

Пацула Андрей Валерьевич
Российский государственный социальный университет,
Москва, Российская Федерация
pacula2002@bk.ru

Киберкультура и цифровая социология

Аннотация. Исследуется генезис киберкультуры в обществе и альтернативные академические подходы к её спецификации. Профилируется концепт цифровой социологии и рассматривается его соотношение с киберкультурой. Определяются предметные поля исследований в цифровой социологии и её статус в системе социологического знания, прогнозируются актуальные векторы развития цифровой социологии.

Ключевые слова: киберкультура; цифровая социология

Patsula Andrey Valeryevich
Russian State Social University,
Moscow, Russian Federation
pacula2002@bk.ru

Cyberculture and digital sociology

Abstract. The genesis of cyberculture in society and alternative academic approaches to its specification are investigated. The concept of digital sociology is profiled and its relation to cyberculture is considered. The subject fields of research in digital sociology and its status in the system of sociological knowledge are determined, and actual vectors of development of digital sociology are predicted.

Keywords: cyberculture; digital sociology

В далеком прошлом (10–12 тысяч лет назад) эволюционный транзит от присваивающей экономики к производящей экономике позволил людям создать первые цивилизации и искусственную «вторую» природу обитания и развития, определившую вектор движения человечества на многие столетия.

В настоящее время глобальное сообщество сталкивается с трансформацией не меньшего исторического масштаба: формируется «третья» природа обитания человека – виртуальный интернет-мир, базирующийся на технологической платформе четвертой (цифровой) технологической революции (после аграрной, промышленной и компьютерной революций).

В современном мире развиваются информационные и телекоммуникационные технологии и сети, которые способствуют превращению производства знаний и больших данных в главную отрасль экономики, а размещение и продвижение ценной научной и культурной информации – в маркетинговый продукт номер один для потребителей.

Повышение стоимости ликвидных знаний и данных трансформирует социально-профессиональную структуру передовых стран, поднимая на вершину статусно-ролевой пирамиды ученых, IT-специалистов и бизнесменов информационного сектора мирового хозяйства.

В информационном обществе время условно начинает побеждать пространство, редуцирует значение географического фактора (хотя и не отменяет его) благодаря открывшейся возможности интерактивного общения и взаимодействия между людьми, находящимися в разных регионах, странах и на континентах.

Как следствие, появляются методы и средства, помогающие представителям разных цивилизаций и культур, рас и народов преодолевать языковые барьеры в процессе общения, обеспечивающие применение компьютерных платформ «мгновенного» лингвистического перевода.

В условиях информационного общества феномен предпринимательской культуры также претерпевает существенные изменения. Если в индустриальном типе общества предпринимательская культура представляла собой персонифицированную модель синтеза ценностей, идей, знаний, умений и навыков коммерсанта как «завоевателя, организатора и торговца» [Зомбарт, 2005], то в условиях информационного общества к указанным составным качествам предпринимательской культуры присоединяется возможность и способность быть инноватором, то есть видеть, находить, учитывать и делать то, что не могут другие бизнесмены.

В связи с этим важно подчеркнуть, что культура – это совокупность общественно значимых, отличных от даров естественной природы, рукотворных материальных и духовных ценностей, созданных и накопленных человечеством за многие тысячелетия его истории, начиная с цивилизационного (письменного) периода, и заканчивая современностью.

Одновременно с этим культура выступает инструментом и мерилем физического и интеллектуального развития индивидов, их общностей.

Кроме того, культура, по определению древних греков – пайдейя – перманентный процесс воспитания и образования человека, возделывания его души, привития ей нравственных, социальных, политических и эстетических идеалов, результирующийся и воплощающийся в самовоспитании, самообразовании и самосовершенствовании личности.

Из указанных дефиниций следует, что киберкультура – это часть культуры, специфицируемая по ряду признаков.

В эпоху Платона Афинского термин «кибер» подразумевал человека умелого в управлении чем-либо (например, кораблем) или руководстве кем-либо (скажем, жителями античного полиса).

Благодаря французскому физику, математику и естествоиспытателю Андре-Мари Амперу в первой половине XIX столетия в академическом лексиконе появился производный от указанного греческого слова-корня термин «кибернетика» для

обозначения позитивной науки, выявляющей закономерности, опираясь на которые можно было бы достичь эффективного и результативного управления государством и обществом. В трактате «Очерк по философии наук» Ампер отнес кибернетику, право, дипломатию и теорию власти к политическим дисциплинам [Amper, 1843: 140–142].

