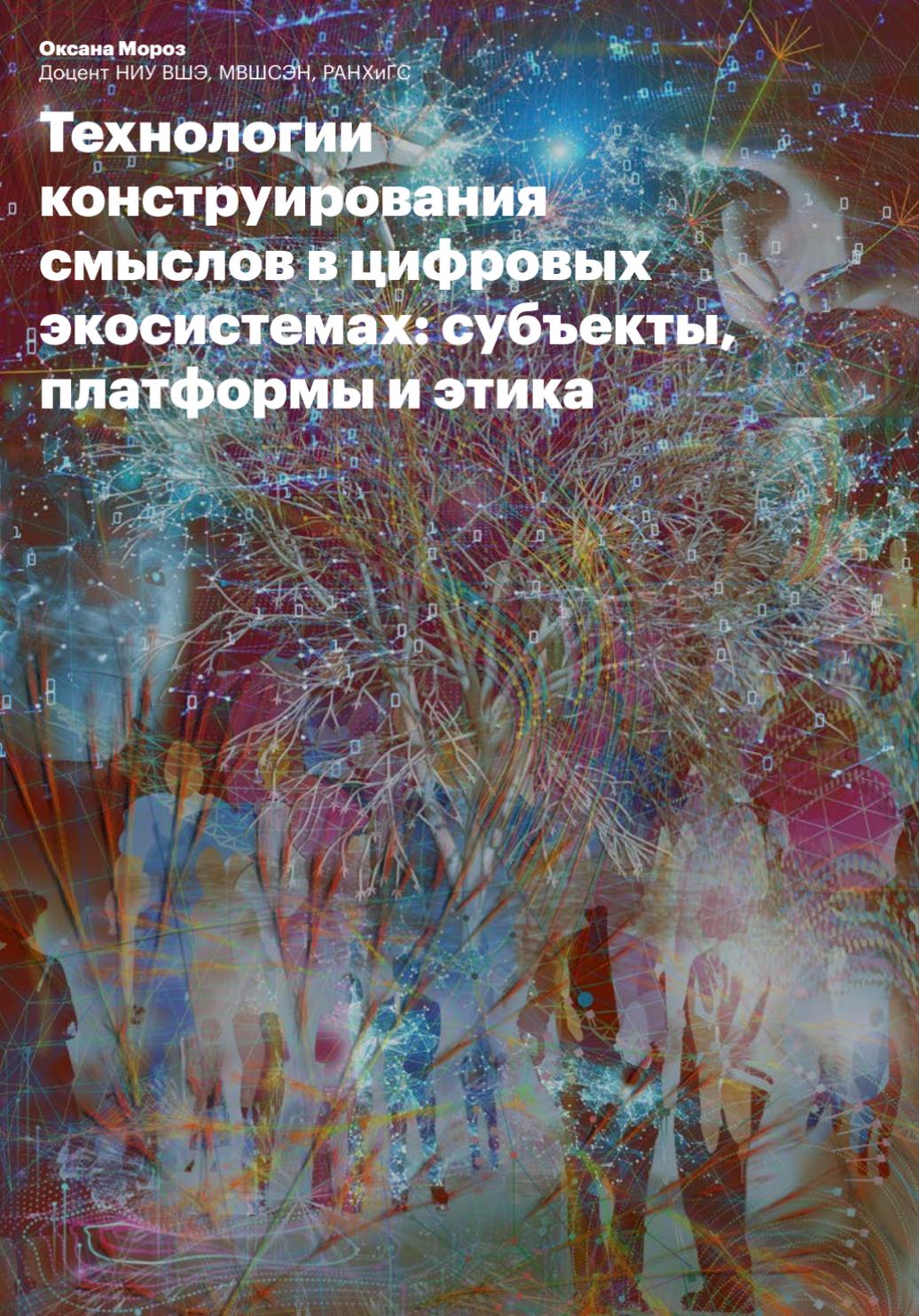


Оксана Мороз

Доцент НИУ ВШЭ, МВШСЭН, РАНХиГС

Технологии конструирования смыслов в цифровых экосистемах: субъекты, платформы и этика

The background of the cover is a complex, abstract digital landscape. It features a dense network of thin, glowing lines in various colors (blue, green, orange, purple) that connect numerous small, square data points. The overall color palette is dominated by deep blues, purples, and oranges, creating a sense of depth and connectivity. The lines and points form a web-like structure that suggests a digital ecosystem or a network of interactions.

Цифровую среду довольно сложно описывать как единое пространство, скорее, это архипелаг, совокупность цифровых экосистем, в которых «обитают» устройства, программное обеспечение, пользователи, сервисы, алгоритмы, базы данных. Весь этот архипелаг держится на практике производства смыслов, т. е. систем, разделяемых сообществами значений, которые «озвучиваются» и проверяются на прочность лидерами мнений. Потому так важно различать, какие стратегии и субъекты производства смыслов пока только виднеются на горизонте инноваций, но вскоре могут стать лидерами индустрии вычислительных технологий. В следующем ниже тексте предпринята попытка картировать будущее субъектов и платформ этих экосистем и стоящих за ними этических решений. Важной составляющей этого анализа оказывается внимание к потенциалу участия гражданских активистов в новых практиках распространения социально значимых повесток.

Вместо предисловия. Постановка вопросов

Цифровые технологии умножили возможности общения, и коммуникационные сервисы сделали одним из массово используемых типов инструментов⁴⁴. Они же — в виде социальных сетей, мэтчинговых сервисов, блогинговых и микроблогинговых площадок, мессенджеров — стали для многих точкой входа в цифровое пространство. Для иллюстрации этой нехитрой идеи достаточно привести список популярных в мире в 2019 году соцсетей, мессенджеров и стриминговых сервисов, состоящий как минимум из старожилы рынка Facebook, YouTube, Twitter, более молодых и рассчитанных на относительно юную аудиторию Instagram, Snapchat, TikTok, LIKEE,

44 Некоторый дайджест статистики по использованию коммуникационными сервисами см. URL: <https://www.brandwatch.com/blog/amazing-social-media-statistics-and-facts/#section-2> (дата обращения 31.07.2019).

а еще пользующихся большим интересом в тех или иных «локальных интернетах» — сетях Tumblr, LinkedIn, стриминговом сервисе Twitch.

Неудивительно, что в такой ситуации значительная часть программного обеспечения и девайсов оказались сфокусированы на удовлетворении социальных потребностей пользователей. Например, на удовлетворении запроса на обнаружение тех, с кем было бы полезно/интересно/необходимо поговорить/обменяться контентом. В определенной мере именно эти инструменты с присутствующими им интерфейсами, системами аффордансов и «темных паттернов»⁴⁵ выступают сегодня гарантом состояния «connectivity»⁴⁶, ощущения глобальной онлайн связанности индивидов.

