
ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

УДК 316.42

DOI: 10.31249/scis/2023.02.02

Асеева И.А.*

ЦИФРОВЫЕ ЛАНДШАФТЫ АНТРОПОСОЦИОСФЕРЫ

Aseeva I.A.

DIGITAL LANDSCAPES OF THE ANTHROPOSOCIOSPHERE

Аннотация. В статье показаны основные тенденции развития современного общества, связанные с проникновением цифровых информационно-коммуникативных технологий во все сферы жизни общества, по сути, изменивших привычный ландшафт антропосоциосферы. На материале статистических данных, выложенных в открытом доступе в Интернете, и собственных социологических исследований в статье проиллюстрирована роль технического оснащения для обеспечения жизнедеятельности человека на цифровом этапе развития цивилизации. В работе описаны и философски осмыслены возможности и риски, возникающие в обществе в связи с повсеместным распространением цифровых технологий: формирование единой информационной культуры, изменение коммуникативных практик и социальных норм, зависимость общества от цифровой инфраструктуры. В статье отмечены и процесс корректирования когнитивных стратегий современного человека, его ориентация на постоянное пребывание в сети, онлайн-общение в ущерб выстраиванию устойчивых, этически и психологически

* *Асеева Ирина Александровна* – доктор философских наук, ведущий научный сотрудник ИНИОН РАН, профессор кафедры философии и социологии Юго-Западного государственного университета, Курск, Россия; irinaaseeva2011@yandex.ru

Aseeva Irina A. – Doctor of Sciences (Philosophy), Professor, Department of Philosophy and Sociology, Southwest State University, Kursk, Russia; irinaaseeva2011@yandex.ru

фундированных межличностных и межпоколенческих отношений в реальной жизни.

Ключевые слова: цифровая эпоха; антропосоциосфера; информационно-коммуникативные технологии; медиариски; цифровое благополучие.

Благодарности: работа выполнена при финансовой поддержке гранта РНФ, проект № 22-28-00486 «Человек в новой медиаэкосистеме: ресурсы и стратегии взаиморазвития».

Abstract. The article shows the main trends in the development of modern society associated with the penetration of digital information and communication technologies into all spheres of society that, in fact, have changed the familiar landscape of the anthroposociosphere. Based on the material of statistical data posted in open access on the Internet, and our own sociological research, the article illustrates the role of technical support for ensuring human life at the digital stage of civilization development. The paper describes and philosophically comprehends the opportunities and risks that arise in society due to the widespread dissemination of digital technologies: the formation of a unified information culture, changes in communication practices and social norms, the dependence of society on digital infrastructure. The article also notes the process of correcting cognitive strategies of a modern person, his orientation to permanent stay online, online communication to the detriment of building stable and ethically based interpersonal and intergenerational relationships in real life.

Keywords: digital age; anthroposociosphere; information and communication technologies; media risks; digital well-being.

Acknowledgements: The work was carried out with the financial support of the RSF grant, project No. 22-28-00486 «A person in a new media ecosystem: resources and strategies for mutual development».

Введение

Определяя современный этап развития общества, различные авторы фокусируются на конкретных характеристиках социальной организации, сформировавшейся на основе наиболее влиятельного способа передачи знаний, ценностей и технологий управления, и

называют его «постиндустриальной» [Белл, 1999], «электронно-цифровой» [Тапскотт, 1999], «информационной» [Кастельс, 2000], «гиперинформационной эпохой» [Москаленко, 2018], «цифровым обществом» [Добринская, 2021]. Сущность этого этапа, однако, амбивалентна: с одной стороны, прогрессивный прорыв науки и новых технологий, а с другой – социальные трансформации с труднопрогнозируемыми разрушительными последствиями.

С середины XX в. все бóльшую роль в обеспечении информационных процессов стали играть компьютеры. Японский исследователь Ё. Масуда одним из первых оценил потенциал компьютерных и телекоммуникационных технологий для усиления интеллектуальных возможностей людей, создания неограниченного доступа к источникам информации и освобождения от рутинной работы [Masuda, 1983]. Его прогнозы подтверждает статистика: до 1960 г. во всем мире использовалось не более 7 тыс. компьютеров, а в начале 2023 г., по данным International Data Corporation (IDC), насчитывается уже 292,3 млн единиц персональных компьютеров [Компьютеры (мировой рынок) ...]. С точки зрения экспертов компании Gartner, рост продаж подстегнули пандемия и необходимость работать дистанционно. Сейчас персональный компьютер, как правило, с выходом в Интернет, есть фактически у каждого двадцатого жителя Земли, не говоря о ноутбуках и смартфонах. Наряду с цифровой грамотностью и чувством цифрового благополучия технические факторы являются значимыми измеряемыми критериями антропологической адекватности цифровизации. Респонденты социологических опросов называют основными препятствиями адекватной цифровизации и причинами снижения оценки качества цифровизации в России: отсутствие «нормального» доступа в сеть Интернет (55,7% независимо от места жительства, образования, уровня дохода и возраста); высокую стоимость пользования цифровыми платформами (61,8% независимо от места жительства, образования, уровня дохода и возраста); отсутствие техники (смартфона, планшета, компьютера) для работы с сервисами (44,6% независимо от места жительства, образования, уровня дохода и возраста) [Асеева, Белкина, 2022, с. 29–33].