В 1948 г., более ста лет спустя, американский математик и философ Норберт Винер в своей книге «Кибернетика, или управление и связь в животном и машине» расширил предметное и объектное поле кибернетики, сформулированное Ампером, трансформировав кибернетическое знание до уровня междисциплинарной науки, исследующей закономерности получения, хранения, преобразования и передачи информации в сложных управляющих и управляемых системах: живых организмах, машинах и обществе [Винер, 1968]. Для этого Винер связал воедино математику, информатику, инженерию, биологию, нейробиологию, системы управления, философию и организацию общества.

Кроме того, Винер стал одним из первых исследователей в мире, предположивших, что интеллектуальное поведение является результатом действия механизмов обратной связи, которые, возможно, могут быть смоделированы электронными вычислительными машинами: при этом их проектирование, создание и производство станут важными шагами на пути формирования и развития искусственного интеллекта [Винер, 1968].

Современный глоссарий ключевых концептов киберкультуры насчитывает около 300 терминов [Bell, Loader, Pleace, Schuler, 2004], который постоянно пополняется новыми понятийными конструктами, за каждым из которых высвечивается конкретная сфера многомерного и многоликого мира киберкультуры. Феномен киберкультуры находит отражение в дискуссионном и развивающемся научном дискурсе, который разделяется и распадается на множество теоретических сегментов / направлений.

Множественность рассматриваемого дискурса приводит к тому, что в настоящее время в отечественной и зарубежной научной литературе нет единого мнения и универсального подхода к определению киберкультуры.

Это обусловлено разными причинами, которые, в частности, фокусируются в вопросе, что брать за точку отсчета начала киберкультуры. Иными словами, академический спор между экспертами, занимающимися определением киберкультуры, начинается с обсуждения исторического аспекта указанного феномена.

Одни исследователи убеждены, что киберкультура рождается одновременно с появлением интернета в 1990 г., другие утверждают, что киберкультура начала формироваться значительно раньше указанного времени, поскольку еще до появления компьютеров люди пользовались механическими киберустройствами (к примеру, первый автоматический калькулятор в виде считающих механических часов был создан в Европе еще в XVII в.).

Не вдаваясь в детали многолетнего научного спора о происхождении киберкультуры укажем на то, что, с нашей точки зрения, с известной долей условности, можно обобщенно репрезентировать три альтернативных подхода исследователей к генезису киберкультуры:

(1) первый подход связан с точкой зрения, согласно которой киберкультура является такой же древней, как и первые цивилизации людей, поскольку люди многие тысячелетия назад начали накапливать, анализировать и передавать опыт управления рукотворными и живыми объектами;

(2) второй подход сопряжен с тезисом о роли и влиянии эпохи научной революции Нового времени, которая привела к радикальному скачку в изобретательстве и рационализаторстве, возникновению технологий, открывших дорогу конструированию, производству и применению сложных механических, а затем и электронных машин, ставшими субстратной основой киберкультуры, разделившими окружающий мир на мир живых и мир искусственных существ;

(3) третий подход подразумевает, что телекоммуникационная революция в обществе конца XX в., способствовала появлению персональных компьютеров, мобильной связи и интернета как технической и социальной платформы, на которой зародилась киберкультура.

С нашей точки зрения, выбор исследователями одного из рассматриваемых подходов влияет на их предпочтение определения сущности киберкультуры.

Если исследователи придерживаются первого подхода, то определение киберкультуры будет максимально широким: киберкультура – это социально значимые результаты деятельности людей по созданию, производству и практическому применению искусственных объектов. В таком случае первичные элементы киберкультуры восходят к эллинистической эпохе и, в частности, к Александрийскому маяку высотой в 150 метров, установленному в III в. до н. э. на египетском острове Фарос.