Потенциально это ощущение можно считать глубоко позитивным явлением, поскольку его переживание создает уверенность в возможности обнаружения «своих» сообществ и решения адекватных этим группам (и «мне») проблем. Между тем коммуникация невозможна без производства сообщений (мнений, суждений⁴⁷) и, следовательно, частного конструирования, массового производства и трансляции потенциально влиятельных смыслов.

В таком случае возникает вопрос: кто сегодня в цифровом пространстве может считаться субъектом произ-

45 Аффорданс — свойство объекта или среды, которое позволяет с этим объектом или средой совершать определенные манипуляции. В веб-дизайне аффордансы используются повсеместно, они вписаны в интерфейсы. Самые известные и знакомые аффордансы — виртуальные кнопки.

Темный паттерн — такой тип пользовательских интерфейсов (совокупности средств и методов взаимодействия пользователя и вычислительного устройства), которые существуют для специального управления интересами и активностями человека. Самый простой пример «темных паттернов» — это, например, манипуляции с подпиской на рассылки, которая зачастую по умолчанию оформляется пользователю того или иного онлайн сервиса.

Подробнее о феномене «темных паттернов» см.: Мороз О. (2017) Что такое темные паттерны? // Постнаука [Электронный ресурс]. URL: <https://postnauka.ru/faq/80989> (дата публикации 01.11.2017).

46 Подробнее про понятие «connectivity» см.: Van Dijck J. (2013) *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press.

47 Про сущность понятия «суждения» см. ставшую классической работу Хан-ны Арендт: Арендт Х. (2013) *Ответственность и суждение*. М.: Издательство Института Гайдара.

водства хотя бы контекстуального и локального контента и, следовательно, инфлюэнсером⁴⁸? И какие именно площадки в ближайшие годы станут местом производства максимально влиятельных сообщений? Пожалуй, на эти вопросы есть ожидаемые ответы. Довольно несложно, скажем, проследить тенденции становления YouTube как нового образовательного и просветительского поля⁴⁹. Или увидеть в ультрасовременных соцсетях (вроде Snapchat, TikTok, LIKEE, позволяющих легко создавать короткие музыкальные видео, прямые эфиры и пересылать сообщения) и стриминговых сервисах потенциал конструирования деятельностных или партиципаторных сообществ⁵⁰, вместе производящих относительно консолидированные суждения об этике совместного действия, а значит, о нормах социального поведения.

В этих кейсах уже обнаруживается масса вызовов для гражданского общества, требующих включения (кибер) активистов разных мастей. Например, нужно ли осваивать сетевые пространства конкретных сервисов для вовлечения все большей аудитории в те или иные проекты? Или эта активность приводит к ненужной трате ресурсов, их распылению — с минимальными видимыми эффектами для роста активного сообщества? Кто именно может стать в этих системах лидерами мнения, инфлюэнсерами?

- 48 Про влияние инфлюэнсеров на доверие к брендам и релевантному контенту социальных медиа см.: *Evans D.* (2010) *Social media marketing: the next generation of business engagement*. Hoboken: John Wiley & Sons; *Freberg K. et al.* (2011) *Who are the social media influencers? A study of public perceptions of personality* // *Public Relations Review*. Т. 37. №1. С. 90–92; *Lou C., Yuan S.* (2019) *Influencer marketing: How message value and credibility affect consumer trust of branded content on social media* // *Journal of Interactive Advertising*. Т. 19. №. 1. С. 58–73.
- 49 С кратким обзором подобной позиции можно ознакомиться в научно-популярном тексте: *Мороз О.* *Мои YouTube-университеты* // Новая Этика [Электронный ресурс]. URL: <https://etika.nplus1.ru/education/youtube> (дата обращения 31.07.2019).
- 50 Партиципаторные (или в данном случае деятельностные) сообщества предполагают возможность совместного участия людей в производстве какого-то действия, непосредственном создании или участии в создании какого-то продукта. Про партиципаторную культуру (или культуру соучастия) см.: *Jenkins H.* (2009) *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge: MIT Press.

Последний вопрос особенно важен, если переформулировать его в обсуждение того, возникнут ли в цифровой экосистеме новые влиятельные авторы сообщений? Например, скорее относимые к машинным субъектам (алгоритмы, виртуальные инфлюэнсеры), чем к знакомой фигуре актора-человека? И каким образом гражданское общество (в лице НКО и, возможно, иных более или менее институционализированных агентов) может поспособствовать формированию новых этических норм, мешающих превращению этих технологий производства влиятельных смыслов в источник алармизма и хаоса перепроизводства суждений?

Контекст и проблемы

Как утверждали лингвисты и философы Джордж Лакофф и Марк Джонсон еще в 1980-е годы, повседневная жизнь, мышление и деятельность пронизаны метафорами. Следуя гипотезе лингвистической относительности Сепира-Уорфа (согласно которой структура языка влияет на мировосприятие носителей), авторы в своей работе «Метафоры, которыми мы живем» продолжали «уорфианские» традиции. Они утверждали следующее: «обыденная понятийная система, в рамках которой мы думаем и действуем, по сути своей метафорична». Следовательно, именно концептуальная система определяет реалии повседневного мира, создает языковые факты, которые служат структурированию опыта человека⁵¹.

За время существования Интернета как массового продукта сменилось множество мод на метафорические и абстрактные концепты, с помощью которых описывался создаваемый технологиями эффект конституирования особого социального или как минимум межличностного пространства.

51 Лакофф Дж., Джонсон М. (2008) Метафоры, которыми мы живем. М.: ЛКИ.

Периодически буквально маятниковым образом актуализируется и переживает легитимацию метафора «киберпространства», пришедшая еще из научной фантастики 1980-х годов. Писатель Уильям Гибсон впервые упомянул это слово в рассказе «Сожжение Хром» в 1982 году, но и до сих пор оно в ходу — в том числе в пределах властных систем. Так, в 2018 году президент США Дональд Трамп подписал «Национальную киберстратегию — 2018», начинающуюся фразами: «Protecting America's national security and promoting the prosperity of the American people are my top priorities. Ensuring the security of cyberspace is fundamental to both endeavors»⁵². Похожую, хотя и не идентичную судьбу имеет концепт «виртуальная реальность». Предложенный в конце 1980-х годов изобретателем и футурологом Джароном Ланье, сегодня этот термин существует не в виде абстрактной идеи, а как означающее конкретных популярных технологических решений, составляющих континуум состояний «виртуальность — реальность»⁵³. Сложная судьба самого понятия «Интернет» и узнаваемых в нем смыслов также описывается в одной из глав настоящей книги⁵⁴.

