

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова
Университет в г. Ниш (University of Niš) (Философский факультет)
Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова
Институт философии Российской Академии Наук
Университет Николы Теслы, факультет права и бизнеса (Univerzitet Union Nikola
Tesla), г. Белград

**Философские и социально-
экономические проблемы
исследования инновационных
технологий и искусственного
интеллекта:
сборник научных статей**

Белгород
2020

УДК 316.3:007.51+17:007.51
ББК 60.521.1:32.813+877:32.813

И86 Философские и социально-экономические проблемы исследования инновационных технологий и искусственного интеллекта: Сборник научных статей/ сост. и науч. ред. д-р филос. наук В.О. Шелекета; Белгор. гос. технол. ун-т им. В.Г.Шухова; Университет в г. Ниш (University of Niš) (философский факультет), Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова (философский факультет) Институт философии Российской Академии Наук Университет Николы Теслы, факультет права и бизнеса (Univerzitet Union Nikola Tesla), г. Белград; –Белгород: Изд-во БГТУ, 2020, - 303с.

ISBN 978-5-361-00790-5

В настоящем сборнике научных работ конференции содержатся статьи, посвященные исследованию гуманитарных аспектов инновационных технологий, феномена «искусственного интеллекта» и проблем «цифрового общества». Авторами статей представлены результаты исследований, обоснованы научные подходы к различным вопросам гуманитарно-этической экспертизы техники, проблем компьютеризации, антропологического статуса человека и социально-экономических проблем цифрового общества.

Сборник адресован ученым, преподавателям, аспирантам и докторантам, магистрантам, студентам, а также всем, интересующимся спецификой современных процессов «цифровизации» общества, экономики и человека.

Редакционная коллегия:

Попова О. В., д.филос.н., зав.сектором гуманитарных экспертиз и биоэтики Института философии РАН, Чижова Е.Н., д. э. н., проф., зав. кафедрой теории и методологии науки БГТУ им. В.Г.Шухова, Асеева И. А., д.ф.н., проф. кафедры социологии и философии Юго-Западного государственного университета, г. Москва, Шелекета В.О. д.ф.н., проф. кафедры теории и методологии науки БГТУ им. В.Г. Шухова, г. Белгород, Солодова Е.В., к.ф.н., доцент кафедры теории и методологии науки БГТУ им. В.Г. Шухова, г. Белгород, Поляков В.М., к.т.н., доцент, проректор по учебной работе БГТУ им. В.Г. Шухова, г. Белгород, Евтушенко Е.И., д.т.н., проф., проректор по научной работе БГТУ им. В.Г. Шухова, г. Белгород, Разин А. В., д.ф.н., проф., зав. кафедрой этики МГУ им. М. Ю. Ломоносова, г. Москва, Седова Н. Н., д.ф.н., д. юрид. н., проф., зав кафедрой философии, биоэтики и права ВолГМУ, г. Волгоград, Владимир Лукич, доктор философии, профессор Университета в г. Ниш (University of Niš) (философский факультет), г. Ниш, Сербия, Милан Радославлевич, декан факультета бизнеса и права Университет Николы Теслы (Univerzitet Union Nikola Tesla), г. Белград, Сербия.

УДК 316.3:007.51+17:007.51
ББК 60.521.1:32.813+877:32.813

ISBN 978-5-361-00790-5

©Белгородский
государственный
технологический университет (БГТУ) им. В.Г.Шухова, 2020

ГУМАНИТАРНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ВИРТУАЛИСТИКИ, СОВРЕМЕННОГО КОММУНИКАЦИОННО- ИНФОРМАЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Асеева И.А.

Юго-Западный государственный университет, г.

Курск, Россия

Буданов В.Г.,

Юго-Западный государственный университета

Курск, Россия,

Институт философии РАН г. Москва

РЕАЛЬНА ЛИ ДЕФОРМАЦИЯ ЛИЧНОСТНОГО ПРОФИЛЯ ЧЕЛОВЕКА В ЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ?

Аннотация: Распространение цифровых технологий стало общемировой практикой, существенно повышающей качество жизни людей и облегчающей реализацию их личностных стратегий. Однако применение этих технологий несет и определенные социально-антропологические риски, обсуждаемые в работе. На основе анализа социально-антропологических феноменов в цифровых средах предложено выделить несколько значимых социально-антропологических угроз, вызванных активным и часто неэтичным использованием цифровых технологий. Одна из наиболее острых – это реальная опасность деформации личностного профиля человека, его когнитивных и психо-эмоциональных способностей, частичная диссоциация его идентичности и доминирование клиповых форм мышления в цифровой среде, которая зачастую пронизывает все кибер-пространство.

