thông qua Internet đã không còn mới mẻ ở nước ta hiện nay. Ảnh hưởng của đại dịch Covid-19 đã đẩy mạnh việc học tập qua môi trường trực tuyến ở Việt Nam. Việc khai giảng và sau đó là học tập trực tuyến đã được thực hiện ở nhiều tỉnh thành trong cả nước ở tất cả các cấp học phổ thông.

Dữ liệu khảo sát cũng cho thấy thiết bị số cũng hiện diện nhiều trong các hoạt động

kinh tế của người dân, từ các hoạt động giao dịch tài chính ngân hàng, việc mua bán hàng trực tuyến, cho tới việc sử dụng thiết bị số trong các hoạt động công việc tại các cơ quan, doanh nghiệp.

Các hoạt động giải trí trên không gian số đã trở nên quen thuộc với người dùng Việt Nam, từ việc truyền hình kỹ thuật số, nghe nhạc, xem phim trực tuyến đang dần trở nên phổ biến đặc biệt với giới trẻ. Tháng 1 năm 2016, Netflix, nhà cung cấp phim trực tuyến lớn nhất thế giới đã chính thức có mặt tại Việt Nam, qua dịch vụ này, người dùng Việt Nam có thể tiếp cận tới kho phim được đánh giá là một trong những kho phim điện ảnh lớn nhất thế giới, và người dùng cũng có thể linh hoạt trong việc chọn lựa thiết bị xem, từ máy tính, ứng dụng di động đến Apple TV, Google TV, hay cả các máy chơi game như Xbox, Play Station.

Ayayi, một thần tượng kỹ thuật số ra mắt vào ngày 20/5/2021 đáp ứng hoàn hảo các yêu cầu về ngoại hình, tài năng, sự tương tác với khán giả, là sản phẩm công nghệ của Công ty Ranmai Technology. Đây là người kỹ thuật số siêu thực tế đầu tiên tại Trung Quốc, và chỉ hơn một tháng sau khi xuất hiện đã liên tiếp nhận được lời mời tham gia các sự kiện thương mại, hợp đồng quảng cáo, tạo nên hiện tượng “thần tượng ảo” mới. Bắt nguồn từ Nhật Bản nhưng sau đó được phát triển ở những nơi khác, thần tượng ảo là những nghệ sỹ kỹ thuật số với những buổi biểu diễn chỉ được tạo ra trên không gian số. Và đây đang là lĩnh vực được kỳ vọng sẽ đem lại nhiều lợi nhuận trong ngành công nghiệp giải trí⁹.

Một trong những lĩnh vực tương như khó có thể thay đổi bởi quá trình số hóa như hoạt động thể thao cũng đang diễn ra với cách thức gây ngạc nhiên với nhiều người.

Bảng 3. Những lo ngại khi sử dụng mạng Internet và các thiết bị thông minh

Nội dung	Rất đáng lo ngại	Lo ngại	Bình thường	Không đáng lo	Không biết/ Không trả lời
Trẻ em nghiện game	48.8%	34.9%	10.7%	4.1%	1.5%
Mất, lộ thông tin cá nhân	48.6%	32.6%	15.7%	2.4%	0.7%
Bị mất tài khoản mạng (bị hack)	45.3%	36.2%	14.0%	3.9%	0.5%
Lừa đảo, tội phạm trên mạng	45.1%	31.2%	18.8%	4.3%	0.5%
Ảnh hưởng sức khỏe, đặc biệt là trẻ em	41.8%	38.0%	14.4%	4.9%	0.9%
Bị ảnh hưởng bởi tệ nạn xã hội trên mạng	30.9%	31.1%	25.8%	10.1%	2.1%
Bị lộ dữ liệu camera gia đình (bị hack)	30.6%	27.3%	24.0%	9.2%	8.8%
Tốn thời gian	25.2%	32.5%	31.8%	9.3%	1.3%
Nhiều thông tin giả, độc hại	24.2%	37.2%	30.7%	7.4%	0.6%
Vi phạm bản quyền, quyền sở hữu trí tuệ	19.3%	34.0%	33.7%	10.3%	2.7%
Nghiện mua sắm	15.3%	26.0%	40.9%	14.5%	3.3%
Khác	12.7%	13.5%	26.2%	14.3%	33.3%
Gây mâu thuẫn, ảnh hưởng quan hệ bạn bè, gia đình	10.8%	16.2%	41.9%	28.1%	3.1%

Trong một quyết định được ban hành mới đây, Quyết định số 996/QĐ-BVHTTDL, Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch đã ban hành danh mục môn thể thao, nội dung và địa điểm thi đấu trong chương trình Đại hội Thể thao Đông Nam Á lần thứ 31 (SEAGames 31) năm 2021 tại Việt Nam, trong đó, đã có sự hiện diện của thể thao điện tử (E-sport) với 8 bộ môn và 10 nội dung thi đấu.