Вообще, для дальнейших внятных рассуждений о сетевых инфлюэнсерах как субъектах, а также площадках реализации их гражданских интенций крайне важно обратить внимание на подходы к определению ключевых понятий: спатиальности (пространственности) и «виртуального». Без них апелляция к сетевым пространствам создания и дистрибуции смыслов будет опираться ис-

52 Перевод: «Защита национальной безопасности Америки и содействие процветанию американского народа — мои главные приоритеты. Обеспечение безопасности киберпространства существенно для обеих направлений деятельности» (перевод — Мороз О.). URL: <https://www.whitehouse.gov/wp-content/uploads/2018/09/National-Cyber-Strategy.pdf> (дата обращения 31.07.2019).

53 См. ставшую классической работу о дополненной и виртуальной реальности (более или менее знакомые даже по современным маркетинговым описаниям AR, VR), дополненной виртуальности (augmented virtuality, AV) и смешанной реальности (Mixed reality, MR): *Milgram P., Kishino F.* (1994) A taxonomy of mixed reality visual displays // *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*. T. 77. №. 12. С. 1321–1329.

54 См. главу П. Колозариди (2020) *Интернет будущего: чем они могут быть для гражданского общества*.

ключительно на бытовой, повседневный, эмпирически опытный взгляд на предмет. Между тем концептуализация «пространственности» и «виртуальности» балансирует между привычкой к техноцентристским и биологическими метафорами. И кажется, с помощью этой эквилибристики теории и практики пытаются наконец освободиться от патовой по своему характеру дискуссии о соотношении «культурного-природного», ведущейся со времен античных философов.

Итак, есть «онлайн пространство», объединяющее инструменты, сервисы и агентов, включенных техническим образом во взаимодействие — подключенных к сети, к компьютеру и т. д.⁵⁵ А есть «цифровые экосистемы», создаваемые, в том числе, деятельностью платформ и объединяемые в «среду обитания» современных субъектов⁵⁶. Именно в этой среде люди (по крайней мере те из нас, кто подключен к глобальному Интернету⁵⁷) сегодня живут. Они, скажем, не всегда имеют возможность разделить статус «онлайн» (что значит — «на связи, подключен» и одновременно — «нахожусь в особом, виртуальном месте») и «офлайн».

Чтобы оценить релевантность этого обобщения, достаточно интроспективно проанализировать персональные практики взаимодействия активного пользователя с мобильным устройством. Хотя девайс может отображать весьма небольшой объем затраченного экранного времени, субъективные переживания могут соотноситься скорее с ощущением постоянной подключенности «к сети». И при этом многие привычные действия опо-

55 См. определения из статусных и более демократичных, давно существующих и относительно новых словарей и энциклопедий, URL: <https://techterms.com/definition/online>, <https://www.techopedia.com/definition/658/online>, <https://www.lexico.com/en/definition/online>, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/online>, <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/online>.

56 Dobrin S. I. (ed.) (2019) *Digital Environments*. London: Routledge.

57 Отдельно стоит говорить о феномене «цифрового неравенства» (digital divide), обсуждение которого переживает за последние десятилетия известную трансформацию: DiMaggio P. et al. (2004) *Digital inequality: From unequal access to differentiated use // Social inequality*. Russell Sage Foundation. С. 355–400; Warschauer M. (2004) *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. Cambridge: MIT press.

средованы программным обеспечением мобильных устройств, иных гаджетов и буквально оцифрованы. Так что в ряде случаев оказывается не вполне ясно, в состоянии ли человек сегодня совершить ряд простейших повседневных действий — заказать такси, оплатить счет в банке или кафе, приготовить еду, да хотя бы прочитать или написать текст — без необходимости жить в мультиплатформенных цифровых экосистемах, гарантированных монополистами: компаниями Google, Amazon, Facebook, Apple и Яндекс, к примеру.

Заметим, при всеохватности деятельности монополий производимые ими экосистемы принципиально множественны — как множественны пространства бытования сообществ, совершающие с помощью цифровых инструментов те или иные поступки и принимающие те или иные коллективные решения. Экосистемы создают не единую «цифровую среду», а некий архипелаг «локаций», «обитатели» которых имеют определенные антропологические, социальные, экономические, культурные и проч. привычки. А эти привычки отражаются в производстве смыслов, конструировании публичной повестки и, в конце концов, создании конкурирующих нормативных представлений. Потому применение для описания этого пространства взаимодействий биологической метафоры оказывается довольно выигрышным ходом: вместо того чтобы беспокоиться о «технологиях», можно подумать о «людях». В какой-то мере это даже коррелирует с общей современной озабоченностью темой экологии. Порождаемый дискурс персональной «осознанности» и коллективной «ответственности», который в самом общем виде можно считать изводом eco-friendly повестки, тоже хорошо ложится на дискуссии о том, как работают технологии конструирования смыслов и кто выступает их субъектом.

Подобные споры можно полагать контекстом интересующих нас исследовательских и прагматических проблем. Их же можно облечь в форму вопросов. Кого считать производителями смыслов в современном Ин-

тернете и его популярных сервисах? Каким образом и насколько платформы, которыми пользуются эти «производители» (люди или нет?), конструируют желаемое и нежелательное будущее? И какие тренды и тенденции остаются при этом не замечаемыми и почему? Добавлю, что эти проблемы обладают актуальностью как для конкретных пользовательских сообществ, так и для гражданских активистов.

Слабые сигналы. Новые субъекты смыслов: от роботов/AI до усопших

Если мы говорим о цифровых экосистемах, то необходимо задаться вопросом о специфике субъектов их населяющих. Особенно интересна такая категория сетевого субъекта, как инфлюэнсер, лидер мнения, способный производить интересный и полезный для других контент. И тут стоит в первую очередь отказаться от нормативного антропоцентризма, предполагающего, что только люди (пользователи, представители бизнеса и властных структур), а никак не субъекты иной, например, машинной среды, могут выступать обитателями этих экосистем, теми, кто производит смыслы и принимает решения. Чтобы доказать неадекватность такого антропоцентризма настоящему и нарождающемуся на наших глазах будущему цифровых экосистем, можно привести пример, только на первый взгляд далекий от обсуждаемой темы.

Согласно статистике Международной федерации робототехники (International Federation of Robotics), количество продаваемых сервисных роботов увеличивается с каждым годом⁵⁸. Из чего следует, что современные социальные роботы (машины, способные в автономном или

58 Executive Summary World Robotics 2018 Industrial Robots // International Federation of Robotics [Электронный ресурс]. URL: https://ifr.org/downloads/press2018/Executive_Summary_WR_2018_Industrial_Robots.pdf; Executive Summary World Robotics 2018 Service Robots // International Federation of Robotics [Электронный ресурс]. URL: https://ifr.org/downloads/press2018/Executive_Summary_WR_Service_Robots_2018.pdf.

