

УДК 111+316.6:004.77:001.9

А. А. Сынах
кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры философии
Сумского государственного университета

ВИКИПЕДИЗАЦИЯ ЗНАНИЯ И ТВИТТЕРИЗАЦИЯ ОБЩЕНИЯ КАК ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ МАРКЕРЫ СОВРЕМЕННОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ

*«Если технология не освобождает людей от рутины,
чтобы они могли преследовать более высокие цели челове-
чества, тогда весь технический прогресс бессмысленен»
(Ж. Фреско)*

Современные технологии и интернет как их решающая социальная составляющая активно проникают во все сферы нашей жизнедеятельности, преобразая облик окружающей действительности и меняя привычный уклад жизни каждого индивида. Амбивалентность их влияния вызывает продолжительные споры и порой рождает радикальные призывы: от полного отказа их использования, со стороны луддитов современности, до техницизма и фетишизации техники, стремления все и вся «машинизировать», со стороны технократов. Не забираясь далеко в дебри этих дискуссий, остановимся на коммуникационной и информационной составляющей операциональной проблемы.

Сегодня ученые и мыслители все чаще обращаются в своих исследованиях к феномену альтернативной, виртуальной реальности. Эпизодические попытки философского и естественнонаучного осмысления данной проблемы предпринимались еще в эпоху Средневековья и Возрождения (Ф. Аквинским, Н. Кузанским, Д. Скоттом и др.). Однако лишь в XX веке проблема виртуальной реальности обрела дополнительные актуальные измерения в связи с бурным развитием естествознания и техники, которое содействовало интенсификации исследований всей совокупности проблем виртуальности. В это время, после ряда инноваций в физике в работах К. Вайцзеккера, П. Дэвиса, Э. Кассирера, В. Клиффорда, А. Пайса, И. Пригожина, И. Розенгаля, К. Хюбнера и прочих физиков и философов развивалась идея о сопряжении и даже отождествлении понятия «виртуальная реальность» с понятиями «физический вакуум» и «физическая реальность». В 1932 году А. Арго опубликовал статью «Алхимический театр», где впервые упомянул о существовании «виртуальной реальности» театра. Со временем в оборот были введены и такие понятия как «виртуальная деятельность» (А. Бергсон), «виртуальные способности» (А. Леонтьев) и др. Среди основных работ, охватывающих философские, психологические, культурологические, политические, юридические и экономические аспекты проблемы виртуальной реальности, необходимо отметить труды В. Бабенко, М. Вайнпайна, О. Генисаретского, И. Корсунцева, В. Кравченко, Н. Носова, Т. Носовой, В. Розина, в которых был достигнут позитивный сдвиг в понимании и интерпретации виртуальной реальности. Значительный интерес проявляют к данной проблематике в различных ее аспектах и зарубежные ученые: Б. Беккер, Дж. Гамильтон, М. Оствальд, М. Паэтау, Дж. Рейнгольд, Э. Смит, Дж. Сулер, Ф. Хаммет, М. Хейм. Спектр представлений и трактовок исследуемого феномена предельно широк. К примеру, О. Баксанский, С. Борчиков, Ф. Гиренок, Д. Иванов, М. Кастельс, И. Корсунцев и другие исследователи под виртуальной реальностью понимают всю реальность, так как субъект, по их мнению, взаимодействует не столько с объективным миром, сколько с представлениями о нем. О. Анисимова, Н. Маньковская, Н. Овчинников феномен виртуальной реальности рассматривают применительно ко снам, мечтам, фантазиям, измененным состояниям сознания, художественному творчеству. Рассматривая виртуальную реальность, А. Васютин, С. Орехов, Н. Корытник отмечают, что в ней человек в значительной мере более свободен интеллектуально, этически, морально. А такие ученые,

как М. Опенков, С. Орехов, С. Хоружий, попытались осуществить комплексное исследование, охватить все существенные аспекты виртуальной реальности.

Целью статьи является осмысление феномена виртуальной реальности в контексте ее влияния на человеческие взаимоотношения, а также сам процесс познания.