Quá trình chuyển đổi số đang diễn ra với tốc độ nhanh chóng như vậy và cũng như nhiều hiện tượng văn hóa xã hội khác, đi kèm theo đó là những mặt trái của nó, điều này đang làm nhiều người lo ngại (Bảng 3).

Cuộc khảo sát đã ghi nhận những mối lo ngại của người được hỏi như việc trẻ em nghiện game, hay việc lộ thông tin cá nhân, các thông tin giả, tệ nạn xã hội hay các hành vi tội phạm trên mạng... (Bảng 4).

Cuộc khảo sát của chúng tôi cũng ghi nhận những tiêu cực của Internet mà người dùng Việt đã gặp phải chẳng hạn như việc tiêu tốn thời gian vật lý của họ, việc trẻ em nghiện game và ảnh hưởng sức khỏe tâm lý của trẻ, bị ảnh hưởng bởi thông tin giả độc hại hay ngay cả việc nghiện mua sắm trên mạng...

Có thể thấy rằng, việc sử dụng những công nghệ mới ngày càng có xu hướng gia tăng và điều đó ảnh hưởng ngày càng nhiều đến cách thức mà con người liên kết với nhau trong xã hội. Cùng với xu hướng phát triển nhanh của các nền tảng truyền thông xã hội, các nhóm xã hội mới hình thành ngày càng nhiều trên môi trường số. Các nhóm xã hội trên không gian số rất khác với các hình thức nhóm xã hội mà chúng ta biết trước đây. Ở các nhóm truyền thống, các cá nhân có mối liên hệ trực tiếp nhất định với

Bảng 4. Những lo ngại khi sử dụng mạng Internet và các thiết bị thông minh

Nội dung	Đã bị ảnh hưởng	Chưa bị ảnh hưởng	Không biết/ Không trả lời
Tốn thời gian	69.6%	24.4%	6.0%
Trẻ em nghiện game	42.7%	48.5%	8.8%
Ảnh hưởng sức khỏe, đặc biệt là trẻ em	39.6%	49.8%	10.6%
Nhiều thông tin giả, độc hại	39.3%	51.6%	9.1%
Nghiện mua sắm	31.7%	60.9%	7.4%
Mất, lộ thông tin cá nhân	28.7%	60.0%	11.3%
Bị mất tài khoản mạng (bị hack)	27.5%	65.2%	7.3%
Lừa đảo, tội phạm trên mạng	18.6%	70.5%	10.9%
Bị ảnh hưởng bởi tệ nạn xã hội trên mạng	17.9%	70.8%	11.3%
Gây mâu thuẫn, ảnh hưởng quan hệ bạn bè, gia đình	17.8%	70.3%	11.9%
Vi phạm bản quyền, quyền sở hữu trí tuệ	16.7%	67.4%	15.9%
Khác	10.0%	44.3%	45.7%
Bị lộ dữ liệu camera gia đình (bị hack)	5.1%	70.9%	24.0%

nhau, bị giới hạn trong những không gian địa lý nhất định, không như vậy, nhóm xã hội trên không gian số có xu hướng vượt ra khỏi sự ràng buộc của không gian địa lý, thậm chí hình thành các nhóm đa quốc gia, đa sắc tộc với số thành viên dường như không giới hạn. Sự xuất hiện của các nhóm sẽ ngày càng đa dạng và phong phú, đi kèm theo nó là cả những hiệu ứng tích cực lẫn những tác động tiêu cực đến đời sống xã hội. Có thể nói rằng có bao nhiêu loại hình nhu cầu sẽ có bấy nhiêu loại hình nhóm xã hội để thỏa mãn các nhu cầu xã hội đó, và điều này dường như vượt ngoài tầm kiểm soát của các nhà quản lý xã hội. Với sự phát triển khó dự đoán của công nghệ truyền thông mới, việc cá nhân tham gia vào các nhóm xã hội kiểu mới cũng ngày càng đa dạng, phức tạp và khó dự đoán. Những trào lưu văn hóa nhóm sẽ ngày càng nhiều, đa dạng, phong phú và ảnh hưởng của nó đến đời sống văn hóa xã hội sẽ ngày càng mạnh hơn. Chỉ cần lướt trên mạng Internet, chúng ta

có thể thấy vô số các nhóm mang màu sắc, đặc trưng, nhu cầu khác nhau, những chân dung văn hóa khác nhau, rất đa dạng với các dạng thức hoạt động, quy mô khác nhau.

