

ТРАНСФОРМАЦИИ ОБЫДЕННОГО ПОЗНАНИЯ В ЦИФРОВОМ ОБЩЕСТВЕ

Дождикова Р.Н. к. ф. н., доцент
Белорусский национальный технический университет

«Трансформации в современном цифровом обществе носят тотальный характер, они коснулись не только быта обычного человека, характера и типа его коммуникаций, его поведения и деятельности, сознания и мышления, но и науки, политики, всех форм общественного сознания» [1, с. 7]. В обществе происходит своеобразное переформатирование картины жизненного мира, идеалов и норм обыденного познания. Даже философия здравого смысла подвергается коррекции, а иногда искажению и забвению. «Жизненный мир современного человека, порой, также подвергается забвению или замене миром виртуальным. Призыв «Назад к природе» (Back to Nature), выдвинутый Ж.Ж. Руссо в период Промышленной революции, в современную цифровую эпоху, эпоху так называемой четвертой, или цифровой революции трансформировался в лозунг «Назад к реальности» (Back to Reality). Виртуальная и игровая зависимость формируется зачастую как неприятие реальности, своеобразное бегство от реальности (эскапизм). Инфантилизм, несамостоятельность, клиповое мышление являются последствиями тотального распространения аудиовизуальных СМИ» [1, с. 9]. Утрачивается живое человеческое общение даже между близкими, родными людьми, а это неминуемо ведет к дефициту понимания и проблемам интерпретации. «Роскошь человеческого общения» превращается в дефицит живого общения, трансформируется в проблему социокультурного понимания, а также в проблему формирования речевого мышления. Согласно Л.С. Выготскому, именно речевое мышление отличает человека от животного и машины, а сегодня на смену живому слову приходит письменное в его сокращенном варианте: комп – вместо компьютер, чел – вместо человек, препод – вместо преподаватель и др. Например, Метрополитен-опера – Мет не только для американцев. Поэтому можно сказать, что возникает глобальная дислексия на уровне мировой культуры.

Когда родители предпочитают виртуальную реальность живому родственному общению, возникает не только дефицит общения и понимания, доходящий у детей до аутизма, дислексии и неумения общаться, проговаривать свои мысли, но и глобальный дефицит понимания. «Не может быть понимания между родителями и детьми, учителями и учениками, если отсутствует это живое человеческое

общение! Его не может заменить даже телекоммуникация f2f (face-to-face, лицом к лицу), которое иногда может стать формой отчуждения людей» [1, с. 9].

За счет виртуальной реальности и возможностей интернета, оцифровки информации, книг и документов происходит своеобразное расширение и переформатирование объекта обыденного познания. Меняется и упрощается субъект обыденного познания «по образу и подобию машины», сужается его интеллектуальный багаж, кругозор и языковое поле, «вследствие постепенной утраты интереса к книжной культуре и формирования клипового мышления» [2, с. 32]. Цифровизация приводит к появлению цифрового человека (Homo Digital) и цифрового интеллекта (Digital Intelligence). Трансформации современного субъекта обыденного познания «обусловлены «сращиванием», своеобразной его интеграцией с умными гаджетами, техническими нейросетями», а «когда подобная интеграция нарушается, вследствие утраты умных гаджетов, возникает так называемый «синдром ампутации», о котором заявляют современные психологи и врачи. Тогда субъект обыденного познания испытывает «синдром отмены», который можно даже сравнить с ломкой наркомана» [1, с. 9]. Распространенный портрет субъекта обыденного познания – это «человек с опущенной головой», физически слабым, неразвитым телом и клиповым (визуальным) мышлением. Одной из причин формирования виртуальной зависимости у субъекта обыденного познания является бегство от реальности, угроз и рисков.

Другой проблемой современного общества является «цифровой разрыв», порождаемый существующим неравенством в отношении Сети, дифференциацией между «Интернет-имущими» и «Интернет-неимущими» [3, с. 284]. «Этот «цифровой разрыв» связан не только с возрастными, образовательными, но и с имущественными, семейными и географическими различиями, например, между городом и деревней, а также с особенностями работы и проблемами здоровья» [1, с. 12]. В цифровом обществе возникает цифровой технокод, который «начинает определять существование человека и его функционирование в качестве субъекта обыденного познания. На самом деле цивилизационные технокоды существовали всегда, но именно в современную эпоху цифровые технокоды начинают программировать поведение, деятельность и общение субъекта обыденного познания, порой, в большей степени, чем морально-духовные социокоды» [1, с. 9]. Цифра становится «точкой роста различных видов цифровой реальности: цифровой культуры, науки, дигитальных технологий, человека цифровой реальности (поколения Z), цифровой экономики, дигитального капитализма» [4, с. 9], дигитальной

философии и цифрогенной цивилизации как нового этапа техногенной цивилизации.

