

Авторитет индивида в сети поддерживается благодаря высокому интеллекту, оказанию регулярной помощи другим, эмоциональному позитиву, заботе про сохранение собственной репутации, совершение интегрирующих действий.

Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ / Сергей Васильевич Бондаренко : монография. – Ростов- на Дону. – 2004. – 320 с.

Глава 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОЦИОСТРУКТУРНОГО АНАЛИЗА ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ, ФУНКЦИОНИРУЮЩИХ В СОЦИАЛЬНОЙ СИСТЕМЕ КИБЕРПРОСТРАНСТВА

Как отмечалось во введении к монографии, функционирование виртуальных сетевых сообществ происходит в социо-технической среде, получившей название киберпространство (кибернетическое пространство). Эта среда имеет существенные отличия от ставшей привычной для человека физической среды, и поэтому при рассмотрении вопроса о социальной структуре виртуальных сетевых сообществ, на наш взгляд, необходимо, в первую очередь, описать саму среду, в которой происходят социальные интеракции.

В первом параграфе настоящей главы мы опишем пространство, в котором осуществляются социальные взаимодействия, рассматриваемые в нашем исследовании. При этом автор руководствуется тем фактом, что киберпространство относительно слабо изучено и потому особенности его функционирования позволят многое понять в тексте работы. В связи с вышесказанным представляется целесообразным процитировать Энтони Гидденса: «Пространство не является бессодержательным измерением, вдоль которого структурируются социальные группировки, но должно рассматриваться с позиций своего участия в становлении систем взаимодействий»¹.

Появление новой социальной общности, в которую вошли пользователи сетей, это часть объективного процесса возрастания социального в жизни людей, рассматриваемого в аспекте поведения, ориентированного на сотрудничество. В первом параграфе настоящей главы мы обоснуем представленный выше тезис и предложим наше видение социальной общности пользователей теле-

¹ Г денс Э Устроение общества. Очерк теории структуризации / Пер. с англ. И. Тюриной. М.: Академический Проект, 2003. С. 491.

Глава 1. Теоретико-методологические аспекты социоструктурного анализа..коммуникационных сетей с точки зрения функционирования пространства социальных взаимодействий.

Автор считает необходимым обратить внимание на тот факт, что в настоящем исследовании речь идет о социальных аспектах функционирования глобальных и локальных телекоммуникационных сетей общего пользования. В то же время не менее глобальные телекоммуникационные сети, типа сети межбанковских расчетов SWIFT и других аналогичных сетей, остались вне поля рассмотрения. Связано это с тем, что в таких специализированных сетях информационные потоки, в содержательном отношении, не имеют социальных составляющих и, соответственно, носят исключительно технический характер, а значит, их изучение выходит за рамки данной работы.

Во втором параграфе рассмотрим теоретические аспекты анализа социальных структур, а в третьем - осуществим генезис базового для нашей работы понятия «виртуальное сетевое сообщество». Тех самых сообществ, которые позволили объединить, казалось бы, несовместимое - возрастающую автономию индивидов и увеличивающуюся их зависимость от общественной солидарности.

И, завершая введение к главе, посвященной теоретическим основаниям функционирования виртуальных сетевых сообществ, автор считает своим долгом четко обозначить свою позицию в вопросах исследовательской парадигмы. При всем многообразии подходов к моделированию социальной структуры, на наш взгляд, наиболее объективным может считаться неоклассицизм, как научное направление, синтезирующее структурный функционализм, символический интеракционизм и структурализм.

21

Глава 1. Теоретико-методологические аспекты социоструктурного анализа...

§ 1. Основные характеристики социальной системы киберпространства, необходимые для осуществления социоструктурного анализа виртуальных сетевых сообществ

...Вскоре он почувствовал сомнение в своей жизни и слабость тела без истины, он не мог дальше трудиться и ступать по дороге, не зная точного устройства всего мира и того, куда надо стремиться.

Андрей Платонов Ко[^]лован

В настоящем параграфе мы рассмотрим понятие социальной общности пользователей телекоммуникационных сетей, а также системные качества социальной системы киберпространства², в рамках которой функционируют социальные структуры виртуальных сетевых сообществ. Для того чтобы понимать причины появления указанной общности, мы выскажем нашу точку зрения на взаимосвязь технологического и социального в современном мире, а также на взаимосвязь и взаимозависимость социальных процессов, происходящих в офлайне и в онлайне.

Начнем же с рассмотрения характеристик новой среды социальных взаимодействий, с рассмотрения феномена виртуальности. Слово «виртуальный» происходит от латинского «*virtualis*», что означает «возможный; такой, который может или должен появиться при определенных условиях»³. Следовательно, термин «виртуальный» относится к образам, моделям и иным артефактам, которые кажутся пользователю реальными, однако фактически не существуют в пространстве монитора соответствующего телекоммуникационного устройства, а созданы соответствующим

² Хотя подавляющее большинство исследователей не ставит под сомнение существование единого киберпространства, тем не менее некоторые авторы, например Стюарт Бигэль (Stuart Biegel), считают, что имеется скорее множество киберпространств, в которых в зависимости от вида деятельности участвуют пользователи. В частности, дискуссия на эту тему представлена во второй главе монографии указанного автора (см.: Biegel S. *Beyond our Control? Confronting the limits of our legal systems in the age of Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001). В нашем исследовании -ю тексту приводим аргументы, доказывающие существование единой общности пользователей телекоммуникационных сетей. Разделение же по видам деятельности не может служить основанием для утверждения об отсутствии в указанных сетях единого пространства социальных взаимодействий.

³ См.: Виртуальный // Словарь иностранных слов. М.: Русский язык, 1990. С. 106.

22

§ 1. Основные характеристики социальной системы киберпространства...

программным обеспечением⁴. Иными словами, виртуальным называют объект, который полностью выполняет свои функции, но не имеет физического воплощения.

Объективно говоря, использование термина «виртуальный» в его традиционном смысле, применительно к артефактам телекоммуникационных технологий, весьма неудачно, ибо не может быть такого артефакта, как «нереальная - виртуальная» или же «потенциально» реальная вещь (к примеру, компьютерная программа)⁵. Подчеркнем, что в процессе создания «виртуального» физически существуют строки кода компьютерных программ, соответствующие аппаратные средства, благодаря которым появляется виртуальная реальность. Такая же ситуация и с осуществляемыми посредством использования телекоммуникационных сетей социальными взаимодействиями, функциональность которых реализуется путем использования объектов иной природы. Таким образом, по своей сути «виртуальное» является вполне реальным.

