Слово редактора-составителя

Денис Ю. Сивков
РАНХиГС, Москва, Россия

Дигитальная социология: напряжения, неопределенности, нерешенные проблемы

doi: 10.22394/2074-0492-2018-3-8-13

Представленное ниже слово редактора являет собой скорее признание ряда неопределенностей и сложностей, чем отчет в уверенном и поступательном движении вперед в субдисциплине — дигитальной (цифровой) социологии. Да, всем известно, что «сейчас мы живем в цифровом обществе» [Lupton, 2015, p. 2]. Действительно, сегодня сложно представить другое взаимодействие, кроме взаимодействия, опосредованного гаджетами, всемирной паутиной, приложениями и алгоритмами. Например, тотальная дигитализация общества выражается в том, что контроль над технологиями требует изобретения и задействования других цифровых технологий. В Англии в школах и университетах решили использовать специальное приложение, которое стимулировало бы школьников и студентов не пользоваться гаджетом.

Сивков Денис Юрьевич — кандидат философских наук, научный сотрудник Социологического института РАН, филиал Федерального научного-исследовательского социологического центра, доцент кафедры эпистемологии и теоретической социологии Института общественных наук РАНХиГС. Научные интересы: STS, антропология космоса и космонавтики, исследования мобильностей. E-mail: d.y.sivkov@gmail.com

Denis Yu. Sivkov — PhD in Philosophy, Research Fellow at the Sociological Institute of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Sciences, Associate Professor, School of Public Policy of RANEPA, Moscow. Research interests: STS, anthropology of outer space, mobilities studies. E-mail: d.y.sivkov@gmail.com

Статья выполнена при поддержке гранта Российского научного фонда (проект РНФ No17-78-20164) «Социотехнические барьеры внедрения и использования информационных технологий в современной России: социологический анализ».

Acknowledgements: the research is supported by the Russian Science Foundation grant (RSF No17-78-20164) “Sociotechnical barriers of the implementation and use of information technologies in Russia: sociological analysis”.

Британские ученые били во все колокола: использование гаджетов существенно снижает производительность труда. Мобильные технологии в университете и академии влияют на концентрацию внимания, и в итоге на оценки. В самом деле, если на лекции смотришь в групповой чат, в котором переписываются те, кто сейчас на лекции, материал запоминается хуже, и лекция вдохновляет гораздо меньше. Решение предложили несколько студентов из Копенгагена. Они разработали приложение *Hold,* которое вознаграждает пользователя за то, что он или она не пользуется своим гаджетом. Чем реже вы заходите в смартфон, чем меньше вы проводите в нем времени, тем больше баллов вам начисляется. Эти балы потом можно конвертировать в кофе в универе, попкорн в кинотеатре, скидки в магазинах или потратить на благотворительность. Два кофе обойдутся вам в 300 очков. За 20 минут без айфона с 7 до 23 часов вы можете получить 10 баллов. Приложение доступно для *Android* и *iOS*. Сейчас *Hold* внедряется в 170 британских университетах. В мире сложных технологий отказ от сложных технологий, видимо, возможен только с помощью привлечения других сложных технологий. Для того, чтобы не смотреть в смартфон, вам нужна колоссальная внешняя машинерия власти, разработчики, стартапы, инфраструктуры, переговоры с разными акторами и т. д.

Однако констатации того, что общество стало цифровым, явно недостаточно для того, чтобы дигитальная социология состоялась. Я предлагаю следующий ход: обозначить далеко не полный набор напряжений для того, чтобы с помощью нерешенных проблем (если не антиномий!) очертить поле субдисциплины. Первое напряжение, о котором следует сказать — это напряжение в самой формулировке между дигитальным и социальным. В зависимости от того, на что ставить ударение, меняется смысл дигитальной социологии. В первом случае *digital sociology* претендует из субдисциплины превратиться в социологический мейнстрим. Во втором случае — дигитальное является лишь полем исследования более или менее традиционной социологии в том смысле, что оно всего лишь заменяет другие способы опосредования и/или вписывается в уже сложившиеся социальные структуры и отношения.

Это напряжение в книге Деборы Луптон оформляется в том, что, с одной стороны, дигитальное конституирует социальное [Ibidem.], а, с другой стороны, изучение цифрового на деле означает «фокус на самости, воплощении, идентичности, властных отношениях, социальном неравенстве, социальной структуре, социальной сети, социальных институтах, социальной теории» [Ibid. p. 5]. В первом случае дигитальное требует новый язык описания, а дигитальная социология претендует на переописание оснований социологического знания. Во втором случае речь идет только о смене объекта исследования.