Cuối cùng, một nội dung khác mà chúng tôi muốn gợi mở, đề cập đến và ngày càng liên quan nhiều hơn đến văn hóa số, chính là việc đã đến lúc chúng ta cần coi văn hóa số như là một loại hình di sản văn hóa cho thế hệ tương lai cần được quan tâm lưu trữ và bảo vệ.

Các hoạt động của cá nhân từ công việc cho đến vui chơi giải trí hay sáng tạo nghệ thuật đều có sự hiện diện của kỹ thuật số. Và do vậy, khi thực hành những hoạt động sống, làm việc, giải trí hay sáng tạo trong môi trường số hóa đó họ đã để lại những kho dữ liệu cá nhân khổng lồ và đa dạng, cũng ở dạng số hóa, tồn tại trong môi trường số. Những dữ liệu này sẽ trở thành di sản để lại cho thế hệ tương lai. Với nền văn hóa in ấn hay trước nữa, di sản của các thế hệ trước là vật chất, hay là các di sản tồn tại dưới dạng

vật lý. Nhưng trong nền văn hóa số, di sản mà thế hệ hiện nay để lại sẽ ở dạng di sản số, hiện hữu trong không gian số.

Với sự ra đời của công nghệ kỹ thuật số được phổ cập rộng rãi, các cá nhân và các gia đình có một cách mới để bảo tồn và chia sẻ lịch sử của họ với người khác thông qua các thiết bị lưu trữ dữ liệu kỹ thuật số cá nhân. Facebook chẳng hạn, cho phép mọi người trên toàn cầu chia sẻ những khoảnh khắc của cuộc đời họ. Hơn thế nữa, nếu chủ tài khoản Facebook mất đi, bạn bè và gia đình được mời liên hệ với Facebook để thay đổi hồ sơ hiện có của người đã khuất thành một trang tưởng niệm. Một trang tưởng niệm cho phép bạn bè và gia đình để lại lời nhắn tưởng nhớ, đồng thời cho họ cơ hội xem hình ảnh của người thân đã mất của họ.

Năm 2011, Thư viện Anh quốc (British Library) đã trả 32.000 bảng Anh (khoảng 51.000 USD) cho một kho dữ liệu cuộc đời của nhà thơ Wendy Cope. Tuy nhiên, không giống như các bộ dữ liệu được lưu trữ khác, bộ sưu tập này chứa hơn 40.000 email và tài liệu Word, cùng với các sổ ghi chép có từ năm 1973. Tại thời điểm mua lại, đó là bộ sưu tập email lớn nhất mà thư viện từng mua¹⁰.

Mỗi hình thái kinh tế xã hội sẽ tạo ra sản phẩm văn hóa và để lại di sản của mình với hình thức tồn tại tương ứng của nó. Kỷ nguyên số đi cùng với nó là sự hình thành văn hóa số sẽ để lại di sản số tương ứng cho thế hệ mai sau. Việc quan tâm sưu tầm, lưu trữ, bảo vệ những di sản số này nên được chú ý ngay từ ngày hôm nay.

3. Thay lời kết

Quá trình chuyển đổi số được dự báo với tốc độ nhanh chóng của nó sẽ tạo ra những thay đổi mạnh mẽ trong đời sống văn hóa xã hội trong thời gian tới. Không gian số được

dự báo sẽ làm thay đổi lối sống và cách thức mà cá nhân tham gia vào đời sống xã hội.

Không gian số cũng sẽ làm thay đổi thị hiếu, thói quen sáng tạo, hưởng thụ văn hóa nghệ thuật của người dân, họ có thể tham quan các bảo tàng số hóa nhờ công nghệ thực tế ảo, xem triển lãm, thậm chí mua tác phẩm nghệ thuật qua mạng, nghe, xem biểu diễn nghệ thuật trực tuyến, mua và đọc sách xuất bản điện tử thay vì đến hiệu sách, tra cứu tài liệu trên thư viện số hóa thay vì đến thư viện...

