

Секция «Политические науки»

Ключевые аспекты прикладных исследований социальных сетей в культурной парадигме постмодерна

*Каримов Александр Гаязович*

*Студент*

*Московский государственный гуманитарный университет им. М.А. Шолохова,*

*Факультет политологии, Москва, Россия*

*E-mail: metsakissak@gmail.com*

Аннотация: в статье рассматривается влияние социальных сетей на общество, а также описываются потенциальные возможности социальных сетей в области социального инжиниринга.

Ключевые слова: социальные сети, facebook, VK, социальный инжиниринг, социальный компьютеринг, облачные вычисления, семантический вэб, социальная кибернетика

«Ты болен разумом и верой. Приди за словом и тело станет сильным вновь и дух здоровым»

(с) Аль-Маарри «Обязательность необязательного»

«Если нужно назвать что-то ценное, что дает нам кибернетика — это, конечно, различие между радикальным символическим порядком и воображаемым порядком. Один кибернетик вкратце представил мне те предельные трудности, с которыми можно столкнуться, и главная из трудностей — как представить кибернетически функцию образа: это называется коадаптация хороших форм. Что в живой природе может быть хорошей формой, в мире символического окажется плохой формой.

[...] Трудности, конечно, от этого происходят немислимые, но иначе невозможно отладить две машины до полного соответствия их сигналов..»

(с) Лакан Ж. «Психоанализ и кибернетика»

С самого начала человечества, история базировалась на записи неких культурно-исторических нарративов различных народов для передачи культурно-социального опыта через временные промежутки, более длительные, чем жизнь одного человека. История оставалась правдивой и реалистичной потому, что создавались и передавались мифы, которые официально поддерживались лидерами властных и религиозных сообществ, обладающими технологиями мифоконструирования (письмо и язык, как отдельная его составляющая, как мы помним, появилось задолго до изобретения печатного станка Гуттенбергом). Свидетели неофициальных мифов не могли передать в будущее иное видение ситуации (лично-деятельностное), кроме той, что описывалась властными сообществами, так как не владели способами их длительной временной инкапсуляции - сохранение мифа целостным в течение длительного промежутка времени (100-200 лет), поэтому человечество всегда стремилось к фиксации информации, прибегая к различного типа языкам, где под последним подразумевается технология памяти, опосредующая реальность через систему знаков и символов. Онтологические различия при описании историй различными народами не мешали человечеству существовать до тех пор, пока эти культурные различия не начали пересекаться друг с другом в попытке синхронизировать события и прописать глобальную историю, что определило наступление периода «пересмотра истории». В эпоху электронной культуры и электронной истории эта ситуация меняется кардинально. Интернет, как способ

фиксации и передачи информационно-культурных мифов, вносит эффект ускорения течения Мировой Истории за счет уменьшения скорости обращения информации в глобальном, сетевом мире.

Ускорение передачи данных между народами ведет к трансформации нравственных и моральных ценностей в религиях и локальных идеологиях, оперирующих символическими технологиями; изменяются и системы лингвистического перевода и транскрипции, (так возросшие мощности корпорации "Google" позволили создать универсальный переводчик со встроенной системой коррекции ошибок; еще дальше пошли разработчики поисковой системы WolframAlpha, создав первую в мире систему обработки естественного языка), что дало глобальному миру возможность стать единым информационным полем, где история начинает превращаться в "real-time" (англ. в реальном времени) процесс, в котором конструирование и запись электронно-цифрового мифа происходит раньше, чем события отражаются в реальности общества, так как мир виртуальных сетей влияет на мир реальный.

Нужно подчеркнуть особую роль социальных сетей в этом процессе. Социальные сети - сообщества людей, объединенных на одной виртуальной платформе, - одновременно содержат как огромное количество информации о каждом из его участников, так и информацию об этом обществе в целом. "Народ всего лишь механическая масса людей, все эффекты работы семиотических систем можно проследить на одном человеке" говорил М. Лотман, и можно лишь слегка уточнить это определение, но в контексте электронного сообщества, где "человек" заменяется "пользователем". Пользователи объединяются в группы, ускоряя взаимодействие друг с другом для достижения общей цели (будь то просмотр фильмов, или планирование каких-либо мероприятий) и при этом устанавливая произвольные типы отношений, зачастую отличные от общепринятых социальных правил и норм взаимодействия друг с другом, в которых большинство моделей такого поведения являются не моделями субъективного опыта, но операциональными аналогами этого опыта, не имеющих эмпирической составляющей.