Как утверждает американский социальный антрополог Брайан Пфaffenбергер (Brian Pfaffenberger), виртуальность - не «новая действительность», но часть повседневности. Поскольку виртуальность социальна, говоря о ней, необходимо подразумевать термин «социальная виртуальность»⁸.

Соответственно, возникает проблема наименования среды, в которой осуществляются социальные взаимодействия. В современном английском языке применительно к пространству телекоммуникационных сетей вместо слова «реальный» используется неологизм «meatspace»⁷. Так, один из идеологов киберпростран-

* К сожалению, проблематика виртуальности в настоящее время весьма слабо разработана. Предпринимаемые попытки понять суть феномена в значительной степени носят когнитивный и прикладной характер. В частности, мы можем упомянуть в связи с этим монографию российского исследователя Давида Исааковича Шапиро: Шапиро Д.И. Человек и виртуальный мир. Когнитивные, креативные и прикладные проблемы. М.: Эдиториал УРСС, 2000.

⁵ Объективно говоря, использование терминов «киберпространство» и «виртуальная реальность», а также производных от них слов применительно к социальной реальности не совсем корректно. Особенно наглядно это видно с позиций феноменологической социологии, однако иных устоявшихся терминов для описания пространства социальных взаимодействий в телекоммуникационных сетях пока нет, и поэтому мы в дальнейшем будем использовать указанные дефиниции, при этом, в первую очередь, ориентируясь на их социальную составляющую. *

• Pfaffenberger B. The Social Anthropology of Technology // Annual Review of Anthropology. 1992. №21. P. 491-516.

⁷ Термин, на момент написания настоящей работы, не получил однозначного русскоязычного аналога. Впервые в толковых словарях термин появился в 2003 г. («Оксфордский толковый словарь английского языка»). Дословный перевод - «мясное

пространство».

23

ства Джон Перри Барлоу (John Perry Barlow)⁸ для описания мира «реальной действительности, мира, в котором люди встречаются лицом к лицу и участвуют в социальном взаимодействии в физической среде», зачастую использует термин «meatspace». Мы же в дальнейшем будем использовать для описания среды взаимодействий уже устоявшиеся в русском языке слова: «офлайн» - применительно к взаимодействиям в «физической» среде и «онлайн» - к процессам, происходящим в телекоммуникационных сетях. Эти англоязычные термины мы предпочитаем транслитерировать, ибо они не поддаются точному переводу.

Практика функционирования телекоммуникационных сетей доказала, что «виртуальное» и «реальное» могут существовать отдельно друг от друга, в своем же синтезе они создают картину окружающей человека объективной реальности⁹. Связь «реального» и «виртуального» достаточно сложна, она требует философского осмысления, которое еще необходимо сделать науке на новом онтологическом уровне. А пока этого не произошло, было бы ошибочным при восприятии виртуальности сводить все исключительно к постулатам традиционного реализма или же к постсовременным философским концепциям.

После столь необходимого предисловия перейдем к рассмотрению факторов, влияющих на формирование «социальной общности пользователей телекоммуникационных сетей», в рамках которой функционируют социальные структуры виртуальных сетевых сообществ. Сам факт существования в глобальных телекоммуникационных сетях социальной общности¹⁰ свидетельствует

⁸ Джон Перри Барлоу - вице-председатель Фонда электронных рубежей (Electronic Frontier Foundation), некоммерческой исследовательской и правозащитной организации, занимающейся социальными и правовыми проблемами функционирования киберпространства. Фонд электронных рубежей был основан Барлоу в 1990 г. совместно с Митчелом Д. Кейпором. 8 февраля 1996 г в Давосе (Швейцария) на Всемирном экономическом форуме Барлоу огласил «Декларацию ..^зависимости Киберпространства», ставшую классическим документом либертарианства в телекоммуникационных сетях.

⁹ Испанские социологи Энрико Паттаро (Enrico Pattaro) и Джованни Сартор (Giovanni Sartor) считают, что « киберпространство сливается с физическим пространством, обеспечивая основу для б^ ого типа социальной организации» (цит. по: Pattaro E., Sartor G. Norms, Laws and the Inter..l. ' Paper presented 'o -_ne -II Congreso mundial de derecho inoformfatico». Madrid, 23-27.09.2002).

¹⁰ Более подробно о м : Бондаренко СМ. Социальная система киберпространства как новая социальная общность // Научная мысль Кавказа. Приложение. 2002. № 12 (38). С. 32-39; Он же Социальная система киберпространства // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество: Тр. V Всерос. объедин. конф. Санкт-Петербург, 25-29 ноября 2002 г. СПб.: Изд-во СПбГУ. 2002. С. 14-15; Он же. Социальная общность киберпространства // Информационное общество. 2002. № 4. С. 61-64; Он же. О социальной структуре киберпрост-

24

о возрастании зависимости людей друг от друга в современном мире¹¹.

Используя терминологию Пьера Бурдьё (Pierre Bourdieu), будем рассматривать телекоммуникационные сети как социальное поле, т.е. специфическое место социального пространства, в котором функционирует социальная общность пользователей. Рассмотрение поля как места позволяет вести речь о границах и возможностях входа и выхода из киберпространства.

На наш взгляд, использование поля как реляционного понятия позволяет избежать ошибок, вызванных существующими в науке оппозициями (рациональное/иррациональное, сознательное/бессознательное, корыстное/бескорыстное и т.д.). Кроме того, в киберпространстве как в социальном поле имеются специфические ресурсы и формы социальных взаимодействий, что отнюдь не исключает наследования значительного числа свойств общего социального пространства.

Безусловно, в поле социальные связи структурированы в мега-структуру, включающую структуры виртуальных сетевых сообществ. При этом как мегаструктура киберпространства, так и социальные структуры виртуальных сетевых сообществ находятся в постоянном изменении.

Основой любой социальной общности являются, как известно, факторы сознания. Интегрирующую роль фактора сознания нельзя отождествлять с сознательным причислением каждого пользователя телекоммуникационных сетей к глобальной социальной общности киберпространства. Но это не означает, что в данном случае не существует общих черт, которые бы не сплачивали эту общность, не отличали бы ее как социальную целостность.

Основа связи, объединяющей пользователей телекоммуникационных сетей в социальную общность, всегда объективна. В отношении общности киберпространства это может быть: заинтересованность в бесперебойном функционировании инфраструктуры глобальных сетей, установлении единых технических стандартов передачи и приема информации, развития международных структур электронной коммерции, телеработы и т.д.

ранства // Тез. докладов и выступлений на II Всерос. социол. конгрессе «Российское общество и социология в XXI веке: социальные вызовы и альтернативы»: В 3 т. М.: Альфа-М, 2003. Т. 1. С. 91-93.