Исследование выполнено при поддержке гранта РФФ №19-18-00504 «Социотехнические ландшафты цифровой реальности: онтологические матрицы, этико-аксиологические регулятивы, дорожные карты и информационная поддержка управленческих решений».

Ключевые слова: цифровая реальность, идентичность человека, клиповое сознание,

Жизненные сетевые миры социальные, маркетинговые, виртуальные сегодня тесно переплетены и существуют в режимах

огромных скоростей освоения и отбора информации, смены смысловых и образных гештальтов, что существенно изменяет когнитивные и психо-эмоциональные конституции людей, в том числе и как акторов рынка. В частности, быстрый интернет-серфинг или скоростное геймерство предполагает подключение в работе мозга, помимо режимов рассудочных альфа-ритмов, так называемых режимов тэтта-ритмов мозга, сопровождающихся легкими трансовыми состояниями (отсюда и характерные геймерские зависимости).

Современные исследования называют нашу эпоху «гиперинформационной». Например, по данным Facebook пользователи ежедневно обмениваются 500 терабайтами информации, 400 млн фотографий, а Google фиксирует 105 млрд запросов в месяц. Ученые отмечают, что обработка информации современным человеком переориентируется с понятийной на образную, с текста на картинку.

Речь идет о так называемом «клиповом мышлении», «клиповом сознании» – понятии, обсуждаемом в работах Э. Тоффлера [4], Маклюэна [2] и Ф. Гиренка [1]. Клиповое мышление является основным инструментом быстрой рекламы еще со времен доминирования телевидения, а сейчас становится основным стилем обработки огромных потоков информации в сетях и на маркетах. При этом, возможна высокая скорость обработки, в том числе и параллельных потоков, информации, однако в ущерб глубине критического осмысления этой информации. В частности, наиболее драматичным является доминирование этого стиля мышления в допубертатный период развития школьников («дети сетей»), у которых еще не вполне сформировано критическое мышление и этические нормы поведения, не формируется запрос на целостную картину мира и осознание своей идентичности, что и побуждает запрет на пользование смартфонами во многих европейских школах. Даже у взрослых, вместо рациональных критериев оценки информации возникает критерий частотности ее повторения, что является великолепным инструментом манипулирования со времен пропаганды Геббельса. Известно, что эффект общественного мнения, эффект толпы был во все времена, например, мода. Однако он никогда не был столь сильным, почти единственным аргументом, как в цифровую эпоху. Кто формирует повестку и общественное мнение, того и правда, а если это не так, то тут же находится другой общезначимый мотив, и в прошлых истинах некогда разбираться, так устроен тэтта-ритм. Кроме того, из-за больших потоков информации сильно затрудняются и усложняются критерии отбора адекватной и истинной информации,

накапливается «информационный мусор» и намеренно распространяется фейковая информация с целью доминирования в цифровом пространстве. А это, в свою очередь, целенаправленно или спонтанно снижает «иммунитет общества» ко лжи и подготавливает общественное сознание к поглощению специально подобранной «контекстной» информации из привычных, «достоверных», субъективно-интересных источников.

На основе «клипового сознания» появляется склонность к принятию стремительных, неотрефлексированных решений, на основе первичных внутренних импульсов и эмоциональных впечатлений. При этом, возможна высокая скорость обработки, в том числе и параллельных потоков, информации, однако в ущерб глубине критического осмысления этой информации. По данным Лаборатории Касперского за 2018 год 40% детей до 10 лет в России и США, и 68% подростков в России, 60% - в США, 58% - в Германии постоянно находятся онлайн. 43% детей в младшей школе и 95% старшеклассников имеют страницы в соцсетях (данные Лаборатории Касперского за 2019 год). Постоянное пребывание в виртуальной реальности приводит, согласно результатам экспериментов, к подавлению дефолт-системы мозга, отвечающей за системное мышление [8, с. 19945], поверхностному взгляду, возникновению тревожности, стрессу, снижению креативности [6]. Медики отмечают развитие цифрового аутизма, выражающегося в невозможности поддерживать длительный личный контакт, снижении интереса к внутреннему миру другой личности, в обесценивании сострадания, эмпатии, ощущении социальной тревожности, депрессии, чувстве одиночества. Современный человек проводит 8 часов в виртуальной реальности и лишь 2,5 часа в сутки тратит на личное общение [7, с. 15], что приводит к постепенной утрате навыков социального взаимодействия, дисфункции дефолт-системы мозга.