Цифровая история становится отображением культурно-социальных процессов в реальности, проявляясь в виде "мемов" как "генов" информации (по определению того же М. Маклюэна), опосредующих реальность, по тому же принципу, по которому знак опосредует деятельность в теории Л.С. Выготского и одновременно является историческим симулякром, не имеющим в своей практической основе эмпирической составляющей. Нужно заметить, что при моделировании этого процесса в виртуальном пространстве очень важны параметр скорости поступления в социальную сеть исторической информации и ее дозированность, для того чтобы мем приобрел социально-общественную значимость. История как диалог не только нуждается в континуальности коммуникации, но и одновременно требует дискретности в виде встроенных в социальный код процессов "тишины". Увеличение количества данных и скорости передачи информации автоматически уменьшает ее ценность для общества, поэтому ритм является немаловажной характеристикой информационных кампаний (таких, как внедрение новых рекламных брендов или политическая кампания кандидата). Представляется не очень удачным быстрое информационное насыщение электронного мифа данными, потому что это укорачивает срок жизни его символа и разрушает идеологическую структуру мифа, объединяющего пользователей. Мир Когнитивного проекта - это мир индивидуально-направленной истории, где личность в коллективе играет большую роль, нежели чем

коллектив в целом играет в роли личностного развития . Личность более динамична, она меняется быстрее, подтягивая коллективное бессознательное к уровню бессознательного индивидуального, меняя стандартные, общепринятые модели осознания и социального поведения, и что самое важное, бессознательное коллектива, усиливая или ослабляя коллективный интеллект, меняя его приоритеты, схемы действия, логику входов-выходов, деформализируя коллективное мышление.

Социальные сети поддерживают естественно-бессознательное стремление людей к сохранению триады биологических ощущений от своего нахождения в коллективе (безопасность тела, уверенность в собственных действиях и социальное поощрение этих действий), где существуют опорные точки формирования мировосприятия индивидуума; исторически такие социальные сети ограничивались некоей количественной нормой (чаще всего размерами рода, племени, кооператива, города), которая конструируется и проецируется окружающей социальной средой на отдельного человека, регулируя социальные взаимоотношения таким образом, чтобы диада «общество-личность» пребывала в равновесии, являя собой образ и подобие бесконечно малого в бесконечно большом. Современная, электронная личность сталкивается с тем, что количество культурно-социальных связей не может расти бесконечно из-за естественных вычислительных пределов со стороны нейронной сети человека (невозможно уделять внимание 250 друзьям одновременно, но можно уделять очень много внимания 5 друзьям), в то время как скорость формирования цифровой интернет-истории, как неотъемлемой составляющей мировой истории, может расти теоретически до предела скорости восприятия нейронной сети человека (в частности, известный американский психолог Т. Лири указывал на предел в вычислительной способности мозга отдельно взятого человека в процессе выстраивания комбинаторной матрицы социальной стратегии, как группы из четырех нейрополитик (человек) соответственно; об этом же упоминал и известный философ и футуролог Э. Тоффлер), соответствующим образом трансформируя не только сознание и бессознательное отдельной личности, но и коллективное бессознательное общества в целом.

Здесь нужно отметить нарастающую потребность в развитии символьных технологий при исследовании всего спектра social web; являясь смешанным типом СМИ (не горячим и не холодным в определениях СМИ данных М. Маклюэном ), интернет в первую очередь был создан как холодное СМИ (гипертекстовые ссылки, система передачи текста), но с ускорившимся по закону Мура развитием технологий “облачных” вычислений, интернет постепенно смещается в сторону “горячих” СМИ (видео- аудио-подкасты, интернет-радиостанции) являясь цифровым хранилищем мировой истории и культуры, интернет оперирует в первую очередь символами и знаками. В частности, по мнению К. Сао и Дж. Вонга , возрастет роль и влияние такой науки как семиотика, что позволит государственным структурам перейти на принципиально новую форму взаимодействия между социальными сетями и государственным аппаратом. Регулируя, с одной стороны, контекст, а, с другой стороны, символы медиапространства, государственный цензор способен конструировать социальное пространство не только в виде теоретических стратегий, но и в виде тактических символьных кампаний и социальных машин. Постепенное смешение культур в интернете приведет в будущей перспективе к смешению культур и стандартизации политики в социальной реальности. Символьные технологии (такие как семиотика, системный подход, социальный компьютеринг, соци-