¹¹ Указанная зависимость проявляется в экономической, социальной, культурной, психической и иных сферах человеческой деятельности. Более подробно см.: Терин ВЛ. Массовая коммуникация. Социокультурные аспекты политического воздействия. Исследование опыта Запада. М.: Изд-во ин-та социологии РАН, 1999.

В отношении локальных общностей могут превалировать экономические интересы, связанные с расценками на подключение к глобальным и локальным компьютерным сетям, а также к сотовым сетям мобильной телефонной связи¹², вопросы свободы распространения информации, разнообразия информационных ресурсов, открытия и

закрытия доменных зон, а также иные параметры объективной социальной реальности. Именно поэтому социальные общности в виртуальном пространстве объективны по своей природе и на них распространяется действие существующих в оф-лайне законов развития социума (разумеется, с учетом специфики виртуального пространства).

Одной из характеристик социальной общности пользователей телекоммуникационных сетей является групповое действие, как такое объединение усилий, которое характеризуется определенной степенью общности интересов, общности целей и единства действий. Причем первые два выступают основанием для третьего компонента характеристики. Следует учитывать и то, что каждый из предлагаемых параметров сам имеет достаточно сложный характер. Так, общность интересов состоит как минимум из двух составляющих. С одной стороны, она характеризуется наличием общих элементов в структуре интереса, с другой - это гамма, различающаяся по степени конкретности или демонстрации наличия интереса.

Что касается общности целей, то, очевидно, она занимает промежуточный характер, обеспечивающий связь между общностью интересов и единством действия. При этом общность интересов далеко не всегда порождает общность целей. В то же время, если возникает групповая цель, то именно она является основанием возникновения и упорядочивания других сопутствующих, более частных целей. Замыкает известную триаду единство действий, которое предусматривает наличие общего объекта, согласование усилий посредством расширения функций, а также направленность на достижение единого результата.

¹²По данным Международного союза по телекоммуникациям ООН, в 2001 г. в мире оставалось лишь три страны, не имевших служб мобильной телефонии (Ирак, Северная Корея и Афганистан) (см.: Друкер Л CDMA для Ирака // Ведомости. 2003. 28 марта). Мобильные телефоны . представляют собой сложные и при этом компактные телекоммуникационные устройства, включающие как аппаратные, так и программные артефакты. Как образно выразился английский социолог Бари Броун (Barry Brown), «компьютер исчез в мобильном телефоне» (цит. по: Brown B. Studying the use of mobile technology // Brown B., Green N., Hasper R. (eds.). Wireless World. Social and Interactional Aspects of the Mobile Age. L.: Springer-Verlag, 2001. P. 5).

26

На формирование новой социальной общности повлияло тесное переплетение в современном обществе технологического и социального начал. Научно-технический прогресс, вызывая изменения в способах производства, воздействует и на общественные отношения, изменяя их, а также способствуя появлению новых социальных общностей. Многовариантность социального пространства, в сочетании с изменением информационно-коммуникационных возможностей, приводит к существенным изменениям социально-экономической среды обитания человека. Существует два пути взаимодействия человека с киберпространством как социальной средой - трансформационный (люди противостоят телекоммуникационным технологиям, воспринимая их как нечто чуждое им) и адаптационный (пользователи вживаются в новую для них социальную среду, ощущая себя ее частью).

Появившись в качестве технологии для военных и научных нужд, по историческим меркам телекоммуникационные сети достаточно быстро превратились в неотъемлемую часть повседневности, а компьютерная техника и аппараты сотовой связи из

промышленного оборудования перешли в разряд предметов быта. Одним из важных этапов указанного перехода стала разработка протоколов TCP/IP, способствовавших появлению сети Интернет, объединившей значительное число компьютерных сетей¹³. Это стимулировало некоторых исследователей к теоретическому осмыслению перспектив возникновения новых социальных структур, свободных от традиционно существующих ограничений по составу и количеству участников, географическому месту функционирования и т.п.¹

Как известно, ускоряющаяся информатизация является пред-сказуемым, наиболее видимым вектором воздействия новых тех-

¹³ В начале XXI в. глобальная компьютерная сеть Интернет включала в себя свыше 50 000 компьютерных сетей меньшего размера. Существует множество компьютерных сетей, владельцы которых, пользуясь своим правом информационной стратификации, запрещают подсоединение к сети Интернет. К примеру, согласно принятому в России в конце 2002 г. закону «О Государственной автоматизированной системе "Выборы" (ГАС)» подключение сети системы к сети Интернет и другим сетям связи категорически запрещено. Поэтому для ГАС была построена собственная мультисервисная сеть. Аналогичные требования предъявляются к сетям специального назначения не только в России, но и практически во всех странах мира. В соответствии с Указом Президента РФ «О мерах по обеспечению информационной безопасности РФ в сфере международного информационного обмена», запрещается включать в состав средств международного информационного обмена (в том числе и с подключением к сети Интернет) информсистемы, сети связи и автономные персональные компьютеры, в которых обрабатывается информация, содержащая гостайну, и служебная информация ограниченного распространения.

¹⁴ См.: Mitchell WJ. City of bits: space, place, and the infobahn. Cambridge, MA: MIT Press, 1995; Rushkoff D. Cyberia. San Francisco: Harper, 1994.

27

нологий на социальную структуру общества¹⁰. При этом один из идеологов «информационного общества» Даниэл Белл (Daniel Bell) подчеркивал: «Технология не определяет общественную структуру; она просто расширяет все типы человеческих возможностей»¹⁸.

Вместе с тем, как показал в своей работе СР. Бэрли (S.R. Barley), эффекты новой технологии глубоко социальны, и существующая социальная структура может сдерживать внедрение новой технологии, в свою очередь, точно так же и технология может способствовать трансформации социальной структуры¹⁷. Британский исследователь Джон Б. Томпсон (John B. Thompson), развивая вышеприведенный тезис, писал о том, что «использование новых средств связи приводит к возникновению в социуме новых форм действий и взаимодействий, новых типов общественных отношений и новых аспектов восприятия человеком самого себя и других индивидов»¹⁸.

Воздействие новых телекоммуникационных технологий на социум осуществляется по двум основным направлениям:

1.

Непосредственное воздействие новых информационных технологий на сознание человека - в первую очередь за счет значительного расширения его когнитивных и коммуникативных возможностей. При этом малопредсказуемым является ответ на

вопрос о влиянии(прямом или косвенном) распространения новых информационных технологий на динамику изменения системы ценностей.

2.