Итак, интернет выступает не только как мощный инструмент познания, но и как коммуникационный медиум, «который сделал возможным общение людей со многими другими в любой момент времени и в глобальном масштабе» [3, с. 15]. На смену «галактике Гутенберга» и «галактике Маклюэна» пришла галактика Интернет [3, с. 15]. Интернет способен поставлять «информационную энергию» для любых сфер человеческой деятельности [3, с. 13], в том числе для обыденного и научного познания.

Актуализируется задача согласования «жизненного мира с новыми расширенными представлениями о реальности» (В.А. Лекторский), ибо «субъект обыденного познания имеет дело с различными видами реальности: физической, виртуальной, игровой, «смарт-реальностью», нанореальностью, а также псевдореальностью» [1, с. 11]. Виртуальная реальность «проникает всюду и во многом определяет нашу жизнь. Это создает огромные возможности для человеческого развития, но одновременно порождает новые проблемы» [5, с. 21], связанные с трудностью, а иногда и невозможностью для человека интегрировать всю поступающую противоречивую информацию, которая зачастую является дезинформацией, фабрикуемой пост-правдой. «Пост-правда», которой нас окружают и которая используется в активно ведущихся информационных (дезинформационных) войнах, – это способ манипуляции человеком» [5, с. 21]. Под влиянием интернета у субъекта обыденного познания возникают нейрокогнитивные проблемы: нарушаются функции памяти, внимания, понимания и объяснения, что позволяет говорить о «когнитивной уязвимости субъекта обыденного познания» [1, с. 12–13].

Литература

1. Дождикова, Р. Н. Трансформации обыденного познания в современном обществе / Р. Н. Дождикова // Вес. Нац. акад. навук Беларусі. Сер. гуманіт. навук. – 2023. – Т. 68, № 1. – С. 7–14.
2. Дождикова, Р. Н. Обыденное познание и некоторые проблемы когнитивной социализации / Р. Н. Дождикова // Журн. Белорус. гос. ун-та. Социология. – 2018. – № 1. – С. 30–40.
3. Кастельс, М. Галактика Интернет / М. Кастельс. – Екатеринбург: У – Фактория, 2004. – 328 с.
4. Дождикова, Р.Н. Обыденное познание в контексте цивилизационного развития / Р.Н. Дождикова. – Минск: БНТУ, 2020. – 210 с.

5. Лекторский, В.А. Конструктивный реализм как современная форма эпистемологического реализма / В.А. Лекторский // Философия науки и техники. – 2018. – Т. 23. – № 2. – С. 18–22.

УДК 004.738.5

ПРОБЛЕМА ЦИФРОВОЙ ТЕНИ

Прокопенко Н.А., Дождикова Р.Н. к. ф. н., доцент
Белорусский национальный технический университет

В цифровой экономике возникают новые явления, связанные с высокотехнологичной промышленностью, например, цифровые тени.

Современный человек способен создавать о себе такую информацию, о которой он может даже не подозревать. Это и есть цифровая тень. Можно привести пример цифровой тени: когда рекламодатели начинают анализировать всю активность пользователей в Интернете и Социальных сетях от комментариев и лайков до репостов. С помощью данного приёма пользователям отображается контент, который будет интересен каждому из них [1].

Ещё одним примером является случайное фото на фоне чьей-либо машины, которое попало в Интернет. Пользователи социальных сетей и Интернета начинают обсуждать данную машину и легко находят информацию о ней и владельце машины по базе номеров. Чем дороже и роскошнее машина, тем вероятность такой ситуации возрастает. Пользователи в интернете начинают комментировать данную фотографию, и тем самым создавая всё больше ключевых слов, по которым не составит труда найти чью-либо машину на фотографии. И вот уже обычное фото на фоне машины создало цифровую тень [2].

Не обязательно иметь дорогую машину, чтобы создать цифровую тень. У большинства людей на планете есть мобильные телефоны и камеры, которые каждую секунду делают фото и снимают видео, тем самым вы так или иначе попадёте на фотографии. Для людей, которым скрывать нечего, могут быть опасны только мошенники и недоброжелатели, которые, если доберутся до вашей цифровой тени, смогут получить любую информацию о вас. Для тех, кто что-то скрывает: скрыться будет невозможно.

Цифровой тенью интересуются спецслужбы и правоохранительные органы, киберпреступники и коммерческие компании. Все они так или иначе, хотят получить информацию пользователей, поэтому её продают и воруют.