Чтобы избежать подобных деформаций мышления на государственном уровне уже вводятся ограничения для детей в школах и для служащих в рабочее время в пользовании электронными устройствами. Сложность заключается в том, что так называемое «поколение Z» - «дети сети» уже сами становятся родителями и не мыслят своего существования без гаджетов. Возникает острое противоречие между формированием релевантных цифровых компетенций и моделей взаимоотношений (медиа-информационной грамотности) и форм нового агрессивного поведения: флэймы, флуд, спам, троллинг, кибербуллинг и др., а также ухудшением высших психических функций мозга (памяти, внимания, восприятия, речи,

мышления), кардинальной трансформацией принятых в культуре социальных практик и механизмов формирования личности [5].

Отметим, что в цифровых сетевых средах с доминированием клипового мышления очевидно будет усиливаться эффективность технологий манипулирования (в классификации О.Б. Сладковой) для создания необходимых установок для влияния на выбор и определенную модель поведения. Среди манипулятивных методов можно выделить несколько: 1. Дробление информации, которое заключается в выдаче информации обществу «маленькими порциями», или чрезмерное обилие информации, что подавляет индивидуальный выбор и дезориентирует человека. 2. Прием «прямого комментирования», квалифицирующего события с позиций «черное – белое», «добро – зло». 3. Прием «игра цифрами и фактами» для создания видимости объективности и точности. 4. Дезинформация используется в качестве искусственно распускаемого слуха, соответствующего подсознательному желанию общества. 5. Софистика, приемы, основанные на нарушении законов формальной логики. 6. Двойной стандарт, эмоциональное заражение, внушение через повторение, НЛП-технологии и т.д. [3].

Существуют, конечно, и более изощренные технизированные методы манипулирования в социальных сетях, например, для продвижения товаров. Для скрытой рекламы в сетевых киберпространствах в последнее время используются акторы, являющиеся не людьми, а программами-ботами, наделенными искусственным интеллектом, которые имитируют активность человека в сети. Оказывается, что помимо банального рейтингового раскручивания продукта через голосование ботами, в среднем достаточно 10% сторонников однозначно заявленного оценочного мнения, по поводу новой, плохо определенной информации, чтобы сеть вошла в режим самоорганизации и приняла это мнение, а «организаторами» этого мнения могут быть внедренные в сеть интеллектуальные программы-роботы, что является не только одной из форм сетевых кибер-войн, но и современной рекламы.

Процесс цифровой информатизации, с одной стороны, дает импульс к возрастанию степени зрелости общественных отношений, открытости общественного устройства, действенности общественного мнения, и механизмов социальной сетевой самоорганизации, с другой — предоставляет более эффективные возможности для манипуляции общественным сознанием и редуцированию целостной достоверной картины мира к хаосу мозаичных, калейдоскопических паттернов восприятия атомизированных субъектов [9]. А это, в свою очередь,

чревато реальной опасностью фетишизации рекламируемых товаров и услуг, деформации личностного профиля человека и частичной диссоциацией его идентичности в цифровой среде, которая зачастую пронизывает все кибер-пространство.

Литература

1. Гиренок Ф. И. Клиповое сознание. М.: Академический проект, 2014.
2. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего = The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. М.: Академический проект, 2005.
3. Сладкова О.Б. Манипулирование общественным сознанием в информационном обществе [Текст] / О.Б. Сладкова // Обсерватория культуры. 2006. № 6. С. 4–12.
4. Тоффлер Э. Шок будущего = FutureShock, 1970. М.: АСТ, 2008.
5. Хорошилов А.В. Возрастная периодизация и цифровая грамотность: базовые цифровые компетенции для каждого уровня образования ИКТ и Рамочная программа действий ЮНЕСКО «Образование 2030» // SMART RUSSIA: "Возрастная периодизация и цифровая грамотность: базовые цифровые компетенции для каждого уровня образования." Москва 11 октября 2018.
6. Mark G., Gudith D., Klocke U. The Cost of Interrupted Work: More Speed and Stress // Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2008, Florence, Italy, 2008. Pp. 107-110.
7. Signam A. Well connected? The biological implications of ‘social networking’ // Biologist. Vol. 56, no 1. February, 2009. Pp. 14-20.
8. Chen A.C., Oathes D.J., Chang C., Bradley T., Zhou Z.-W., Williams L.M., Glover G.H., Deisseroth K., Etkin A. Causal interactions between fronto-parietal central executive and default-mode networks in humans // Proceedings of the National Academy of Sciences, 2013. Vol. 110, no. 49. Pp. 19944-19949.
9. Ryan D. Understanding Digital Marketing: Marketing Strategies for Engaging the Digital Generation Ed. 3. 1st ed. Kogan Page. 2014.