Вместе с тем такая статистика свидетельствует, что цифровая медиареволюция свершилась, радикально изменив привычные практики сбора, хранения и распространения информации у боль-

шинства населения мира. Благодаря глобальному интернет-формату информационно-коммуникативного взаимодействия, возможности мгновенной связи и оперативности реагирования на события по всему миру, цифровой сетевой форме общения, сокращению пути от научной идеи до действующей технической разработки развилась, по сути, новая единая информационная культура. Она характеризуется такими чертами, как «информационные потребности, информационная инфраструктура, информационные ресурсы, информационные технологии, информационный потенциал и социально-информационные отношения, связанные с производством, получением, хранением, использованием и защитой информации, включающими общественные, государственные, правовые, технико-технологические способы регулирования информационных отношений, правовой регламентации и правового порядка и обеспечения информационных прав субъектов» [Дементьев, 2017, с. 218]. То есть техническое обеспечение цифрового этапа развития цивилизации и технологии работы с информацией начинают играть чрезвычайно значимую роль для обеспечения жизнедеятельности человека и общества во всех сферах.

Цифровые возможности в современном обществе

Нынешний этап развития общества обнаруживает беспрецедентную ценность получения, переработки и передачи самой разной информации. Об этом свидетельствует постоянно увеличивающееся число пользователей интернет-ресурсами. Если в 2012 г. Интернет активно использовали 2,18 млрд, то в начале 2023 г. численность интернет-аудитории уже достигала 5,158 млрд пользователей, это почти 80% населения мира [Кемп, 2023]. Глобальная статистика подтверждает, что виртуальная реальность становится для современного человека естественной средой обитания, подчас конкурируя с физическим миром.

Еще один показательный срез позволяет представить масштабы интернет-аудитории. Цифровыми социальными сетями в мире для регулярного общения пользуется 93,4% опрошенных, независимо от пола, возраста, места проживания и социального статуса [Кемп, 2023]. И Россия – не только не исключение, но и лидер по некоторым параметрам, например по количеству пользо-

вателей социальных сетей – 72,7% от всей численности населения по сравнению с 58,4% в среднем в мире [Кемп, 2022].

Социологический опрос, проведенный весной-летом 2022 г.¹, предъявляет основные доминанты интересов интернет-пользователей. Респондентов спрашивали, с какой целью они заходят в Интернет. Выяснилось, что основным форматом потребляемого современным человеком в Интернете контента являются видеофайлы (в том числе короткие видеоклипы в TikTok и т.д.) (59,3%), статьи, заметки (49,9%) и текстовая информация в личной переписке (46,8%) (табл. 1) [Гримов, Белкина, 2022, с. 233].

Эти данные как зеркало отражают предпочтения и выбор общества, для которого пребывание в Интернете – уже привычная данность, связанная с работой, поиском любой информации, развлечениями и образованием. Вместе с тем концентрацию в Сети потенциальных потребителей давно заметили маркетологи и производители рекламы, которые уже не только балансируют между спросом и предложением, но и формируют потребности людей с помощью специальных социальных технологий, манипулируют решениями человека и предопределяют выбор [Асеева, 2016; Budanov, Aseeva, 2019].

Вместе с тем постоянное пребывание в медиасреде трансформирует привычные коммуникативные практики и социальные нормы, на которых они строятся. Особенно это заметно при сравнении включенности в цифровую среду людей разных поколений, социальных статусов и места проживания [Асеева, Белкина, 2022]. Значима и явная корреляция между показателем степени удовлетворения жизнью и легкостью доступа к результатам научно-технического прогресса. В случае достаточного доступа к цифровым технологиям и их антропологической адекватности формируется так называемое «чувство цифрового благополучия», связанное с осознанием возможностей и положительных перспектив использования цифровых технологий [Асеева, 2023].