Кажется, что, несмотря на ревизию и даже отмену понятия социального, социологические традиции и даже влияние классиков все еще сильны. Для исследования *PokemonGo* и компьютерных игр все еще нужны Гофман и Гарфинкель [Глазков, 2018; Рейнюк, Широков, 2018]. То, как цифровое вписывается в традиционные структуры, можно проиллюстрировать интерпретацией использования фейсбука в Амазонии. По мнению антрополога Стефани Алеман, индейцы племени ваи-ваи с легкостью становятся пользователями соцсети и с удовольствием серфят в фейсбуке, потому что для их ментальности и социальных отношений вполне привычно иметь нестабильную идентичность между человеческим и нечеловеческим и иметь опыт путешествия души по различным мирам [Aleman 2012].

Другое напряжение связано с этимологией слова *digital* и одним требованием классической социологии, автором которого является Эмиль Дюркгейм. Как известно этимология дигитального происходят от латинского *digitus* (палец). *Digitalis* есть то, на что можно указать пальцем или само указание. Дюркгейм в «Самоубийстве», отделяя молодую социологию от пустой метафизики, писал: «Вместо того, чтобы предаваться метафизическим размышлениям по поводу социальных явлений, социолог должен взять объектом своих изысканий ясно очерченные группы фактов, на которые можно было бы указать, что называется пальцем, у которых можно было бы точно отметить начало и конец — и пусть он вступит на эту почву с полной решительностью» [Дюркгейм, 1998, с. 4-5]. Выяснилось, что социологи не могут указать на свои объекты пальцем, даже если они исследуют небольшой город типа Догвилля Ларса фон Триера. Так же обстоит дело и с цифровым. К сожалению, или к счастью, дигитальное не может быть тем, на что просто можно было бы указать пальцем.

Мы до сих пор не понимаем, что именно следует относить к цифровому, — алгоритмы и протоколы, материальное «железо» или визуальный интерфейс, инфраструктуры или социальные отношения. Очевидно, что дигитальное не может ни редуцироваться ни к одному из этих типов акторов или сил, ни быть зонтичным понятием, синтезирующим всех действующих лиц. При этом оппозиция непрерывности и прерывности в смысле аналогового и цифрового из теории коммуникации прошлого века ничего не проясняет. Не помогает также противопоставление дигитального старым медиа. Для приближения к цифровой реальности нам все еще требуются ирредукционистские онтологии, которые позволят понимать дигитальное как временный результат хрупкой конфигурации различных сил, которая все время изменяется и масштаб которой практически неопределим.

В этом номере авторы оригинальных статей и переводов своими исследованиями так или иначе показывают напряжения, неопределенности и нерешенные проблемы дигитальной социологии.

Алиса Максимова и Константин Глазков в своей статье предлагают собственную программу изучения цифровых технологий в рамках микросоциологических подходов и формулируют ряд концептуально-методологических принципов, на которые можно опираться при выработке и шлифовке нового языка в микроанализе цифровых технологий. Дмитрий Рогозин в полемической манере обращается к опыту работы российских опт-ин онлайн-панелей, выявляя их основные слабые стороны. Несмотря на то, что подобный цифровой инструментарий располагает обширной информацией о поведении панелистов в предыдущих опросах, эти данные остаются без внимания. Таким образом, основным «дефектом» онлайн панелей оказывается избегание ошибок и любых сбоев. Лилия Земнухова рассматривает различные контексты бытования «социотехнического» как аналитического понятия, а также сопоставляет его с понятием «цифрового». Чтобы продемонстрировать возможности и ограничения в изучении этой области в условиях технократического дискурса и цифровой экономики, автор фокусируется на исторической перспективе, уделяя отдельное внимание подходам к проблеме, свойственным STS и цифровой социологии. Статья Полины Колозариди посвящена специфике *Internet Studies*; рассматривая эволюцию направления через историю исследовательских центров, автор схватывает ряд важных особенностей этой дисциплины, таких, как производство «исследовательского» знания, совпадающее с производством самого объекта исследования, что принципиально отличает «продукцию» интернет-исследований от чисто академических работ.