полуавтономном режиме взаимодействовать с людьми) все чаще воспринимаются в качестве существ, достойных статуса объекта моральных отношений⁵⁹. А где социальный робот — там и ПО, позволяющее машине общаться с человеком в самых разных формах, форматах и контекстах. Значит, в обществе постепенно формируется новое отношение к машине как *неживому субъекту*, с которым тем не менее возможны *межличностные* отношения.

Это наблюдение позволяет изымать последующие дискуссии из поля бесполезных споров о соответствии того или иного актора качествам морального «агента» (способного совершать действия и нести за них ответственность) или «субъекта» (которому может быть нанесен вред или, напротив, польза). Получается, что субъектность обитателя цифровых экосистем и, следовательно, вероятностного производителя локальных смыслов лежит вне пределов обычных бинарных оппозиций — основы той метафорической системы, на которой зиждется формирование (почти) любых представлений о нормативном.

Значит ли это, что сам факт возможного существования активных роботических субъектов (и девайсов, и самообучающихся технологий, на применении которых они построены) формирует некие *слабые сигналы* (а они объективно существуют — вспомним про чат-боты, массово вошедшие в жизнь пользователей с ICQ)? А эти *сигналы подсказывают*, как будут выглядеть будущие стратегии и инструменты производства важного контента, формирующего повестку тех сообществ, что полагают себя частью «гражданского общества»?

В пользу этого предположения работают несколько фактов разной степени репрезентативности. С одной стороны, как подсказывают юристы, работающие с японской правовой системой (а Япония, напомним, является страной, внедряющей концепцию «Общество 5.0», кото-

59 Cappuccio M. L., Peeters A., McDonald W. (2019) Sympathy for Dolores: Moral Consideration for Robots Based on Virtue and Recognition // Philosophy & Technology. №33. С. 9–31.

рая предполагает большое внимание к проблеме взаимодействия человека и роботов, а также самообучающихся интеллектуальных систем⁶⁰), увеличение количества роботов и соответствующего ПО требует трансформации представления о машинах. И как минимум — внедрения обновленных законов, направленных на регуляцию отношений между людьми и тем, что раньше считалось их бездушным технологическим окружением.

Возможно, потребуются и дискуссии о том, что такое «роботическая идентичность» и какие шаги надо предпринять для признания «роботических субъектов» в контексте правовых решений, принимаемых международными организациями⁶¹. Скажем, как будут работать рекомендации Совета Организации экономического развития и сотрудничества, касающиеся Руководства по защите неприкосновенности частной жизни и трансграничной передаче персональных данных⁶², на защиту прав роботов и людей одновременно?

С другой стороны, юристы и сторонники робоэтики могут еще долго пытаться выработать новые правовые конвенции и социальные пакты, которые будут стыковаться с прежними антропоцентричными практиками. Сама же среда насыщенной и активной дистрибуции контента — те же соцсети и имплементированные в их пространство бизнесы — уже сейчас подкидывает свидетельства бытования активных субъектов роботической «природы». Они зачастую выступают как откровенные лидеры мнений и инфлюэнсеры, т. е. в качестве произ-

60 Мороз О. (2019) Робот, который (не) может танцевать хаку // Новая Этика от N+1 [Электронный ресурс]. 2019. 7 февраля. URL: <https://nplus1.ru/material/2019/02/07/robohands> (дата обращения 31.07.2019).

61 Jones C. P. A. (2019) Robotrights: From Asimov to Tezuka // The Japan Times [Электронный ресурс]. URL: <https://www.japantimes.co.jp/community/2019/03/06/issues/robot-rights-asimov-tezuka/#.XUGHYzMzZmA> (дата обращения 03.06.2019).

62 Рекомендации Совета, касающиеся Руководства по защите неприкосновенности частной жизни и трансграничной передаче персональных данных (2013) // Digital.Report [Электронный ресурс]. URL: <https://digital.report/rekomendatsii-soveta-kasayushhiesya-rukovodstva-po-zashhite-neprikosnovennosti-chastnoy-zhizni-i-transgranichnoy-peredache-personalnyh-dannyih/>.

водителей значимого для какого-то комьюнити контента/ системы сообщений.

Пожалуй, самый актуальный пример — виртуальная модель, IT-girl Lil Miquela, за достаточно короткое время (с апреля 2016 года) ставшая виртуальным инфлюэнсером с 1,9 миллиона подписчиков в Instagram⁶³. За время, прошедшее с установления ее «машинного» статуса⁶⁴, Lil Miquela смогла продемонстрировать свою конвенциональную нормативность относительно мира европоцентричных микроселебрити — во многом благодаря демонстрации нормативного для западных «звезд» публичного поведения. Lil Miquela не только фиксирует принятые нормы потребления и производства культурных объектов (записывает музыку, снимается в рекламе), но и служит амбассадором либеральной ценностной модели⁶⁵. Например, в некоторых интервью модель рассказывает, что предлагаемая ею вонне репрезентация (19-летней девушки с бразильскими и испанскими корнями, которая живет в Лос-Анджелесе и работает моделью) в сочетании с отстаиваемыми ею принципами (защиты интересов ЛГБТИК + сообщества, беженцев, других меньшинств) позволяет начинать публичный диалог о несправедливости, отстаивании прав «других» и вообще о бесполезно-

63 Аккаунт модели в сети Instagram: <https://www.instagram.com/lilmiquela/> В дальнейшем в описании виртуальной модели мы будем описывать ее как самостоятельный действующий субъект. Такое решение принято из-за неустановленной принадлежности Lil Miquela какой-то корпорации или разработчику, которым можно было бы вменить ответственность за публичные действия, совершаемые в конкретном аккаунте или в релевантных рекламных кампаниях. Следовательно, Lil Miquela точно не может быть описана как «фейк» — альтернатива «настоящему» человеку, ведущему персональный аккаунт (подобная аттестация модели была для многих пользователей сети первой реакцией на увиденное в ее профиле).

64 *Oppenheim M.* (2016) Lil Miquela: The Instagram model with tens of thousands of followers who do not know if she is real // Independent [Электронный ресурс]. 2016. 6 сентября. URL: <https://www.independent.co.uk/news/people/lil-miquela-the-instagram-model-whose-fans-cannot-decide-whether-she-is-real-or-fake-a7228271.html> (дата обращения 31.07.2019).

65 Косвенно это подтверждается случаем взлома аккаунта @LilMiquela тремпистским Instagram-троллем тоже «виртуального происхождения»: *Koebler J.* (2018) A Computer-Generated, Pro-Trump Instagram Model Said She Hacked Lil Miquela, Another CGI Instagram Model // Vice [Электронный ресурс]. 2018. 17 апреля. URL: https://www.vice.com/en_us/article/43bp79/lil-miquela-instagram-allegedly-hacked-bermuda (дата обращения 31.07.2019).