Исследуемая тема гораздо шире и глубже, чем это может показаться на первый взгляд. Она включает в себе не просто известное противоречие между развитием производственных сил и отношений, о котором говорил К. Маркс, но и предельное несоответствие самих технологий внутреннему укладу жизни и экзистенции человека. Очевидно, что человек – не машина, как бы нас не уверяли в обратном французские материалисты XVIII века и радикально настроенные технократы современности. И тем более очевидно, что машина не может служить надежным посредником в личных отношениях между людьми. Потому что машина способна лишь хранить и передавать информацию, но не эмоции, выполнять заданное действие, но не творить. Сегодня же мы наблюдаем пугающую тенденцию, когда для многих компьютер стал продолжением их органов (как в прямом, так и в переносном смысле). Это вполне оправданно, если, скажем, речь идет об имплантатах в человеческом теле. Но, к примеру, нередки случаи, когда в некоторых американских школах дети просто не могут написать своего имени. Связано это с экспериментом, согласно которому их сразу обучают набору текста на клавиатуре. С практической точки зрения в этом прослеживаются лишь положительные стороны. Однако многие психологи усматривают немалую угрозу для участников этого эксперимента, ведь с самого детства ребенок начинает воспринимать машину как некое продолжение собственных пальцев. Весьма символичным в этой связи выглядит факт, что слово «подпись» на английском языке звучит как “signature”, что в переводе означает «знаковая природа», «сущность» человека, ведь письмо всегда воспринималось как некий свойственный лишь людям потенциал, часть их культуры. В Японии и других странах начертание иероглифов – такое же искусство, как скульптура и живопись.

Однако вернемся непосредственно к нашей проблеме, а именно ее социально-коммуникационному аспекту. В чем же опасность виртуальных отношений и твиттеризации общения? В первую очередь, в том, что они порождают одиночество, отчуждают родовую человеческую сущность. Это обусловлено рядом причин. Первая заключается в том, что очень сложно чувствовать человека на расстоянии (особенно это касается электронной переписки). Очевидно, что устный диалог гораздо более информативен. Это связано с тем, что в его процессе задействованы как вербальные, так и невербальные средства выражения мыслей и эмоций. Общение же на расстоянии осложняется невозможностью идентификации настроений и переживаний собеседника, ведь, как известно, передача информации за счет слов осуществляется лишь на 7%. Остальные 55% и 38% мы получаем из невербальных и звуковых средств соответственно. В числе прочего, общаясь «вслепую», человек часто теряет чувство самоконтроля и ответственности за сказанное, потому что такая ответственность наступает либо не сразу, либо никогда (если коммуникатор и реципиент не знакомы в реальной жизни). Таким образом, живое общение дисциплинирует людей неблагонадежных, а виртуальное делает еще более безответственными и халатными. Более того, в киберпространстве многие люди просто теряют

ощущение реальности. Ведь в виртуальном мире позволено все. В нем гораздо проще быть личностью, нежели индивидом, компенсируя свои недостатки или жизненные неурядицы примеркой каких угодно масок. И для людей неискренних в такой ситуации обман уже становится не риском и не соблазном, а данностью.

В последнее время в США и Западной Европе все большую популярность набирают социальные сети, в которых люди создают виртуальные семьи. Причем в таких семьях есть практически все, что и в реальных: общий бюджет, дети, родственники. Им не чужды и ссоры, измены, разводы. Для кого-то такой союз является своеобразной ролевой игрой, а некоторые заканчивают жизнь самоубийством после разлуки с таким одноименно близким и далеким человеком. Примечательно, что абсолютное большинство «членов» виртуальных семей составляют люди, которые в реальной жизни свободны от семейных обязательств.

