

Секция «Связи с общественностью и теория коммуникации»

Краудсорсинг как технология информационного общества

Горшкова Елена Григорьевна

Студент

*Волгоградская академия государственной службы, Государственного и
муниципального управления, Волгоград, Россия*

E-mail: Salvator-lux@yandex.ru

Краудсорсинг как технология информационного общества. Информация трансформирует мир вокруг, становится частью нас самих, изменяет принципы восприятия действительности. Одним из неотъемлемых элементов информационной эпохи является интернет. Он в значительной степени изменил мировоззрение современного человека и его социальные практики. Так, к примеру, по мнению ведущего американского исследователя Интернета профессора Нью-Йоркского университета Клая Ширки, следует говорить о принципиальных изменениях в использовании свободного времени. Если в век телевидения большая часть времени уходила на пассивное потребление информации, сегодня все больше и больше представителей цифрового поколения тратят время на производство информации и ее публикацию в публичном пространстве, где оно становится предметом обсуждения. Ширки называет подобные явления «позитивной девиантностью» и утверждает, что Интернет позволяет усилить «позитивные отклонения», меняя культуру проведения свободного времени и предоставляя большой спектр инструментов для реализации альтруистских предпосылок. Таким образом, на смену традиционных Web-сервисов первого поколения, приходит идеология Web 2.0, построенная на принципе привлечения пользователей к наполнению ресурсов контентом. Само понятие Web 2.0 впервые ввел Т. О'Рейли 30 сентября 2005 года в своей статье «Tim O'Reilly – What Is Web 2.0». Важным элементом современного Интернет-пространства являются социальные сети, которые представляют собой веб-сервис, предназначенный для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений. По мнению Г.В. Градосельской, современное общество пронизано сетями социальных отношений – устойчивыми системами связей и контактов между индивидами. Виртуальные социальные сети охватывают все больше и больше пользователей. Практически ежедневно создаются сотни виртуальных сообществ по всему миру, привлекающие огромное количество пользователей. Успешность функционирования виртуальных сетевых сообществ определяется в частности тем, насколько участники сообщества или «комьюнити» способны воспроизводить социальные ресурсы. Под термином «социальные ресурсы виртуального сетевого сообщества» понимаются свойства социальной организации сообщества, способствующие повышению эффективности функционирования социальной структуры и включающие единые технические стандарты коммуникативных взаимодействий, социальное время, социальную навигацию, а также основанную на доверии деятельность по созданию (совместному использованию) контента и иные ресурсы. В киберпространстве разработка, распространение и потребление контента является отражением социальных отношений участвующих в этом процессе акторов, а значит, указанные процессы лежат в основе функционирования социальной структуры комьюнити. Наступление новой информационной эпохи породило и новую технологию (краудсорсинг), позволяющую привлекать в качестве ресурсов глобальные сообщества людей (crowd – толпа).

Среди разнообразных виртуальных сообществ выделяются те, которые построены на базе платформ, созданных по технологии краудсорсинга. Краудсорсинг получил распространение благодаря глобальным сетевым технологиям, предоставившим сразу многим людям доступ к общим информационным ресурсам и возможность участвовать в массовой коллективной деятельности, не ограничиваясь одной территорией. Термин впервые был введен писателем Джеффом Хау и редактором журнала Wired Марком Робинсоном в июне 2006 года. Технология краудсорсинга («крауд» – толпа), подразумевающая возможность использовать на добровольных началах интернет-сообщества, стала не просто очередным шагом в развитии средств коммуникаций. Она обозначила тенденцию к расширению возможностей широкого доступа к обмену информации миллионов людей. Возможности краудсорсинга определены целям рядом особенностей среды Интернет. Например, в особенности виртуального пространства, где в отличие от реальной жизни перестали действовать ограничения во времени и пространстве. Дело в том, что в Сети работают совершенно иные мотивации к тем или иным действиям, нежели в реальной жизни. У людей, которые создавали и продолжают создавать Википедию, в реальной жизни такой потребности нет. В Сети уже выложены маршруты вашего следования с советами, предупреждениями, историческими справками. И таких сетевых феноменов множество. В этом неизвестном ранее пространстве человек открывается совершенно неожиданно даже для самого себя. При этом он может действовать индивидуально, с учетом личных мотивов, желаний, талантов. Но еще более серьезные и чрезвычайно неожиданные результаты возникают, когда сетевые люди объединяются для решения какой-то важной задачи. Причем такой задачи, за которую в реальной жизни никто из них никогда бы не взялся. Основная задача – найти ту сетевую площадку, где можно быстро собрать большое количество людей для решения определенной задачи. Они, эти задачи, могут быть разными. Но лишь большая платформа позволяет получить нужный результат, потому что на ней начинает работать то, что принято называть законом больших чисел. Базисом всех проектов, использующих краудсорсинг, являются талантливые люди, которые готовы жертвовать собственным временем. Как правило энтузиасты, которые занимаются такими проектами, стремятся не столько заработать денег, сколько получить моральное удовлетворение от работы. Вероятно, по этой причине самыми масштабными примерами краудсорсинга до сих пор были некоммерческие проекты. Так или иначе, в основе краудсорсинга лежит принцип «добровольности». «Добровольность» участия определена сетевым принципом организации краудсорсинга и доверительным отношением к возникаемой задаче. Человек сам определяет, сколько времени и сил (иногда и собственных средств) он может тратить на участие в том или ином проекте. Мотивы в этом случае бывают разные: кого-то привлекает небольшая оплата, для других – это развлечение. Известный пример – перевод литературных произведений и сериалов. Последняя книга про волшебника Гарри Поттера была переведена усилиями «коллективного разума» всего за два дня. Принцип – тот же, что и в коммерческих проектах: каждый из множества поклонников переводит небольшой отрывок текста, от нескольких абзацев до единственной фразы, лучшие варианты определяются голосованием, и невероятно быстро достигается желаемый результат, недостижимый никакими иными способами. Таким образом, почти у каждого человека есть компетенция, которую он зачастую не имеет возможности применить, или хочет применять чаще и больше для решения интересных ему лично задач. И здесь на

помощь приходит краудсорсинг.

Литература

1. Литература:

2. 1. Градосельская, Г.В. Социальные сети: обмен частными трансфертами / Г.В. Градосельская // Социологический журнал. – 1999. – № 1/2. – С. 156.
3. 2. О’Рейли Т. Что такое Веб 2.0 Режим доступа [Электронный ресурс]. –URL.: <http://www.computerra.ru/think/234100/>(дата размещения – 03.01.2009)
4. 3. Shirky С. Cognitive surplus: Creativity and generosity in a connected age. Penguin Press HC, 2010