Воздействие информационных технологий на социальную организацию общества: использование новых средств коммуникации принципиально снижает издержки передачи информации, упрощается и стремительно ускоряется процесс создания географически распределенных социальных групп (сетей), характеризующихся преобладанием неиерархических «горизонтальных» коммуникаций, возможностью общения «всех со всеми»¹⁹. Как отмечал исследователь Павел Куртис (Pavel Curtis), хотя

технологии имеют важное значение для разработки новых возмож-

¹³ Шадрин А.Е. Информационные технологии: вклад в социальный капитал // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество. Материалы Всерос. объедин. конф. Санкт-Петербург, 20-23 ноября 2001 г. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2001. С. 188-194.

¹⁵ Bell D. Communication Technology: For Better or For Worse? // Salvaggio J. (eds.). The Information Society: economic, social and structural issues. Hillside, N.J.: LEA, 1989. P. 100.

¹⁷ Barley S.J. The Alignment of Technology and Structure through Roles and Networks // Administrative Science Quarterly. 1990. Vol. 35. P. 61-103.

¹⁸ Thompson J.B. The Media and Modernity: A Social Theory of the Media. Stanford: Stanford University Press, 1995. P. 4.

"См.: Чучкевич ММ. Что такое сетевая организация? М.: Ин-т психологии РАН, 1999.

28

ностей коммуникации, форм функционирования социальных структур и многих других аспектов функционирования компьютерных сетей, однако, в конечном счете, не они определяют смысл существования киберпространства²⁰. С точки зрения Куртиса, указанный смысл заключается в информационном обмене, ориентированном на удовлетворение многообразных интересов пользователей.

При изучении социальных взаимодействий, осуществляемых в телекоммуникационных сетях, перед исследователем рано или поздно возникает вопрос о соотношении социологических закономерностей, проявляющихся в различных типах социальных пространств. Перечень используемых в телекоммуникационных сетях технических артефактов²¹ не может дать объяснений, почему пользователи при включении устройств уже готовы принять набор появляющихся на экране данных как новую среду для осуществления социальных коммуникаций и некий реально существующий мир. Для пользователей технические устройства имеют ценность не сами по себе, а как инструменты познания окружающего мира, осуществления процессов коммуникации, решения тех или иных задач.

Еще в 1993 году социолог Томас Эрикссон (Thomas D. Erickson) высказал предположение о том, что социальные взаимодействия в виртуальном пространстве могут происходить так

же, как и в физическом мире²². При этом, отмечал Анатолий Левенчук, один из крупнейших российских специалистов в области телекоммуникационных технологий, «в онлайн-обществе складывается из тех же людей, что и в офлайн, поэтому и социологические закономерности оказываются одинаковыми»²³. Разумеется, приведенный тезис необходимо понимать не буквально, поскольку кибер-пространство имеет свою специфику, в частности, при осуществлении процессов коммуникации, организации групповой деятельности и т.д. (в дальнейшем по тексту книги мы, при рассмотрении тех или иных аспектов функционирования социальной структу-

²⁰ См.: Curtis P. Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities // Intertek. 1992 (Winter). Vol. 3.3. P. 26.

²¹ Американский исследователь Сара Кайзлер (Sara Kiesler) и ее соавторы отмечали: «Программное обеспечение, необходимое для осуществления электронной коммуникации, слепо относительно вертикальной иерархии и социальных отношений, существующих в организации» (цит. по: Kiesler S., Siegel J., McGuire T.W. Social psychological aspects of computer-mediated communication // American Psychologist. 1984. Vol. 39. No 10. P. 1123-1134).

²² Jackson TD. From Interface to Interplace: The Spatial Environment as a Medium for Interaction // Proceedings of the European Conference on Spatial Information Theory. Heidelberg: Springer Verlag, 1993.

²³ Цит. по: Говорун М. Чашечка кофе для онлайн-скворцов // Мир Internet. 2002. № 6-7 (69). С. 20-23.

29

ры, будем акцентировать внимание на различиях в осуществлении социальных взаимодействий в офлайн и в онлайн).

В то же время, по утверждению американских исследователей Барри Уэлмана и Милены Гулайя, новые технологии не слишком изменили характер отношений в социуме. В большинстве своем взаимоотношения в киберпространстве, с некоторыми допущениями, подобны отношениям в «реальной» жизни: они слабы, неустойчивы и специализированы²⁴.

Для понимания приведенной точки зрения Уэлмана и Гулайя используем метафоричное сравнение социума киберпространства с социумом большого города²⁵, поскольку в этом случае выявляется больше совпадений организации социальных связей, чем, к примеру, в небольшом населенном пункте. Современные города, как и виртуальные миры, представляют собой сосредоточение большого числа мало или вовсе незнакомых друг с другом индивидов. Соответственно, большинство социальных связей в киберпространстве, как и в условиях офлайновых мегаполисов, носят сравнительно слабый характер. Городская среда формирует свою особую субкультуру коммуникаций, характеризуется большими информационными потоками и все ускоряющимся темпом жизни. Такого рода процессы типичны и для киберпространства, следовательно, выявленные в ходе исследования информационных потоков в урбанизированной среде социальные закономерности²⁶, с нашей точки зрения, можно интерполировать и для описания отношений в киберпространстве.

Продолжая сравнение киберпространства с урбанизированной городской средой, отметим такой важный элемент, как наличие инфраструктуры и различных социальных сервисов. Так же как и в городе, в киберпространстве существуют структуры, помогающие новичку ориентироваться. К таким структурам относятся поисковые машины, системы межличностной коммуникации, средства массовой информации и т.д. Отсюда сделаем вывод о том, что без

-* Wellman B- Guha M. Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities // Smith M-A., Kollock P. (eds.). *Communities in Cyberspace*. L.: Routledge, 1999. P. 163-190.

^{2"} Используя метафору города, автор, тем не менее, солидарен с точкой зрения социолога Льюиса Вирта (Louis Wirth), писавшего: «В многочисленной литературе, касающейся городов, мы напрасно будем искать теорию, систематизирующую доступные знания относительно восприятия города как социального объекта * (цит. по: Wirth L. *Urbanism as a Way of Life* // Sennett R. (eds.). *Classic Essays on the Culture of Cities*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1969. P. 149).

- Сч.. Caietti L *Crowds and Power*. (Trans, of Masse und Macht). N.Y.: Farrar Straus Giroux, 1984; Milgram S *The Individual in a Social World*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1977; Simmel G. *On Individuality and Social Forms* // Levine D. (eds.). Chicago; The University of Chicago Press, 1971.

30

использования технических инструментальных средств пользователь не может познавать окружающую его действительность.