Говоря о взаимодействии людей внутри интернет-пространства, нельзя обойти стороной проблему компьютерных онлайн-игр. Это фактически огромные миры, моделируемые личностями, которые могут преследовать какие угодно цели (от обучающих, воспитательных, развлекательных и благотворных до деструктивных и деморализующих). Едва ли можно отрицать пользу тренировки солдат на компьютерных симуляторах военных действий, которые позволяют повторять ситуацию на поле боя по несколько раз, меняя и оттачивая тактику или осваивая управление боевой машиной. Существует также масса логических и развивающих игр для детей, игр, написанных по мотивам произведений классиков мировой литературы, а также интересных и самобытных некоммерческих арт-проектов, так называемых «инди-игр», многие из которых сами являются произведениями искусства. Однако процент таковых очень низок. Но есть и другие игры, которые ограничивают не только свободу передвижения, приковывая человека к монитору, но и свободу познания, которая является обязательной составляющей свободы творчества. «Современные информационные технологии с пугающей неотвратимостью начинают проникать в «святыню» человеческого существа – в глубины его субъективности. С детских лет индивида погружают – через компьютерные игры, через интернет – в зыбучие пески «моделируемых миров», в прозрачную систему виртуальной реальности» [1]. Ведомый за руку программистами, создающими шаблонные алгоритмы, такой человек уже не сможет решать творческие задачи, требующие свободной фантазии, рефлексии, гибкого ума, умения критически мыслить. Пространство для живого общения между людьми тоже оказывается перекрытым. На смену ему приходит виртуальный обмен информацией, коммуникаторами и реципиентами которого выступают альтер эго или маски, за которыми, как правило, кроются ложные, надуманные цели и мотивы поведения. В связи с этим возникает иной, более острый вопрос: что заставляет человека жить в вымышленном мире, почему ему вдруг становится тесно в реальности и он осуществляет прорыв в иное пространство? Напрашивается очевидный ответ: неудовлетворенность реальностью настоящей. И дело тут, видимо, в том, что современный мир существенно отличается от характеристик бытия людей, живших 100–200 лет назад и ранее. Человек не хочет жить в настоящем: его манят средневековые замки, футуристические приключения или истории, написанные по мотивам древних греческих, римских и германских мифов. Это потому, что сам человек практически не изменился. Он по-прежнему хочет жить природой и верить в чудеса. Но современный мир жестко детерминирован и не допускает чудес. Он представляет собой совокупность строго рассчитанных рациональных действий, обладающих безусловной эффективностью. В нем очень мало места для истинного творчества, фантазии и некоммерческих проектов. Размышляя в духе философии техники М. Хайдеггера, можно утверждать, что современный

человек, погружаясь в иную реальность, как бы живет в саду, где деревья, цветы, трава, солнечный свет и ночное небо с луной и звездами – все поддельное, неподлинное, искусственное. И такой мир больше похож не на сад, а на своего рода платоновскую пещеру, узники которой добровольно заковали себя в кандалы. Попытка прорыва в другой, подлинный мир заведомо обречена на неудачу, ибо тот момент, когда мы могли бы воскликнуть вслед за прожектором Ж.-Ж. Руссо «Назад, к природе!», давно упущен. Мы уже не умеем и не хотим жить в природном мире, где техники мало. Поэтому нам остается только один выход – вперед к преодолению угнетающей нас реальности, к более «свободной», но и к более искусственной виртуальной реальности. Если раньше, в античности и даже в средневековье и позже, вплоть до XIX века, жизненный мир человека был насыщен духовностью и метафизикой, то в нашем, XXI веке, эти сферы сжались до невыносимо малых размеров благодаря современной технике. И тогда, как реакция на это сжатие, произошел взрыв или прорыв в виртуальную реальность. И вместо того, чтобы, следуя примеру мудрецов, воспринимать жизнь как игру, люди начинают игру ценить больше реальной жизни, не пытаются в ней ничего изменить, теряя свободу и убивая в себе творческое начало. Возникает и другая проблема, связанная с отчуждением человека от своей родовой сущности. Отыгрывая роль персонажа, люди настолько вживаются в нее, что забывают себя, не помня истинных целей и мотивов собственной деятельности, проецируя на себя выдуманные чувства и эмоции, переживая фантастические ситуации как реальные. А, если учесть то, что между виртуальным и реальным миром лежит огромная пропасть, то человек становится беззащитным перед лицом реальной угрозы или даже мелких жизненных неурядиц. То, что в игре достигается минимальными усилиями, в жизни требует гораздо большей затраты физических и духовных сил. Пресловутая интерактивность создает иллюзию легкости совершения действий одним «кликом» и без всякой моральной рефлексии. Возникает серьезный патологический эффект, который французский исследователь П. Вирильо называет «фундаментальной потерей ориентаций», когда разрушаются отношения с собой и миром, происходит своего рода стирание индивидуальной идентичности, утрата реальности и впадение в безумие [2]. Такой человек сталкивается с фатальным раздвоением своего бытия в мире, которое вызвано дезориентацией в смешении реального и виртуального миров. Одним из наиболее болезненных и негативных аспектов игрового опыта на экране компьютера является доминирование элемента насильственных действий, которые могут быть легко перенесены в реальную жизнь.