альный инжиниринг, product placement, mediapublic relations и др.) в исторической парадигме наступающего постмодерна способны управлять ходом человеческой истории, взаимодействуя не только с миром социальной реальности, но больше и в первую очередь с миром когнитивной реальности, где символьное производство (не важно, конструируешь ли ты код для банковских систем или создаешь идеологию для определенной социальной группы) выходит на первый план формирования как локальных политических и финансовых повесток, так и глобальной человеческой истории.

Различная эстетика описания культурных феноменов в истории рождает различные нарративы, их описывающие: более красочно описанный миф, в электронной реальности выражаемый мемами (которые выражают степень массовости социального стереотипа и одновременно корректируют их); более формально описанный, в исторической реальности реализующий главные принципы и нормы социального поведения в информационной Вселенной, где интернет - образ и подобие, как индивидуальности века, так и человечества в целом; человечества, в котором все личности предельно объединены либо находятся в перспективе такого объединения.

Возникает необходимость в выработке внятных механизмов формирования информационных поводов, корректировки политической повестки в рамках социальных сетей и управление этой повесткой. Социальные сети, при условии соответствующей потребности в обществе, превращаются в политические институты, которые генерируют и формируют политическую реальность через конвертацию государственных символов и дискурса власти, в последствии записывая эту трансформированную культурно и социально историю на “электронной ризоме” при помощи доступных им технических преимуществ современных информационно-коммуникационных средств и одновременно регулируя символическое содержимое электронной, а, соответственно, и социальной реальности.

Если раньше политическим актором были институты государственной власти, то в электронную эпоху social web политическим актором может становиться сетевое сообщество, выражающее свою политическую волю путем социального протеста, где протест - это символически оформленный акт-требование определенной части общества к носителям власти на пересмотр нормативной структуры государства путем внесения корректив в процессе формирования условий взаимодействия власти с обществом и равноправный доступ к этому процессу как со стороны представителей власти, так и со стороны общества в целом. Прежний общественный договор устарел, и все чаще представители общества призывают путем протеста к открытости и прозрачности в процессе пересмотра этого договора.

В процессе формирования общества social web будет возрастать роль таких наук как социальная кибернетика и социальный компьютеринг. Представляя собой междисциплинарные исследования, в которых облачные вычислительные технологии IT смешиваются с социальной психологией, семиотикой и семантикой, социологией и социальной инженерией, эти направления представляются весьма перспективными с точки зрения развития самого интернета в будущем как сети, и обусловят главенство на потенциальном рынке web 3.0, обозначенном как “семантическая паутина”; интенсификация развития контекстных форм анализа контента и инструментов краудсорсинга позволит редактировать электронную, а, следовательно, социальную историю без непосредственного вмешательства в нее.

Можно только предполагать, какие огромные возможности в области социального управления и социальной инженерии раскрываются исследователям благодаря синтезу, казалось бы, разнородных социальных научных дисциплин. В качестве примера хотелось бы привести данные поверхностного исследования social web на предмет плотности социальных связей (на примере социальных сетей vk.com и facebook).

По результатам исследования можно заметить различие в конструкции социальных кластеров; если в vk.com можно отследить слабую связность социальных кластеров друг с другом (см. рис.1) и их изолированность друг от друга, то в Facebook социальные связи распределяются более равномерно - не только за счёт вовлечённости в данную социальную сеть большего количества пользователей, но и из-за разных принципов организации (см. рис.2) этих сетей.

Рис.1 Социальные кластеры сети VK Рис.2 Социальные кластеры сети Facebook

Более тесно организованное социальное пространство сети facebook.com позволяет транслировать личностные когнитивные схемы (в виде идеологических концепций, социальных мифов и нравственных ценностей) практически неограниченному кругу лиц, при соблюдении правила одобрения этих конструкций пользователями сети. VK, напротив, организован таким образом, что нравственные ценности социальных групп слабо связаны друг с другом. С одной стороны, это улучшает эффект управляемости локальных сетевых сообществ; с другой стороны, ухудшается когнитивная связность между пользователями в целом. Нужно заметить, что данные временные срезы вариативны в процессе, как развития социальных сетей, так и развития мобильных средств связи; социальные сети меняются, меняется и пользователь.