При этом существенное отличие социальной системы киберпространства от существующих в офлайне аналогов заключается в том, что для восстановления социальной системы, в случае нарушения ее нормального функционирования, используются не только традиционные социальные инструменты, но и программные артефакты. Указанные артефакты способны без участия человека следить за своим поведением, самосовершенствоваться и самовосстанавливаться, а также динамически настраиваться под меняющиеся внешние условия. То есть речь идет о программных средствах, способных в интересах поддержания равновесия социальной системы киберпространства самообучаться и манипулировать не только абстрактными символьными данными, но и образами, как физического мира, так и мира виртуального.

В киберпространстве люди осуществляют взаимодействия, как между собой, так и с программными артефактами. Системный подход требует определения структурной единицы рассмотрения, в качестве которой, в случае киберпространства и в зависимости от задач исследования, выступают индивиды, виртуальные сетевые сообщества, социальные институты, являющиеся субъектами отношений в виртуальном пространстве. Элементами социальной структуры киберпространства в целом являются социальные группы сетевых сообществ и отдельные пользователи. В свою очередь, социальная система киберпространства выступает как новая глобальная социальная общность²⁷.

Структура социальной системы киберпространства не определима через характеристики отдельных пользователей. Эта структура детерминирована процессами создания,

распространения, потребления информации, нормами сетевой этики, а также процедурами взаимодействия с офлайновыми социальными образованиями.

Социальная система киберпространства представляется системой связей между социальными субъектами, к которым относятся виртуальные сетевые сообщества, отдельные пользователи и

⁷В «Российской социологической энциклопедии» под термином «социальная общность» понимается «относительно устойчивая совокупность людей, отличающаяся более или менее одинаковыми чертами (во всех или некоторых аспектах жизнедеятельности) условий и образа жизни, массового сознания, в той или иной мере общностью социальных норм, ценностных систем и интересов. Общности разных видов и типов - это формы совместной жизнедеятельности людей, формы человеческого общежития» (цит. по: Социальная общность // Российская социологическая энциклопедия / Под общ. ред. акад. РАН Г.В. Осипова. М.: НОРМА, 1999. С. 338-339).

•31

группы пользователей, самоопределяющиеся через отношения друг к другу (в том числе и через отношения к контенту, представленному в киберпространстве). Кроме того, социальная система может рассматриваться и как сеть опосредованных техническими артефактами социальных отношений. Отсюда делаем вывод о том, что важнейшими социальными институтами кибер-пространства являются те, которые формируют отношения между участвующими в интеракциях акторами, определяют статусы и роли коммуникантов. И хотя функционирование социальных институтов в телекоммуникационных сетях не входит в задачи исследования, тем не менее скажем по этой теме несколько слов.

Вся система социальных институтов, доминирующих в киберпространстве, в значительной мере обращена непосредственно к пользователю. В то же время, в рамках социального института «электронной экономики», в некоторых случаях можно вести речь и о социальных структурах, ориентированных на группы как на неразделимое целое. Таким образом, содержание мотивационных устремлений акторов, действующих в киберпространстве, позволяет рассматривать различные социальные объекты в едином смысловом пространстве.

При этом акторы, осуществляя процессы коммуникации с помощью персональных телекоммуникационных устройств, выступают в качестве социальных агентов различных телекоммуникационных сетей (Интернет, Интранет²⁸, Usenet, Fidonet, сети сотовой связи и др.). Для более эффективного взаимодействия пользователи объединяются в виртуальные сетевые сообщества. «Одна из самых мощных социальных функций Сети как раз и заключается в объединении групп единомышленников, невзирая на расстояния и временные пояса»²⁹.

Индивиды, включенные в процессы взаимодействия, осуществляемые в киберпространстве, обладают бесчисленным множеством свойств. Поскольку учесть все эти свойства невозможно, в дальнейшем будем вести речь о социальных типах личностей. Во второй главе настоящего исследования вопросы, связанные с ролью личности в сообществах, будут рассмотрены нами более подробно.

²⁸Интранетом (также используют термин «интрасеть») называют производную от

Интернет технологию, использующую протокол передачи данных TCP/IP. Основное отличие от сети Интернет заключается в том, что Интранет - это локальная сеть, хотя и построенная на основе тех же технических принципов, тех же сервисов, что и Интернет. Сети Интранет строят для обеспечения обмена информацией в рамках одной организации, корпорации, в то время как Интернет служит целям глобального распространения контента на условиях открытых для вступления новых пользователей глобальных сообществ.

^МГейтс Б. Бизнес со скоростью мысли. 2-е изд. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. С. 139.

32

Пользователи могут быть представлены и как индивиды, входящие в социальные группы, составляющие социум виртуальных сетевых сообществ. При этом социальное составляет специфическую целостность, а как отмечал еще Эмиль Дюркгейм (Emile Durkheim, 1858-1917), «...общество - не простая сумма индивидов, но система, образованная их ассоциацией и представляющая собой реальность *sui generis*³⁰, наделенную особыми свойствами»³¹.

Агрегацию пользователей компьютерных сетей мы рассматриваем как социальную общность еще и потому, что она «бесконечно превосходит индивида как во времени, так и в пространстве», и, кроме того, «в состоянии навязать ему образы действий и мыслей, освященные его авторитетом»³². Отсюда мы можем сделать вывод о том, что для понимания поведения акторов в киберпространстве причины тех или иных поступков необходимо искать «среди предшествующих социальных фактов, а не в состоянии индивидуального сознания»³³.

Несмотря на кажущуюся разобщенность индивидов, подключающихся к телекоммуникационным сетям посредством персонифицированных технических устройств, акторы заранее выражают согласие с базисным набором уже существующих в киберпространстве социальных норм. Соответственно, появляется такая степень достоверности происходящего в пространстве и во времени, которая далеко выходит за рамки индивидуальных сознаний и позволяет коллективному сознанию обрести существование и после физического отключения от телекоммуникационной сети технического устройства, используемого индивидом для интеракций.

Социальные действия индивидов в киберпространстве носят циклический характер, т.е. речь идет о воспроизводстве этих действий акторами. Для того чтобы социальные практики воспринимались «тождественными» друг другу, необходима непрерывность указанных практик, чему способствует рефлексивность. Таким образом для понимания развития социальных сетей требуются многоуровневые, интегрированные междисциплинарные исследования.

Важно отметить, что виртуальные сетевые сообщества относятся к категории саморегулирующихся и саморазвивающихся социальных структур. Общий принцип, определяющий характер разви-

³⁰*Sui generis* (лат.) - в своем роде, особого рода.

³¹ Дюркгейм Э. Метод социологии // Дюркгейм Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение /Пер. с фр., составление, послесловие и примечания А.Б. Гофмана. М.: Канон, 1995.