¹ Эмпирической базой исследования являются данные социологического исследования, проведенного методом онлайн-опроса (N=1000), пользователей социальной сети «ВКонтакте» весной-летом 2022 г. в рамках выполнения гранта РНФ, проект № 22-28-00486 «Человек в новой медиаэкосистеме: ресурсы и стратегии взаиморазвития».

Медиасреда, или цифровая культура в широком смысле слова, может стать, по мысли С.Г. Москаленко, «креативным ресурсом», своеобразным спасением для многих людей, «“вытолкнутых” неожиданной и парадоксальной логикой цифровой революции за пределы властно-управленческой и креативно-эстетической активности» [Москаленко, 2018, с. 48]. Опираясь на идею Й. Хейзинги о человеке играющем (*homo ludens*), автор предполагает, что именно в виртуальных играх человек, отлученный от материального производства, сможет погрузиться «в творческую среду с ее коммуникациями, ощущениями успеха, признанием и практически неограниченным ростом навыков и умений» [там же, с. 49]. Однако игра может повторяться многократно с различной степенью сложности и по умолчанию предполагает отсутствие многих травматических последствий для игрока, возможных в физической реальности. Тем самым волевой модус личности развивается менее эффективно в таких имитационных средах, что может повлечь неправильную оценку объективных рисков. Цифровые технологии, таким образом, создают среду с искаженным социальным ландшафтом, предлагая возможности, которые по факту взаимодействия с физической реальностью часто оказываются иллюзиями.

Homo digital

Меняются и когнитивные стратегии современного человека. Быстро прирастающие объемы информации требуют поиска нового психического механизма фильтрации, усвоения, особых методов работы с этой информацией. Ученые отмечают переориентацию человека с понятийной формы обработки информации на визуальную, называя этот феномен уже утвердившимся термином «клиповое сознание» (Ф.И. Гиренок). За 10 сек. яркого броского клипа человек схватывает суть предлагаемой идеи и, не вдаваясь в подробное осмысление, листает картинки дальше, перескакивая с одной темы на другую. Такой «серфинг» позволяет быстро создать общее впечатление, не погружаясь в детали и глубокое сопереживание. В рекламных роликах смена сюжетов происходит еще быстрее, что создает ощущение незавершенности гештальтов, к которым человек стремится вернуться и прокручивать снова и снова. Проблема в том, что привычное плавание на поверхности

переформатирует когнитивные способности человека, «тренируя себя в быстрой части темпоральной шкалы (реакции, движения, действия, быстрые аффекты и впечатления), человек-Z плохо понимает реализацию себя или воображаемого литературного героя в темпах деятельности и культуры. Проявления неторопливых рассуждений и переживаний, эмпатии и аналитической, проектной деятельности не мотивируют, отсюда – неспособность к длительным рассуждениям и чтению классической литературы или восприятию классической музыки, в то же время возрождается интерес к культуре комиксов. Интерес определяется в первые 8 сек. общения, а длительность темы не более 20 мин., возникают проблемы с решением и постановкой сложных задач» [Буданов, 2022, с. 23–24]. Кроме того, пребывание в Сети становится фактически on-line, об этом свидетельствуют сами участники опроса. Современного человека уже наделяют характеризующим эпитетом – Homo digital – «человек цифровой» [Катасонов, 2019]. Причем, как показывают наши исследования, чем младше возрастная группа респондентов, тем чаще в ней выбирают ответ «нахожусь постоянно», например «в возрастной группе младше 20 лет так ответили около 88%, в возрастной группе от 21 года до 30 лет – около 90%, в возрастной группе от 31 до 40 лет – около 64%, в возрастной группе от 41 года до 50 лет – около 63%, в возрастной группе от 51 года до 60 лет – около 47% и в возрасте от 61 года и старше – около 29%» [Асеева, Белкина, 2022, с. 18]. Мы видим четкие скачки активности в Интернете между поколениями в зависимости от возраста: до 30 – от 30 до 50 – после 50 лет, – что порождает дополнительное мировоззренческое разнообразие и провоцирует межпоколенческие напряжения.

Медиатехнологии обладают несомненными достоинствами, и если говорить о самой активной молодежной группе социальных интернет-сетей, то онлайн-группы, форумы и платформы являются привычной для них средой общения с друзьями, получения и анализа информации и заданий, психологической помощи и эмоциональной поддержки [Anderson, Jiang, 2018]. Однако большую обеспокоенность вызывают и негативные эффекты, которые возникают в результате глубинного погружения в киберсреду. Исследователи обращают внимание на распространение опасных и даже преступных контентов, доступных детям и подросткам: порногра-

фия, расизм, насилие, травля, сексизм и т.д. Оказывается, жертвы кибербуллинга в два раза чаще совершают попытки самоубийства, не обнаружив поддержку онлайн-сообщества или, напротив, столкнувшись с агрессией в Сети [Cyberbullying Research Center, 2010; Бычкова, Раднаева, 2018].