При избрании второго подхода дефиниция киберкультуры содержательно сужается и формулируется в качестве общественно значимых явлений, связанных с внедрением в повседневную жизнь людей машин и механизмов, функционирующих на полуавтоматической или автоматической основе. Если в XVI – XVIII вв. это были автоматы – заводные андроидные механизмы, повторявшие движения человека, то после 1885 г. сети шоссейных дорог, возводимых людьми в разных странах и на континентах, стали одним из зримых и весомых элементов киберкультуры, поскольку на автодорогах помимо пешеходов начали двигаться управляемые высокоскоростные искусственные существа – автомобили.

При выборе третьего подхода определение киберкультуры сужается еще больше и озвучивается как процессы и результаты человеческого поведения (действия, взаимодействия и бездействия), сопряженного с компьютерными, мобильными и интернет сетями, осуществляемого в сферах личной и деловой коммуникации,

обучения, творчества, предпринимательской и трудовой деятельности, а также развлечений. Подобная трактовка помогает разделить киберкультуру на доблоговую (до 1999 г.) и благоговую (начиная с 1999 г.), поскольку в указанное время технологический прогресс позволил людям без специальной компьютерной подготовки свободно вступать через блоги в разные среды сетевого общения, успешно конкурирующие с электронной почтой, группами новостей и чатами.

Независимо от исследовательского выбора разных подходов к изучению генезиса киберкультуры и её сущностной трактовки многие эксперты, придерживающиеся альтернативных точек зрения на указанные темы, сходятся в том мнении, что киберкультура напоминает двуликого римского языческого бога Януса.

С одной стороны, киберкультура символически олицетворяет победное наступление и развитие эры научно-технического прогресса, с другой – скрывает попытки правящей финансовой и промышленной элиты мира превратить миллиарды пользователей и потребителей киберкультуры в управляемых рабов, чей дух свободы и равенства успешно подавляется киберсимулякрами, виртуальными фантомами и квазиценностями.

Закономерно, что двойственность (дуальность) киберкультуры, её инновационные и политические составляющие привлекли внимание социологов. Это произошло в полном соответствии с её предметом и одним из главных методологических принципов, который сформулировал и выдвинул в первой половине XIX столетия основоположник социологии Огюст Конт: «Истинное положительное мышление заключается преимущественно в способности видеть, чтобы предвидеть, изучать то, что есть, и отсюда заключать о том, что должно произойти» [Конт, 2012: 19].

Несмотря на то, что киберкультура имеет «короткую историю, но давнее прошлое» социологи некоторое время не могли определиться с названием новой отрасли социологии, исследующей сущность, формы, структуру и функции виртуального пространства и времени. В итоге, по оценке экспертов, такие обозначения, как «киберсоциология», «социология интернета», «социология сетевых сообществ», «социология социальных медиа», «социология киберкультуры» были заменены на более простое и емкое терминологическое обозначение, формулируемое как «цифровая социология» [Lupton, 2012: 4].

Цифровая социология отличается от указанных терминов тем, что выступает семантически более точным и содержательно большим по объему концептом, поскольку фокусирует внимание не только на киберкультуре, преимущественно функционирующей и развивающейся в интернете с 1990 г., но и на влиянии на общество, общности, организации и личности других цифровых устройств и медиа, появившихся в ходе телекоммуникационной революции во второй половине XX в. – втором десятилетии XXI в. (персональный компьютер (ПК) (1975), аналоговый формат видеозаписи (VHS) (1976), мобильный телефон (1983), цифровой видеодиск

(DVD) (1996), поисковая система Google (1998), смартфон (2000), плеер iPod (2001), айфон (2007), интернет-планшет Apple iPad (2010), очки Google Glass с технологией дополненной реальности (2014)).

В связи с тем, что «мировая электронная паутина» стала широко распространенным явлением в повседневной жизни граждан большей части стран, появились носимые в карманах одежды, сумках, портфелях и рюкзаках цифровые устройства, возникли смарт-объекты, интернет вещей, большие данные, ссылки на «кибер» в социологии в настоящее время чаще заменяются ссылками на «цифру».

Как следствие в экспертном сообществе рельефно высветились альтернативные точки зрения на статус цифровой социологии: от утверждений, что вся социология неизбежно трансформируется в цифровую до тезиса о маргинальности цифровой социологии, её промежуточном и преходящем характере.