³² Там же. С. 101-102.

³³ Там же. С. 109

тия социальной системы киберпространства, заключается в ее стремлении обеспечить свою целостность и повысить эффективность коммуникационных процессов. В основе реализации этого принципа лежат процессы интеграции и дифференциации, притяжения и отталкивания, составляющие суть становления материи³⁴.

Для понимания поведения системных объектов, а к таким объектам относится и социальная общность киберпространства, главным является принцип целостности. Системные качества социальной системы киберпространства проявляются только на уровне целостности, они определяются структурой целого, их нельзя свести к деятельности отдельных подсистем или входящих в них виртуальных сетевых сообществ, а также индивидов и социальных институтов.

Все элементы, процессы и отношения внутри киберпространства, как системы зависят от структурного принципа организации целого: протоколов коммуникации между компьютерами, систем регистрации доменных имен, наличия линий связи между континентами, на которых проживают пользователи и т.д. При этом социальную общность киберпространства можно рассматривать как адаптивную систему, в которой все элементы, обеспечивая ее существование во внешней среде, служат удовлетворению потребностей системы как целого.

В телекоммуникационных сетях достаточно наглядно проявляется существование двух базовых элементов социальной системы и, соответственно, двух уровней организации человеческой жизнедеятельности (индивидуального и группового). «Оба уровня организации, как показали исследования, связаны между собой реципкорно, то есть, чем больше конкретная ситуация воспринимается как вызываемая межгрупповым контекстом, тем менее вероятно человек будет конструировать свое поведение как межиндивидуальное»³⁵.

Тем не менее границы социальной системы должны быть определены. Делается это не только для того, чтобы указать на существование достаточно очевидной стратификационной дихотомической пары (люди, владеющие доступом к компьютерным сетям и не владеющие указанной возможностью), а и для подчеркивания наиболее важных системных качеств, к которым можно отнести целенаправленность и целостность.

Социальная система киберпространства, относясь к классу самоорганизующихся и самовоспроизводящихся систем, использует про-

См.: Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч. М.: Политиздат, 1955-1981. Т. 20. Дюркгейм Э. Указ. соч. С. 19. •

текающие в ней информационные потоки для осуществления процессов рефлексии и обратной связи. Как установил Лотт Лейдес-дорфф (Loet Leydesdorff), условиями для стабильного функционирования систем высшего порядка, к которым и относятся глобальные телекоммуникационные сети, являются: сегментация, стратификация, дифференциация, отражение и самоорганизация³⁶. Прогнозировать же эволюцию социальной системы на достаточно длительный временной отрезок не представляется возможным в силу множественности и разноплановости воздействующих на нее факторов³⁷.

Несмотря на все приведенные выше противоречия, совокупность сетевых сообществ образует социальную систему, как отмечалось выше, обладающую функциями целостного образования. Дополняя друг друга, сообщества тем самым заполняют информационные ниши интересов пользователей, способствуют выработке новых идей, обеспечивая развитие человечества в целом. Таким образом, разнородность сообществ представляется важнейшим условием социальной целостности киберпространства.

При этом «функцию формы... могут выполнять лишь такие факторы, которые обладают свойством создавать относительно устойчивую сферу детерминации, в пределах которой под влиянием формообразующего фактора разворачиваются содержательные процессы»³⁸. В качестве примера одного из таких факторов можно привести национальные сегменты глобальных телекоммуникационных сетей общего пользования³⁹. Содержательные же процессы передачи и обработки компьютерной информации связаны как с взаимодействием виртуальных коммьюнити, создающих социальную систему, так и с процессами информационного взаимодействия внутри указанных групп пользователей.

³⁶ См.: Leydesdorff L. The Evolution of Communication Systems // International Journal for Systems Research and Communication. 1994. № 6. P. 219-230.

³⁷ Применительно к эволюции глобальных компьютерных сетей указанный тезис иллюстрируется опубликованным в свободном доступе летом 2001 г. отчете ЦРУ (www.cia.gov), посвященном тенденциям технологического развития общества до 2015 г. (The Global Technology Revolution). В указанном отчете утверждается, что практически невозможно определить, какой будет сеть Интернет через 15 лет (см.: Бобровский С. Глобальная технологическая революция намечена на ближайшие 15 лет // PC WEEK RE. 2001. № 24. С. 40).

³⁸ Асеев В.Г. Категории формы и содержания в психологии // Категории материалистической диалектики в психологии / Под ред. Л.И. Анциферовой. М.: Наука, 1988. С. 139.

³⁹ В настоящее время практически отсутствуют индикаторы, позволяющие оценивать эффективность межгрупповых взаимодействий как внутри национальных сегментов киберпространства, так и между национальными общностями. Косвенным же образом такую оценку можно сделать, анализируя объем международного интернет-трафика. В частности, указанную информацию предоставляет сайт www.telegeography.com.

информационными потоками. В «закрытых обществах» доступ граждан в глобальное киберпространство ограничен и, в лучшем случае, акторы могут иметь доступ к национальным электронным ресурсам⁴⁰.

В «закрытых обществах» проявляется эффект «когерентизации» сознаний пользователей, означающий, что сознательные проявления участников сообществ в большей мере, чем во всех иных случаях, определяются индивидуальным сознанием лидера сообщества. В «открытых обществах» мы имеем дело с усреднением индивидуальных информационных вкладов в формирование контента, в связи с чем могут наблюдаться разнообразные нелинейные эффекты, не сводимые к свойствам индивидов, входящих в сообщества.

Подведем предварительные итоги рассмотрения основных характеристик киберпространства как социальной среды. Действительно, общество — это сеть отношений между людьми, и в этом смысле социальные взаимодействия акторов в телекоммуникационных сетях похожи на офлайновые взаимодействия. В социальной системе киберпространства функционирует социальная общность пользователей. При этом телекоммуникационные сети рассматриваются как социальное поле, т.е. специфическое место социального пространства, в котором функционирует указанная социальная общность. Пользователи объединяются в виртуальные сетевые сообщества, функционирование которых мы более подробно рассмотрим в остальных параграфах монографии.