Текст Галины Орловой посвящен локальным способам смотрения, которые практикуют участники сообщества «Ретро Обнинск», когда рассматривают старые фотографии «города мирного атома». Содержательно текст выполнен в жанре цифровой этнографии зрения, эпистемологически — отражает сдвиги в работе социального исследователя, который использует качественные методы, вызванные воздействием цифровых технологий. Ольга Логунова и Николай Руденко представляют результаты контент-анализа статей российских печатных СМИ, посвященных теме информационных технологий. Авторы концентрируются на анализе темы упоминающихся в статьях барьеров (рисков, угроз). Ади Кунцман, Екатерина Богданова, Элли Пономарева и Анна Щетвина рассказывают о результатах эмпирического исследования того, как и почему российские профессионалы IT-сферы отказываются от использования интернета или ограничивают себя в этом. За фасадом не-пользования обнаруживается ансамбль причин, связанных социально-культурным и политическим контекстом.

Раздел переводов открывает программный текст Эвелин Руперт, которая демонстрирует возможности топологического под-

хода к анализу столь сложного (и «невидимого») объекта, как государственные и коммерческие базы данных. Исследовательница демонстрирует, что топологический анализ способен вскрыть «встроенные», не случайные характеристики таких баз данных, являющихся существенной частью государственной политики, направленной на формирование субъектности. Также впервые в печатной форме читатель встретится в этом номере с небольшой заметкой-эссе Ника Сивера, посвященной проблеме машинного слуха (до этого номера данный текст был доступен заинтересованному читателю лишь в виде неопубликованного драфта на английском языке), где автор пытается выйти на подступы к одной из, возможно, наиболее актуальных проблематик ближайшего будущего — социальности компьютерных алгоритмов.

Рецензия Николая Руденко на книгу Нортье Маррес поможет русскоязычному читателю детально ознакомиться с ее критикой с позиций STS существующих способов анализа цифровых данных. Рецензия Ксении Романенко на коллективную монографию о молодежном (читай: в первую очередь цифровом) активизме не только помогает взглянуть на проблемы гражданского/политического под цифровым углом, но и знакомит с широким спектром современных американских движений против дискриминации.

Библиография

Глазков К. (2018) Механизмы соблюдения приличий в геолокационных играх. *Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены*, 1: 36-59.

Дюркгейм Э. (1998) *Самоубийство. Социологический этюд*, СПб.: Союз.

Рейнюк А., Широков А. (2018) Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике. *Социологическое обозрение*, 3: 233-279.

Aleman S. (2012) Technology, representation and the “E-thropologist”. The shape-shifting among native amazonians. Whitehead N., Welsch M. (eds.) *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects and the end of anthropology*, Boulder: University Press of Colorado: 147-156.

Lupton D. (2015) *Digital sociology*, London; New York: Routledge.

References

Aleman S. (2012) Technology, representation and the “E-thropologist”. The shape-shifting among native amazonians. Whitehead N., Welsch M. (eds.) *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects and the end of anthropology*, Boulder: University Press of Colorado: 147-156.

Durkheim E. (1998) *Samoubijstvo. Sotsiologicheskij ehtyud* [Le suicide], SPb.: Soyuz.

Glazkov K. (2018) Mekhanizmy soblyudeniya prilichiĭ v geolokatsionnykh igrakh [Mechanisms for maintaining proprieties in location-based mobile games]. *Monitoring obshhestvennogo mneniya: Ehkonomicheskie i sotsial'nye peremeny* [Monitoring of public opinion: economic and social changes], 1: 36-59.

Lupton D. (2015) *Digital sociology*, London; New York: Routledge.

Rejnyuk A., Shirokov A. (2018) Ehtnometodologiya videoigr: fenomenal'noe pole v igrovoj praktike [Ethnomethodology of videogames: phenomenal field in game practice]. Sotsiologicheskoe obozrenie [Russian sociological review], 3: 233-279.

Рекомендация для цитирования / For citations:

Сивков Д.Ю. (2018) Дигитальная социология: напряжения, неопределенности, нерешенные проблемы. *Социология власти*, 30 (3): 8-13.

Sivkov D.Y. (2018) Digital Sociology: Tensions, Ambiguities, Unsolved Problems. *Sociology of Power*, 30 (3): 8-13.

Поступило в редакцию: 28.09.2018; принято в печать: 29.09.2018