Следует также отметить, что виртуальное общение уже давно стало частью учебного процесса. На сегодняшний день в ВУЗах практически всех стран мира практикуется дистанционное обучение. И здесь проблема не просто в том, что проконтролировать сам процесс тестирования практически невозможно (даже в случае с онлайн-трансляцией, потому что информативность веб-камер зачастую позволяет лицезреть лишь спины и затылки студентов), а в том, что при таком обучении нивелируется роль преподавателя. В своих попытках автоматизировать всё и вся, сведя к минимуму или вовсе упразднив так называемый «человеческий фактор» и субъективизм в оценках собственной деятельности, люди тем самым уничтожают в себе человеческое и уже сами больше походят на машин. Проблема дистанционного обучения (как в принципе и любого другого на сегодняшний день) в самом процессе приобретения знаний. С одной стороны, интернет является колоссальным хранилищем разноплановой информации. С другой, человеку, который делает первые шаги в какой-либо узкой области, очень сложно сориентироваться в этом огромном информационном поле и отличить зерна от плевел. И роль преподавателя в таком случае просто незаменима.

В контексте тематики исследования рассмотрим так-же информационный аспект обозначенной проблемы. Поскольку многим интернет заменил книгопечатную продукцию, обратимся к «Википедии» как референсному (среди многочисленных «wiki») источнику информации в формате «народной энциклопедии». Этот, пожалуй, самый популярный источник знаний в сети позиционирует себя в качестве «свободной энциклопедии, которую может редактировать каждый». И любой пользователь интернета при поиске ответа на незнакомый вопрос сталкивается с этим интернет-справочником.

Если говорить исключительно об украинской «Википедии», то стоит сразу же отметить низкий уровень ее наполнения содержательной и объективной информацией, что связано с общим невысоким уровнем гражданской и культурной ответственности. В то время как, к примеру, в Германии она выступает едва ли не как официальный источник информации, на который ссылаются даже в юриспруденции, в частности, при цитировании для судебных решений. Однако информативность «Википедии» в нашей (как и любой другой) стране может быть признана весьма ограниченной, поскольку, в отличие от академических или специальных энциклопедических изданий, предполагает свободный доступ на размещение информации, а, следовательно, и отсутствие контроля ее достоверности. Невозможность идентификации квалификации авторов исключает любую возможность ее использования в качестве источника специальных знаний.

Любая информация, полученная из «Википедии» и других свободных информационных баз, должна быть принципиально проверяема. Для первичной оценки качества статьи достаточно взглянуть на список источников информации. Если источники недостоверны, однобоки либо тенденциозны (тем более, ежели вовсе отсутствуют), то можно сразу исключить такую статью из всяческого рассмотрения. К примеру, в сегменте ресурса найдены 272 мистификации, просуществовавшие более одного года [3]. Рекорд – 10 лет и 1 месяц. Среди них статьи о профессорах из Университета в Беркли, об анимационных шоу, музыкальных группах, поэтах, заметка в статье о лорде Байроне о его питомцах — крокодиле и барсуке. И несмотря на то, что «Википедия» наказывает таких нерадивых авторов блокировкой, тем не менее, проблема остается актуальной. И самое опасное в этом то, что существуют еще не найденные подделки, которые могут стать частью «истории».