Оперируя объектами прошлого, история пишется, исходя из острых тем настоящего, с целью сформировать образ желаемого будущего через педагогику прошедшего. Расширяющиеся границы электронного мира, испытывающие межцивилизационное, кросс-культурное давление при взаимодействии разных наций между собой, постепенно утончаются и начинают исчезать. Процессы слияния различных культур содержат в себе как новые возможности для творчества, научных достижений, так и новые угрозы, и могут пугать. Трансформации подвергается все: нации, культуры и даже наука, и везде, куда бы мы ни посмотрели, мы можем видеть стремление к взаимодействию вне установленных ранее границ. Виртуальный мир, рождаемый новыми информационно-коммуникационными технологиями, лишь только ускоряет процессы синтеза. Границы между, казалось бы, разными нациями исчезают, и возникающая первичная реакция – поддержать свою безопасность через концентрацию вокруг себя своей группы, народа, религии.

Кажущийся логичным, такой подход является неудачным и неприемлемым. Никогда уже человечество не будет таким, как прежде, и попытки опираться на старые модели поведения, взаимодействия и ценности будет лишь самообманом, ведущим к технологическому, культурному, ценностному отставанию и неизбежной эскалации новых конфликтов и насилия. Поиск новых моделей взаимодействия через создание универсальных, общечеловеческих паттернов поведения, постепенный отход от бинарных моделей политического взаимодействия через создание многовекторных моделей политики – вот те направления, в котором будет двигаться информационный, постколониальный Мир. Мир будущего - это мир, где самой главной ценностью будет Человек, его восприятие, познание и взаимодействие с самим собой.

## Литература

1. McLuhan M. «The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man», N.Y., The Vanguard Press, 1951.
2. Тоффлер Э. «Метаморфозы власти», АСТ- Москва, 2009.
3. Делез Ж., Гваттари Ф. «Капитализм и шизофрения. Тысяча плато», АСТ-Philosophy, М., 2010.
4. Шагиев Р. «Актуальные проблемы создания и внедрения технологий суперкомпьютерного моделирования в науку и промышленность», МСКФ, 2012.
5. Zhao X., Wang J.J. “Regulating political symbols. China Advertising Law and politicized advertising”, Journal of Advertising Research, 2011.

## Слова благодарности

Автор благодарит Евгеньеву Татьяну Васильевну за поддержку, Грязнову Ольгу за корректирование текста, а так же Кашча Андрея за скрипт прорисовки карт социальных сетей facebook и vk. В исследовании была использована информация о социальных связях более чем 1300 пользователей (47% для сети facebook и 53% для сети VK, объем фальшивых страниц не превышает 0,5%, 1 точка на карте – 1 человек)

## Иллюстрации

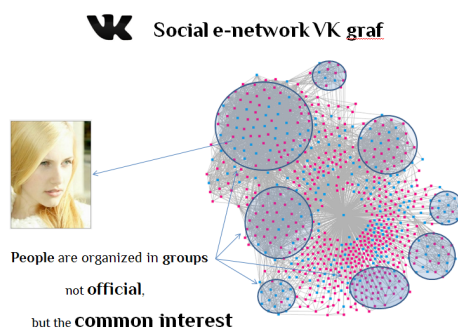


Рис. 1: Социальный граф VK

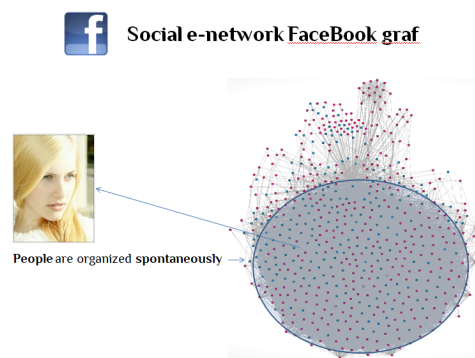


Рис. 2: Социальный граф Facebook