¹⁰ В качестве примера рассмотрим ситуацию с доступом в киберпространство акторов в таком «закрытом обществе», как Северная Корея. Эта страна - едва ли не самая замкнутая из азиатских государств и одно из немногих мест в мире, где практически не распространен доступ в сеть Интернет. Крупнейшие университеты, министерства и другие официальные организации Северной Кореи имеют свои домашние страницы во внутренней национальной сети, называемой Kwangmyong. Эта сеть функционирует уже больше года, но не подключена к сети Интернет и предоставляет зарегистрированным пользователям доступ к внутренней «паутине» и ограниченные возможности электронной почты. Доступ к любой информации извне посредством телевидения и радио в значительной мере контролируется правительством, а компьютеры остаются за пределами понимания среднего жителя государства. Столица КНДР - город Пхеньян - гордится единственным в стране интернет-кафе, подключенным по выделенному каналу к Китаю и предназначенным для дипломатов и небольшого числа туристов, посещающих страну. Как сообщают средства информации Южной Кореи, Ким Чен Ир, лидер нации, не признающей компромиссов в борьбе за дело коммунизма, сам является заядлым пользователем Интернета и регулярно посещает южнокорейские Web-сайты (цит по. Уильяме М КНДР шагает в Сеть // Computerworld. 2003. № 30. С. 16).

36 . § 2. Теоретические основы изучения феномена социальной структуры виртуальных сетевых сообществ

Столкновение теорий - не катастрофа, а новая возможность.

Альфред Нортона Уайтхед Наука и современный мир

С развитием глобальных и локальных телекоммуникационных сетей перед наукой встает проблема методологии социоструктурного анализа виртуальных сетевых сообществ. Как известно, термин структура происходит от латинского structura, обозначающего строение, расположение, порядок, т.е., говоря современным языком, речь идет о расположении и

взаимосвязи составляющих целое элементов. В настоящей работе, если то специально не оговаривается, под термином «структура» будем в дальнейшем понимать «социальную структуру».

В «Российской социологической энциклопедии» дается следующее определение социальной структуры: «Структура социальная - определенный способ связи и взаимодействия элементов, т.е. индивидов, занимающих определенные социальные позиции (статус) и выполняющих определенные социальные функции (роль) в соответствии с принятой в данной социальной системе совокупностью норм и ценностей. Основные свойства социальной структуры могут быть рассмотрены в зависимости от переменных: 1) отношения, взаимоотношения, взаимозависимость; 2) регулярность, внутреннее разнообразие, постоянство; 3) фундаментальность, существенность, глубина измерения; 4) детерминирующее, ограничивающее, контролирующее воздействие по отношению к эмпирически наблюдаемому явлению»¹.

В социологической науке вопросам исследования структуры уделялось значительное внимание. На наш взгляд, можно выделить четыре исследовательских подхода. При этом необходимо подчеркнуть, что в зависимости от предмета исследования и поставленных задач возможно использование разных методологических подходов.

Один исследовательский подход связан с именами Эмиля Дюркгейма и представителей классической школы функционалистов, которые рассматривали социальную структуру с точки зрения со-

Налетова АД. Структура социальная // Российская социологическая энциклопедия. С. 542.

37

циальных норм, ценностей и институтов. В этом контексте рассматриваются внешние, объективизированные, принудительные для всех членов общества социальные факты, а также коллективные представления. На этот подход в значительной мере ориентировано наше исследование, поскольку существуют объективные структуры, способные направлять или же подавлять волю участников социальных взаимодействий.

Другой исследовательский подход принадлежит Георгу Зиммелю и сторонникам теории обмена (социального бихевиоризма), делавшим акцент на осмыслении интеракционного измерения -связанных с данной общностью и типичных для нее взаимно ориентированных коммуникативных взаимодействий.

Третий подход связан с именами Макса Вебера и Карла Маркса, изучавших влияние расслоения общества на социальную структуру.

Четвертый подход связан с развитием феноменологической социологии и этнометодологии и ассоциируется с именами Эдмунда Гуссерля, Альфреда Шюца, Томаса Лукмана и их последователей. В разрезе этого подхода упор делался на совокупности разделяемых индивидами идей, убеждений, взглядов, образов, которые, в отличие от норм и ценностей, не обладают принудительной силой, но являются категорическими, устанавливающими².

² В качестве примера основанных на принципах феноменологической социологии и этнометодологии публикаций современных авторов назовем несколько работ, в той или

иной степени затрагивающих тематику социальных взаимодействий в киберпространстве. Анализ повседневных взаимодействий женщин с современными технологиями проведен в сборнике работ «Cyborg lives?: women's technobiographies*». Редакторы издания британские ученые Флис Энвуд (Fhs Henwood), Элен Кеннеди (Helen Kennedy) и Нод Миллер (Nod Miller) сделали попытку анализа трансформации изменения ценностных ориентации, в разрезе этнической принадлежности, возраста, субкультурной идентичности респондентов. Книга предоставляет достаточно интересный материал для вторичного анализа, однако низкая репрезентативность выборки и однобокая гендерная ориентация резко снижает ценность работы (см.: Cyborg lives?: women's technobiographies / Henwood F., Kennedy H., Miller N. (eds.). York, UK: Raw Nerve Books, 2001). Еще один исследователь из Великобритании - Сью Томас (Sue Thomas) выстроила свою книгу в духе поп fiction, т.е. сосредоточилась на описании личных ощущений в онлайне. При этом исследователь постоянно сравнивала субъективно воспринимаемые координаты в офлайне и вонлайне, рассказывала о возникающих проблемах осуществления социальных взаимодействий, измененной идентичности и т.д. Монографию Сью Томас интересно читать, однако практически невозможно использовать для построения моделей социальных взаимодействий в киберпространстве и, тем более, в целях анализа социальных структур. Заинтересованного читателя отсылаем непосредственно к тексту: Thomas S. Hello World: travels in virtuality. York, UK: Raw Nerve Books, 2004. Молено и дальше приводить примеры публикации, основанные на использовании принципа феноменологической редукции, смысл которого состоит в имплицитном предположении о том, что киберпространство есть творение нашего сознания. Однако, с точки зрения нашего исследования, можно сделать однозначный вывод о бесперспективности использования инструментария феноменологической социологии и этнометодологии для изучения социальных структур в телекоммуникационных сетях. .

38

Кроме вышеуказанных исследовательских подходов существует множество теоретических концепций, которые можно объединить в два основных направления: теоретическое и эмпирическое. Представители первого направления описывают и анализируют социальную структуру, исходя из определенных теоретических допущений о функционировании и развитии общества, сторонники второго включают в содержание социальной структуры только наблюдаемые и фиксируемые эмпирическими методами образцы социального взаимодействия.

В нашем исследовании мы будем ориентироваться на второй подход, объясняя поведение индивида и группы различными конфигурациями социальных сетей, в которые они включены. Энтони Гидденс рассмотрел феномен «дуальности структуры», сделав при этом вывод: не только поведение людей зависит от структуры, но и сама структура зависит от их поведения.