сти бинарной метафоры «своих» и «чужих», на которой до сих пор стоит мир⁶⁶.

Интересно, что эта позиция — равно как и онтологический статус виртуальной модели — делает Lil Miquela чуть ли не идеальным обитателем цифровых экосистем, которые, как описывалось выше, самим своим существованием аккуратно утверждают ценность множественности, в том числе действующих субъектов. И не стоит забывать, что виртуальная IT-girl действует как инфлюэнсер не только в этическом поле; она вполне успешна и в бизнесе. Так, в апреле 2019 года она запустила собственный бренд одежды, и, судя по тому факту, что журнал Time включил Lil Miquela в список 25 онлайн-инфлюэнсеров⁶⁷, можно полагать будущее этого пока нишевого бренда вполне перспективным.

Второй кейс, еще в большей степени демонстрирующий силу *слабых сигналов*, обнаруживается в истории с созданием чат-ботов и 3D-моделей на основе цифровых следов умерших людей. Сегодня уже существует несколько коммерческих проектов, работающих с этой своего рода трансгуманистической идеей⁶⁸. Но есть и некоммерческие цифровые объекты вроде Dadbot, также продвигающие ценности снятия табу с обсуждения вопросов смерти и представляющие собой акт терапевтического переживания ухода из жизни близких⁶⁹.

66 Chang E. (2017) @LilMiquela Is an Instagram It Girl, Social Influencer, and Recording Artist — She's Also a Digital Simulation // Vogue [Электронный ресурс]. 2017. 17 августа. URL: <https://www.vogue.com/article/lilmiquela-miquela-sousa-instagram-it-girl-digital-simulation> (дата обращения 31.07.2019).

67 The 25 Most Influential People on the Internet // Time [Электронный ресурс]. 2018. 30 июня. URL: <https://time.com/5324130/most-influential-internet/> (дата обращения 31.07.2019).

68 Hamilton I. A. (2018) These 2 tech founders lost their friends in tragic accidents. Now they've built AI chatbots to give people life after death // Business Insider [Электронный ресурс]. 2018. 17 ноября. URL: <https://www.businessinsider.com/eternime-and-replika-giving-life-to-the-dead-with-new-technology-2018-11> (дата обращения 31.07.2019).

69 How a Man Turned His Dying Father Into AI // WIRED [YouTube-канал]. 2017. 18 июля. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oQ7V74s6eO4> (дата обращения 31.07.2019).

Если наблюдать за развитием этих технологий из поля активистки настроенных социальных наук, сложно не увидеть, как их внедрение работает на цели *death awareness movement*⁷⁰ — движения за превращение смерти из замалчиваемой и удаляемой из обычной жизни практики (в больницы, социальные сервисы) в требующую критического осмысления повседневность. Однако эти технологии дают еще один слабый сигнал о приближении сразу нескольких подрывных технологий, фиксируемых современными учеными-футурологами⁷¹. Благодаря работе с воссозданием дискурсивных привычек умерших разработчики приближают период, когда повседневностью станут автономные «машинные» компаньоны, умеющие различать и воспроизводить эмоции роботические системы и искусственное сознание (хотя бы в версии «сильного искусственного интеллекта»).

Наверное, здесь уместно задаться вопросом: хорошо, уже сейчас существуют виртуальные инфлюэнсеры, развивается рынок цифровой борьбы со смертью, который в перспективе позволяет «оцифровывать» сознание умерших, но можно ли говорить, что эти технологии действительно влияют на производство смыслов? Да, разумеется. Для начала, все представленные примеры как будто искусственных субъектов, естественным образом населяющих цифровые экосистемы, производят оригинальный контент, высказывания.

Довольно часто, как в случае с *Lil Miquela*, эти высказывания включаются в популярную повестку и становятся дополнительным драйвером ее имплементации. Но — что, кажется, важнее — эти субъекты, демонстрирующие за счет декларируемой автономности возможности уча-

70 Подробнее об этом движении см.: *Bregman L. (2003) Death and Dying, Spirituality, and Religions: A Study of the Death Awareness Movement. Bern: Peter Lang Inc., International Academic Publishers.*

71 *Table of Disruptive Technologies // Imperial College London [Электронный ресурс]. URL: <https://www.imperial.ac.uk/media/imperial-college/administration-and-support-services/enterprise-office/public/Table-of-Disruptive-Technologies.pdf>.*

ствия в моральных отношениях, активно артикулируют наличие персональной идентичности. Они буквально представляют себя как «я» или «мы». А ведь еще философ, автор теории сообществ Жан-Люк Нанси уверял своих читателей: смысл учреждается желанием субъекта. Там, где есть субъект, есть смысл, он бытиен⁷². Иными словами, если мы видим и признаем акторные возможности неживых существ, то нам придется признать и их притязание на то, чтобы быть источниками смысла. Упакованного в разного рода сообщения.

Резонно возникает и следующий вопрос: какое же место в этой системе остается гражданским активистам? Пока, как показывает наблюдение за самыми известными кейсами виртуальных инфлюэнсеров, именно гражданские киберактивисты и другие сообщества, чувствительные к вопросам защиты людей от любых форм дискриминации, выступают той силой, которая фиксирует возникающие — чаще «по недосмотру» — этические нарушения⁷³. Используя практики объединения в деятельностные комьюнити (иногда, правда, достигающие амбивалентного результата⁷⁴), киберактивисты могут устраивать социальные кампании в формате флешмобов, наличие которых оказывается критическим публичным, а значит, значимым высказыванием. Что же изменится?

НКО или иные институционализированные агенты гражданского общества смогут создавать своих виртуальных персонажей-амбассадоров той или иной релевантной повестки. Та же Lil Miquela уже выступает проводником некоторого количества правозащитных

72 Подробный анализ философских традиций исследования феномена «смысла» см.: Смирнов И.П. (2015) Превращения смысла. М.: Новое литературное обозрение.

73 Например, случай квербейтинга с участием Lil Miquela: Calvin Klein извинился за рекламу с Беллой Хадид и виртуальной моделью // Wonderzine [Электронный ресурс]. 2019. 20 мая. URL: <https://www.wonderzine.com/wonderzine/style/stylenews/243339-calvin-klein-bella-hadid-scandal> (дата обращения 31.07.2019).

74 Шекебаев Д. Словарь терминов цифровой травли // Новая Этика [Электронный ресурс]. URL: <https://etika.nplus1.ru/persecution/term> (дата обращения 31.07.2019).

смыслов (в частности, выступает против расовых, сексистских и гомофобных стереотипов). Так почему бы не инвестировать ресурсы в виртуальных персонажей, которые будут в полной мере работать на просвещение общества в вопросах защиты человеческого достоинства или борьбы за конкретные ценности гуманизма?