Показательная корреляция прослеживается китайскими учеными, изучавшими игровую аддиктивность детей и подростков. «Отсутствие разумного родительского надзора, неконтролируемое и чрезмерное использование смартфонов лишь отягощают вхождение подростков в социум, увлекая и очаровывая их виртуальными сетями» [Цзинь Хань, 2020, с. 579]. Выяснилось, что дети, оставленные родителями на попечение бабушек и дедушек, играют в виртуальные игры по 4–5 час. в день, что в 2 раза чаще, чем дети из полных семей. Это не способствует укреплению физического здоровья, душевного равновесия, да и внутрисемейного взаимопонимания. Именно поэтому во многих школах сегодня запрещается использование смартфонов, которое резко снижает процессы подростковой социализации.

Другими словами, новые цифровые технологии не столько усиливают эмоциональные и интеллектуальные возможности современного человека, сколько искажают и закрепляют как норму для большинства измененные способы обработки информации, поверхностную рефлексию и слабое социальное взаимодействие.

Заключение

На основе статистических данных и социологических исследований можно продемонстрировать: цифровые технологии создают не только основания для очередной промышленной революции – Индустрии 4.0, но и привычную коммуникативную среду современного человека и общества, которая, в свою очередь, трансформирует и само человеческое бытие. Оказывается, что общество, в котором благополучие человека соотносится с доступом к цифровым технологиям, подвержено значительным опасностям разрушения межпоколенческих и межличностных связей, рискам искажения реальности, снижению общего интеллектуального уровня и неспособности различать угрозы и манипуляции в киберсреде.

Список литературы

Асеева И.А. Социальные технологии как влиятельный фактор развития технонауки и общества // Биосферная совместимость : человек, регион, технология. – 2016. – № 4 (16). – С. 79–86.

Асеева И.А. Цифровое благополучие общества : междисциплинарный подход // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2023. – № 71. – С. 138–148. – DOI: 10.17223/1998863 X/71/14

Асеева И.А., Белкина В.А. Критерии и показатели антропологической адекватности цифровизации в России // Наукоевческие исследования. – 2022. – № 1. – С. 7–39.

Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество : опыт социального прогнозирования : пер. с англ. – Москва : Academia, 1999. – 956 с.

Буданов В.Г. Эволюция Супер-умweltа социо-техно-антропосферы и конструирование будущего // Современные проблемы социо-техно-антропосферы : коллективная монография / отв. ред. В.Г. Буданов. – Курск : ЗАО «Университетская книга», 2022. – С. 6–28.

Бычкова А.М., Раднаева Э.Л. Доведение до самоубийства посредством использования интернет-технологий : социально-психологические, криминологические и уголовно-правовые аспекты // Всероссийский криминологический журнал. – 2018. – Т. 12, № 1. – С. 101–115.

Гримов О.А., Белкина В.А. Информационная эксклюзия в практиках медиаактивности : технологические, аксиологические и прагматические аспекты // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия Экономика. Социология. Менеджмент. – 2022. – № 6. – С. 229–240.

Дементьев С.А. Информационная картина мира : аксиологическое измерение // Вестник Краснодарского университета МВД России. – 2017. – № 2 (36). – С. 215–219.

Добринская Д.Е. Что такое цифровое общество // Социология науки и технологий. – 2021. – Т. 12, № 2. – С. 112–129.

Кастельс М. Информационная эпоха : экономика, общество и культура. – Москва : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.

Катасонов В.Ю. В начале было Слово, а в конце будет цифра. – Москва : Кислород, 2019. – 370 с.

Компьютеры (мировой рынок). [Электронный ресурс]. – 2023. – 03.21. – URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютеры_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютеры_(мировой_рынок))

Москаленко С.Г. Контекстуальные и концептуальные аспекты цифровой революции // Философия права. – 2018. – № 2 (85). – С. 45–49.

Тапскотт Д. Электронно-цифровое общество. – Киев : ITN Пресс ; Москва : Рефл-бук, 1999. – 408 с.

Цзинь Хань. Возможности и риски в процессе социализации современных подростков в среде новых медиа // Вестник Российского университета дружбы

народов. Серия Литературоведение. Журналистика. – 2020. – Т. 25, № 3. – С. 576–585. – URL: <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585>.