С нашей точки зрения, указанные точки зрения не подтверждаются реальным положением и развитием цифровой социологии, превратившейся в одну из передовых отраслей социологического знания. Но поскольку виртуальный мир сегодня существует параллельно с идеальным и материальным, не заменяя и не отменяя их, то традиционные отрасли социологии, которые ориентированы на исследование разных аспектов и проблем труда, материальной и духовной культуры, образования, межрасовых и межэтнических отношений, социально-классовой структуры, гендерных различий и др. сохраняют свой весомый и важный статус в социально-гуманитарной науке и обществе.

Первая научная статья с концептуальным термином «цифровая социология» в названии публикации появилась в 2009 г [Wynn, 2009]. Она была посвящена тому, каким образом цифровые технологии могут влиять как на социологические исследования, так и на процесс преподавания. В 2010 г. Ричард Нил специфицировал «цифровую социологию» в терминах соединения растущего академического внимания с усиливающимся интересом со стороны глобального бизнеса [Neal, 2010]. Первая научная конференция по теме цифровой социологии состоялась в городе Нью-Йорке в 2015 г [Daniels, Gregory, Cottom, 2015].

Несколько взаимосвязанных предметных полей исследований в цифровой социологии были репрезентированы Д. Лаптон:

1. Изучение профессиональной цифровой практики: использование цифровых медиа-инструментов для профессиональных целей: создание виртуальных сетей, формирование электронных профилей, издание электронных публикаций и обмен научными исследованиями, а также онлайн обучение студентов.

2. Социологический анализ повседневного использования цифровых технологий: выявление и обобщение того, как почти повсеместное и ежедневное обращение людей из разных социально-демографических и профессиональных групп общества к цифровым медиа меняет самоощущение личностей, их идентичность и социальные отношения.

3. Анализ цифровых данных: их привлечение и применение для социологических исследований, как количественных, так и качественных.

4. Критическая цифровая социология: проведение рефлексивного и критического анализа цифровых медиа, основанных на социокультурной теории, исследование роли социологии в анализе цифровых технологий, а также влияния цифровых технологий на социологию [Lupton, 2012: 5].

Указанный перечень предметных сфер цифровой социологии в начале двадцатых годов XXI в. дополняется изучением цифрового неравенства, этики, цифровых денег, финансовых и страховых операций, искусственного интеллекта, технологий, поисковых запросов, блогов и микроблогов, рекламы, пропаганды, торговли, логистики, моды и стиля, потребления, игр, музыки, литературы, театра, живописи, графики, визуализации объектов, фотографии, дизайна, архитектуры, прикладного искусства, кино, анимации и видео, музеев, выставочных центров и картинных галерей, чтения, архивов хранения данных, библиотек, авторского права, новостной информации и аналитики, справочных, словарных, и энциклопедических сервисов, самообразования, воспитания, коллекционирования, управления, консалтинга, занятости, эксплуатации, насилия, преступности, террора, безопасности, защиты персональных данных, политической, общественной и гражданской активности, волонтерской деятельности, благотворительности, туризма, спорта и физической культуры, лечения и медицины и др.

В связи с этим важным вопросом для академического обсуждения становится соотношение киберкультуры и цифровой социологии. С нашей точки зрения, киберкультура – это один из самых сложных и важных объектов исследования цифровой социологии. Но здесь следует учитывать, что предметно-объектная сфера цифровой социологии не ограничивается и не исчерпывается изучением феномена киберкультуры.

Вместе с тем парадокс заключается в том, что цифровая социология также становится составной частью современной киберкультуры. Иными словами, изучение киберкультуры включает в себя и анализ самой цифровой социологии.

Наряду с этим цифровая социология выступает как средство изучения киберкультуры, научный арсенал которой позволяет выявлять в статике и динамике как конвергенцию, так и дивергенцию киберпроцессов, явлений, объектов и паттернов в современном мире.

Все это превращает цифровую социологию в методологический узел, органично стыкующийся её с другими дисциплинами, изучающими киберкультуру. Междисциплинарный характер цифровой социологии делает её достаточно гибкой и адаптивной. Кроме того, предметный ландшафт, входящий в орбиту цифровой социологии настолько широкий, протяженный, глубокий и масштабный, что защищает её от дрейфа в сторону узкоспециализированной социологической субдисциплины.