Чат-боты, 3D-модели на основе цифровых следов умерших людей тоже могут активно продвигать установки прогрессистской повестки. Уже сейчас представляется возможным «оживлять» известных в прошлом людей ради развлечения (скажем, Тупака Шакура в ходе концерта Coachella-2012). Значит, вполне возможно использовать подобные технологии ради более фундаментальных целей.

Пока сообщество производителей смыслов обновляется за счет автоматизированных, но во многом уже автономных субъектов и остается при этом не слишком интересно большому рынку. И именно в этот момент и именно гражданские активисты могут стать первыми людьми, образующими новое сообщество обитателей цифровых экосистем, построенное на принципах лояльного и равноправного партнерства с машинными акторами. Так, кстати, удастся победить и алармизм, возникающий как следствие отношения к «цифровому миру», которое построено на делении его практик, интенций и участников на «живых» субъектов, «людей» и машинные, механические объекты.

Вероятностное, желаемое и нежелательное будущее технологий производства смыслов. Платформы, форматы, технологии

Субъекты производства смыслов действуют в определенных цифровых экосистемах. А, как мы уже указывали ранее, цифровые экосистемы организуются посредством закрепления опыта пользования определенными

мультиплатформенными сервисами⁷⁵. Эти сервисы, часто связанные с задачами коммуникации — та самая видимая часть цифровых инфраструктур, о которых осведомлен любой потребитель. Потому на основе наблюдения за их развитием можно довольно легко рисовать картины неминуемо приближающегося будущего цифрового присутствия гражданского общества, а также искать в их абрисе образы *вероятные, желаемые и нежелательные*.

1. Пока самый очевидный и вероятный вариант развития платформ, пользователи которых заняты общением, а значит, производством смыслов (в том числе социально значимых), можно восстановить по судьбе YouTube. Сегодня мы воспринимаем эту платформу чаще как пространство распространения визуального контента. Однако нельзя отрицать значимость общения, производимого вокруг визуальных объектов и внутри аудиторий мейкеров, и потребителей, а также любопытствующих наблюдателей (bystanders).

Этот видеохостинговый сайт, которому скоро исполнится аж 15 лет, в последние годы благодаря действиям своих пользователей стал полноценной блогинговой площадкой. Несмотря на появление нативных видеоформатов в более современных сервисах (Facebook Watch, IGTV)⁷⁶, а также экспериментальных приложений типа Vine от Twitter и относительно стабильных Snapchat, TikTok и LIKEE, периодическое блокирование сервиса (принадлежащего компании Google) в Китае⁷⁷, YouTube не теряет позицию одной из самых влиятельных площадок

75 Подробнее про революционную и подрывную для старых организационных систем логику платформ и платформенной революции см.: *Parker G. G., Marshall V. A. W., Choudhry S. P. (2017) Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You*. NY: W. W. Norton & Company.

76 Нативным форматом в данном случае стоит считать такой формат предоставления информации, который «естественен» для площадки. Скажем, в течение какого-то времени Facebook не имел своего нативного формата постинга видео, и пользователи должны были размещать ссылки на видео YouTube, Vimeo и т. д., если хотели поделиться именно видео. Сейчас же у Facebook сервис Facebook Watch, позиционируемый как конкурент YouTube и одновременно провайдер нативного для соцсети видеоформата.

77 С полным списком стран, заблокировавших сервис, можно ознакомиться здесь, URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Censorship_of_YouTube.

для влогинга. А значит, продолжает выступать локацией, элементом экосистемы от Google, где люди привыкли делиться опытом, знаниями и переживаниями.

Да, с течением времени YouTube стал использоваться людьми, возможно, не совсем в соответствии с тем сценарием, который предполагался желаемым его создателями в 2005 году. Например, стал чем-то большим, чем просто видеохостинговым сайтом. Однако сегодня, в 2019-м, он выполняет важную роль фасилитационной и значимой с точки зрения маркетинга площадки, объединяя производителей и потребителей смыслов и каждого потенциально превращая в просьюмера⁷⁸. Тот, кто пользуется YouTube — на самом деле, в любом качестве, — уже преодолел разделение на продюсеров сообщений и объектов их влияния и стал важным участником перманентного производства смыслов в виде UGC-контента.

При этом YouTube часто и довольно давно называют платформой, диджитально повлиявшей на профессиональные рынки⁷⁹. Все-таки установка на производство контента не могла не сказаться на появлении таких профессионалов, как видеографы (не путать с режиссерами и операторами). Да и компетенции дизайнеров, продюсеров, специалистов в области SMM, так или иначе, развиваются почти у всех людей, создающих сообщения и выступающих, таким образом, контент-менеджментом⁸⁰. Кстати, если бы каждый участник сообщества ютуберов держал в голове, что любой контент оказывается элементом строительства самой площадки, можно было бы надеяться на утверждение норм менее дискриминационного онлайн-общения.

78 См. определение понятия «просьюмер»: *Bruns A.* (2016) Prosumption, produsage // *The international encyclopedia of communication theory and philosophy*. С. 1–5. URL: <http://snurb.info/files/2016/Prosumption,%20Produsage.pdf> (дата обращения 31.07.2019).

79 *Alexander J.* Is YouTube a «Real Job»? // *Huffpost* [Электронный ресурс]. 2016. 24 сентября. URL: https://www.huffpost.com/entry/is-youtube-a-real-job_b_57e00b57e4b0d5920b5b31bb (дата обращения 31.07.2019).

80 *Phillpott S.* How to Make a Career on YouTube in 11 Easy Steps // *CareerAddict* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.careeraddict.com/successful-youtuber> (дата обращения 31.07.2019).

Интерес к блогингу как технологии документации частной повседневности и возможного продвижения «лучших» (с точки зрения производителя смыслов) практик в определенной мере продиктован бурным развитием и долгим присутствием на рынке таких сервисов, как YouTube. Это некий *status quo*, настоящее. *Вероятностное же будущее* можно построить, если в этом контексте усилить присутствие описанных выше *слабых сигналов*.

Например, в Японии с 2018 года появляется рынок VTubers — виртуальных влогеров⁸¹. Его развитие не только потенциально способствует росту осведомленности пользователей о новой не антропоцентричной ситуации цифровых экосистем, но и приводит к росту вложений в другие индустрии и технологии, например, индустрию видеоигр и VR-технологий.