Không gian số cũng làm thay đổi các khía cạnh khác của đời sống xã hội, từ kinh tế, lao động, việc làm cho đến việc học tập hay chăm sóc sức khỏe... Các giao dịch thanh toán trực tuyến cùng việc mua bán hàng online sẽ làm thay đổi thói quen mua sắm, tiêu dùng của người dân. Các công việc, thị trường lao động và việc làm trên không gian số ngày càng nhiều sẽ tạo ra số lao động không phụ thuộc vào địa điểm hay thời gian làm việc, điều này làm thay đổi thói quen làm việc cũng như thời gian rỗi của người dân. Các hình thức giáo dục đào tạo trực tuyến (E-learning) ngày càng nhiều sẽ làm thay đổi mô hình và phương pháp trong hệ thống giáo dục và đào tạo.

Bất kỳ xu hướng nào cũng có những mặt trái không mong muốn của nó. Văn hóa số, đi cùng với nó cũng là những tiêu cực gây lo lắng với nhiều người, từ việc đơn giản là tiêu tốn thời gian, bị mất dữ liệu, thông tin cá nhân, thậm chí là những hành vi tội phạm trên mạng... Nhiều nhà nghiên cứu cũng lo ngại rằng các kết nối giữa cá nhân với cá nhân khác trong cộng đồng sẽ ngày càng suy giảm thay vào đó là việc các cá nhân sẽ giao tiếp trên không gian số. Điều này làm suy giảm liên kết giữa con người với nhau, hay suy giảm sự đồng cảm xã hội.

Tuy nhiên, quá trình này đang được ghi nhận như là một xu hướng tất yếu trong đời sống xã hội ở tất cả các quốc gia. Việc tiếp tục tìm hiểu, đánh giá, nghiên cứu những biểu hiện, những đặc trưng của văn hóa số sẽ là việc cần làm trong thời gian tới.

N.L.T.A

Chú thích

¹ Vincent Miller (2011), *Understanding Digital Culture*, SAGE Publications Ltd, London.

² Grand Bollmer (2018), *Theorizing Digital Culture*, SAGE Publications Ltd, London.

³ We Are Social, *Digital 2020 Global Overview Report*, <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>

⁴ Charlie Gere (2018), *Digital*, Publications by Reaktion Books Ltd, London, UK.

⁵ Vincent Miller (2011), *Sđđ*.

⁶ Viện Văn hóa Nghệ thuật quốc gia Việt Nam (2020), *Báo cáo: Nghiên cứu giải pháp hạn chế, ngăn chặn các ảnh hưởng tác động tiêu cực của văn hóa số đến người dân, đặc biệt là giới trẻ*.

⁷ We Are Social, *Digital 2020: Vietnam*, <https://datareportal.com/reports/digital-2020-vietnam>

⁸ We Are Social, *Digital 2020: Vietnam*, Tlđđ.

⁹ An Chi (2021), “Nữ ca sĩ ảo giống y người thật”, <https://zingnews.vn/nu-ca-si-ao-giong-y-nguoi-that-post1237318.html>

¹⁰ Alison Flood (2011), “Wendy Cope’s archive sold to British Library”, <https://www.theguardian.com/books/2011/apr/20/wendy-cope-archive-british-library>

A PRELIMINARY STUDY OF “DIGITAL CULTURE” IN VIETNAM

Abstract

The process of digital transformation is taking place in almost all aspects of political, economic, cultural, and social life. The digital popularity is predicted to create a drastic change in the lifestyle and the way that individuals take part in social life. Digital technology has also transformed the way we work, interact, communicate, entertain, create, and express opinions. All of these are associated with the internet and media. This will change the people’s tastes, creative habits, and their ways of cultural and artistic enjoyment. Digital technology has also created changes in other aspects of social life, such as in the economic activities, employment, study, and health care. The rapid spread and influence of digital technology has promoted researchers to propose the term “digital culture”. This article examines the cultural transformations in the digital era and the formation of a “digital culture” in Vietnam in recent years.

Keywords: Digital culture, digital transformation, digital culture

Ngày nhận bài: 5 - 8 - 2022

Ngày phản biện, đánh giá: 14 - 11 - 2022

Ngày chấp nhận đăng: 25 - 12 - 2022