Anderson M., Jiang J. Teens' social media habits and experiences [Electronic research] // Pew Research Centre. – 2018. – URL: <https://www.pewinternet.org/2018/11/28/teens-social-media-habits-and-experiences/> (date of access: 02.03.2020).

Budanov V., Aseeva I. Manipulative marketing technologies in new digital reality // *Economic Annals-XXI*. – 2019. – № 11/12. – С. 58–68.

Cyberbullying Research Center – How to Identify, Prevent, and Respond. [Electronic resource]. – 2010. – URL: <https://cyberbullying.org/>

Kemp S. Digital 2022: The Russian Federation. – URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-russian-federation>

Kemp S. Global Overview 2023. – URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>

Masuda Y. The information society as postindustrial society. – Washington : World Future Soc., 1983. – 171 p.

References

Anderson M., Jiang J. Teens' Social Media Habits and Experiences. [Electronic research]. *Pew Research Centre*. – URL: <https://www.pewinternet.org/2018/11/28/teens-social-media-habits-and-experiences/> (date of access: 02.03.2020).

Aseeva I.A. (2016). Social technologies as an influential factor in the development of technoscience and society. *Biosphere Compatibility : Man, Region, Technologies*. No. 4 (16), pp. 79–86. (In Russ.)

Aseeva I.A. (2023). Digital welfare of society : an interdisciplinary approach. *Bulletin of Tomsk State University. Philosophy. Sociology. Political science*. No. 71, pp. 138–148. DOI: 10.17223/1998863 X/71/14. (In Russ.)

Aseeva I.A., Belkina V.A. (2022). Criteria and indicators of anthropological adequacy of digitalization in Russia. *Science Studies*. No. 1, pp. 7–39 (in Russ.)

Bell D. (1999). *The Coming Post-Industrial Society : The Experience of Social Forecasting*. Moscow : Academia. 956 p. (In Russ.)

Budanov V.G. (2022). Evolution of the Super-Umwelt of the Socio-Techno-Anthroposphere and the Construction of the Future. In : *Modern Problems of the Socio-Techno-Anthroposphere : a Collective Monograph*. Ed. Budanov V.G. Kursk : CJSC «University Book», pp. 6–28. (In Russ.)

Budanov V., Aseeva I. (2019). Manipulative marketing technologies in new digital reality. *Economic Annals-XXI*. No. 11–12, pp. 58–68.

Bychkova A.M., Radnaeva E.L. (2018). Bringing to Suicide through the Use of Internet Technologies : Socio-psychological, Criminological and Criminal-legal Aspects. *All-Russian Journal of Criminology*. Vol. 12, No. 1, pp. 101–115. (In Russ.)

Castels M. (2000). *The Information Age : Economy, Society and Culture*. Moscow : HSE. 608 p. (In Russ.)

Computers (World Market). [Electronic resource]. 2023/03/21. URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютеры_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютеры_(мировой_рынок)). (In Russ.)

Cyberbullying Research Center – How to Identify, Prevent, and Respond (2010). [Electronic resource]. URL: <https://cyberbullying.org/>

Dementyev S.A. (2017). Information picture of the world : Axiological measurement. *Bulletin of the Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia*. No. 2 (36), pp. 215–219. (In Russ.)

Dobrinskaya D.E. (2021). What is a digital society. *Sociology of Science and Technology*. Vol. 12, No. 2, pp. 112–129. (In Russ.)

Grimov O.A., Belkina V.A. (2022). Information exclusivity in media activity practices : technological, axiological and pragmatic aspects. *Proceedings of the Southwest State University*. Series: Economics. Sociology. Management. No. 6, P. 229–240. (In Russ.)

Jin Han (2020). Opportunities and risks in the process of socialization of modern teenagers in the environment of new media. *Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia*. Series: Literary Studies. Journalism. Vol. 25, no. 3, pp. 576–585. URL: <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585> (In Russ.)

Katasonov V.Yu. (2019). *At the beginning there was a word, and at the end there will be a figure*. Moscow: «Oxygen». 370 p. (In Russ)

Kemp S. Digital 2022: The Russian Federation. [Electronic resource]. – URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-russian-federation>

Kemp S. Global Overview 2023. [Electronic resource]. – URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>

Masuda Y. (1983). *The Information Society as Postindustrial Society*. Washington : World Future Soc. 171 p.

Moskalenko S.G. (2018). Contextual and conceptual aspects of the digital Revolution. *Philosophy of Law*. No. 2 (85), pp. 45–49. (In Russ.)

Tapscott D. (1999). *Electronic Digital Society*. Kyiv : ITN Press ; Moscow : Refl-book. 408 p. (In Russ.).