Эти индустрии, довольно часто остающиеся неоцененными традиционными социальными институтами, институциями и культурными индустриями, могут быть интересны гражданским активистам и НКО. Через как будто рекреационные пространства, близкие им практики производства и трансляции смыслов (например, видеоигры⁸²) можно организовывать партнерские сети взаимопомощи и иные проекты *peer-to-peer* поддерживающего взаимодействия равных с равными. И для развития будущего, в котором рекреационные экосистемы смогут выполнять еще и роль поддерживающих безопасных пространств, необходимо уже сейчас работать над этикой рекреационного поведения производителей смыслов — реальных и виртуальных — в тех средах, что максимально доступны широкой аудитории. Только так уже популярные и знакомые технологии, форматы и плат-

81 Nagata K. (2018) Japan's latest big thing: 'virtual YouTubers' // The Japan Times [Электронный ресурс]. 2018. 17 апреля. URL: <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/07/17/national/japans-latest-big-thing-virtual-youtubers/#.XUNilZMzZmA> (дата обращения 31.07.2019).

82 См. подробнее про применение подходов гейм-индустрии для помощи детям с диагностированным расстройством аутистического спектра: Malinverni L. et al. (2017) An inclusive design approach for developing video games for children with autism spectrum disorder // Computers in Human Behavior. T. 71. С. 535–549.

формы смогут обрести большую значимость в вопросах утверждения не сиюминутной, а фундаментальной социально ответственной прогрессивной повестки.

2. *Желаемый вариант будущего цифрового присутствия гражданского общества*, который можно с легкостью сконструировать на основе представленного выше вероятного, связан с умножением количества дистрибутирующих контент платформ, которые оказываются настраиваемы под нужды тех или иных пользователей.

В дальнейшем возможны как минимум два варианта развития событий (хотя на самом деле точек бифуркаций может быть значительно больше). Заметим, каждый из них не свободен от возможности превращения будущего в своеобразную цифровую антиутопию.

Итак, доминировать могут те мультифункциональные платформы, которые будут предлагать публикацию контента в увеличивающемся количестве нативных для площадки форматов и при этом будут развиваться как монополисты отрасли. И именно в этих пространствах будут появляться самые сильные — «живые» или виртуальные — инфлюэнсеры. Такими монополистами можно считать Facebook в США или VKontakte в России и точно к такому статусу стремится компания Яндекс.

Минусом такого сценария оказывается формирование своего рода «созависимых отношений» между клиентами сервиса и самой площадкой. Их наличие часто приводит к повышенному интересу к платформам со стороны разных властных агентов и государства в целом, полагающего возможным введение цензурного законоотворчества в отношении сетевых взаимодействий вообще и их конкретных репрезентаций в конкретных соцсетях в частности⁸³. Впрочем, если подобное за-

83 В перспективе можно говорить и о таком государственном присвоении технологий, которое позволяет создавать своих виртуальных инфлюэнсеров, и обходиться они могут — при выходе на более или менее серийное производство — даже дешевле «фабрик троллей». Понятно, что такие футурологические спекуляции требуют большой аккуратности. В частности, из-за возникающего алармистского эффекта, который, в первую очередь, порождается интуитивно доступным анализом властных решений в России, а не технической и технологической грамотности

конотворчество служит интересам защиты прав пользователей — например, права на сохранность персональных данных или защиты чести и достоинства, то в таком случае площадки становятся более внимательными к коммуникационному микроклимату, в котором обитают сообщества. С превращением этого микроклимата из «токсичного» в «безопасный» монополисты, и так популярные среди пользователей, обретают еще большие мощности.

В этой точке желаемое будущее цифрового присутствия гражданского общества смыкается с *вероятным*: если большие и крайне популярные сервисы смогут стать площадкой для обсуждения и реализации этики гуманного онлайн поведения, то ответственная самопрезентация и диалог свободных граждан/сообществ окажутся нормой. Как гарант качества этого диалога может выступать — возвращаясь к вопросу о субъектности обитателей цифровых пространств — присутствие машинных, виртуальных производителей смыслов как значимых участников коммуникации.

Другой вариант выглядит, как мечта либертарианца: будет развиваться более конкурентная ситуация, при которой рынок платформ, обеспечивающих общение и, следовательно, обмен смыслами, будет расти. Значит, у потребителей коммуникационных услуг будет возможность выбирать площадку (а еще и интерфейс, систему функций и аффордансов) без опасения подвергнуться остракизму, стигматизации и цензуре. Этот вариант предполагает и постепенный уход пользователей от представления о жесткой принадлежности привычной цифровой экосистеме той компании, которая является владельцем релевантного сервиса.

Техническая проблема, которую предстоит решить при реализации такого сценария, — это ограниченность возможности трансляции и восприятия любых сообщений и смыслов алгоритмически провоцируемыми пузы-

стью. Именно поэтому эту спекуляцию мы оставляем за скобками нашего текущего разговора.

рями фильтров и эхо-камерами⁸⁴. Ведь уже сейчас при умножении платформ наблюдается, увы, удивительная «сегрегация» населения цифровых экосистем (вспомним, как относятся «прогрессивные» пользователи VKontakte к пользователям сети «Одноклассники»⁸⁵). Подобное дробление пользователей на комьюнити зачастую указывает на успехи маркетинговых усилий компаний-монополистов, желающих оставить за собой определенные платформы, определенных же пользователей и за их счет развивать те или иные экосистемы. Или — что вероятнее — на удобство конкретных, социально безответственных программистских решений, которые хорошо работают на реализацию конкретных бизнес-задач.

Наиболее заметным примером здесь можно считать платформу TikTok, изначально в формате соцсети Douyin — китайского происхождения. Это приложение имеет интерфейс в 38 языковых вариантах — Китай все-таки активно продвигает свой, весьма авторитарный, подход к «цифре» в постколониальном, но все еще зачастую европоцентричном мире. На 2018 год приложение TikTok насчитывало более 500 млн пользователей в 150 странах мира (для сравнения: это больше, чем аудитория более или менее известных Twitter, Tumblr, LinkedIn, Snapchat, Pinterest или стримингового сервиса Twitch на тот же период⁸⁶). И при этом значительное количество представителей нецелевой для проекта аудитории — т. е. «взрослых» (старше 16–17 лет) — может вообще не знать

84 Про названные феномены см. работы: *Bruns A.* (2017) Echo chamber? What echo chamber? Reviewing the evidence // 6th Biennial Future of Journalism Conference (FOJ17). 2017. 14–15 сентября. Cardiff, UK. (Unpublished) URL: <https://eprints.qut.edu.au/113937/1/Echo%20Chamber.pdf> (дата обращения 31.07.2019).

Pariser E. (2011) The filter bubble: What the Internet is hiding from you. UK: Penguin UK.

85 *Елистратов В.* (2014) Другая Россия // TJournal [Электронный ресурс]. 2014. 5 июня. URL: <https://tjournal.ru/internet/51138-filial-odnoklassnikov> (дата обращения 31.07.2019).