Для того чтобы плодотворно заниматься социологическим изучением киберкультуры мало обладать социологическим воображением, системным и интегративным взглядом на мир, умением сочетать несочетаемое и сомневаться в том, что всем представляется доказанным и очевидным, важно также учитывать контекст, многоуровневую и многомерную среду изучаемого феномена, поскольку его матрица подвижна и изменчива, её трансляции и модификации непрерывны, новое быстро меняет старое, но прошлое возвращается в настоящее и проецируется в будущее в измененной и превращенной форме.

Одним из возможных доказательств указанного вывода выступает кризисная ситуация, сложившаяся в современном мире. Завершение 2019 г. и наступление нового високосного 2020 г. ознаменовалось возникновением в КНР в городе Ухань провинции Хубэй высокопатогенной инфекции, вызванной коронавирусом SARS-CoV-2. За неполных полтора месяца местная эпидемия, вызывающая атипичную пневмонию у людей, стала мировой проблемой: 11 марта 2020 г. Всемирная Организация здравоохранения (ВОЗ) объявила её пандемией, угрожающей здоровью и жизни многих миллионов жителей в разных странах мира и почти на всех континентах (кроме Антарктиды) [Пацула, Ковальчук, Зырянова, 2020: 194].

Последовавшие за этим карантинные меры в разных странах мирах, а также административный и цифровой контроль за соблюдением управленческих карантинных мер высветили еще одну актуальную предметную сферу изучения цифровой социологии: цели и последствия организации тотального наблюдения за поведением (действием, взаимодействием и бездействием) людей, объясняемого разными причинами, включая опасный ход массовой эпидемии и необходимость введения принудительной самоизоляции.

Опустошительные эпидемии чумы происходили на земле и раньше: в 1347 г. в Западной Европе, в 1654 и 1771 гг. в Москве, в 1720 г. во французском Марселе, в 1855 г. в Китае и Индии. Они преодолевались разными средствами и методами. Но никогда прежде общество не обладало столь внушительными и высокоточными средствами постоянного круглосуточного цифрового слежения, наблюдения за всеми людьми, как в материальном, так и в виртуальном мире компьютерных сетей. Никогда прежде в социуме столь отчетливо и остро не возникала проблема угрозы злоупотребления передовыми разработками в сфере распознавания речи и образов. Слабость политики защиты персональных данных превращает любую личную информацию, которая обрабатывается на интернет-площадках, достоянием государства. Здесь уже недалеко до цифровой оценки персональной благонадежности каждого гражданина общества. При этом любой сбой в системе хранения и оценки персональных данных может привести к необоснованным и противоправным санкциям на индивидуальном и коллективном уровнях. В таком случае «о дивный новый мир» Олдоса Хаксли покажется легкой и детской сказкой по сравнению с наступающей цифровой действительностью.

Библиографический список

Винер Н. Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине. 2-е изд. М.: Советское радио, 1968. 326 с.

Зомбарт В. Собрание сочинений в 3 томах. Т. 2. СПб.: «Владимир Даль», 2005. 656 с.

Конт О. Дух позитивной философии: Слово о положительном мышлении. Пер. с фр. / Предисл. М. М. Ковалевского. Изд. 3-е. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2012. 80 с.

Пацула А. В., Ковальчук Н. Б., Зырянова О. В. Влияние пандемии коронавирусной инфекции COVID-19 на трансформацию систем управления // Вестник образовательного консорциума Среднерусский университет. Серия: Экономика и управление. 2020. № 15. С. 94–97.

Ampere A.-M. Essai sur la philosophie des sciences. 2nd partie. Paris: Bachelier, 1843. Chapitre IV. § IV.

Bell D. J., Loader B. D., Pleace N., Schuler D. Cyberculture: The Key Concepts, Routledge: London, 2004. 185 p.

Daniels J., Gregory K., Cottom T. M. Digital Sociology MiniConference, organized in conjunction with the Eastern Sociological Society meetings, February 27–28, 2015.

Lupton D. Digital Sociology: An Introduction. Sydney: University of Sydney, 2012. 17 p.

Neal R. Expanding Sentience: Introducing Digital Sociology for moving beyond Buzz Metrics in a World of Growing Online Socialization. Lulu Publishing, LLC, 2010. 150 p.

Wynn J. Digital sociology: emergent technologies in the field and the classroom. Sociological Forum, 24(2), 2009, 448–456.