Помимо квалификации авторов, размещающих подобные статьи, стоит помнить и о компетенции реципиентов подобной информации. Если для человека эрудированного будет несложно отделить зерна от плевел, то, что будет, если эта информация попадет на «неорошенную почву», можно только догадываться. Проблема усугубляется тем, что у человека несведущего развивается кликабельность мышления совсем иного порядка: истиной для него будет набор информации, которую выдаст в первых же ссылках на соответствующие веб-страницы поисковая система (а она покажет результат в любом случае, и даже даст «ответ» на неверно поставленный вопрос или предложит решение неосуществимой или неочевидной задачи!). К слову, для того, чтобы правильно пользоваться поисковыми системами, также необходимы минимальные знания в этой области, а еще лучше, понимание алгоритмов их работы. Но даже в этом случае, проблема остается открытой, ведь релевантность поисковых запросов базируется и ориентирована именно на «среднестатистического» (а вернее – «усредненного») пользователя. Не случайно сегодня широко распространен ироничный интернет-мем: “Unless your name is Google stop acting like you know everything!” , что в переводе означает: «Если Вы не Google, то перестаньте вести себя так, как будто все знаете!»

С уверенностью можно сказать лишь о том, что «Википедия» может служить «лакмусовой бумагой» для выявления интереса к процессам, происходящим на данный

момент в обществе, поэтому принята в качестве источника информации об известности того или иного обстоятельства, частоте употребления или распространенности какого-либо термина, или обозначения и т.п.

Когда речь заходит о специализированных компетенциях, уместным будет упомянуть так называемое эзотерическое знание, скрытое от большинства, крупицы которого становятся еще более недоступными, растворяясь в потоке информационного мусора. Ведь сегодня тысячетные поиски истины мудрецов зачастую укладываются в электронные брошюры под названием «100 великих изречений», 99 из которых оторваны от контекста и здравого смысла. С другой стороны, рядовому человеку стали доступны те знания, которые ранее были скрыты за семью печатями. В качестве примера можно привести скандальную историю с «Поваренной книгой анархиста», содержащей подробные инструкции по изготовлению в домашних условиях взрывчатки, оружия, наркотических веществ и ядов, руководства по подрывной деятельности и слежке, а также приемы устранения противника в рукопашном бою. Написана она была в конце 1960-х (опубликована в 1971 году) американцем У. Пауэллом в знак протеста против войны американского правительства во Вьетнаме. В последующие годы, в силу потенциальной опасности книги, она методично изымалась из оборота спецслужбами разных стран. Считается, что процесс был завершен с полным успехом, и к началу 1990-х из начального текста в книге остался один раздел – про наркотические вещества. До сих пор, хотя книга (в выхолощенном виде) доступна в США, она остается запрещенной в ряде других стран [4].

Подводя итоги, вернемся к нашему эпиграфу от Ж. Фреско – известного футуролога, основателя организации «Проект Венера», направленного на достижение мирной, устойчивой, постоянно и стабильно развивающейся глобальной цивилизации, через переход ко всемирной ресурсо-ориентированной экономике, всеобщей автоматизации, внедрению всех последних научных достижений во все области жизни человека и применению научной методологии принятия решений. На самом деле, сам по себе прогресс и технологии – вещь бессмысленная, когда становятся самоцелью, а не средством для достижения более высоких общечеловеческих целей. Более того, как мы видим, эти самые технологии порой приводят к деструкции как самого общества, так и отдельно взятой личности, не говоря уже о таких «побочных» явлениях, как глобальные экологические и связанные с ними проблемы. Поэтому в эпоху, когда сама по себе информация обесценилась, перестав быть дефицитом, гораздо важнее найти нужный способ ее применения.

Автором был затронут лишь небольшой перечень проблем, с которыми сталкивается современный человек, избравший в качестве источника информации библиотеки виртуального пространства, а в качестве посредника между собой и другими людьми – машину. Глубокого анализа требуют также лингво-философские, аксиологические, этические, эстетические, правовые и многие другие аспекты операциональной проблемы, что открывает широкие перспективы ее дальнейшего изучения.