86 37 TikTok Statistics // Influencer Marketing Hub [Электронный ресурс]. URL: <https://influencermarketinghub.com/tiktok-statistics/> (дата обращения 31.07.2019).

о нем⁸⁷. А TikTok между тем предлагает своим пользователям как раз безопасный микроклимат (в нем проще зарабатывать искомое одобрение и позитивные реакции окружающих) и доступные в пользовании, хотя и сложные по эффектам инструменты производства контента.

TikTok чаще всего не распознается как источник большого и значимого сообщества и экосистемы, в первую очередь, в связи с привычной для общества десубъективацией молодых пользователей. Так что строительство образа желаемого будущего цифрового присутствия гражданского общества по либертарному образцу требует отказа не только от простых бизнес-решений, но и от разных схем лишения пользователей — для начала, привычных «живых», а не виртуальных — субъектности.

Впрочем, в любом случае, какой бы желаемый вариант или сценарий развития мультиплатформенного производства смыслов и экосистем не оказался бы реализован, как вероятности они требуют тщательного внимания со стороны гражданских активистов.

Во-первых, в ситуации мультиплатформенности обладание умением создавать репрезентативные материалы на важных для аудитории площадках, владение навыком сбора активных сообществ вокруг контента в онлайн пространстве — важнейшие конкурентные преимущества. Если голос НКО или других комьюнити, неравнодушных к наблюдаемым социокультурным проблемам и недостаточностям, звучит на разных площадках, это повышает шанс быть замеченным. А если этот голос умеет пользоваться преимуществами этих площадок (всеми инструментами создания нативного контента или виртуальных персонажей, например), знает их различия, разницу «аборигенных» публик, то в таком случае появляется возможность быть и услышанным, и увиденным, и воспринятым любыми другими доступными

87 Tait A. (2019) TikTok Has Created a Whole New Class of Influencer // Vice [Электронный ресурс]. 2019. 14 мая. URL: https://www.vice.com/en_ca/article/597dbn/tiktok-what-uk-stars-influencer (дата обращения 31.07.2019).

способами. И, возможно, объединить эти публикации в единое сообщество, не ограниченное рамками конкретных сетевых площадок.

3. Наконец, остается вариант *нежелательного будущего*, который не так сложно обозначить, если обратить внимание на возможности *опасных трендов*, уже мельком перечисленные выше.

Самым очевидным трендом становится увеличение количества коммуникационных сервисов и трансмедиа-ции контента. На индивидуальном уровне на этом фоне возникает эффект информационного перегруза⁸⁸. Однако на уровне социальных взаимодействий это может привести либо к формированию довольно мощного лобби неолуддитов⁸⁹, либо, напротив, к развитию слактивизма⁹⁰ («диванного активизма» — привычки к «экспертным» онлайн-действиям с минимальным результатом).

Последняя практика означает реификацию и коммодификацию⁹¹ — по сути, превращение в товар, торгуемое благо — активизма как борьбы за справедливость. Уже сейчас многие консервативно настроенные критики полагают, что за киберактивизмом часто стоит желание ограничить свободу высказывания и ввести новые цензурные ограничения⁹². И если намерение ввести «общественный контроль» обернется формированием привычки к нового типа дискурсивным общественным судам,

88 Чумакова В. В центре циклона: какие этические вызовы ставит информационная перегрузка? // Новая Этика от N + 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://etika.nplus1.ru/privacy/storm> (дата обращения 31.07.2019).

89 Jones S. E. (2013) *Against technology: From the Luddites to neo-Luddism*. London: Routledge.

90 См. подробнее про феномен и амбивалентность практики: Lee Y. H., Hsieh G. (2013) Does slacktivism hurt activism?: the effects of moral balancing and consistency in online activism // *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM. 2013. С. 811–820; Rotman D. et al. (2011) From slacktivism to activism: participatory culture in the age of social media // *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. ACM. 2011. С. 819–822.

91 Для работы с терминами см. классический текст: Jameson F. (1979) *Reification and utopia in mass culture* // *Social text* [Электронный ресурс]. №. 1. С. 130–148. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/6792/293a584e2793f6486e5f59-63b57c43cc34d8.pdf> (дата обращения 31.07.2019).

92 Goad J. (2017) *The New Church Ladies: The Extremely Uptight World of «Social Justice»*. Obnoxious Books.

полиции лайков⁹³ и прочим репрессивным практикам, построенным на демонстрации микрофизики власти, то любые попытки избавиться от потенциально стигматизирующей бинарной метафоры «цифры» превратятся в свою полную противоположность. И вместо устройства относительно безопасного пространства производства множественных смыслов, право на которые закреплено за любыми субъектами моральных отношений, мы получим новый тип сегрегации. И построен он будет на апелляции к этическим нормам, которые еще даже не имеют более или менее понятных рамок и репрезентаций.

Вместо заключения. Известные неизвестные, или Новая цифровая этика и гражданский активизм

Как полагают философы, подлинное будущее — это не то, что станет с нами, а то, что будет без нас. То, что произойдет с нами, — простое продолжение нашего настоящего⁹⁴. Поэтому любые футурологические предположения формируются теми представлениями, которые мы сегодня предполагаем нормальными и нормативными. Наши *известные неизвестные* — это те тени возможного завтра, которые мы видим сегодня и для которых пока не придумали регуляций (но уже предполагаем по старой привычке институционализации, что они пригодятся).

Будущее конструирования смыслов — да и самого наступающего завтра — неразрывно связано с ведущимися сегодня боями за этику совместного действия, моральные и нравственные (само)ограничения со-бытия. Очевидно, что уже сейчас гражданские активисты в полной мере вовлечены в релевантную деятельность как субъекты. Очевидно же, что для достижения лучших результатов

93 Мороз О. (2019) «Как будто это что-то плохое»: полиция лайков и онлайн травля // YouTube канал Президентского центра Бориса Ельцина. 2019. 2 апреля. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=d3mn700Bhqo> (дата обращения 31.07.2019).

94 Смирнов И. П. Указ. соч. С. 41.

в вопросе установления «своих» повесток им необходимо обратить внимание на те *слабые сигналы* и потенциально сильные *конструктивные и креативные решения*, которые подбрасывает цифровая среда в виде формирующихся экосистем, их субъектов и платформ.

Не очень понятно, впрочем, как именно мы размечаем границы этических решений. Насколько готовы сводить воедино этическую и любую иную оценку публичных активностей? В какой мере сможем защитить любых субъектов производства смыслов (что тех, к которым привыкли, что новых, рождающихся в «машинной» среде)? И можем ли вообще сконцентрировать свои гражданские усилия не на решении знакомых задач, но на обсуждении проблем, которые только обретают актуальность и для различения которых нужно обладать известной привычкой к сканированию горизонтов?