Литература

1. Лазарев Ф.В. Антропологический манифест / Ф.В. Лазарев. – Симферополь: Культура народов Причерноморья, 2007. – 22 с.
2. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture / [Ed. by David Trend]. – Blackwell: 2001. – P. 23–28.
3. Wikipedia: List of hoaxes on Wikipedia [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:List_of_hoaxes_on_Wikipedia.
4. Поваренная книга анархиста [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://ru.wikipedia.org/wiki/Поваренная_книга_анархиста.

Аннотация

Сынах А. А. Википедизация знания и твиттеризация общения как определяющие маркеры современной информационной эпохи. – Статья.

В статье осуществлена попытка осмысления виртуальной реальности как специфического когнитивного и социокультурного феномена, ее амбивалентного характера в контексте особенностей влияния на человеческие взаимоотношения и процесс познания. Выявлено, что автоматизация, механизация и компьютеризация всех сфер общественной деятельности и повседневной жизни вместе с очевидной пользой принесли с собой ряд сложно разрешимых проблем, которые кардинальным образом меняют саму сущность человека, особенности его внутреннего развития и познавательной активности. Виртуальная реальность – это феномен, обладающий как созидательной, так и деструктивной силой, выбор которой зависит от самого человека. Положительное решение проблемы возможно лишь в случае правильного отношения к киберпространству (и в целом к технологиям), а именно как к средству для достижения более высоких, значимых целей. Если говорить об эпистемологическом аспекте, то, с одной стороны, в эпоху, когда информация, в силу своего профицита, обесценилась, важно найти правильный способ ее применения, а с другой – отделять зерна знаний от плевел когнитивного мусора.

Ключевые слова: интернет, коммуникатор, реципиент, информация, знание.

Анотація

Сынах А. О. Вікіпедизація знання і твіттеризація спілкування як визначальні маркери сучасної інформаційної епохи. – Стаття.

У статті здійснена спроба осмислення віртуальної реальності як специфічного когнитивного та соціокультурного феномена, її амбивалентного характеру в контексті особливостей впливу на людські взаємовідносини і процес пізнання. Виявлено, що автоматизація, механізація і комп'ютеризація всіх сфер суспільної діяльності і повсякденного життя разом з очевидною користю принесли з собою ряд складно ви-

рішуваних проблем, які кардинальним чином змінюють саму сутність людини, особливості її внутрішнього розвитку і пізнавальної активності. Віртуальна реальність – це феномен, який визначається як творчою, так і деструктивною силою, вибір якої залежить від самої людини. Позитивне вирішення проблеми можливе лише в разі правильного ставлення до киберпростору (і загалом до технологій), а саме як до засобу для досягнення більш високих, значущих цілей. Якщо говорити про епістемологічний аспект, то, з одного боку, в епоху, коли інформація, через свій профіцит, знецінилася, важливо знайти правильний спосіб її застосування, а з іншого – відокремлювати зерна знань від бур'янів когнитивного сміття.

Ключові слова: інтернет, комунікатор, реципієнт, інформація, знання.

Summary

Synach. A. A. Wikipedisation of knowledge and twitterisation of communication as determinative markers of the modern information age. – Article.

The article attempts to comprehend virtual reality as a specific cognitive and socio-cultural phenomenon, its ambivalent character in the context of impact on human relationships and the process of cognition. It was revealed that automation, mechanization and computerization of all social scenes and daily life together with obvious benefit brought with them a number of difficult solvable problems that radically change the very essence of a person, the specifics of his inner development and cognitive activity. Virtual reality is a phenomenon possessing both creative and destructive power, the choice of which depends on the person himself. A positive problem solving is possible only in the case of a correct attitude towards cyberspace (and in general to technologies), notably as to a means to achieve higher, significant goals. Speaking of the epistemological aspect, on the one hand, in the era when information, due to its surplus, depreciated, it is important to find the right way to use it, and on the other hand, to separate the wheat of knowledge from the chaff of cognitive garbage.

Key words: Internet, communicator, recipient, information, knowledge.