Существовавшие определения социальной структуры, в которых речь шла только о некоторых правилах социальных взаимодействий, Энтони Гидденс дополнил, включив в свое определение не только правила социальных взаимодействий, но и социальные ресурсы. Так, Гидденс, в частности, пишет: «Понятие "структура" используется в теории структуризации для обозначения правил и ресурсов, рекурсивно вовлеченных в систему социального воспроизводства; институциональные особенности социальных систем обладают структуральными свойствами в том смысле, что взаимоотношения стабильны и устойчивы во времени и в пространстве. На отвлеченном уровне "структура" может быть представлена в виде двух аспектов правил — нормативных элементов и кодов

значимости. Ресурсы также могут быть двух видов: авторитативные ресурсы, возникшие как следствие координации человеческой деятельности, и распределяемые ресурсы - производные управленческого контроля за материальными продуктами или другими элементами материального мира»³.

Использование Энтони Гидденсом конструкта «социальный ресурс» позволяет в значительной мере преодолеть схематизм социальной структуры, присущий другим исследователям. Вместе с тем мы считаем своим долгом обратить внимание на следующее: сделав упор только на пространственных ресурсах (к которым Гидденс отнес авторитативные и распределяемые ресурсы), извест-

³ Гидденс Э. Указ. соч. С. 29.

39

ный британский социолог не в полной мере использовал возможности разработанного им же инструмента социального анализа⁴.

На наш взгляд, в состав ресурсов необходимо включать не только пространственные, но и темпоральные ресурсы, к числу которых, в частности, относится социальное время. Социальное время является частью социального пространства, которое ограничивает и определяет его во всех качественных и количественных измерениях. Социальный мир заключен в границы объемлющего пространственно-временного горизонта. Соответственно, без обращения к пространству-времени социологическое объяснение невозможно.

При этом пространство-время есть структурный порядок, управляющий социологическим дискурсом⁵. Отсюда мы делаем вывод о том, что без использования темпоральных ресурсов анализ социальной структуры виртуальных сетевых сообществ будет неполным. Детально вопрос о социальном времени как темпоральном ресурсе социальной структуры рассмотрен нами в § 3 главы 5 монографии. Сейчас же более подробно поговорим о нашем видении методологических аспектов исследовательской работы.

Говоря о методологии исследования социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, под этим термином будем понимать совокупность методологических принципов, применяемых в данной области социологического знания⁶. В настоящем исследовании предлагается использовать три из них: принцип деятельности, принцип развития (принцип изменения) и принцип системности.

В соответствии с принципом деятельности:

- деятельность понимается как совместная деятельность участников сообщества по созданию, передаче и обработке информации; при этом выделяются формы, в которых функционируют сообщества, уровни и структура взаимодействия (коммуникации), а также содержание совместной деятельности;
- виртуальное сетевое сообщество понимается как

⁴ Автор считает своим долгом выразить признательность профессору Ростовского государственного университета А.В. Лубскому за ценные замечания, высказанные в процессе предварительного обсуждения теоретических аспектов проблематики ресурсов социальной структуры.

⁵ См.: Dernda J. «Genese et structure» et la phenomenology // Dernda J. L'Ecnture et la Difference. P.: duSeuil, 1967. P. 229-251.

⁶ См.: Бондаренко СМ О методологических аспектах осуществления социоструктурного анализа виртуальных сетевых сообществ // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2003. № 3 (123). С. 20-21.

изучаются атрибуты сообщества - коллективные установки, групповые потребности, мотивы и этические нормы поведения в ки-берпространстве, взаимодействие с другими виртуальными ком-мьюнити, которые служат для выявления целостных характеристик процессов совместной информационной деятельности;

- совместная деятельность участников виртуальных сетевых сообществ реализуется в условиях существования информационной стратификации, выступающей в качестве фактора, конституирующего сообщество и способствующего его деятельности;
- совместная деятельность в виртуальном пространстве в значительной мере зависит от факторов времени;

- тезис о правомерности интерпретации совместной деятельности членов виртуальных сетевых сообществ как основе процесса развития социальной структуры сообществ и социальной системы киберпространства в целом следует считать вполне оправданным. В самом общем виде категория деятельности может быть рассмотрена с двух важнейших сторон:

- со стороны поддержания процессов устойчивости сообщества и сохранения его как целого;
- со стороны решения стоящих перед виртуальным сетевым сообществом информационных, экономических, политических, имиджевых и иных задач.

Закономерности большинства исследуемых наукой явлений могут быть познаны лишь в процессе их развития, рассматриваемом с точки зрения диалектики как учения о развитии. Вот почему, когда говорим о реализации принципа развития при анализе социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, возможно использование следующих направлений анализа социальных процессов в киберпространстве:

- развитие виртуальных сетевых сообществ как социальных групп обуславливается развитием совместной деятельности пользователей, входящих в группу;
- развитие технологий коммуникации влияет на развитие самих виртуальных сетевых сообществ как социальных групп;
- в киберпространстве проявляется феномен анонимности, влияющий на развитие сетевых сообществ в целом и деятельность отдельных, входящих в сообщества пользователей, в частности;
- внутрисистемные противоречия способствуют развитию группы и потому требуют выявления и изучения;

41

— на разных этапах развития виртуальных сетевых сообществ возможны регрессивные тенденции.

Говоря об использовании принципа системности, или системного подхода при социоструктурном анализе виртуальных сетевых сообществ, по нашему мнению, необходимо в первую очередь:

- выявить признаки, способствующие формированию виртуальных сетевых сообществ как социальных групп (нормы, цели, нравственные ценности и т.п.), а также изучить влияние указанных признаков на поведение пользователей, входящих в сообщества;
- обнаружить интегративные факторы, обеспечивающие своеобразие сообществ и специфику коммуникативных процессов в них (в качестве таких факторов могут выступать паттерны социальных взаимодействий, специфика руководства группой, проявления качеств неформальных лидеров и т.д.);
- трактовать коммуникативные процессы в

виртуальных сообществах как многоуровневые и многомерные явления, имеющие стратификационную специфику;

- анализировать влияние на деятельность виртуальных сетевых сообществ государственных и межнациональных структур, занимающихся проблемами социального контроля и регулирования деятельности в киберпространстве;
- подчеркивать взаимосвязь и взаимовлияние феноменов деятельности сообществ, обусловленной системной детерминацией коммуникативных процессов внутри сообществ;
- учитывать вероятностный фактор при анализе закономерностей развития виртуальных сетевых сообществ как социальных структур;
- рассматривать сообщества в качестве открытых (закрытых) систем при учете возможных факторов информационно-экологической детерминации;

— соотносить индивидуальные характеристики членов сообществ с деятельностным контекстом функционирования сообществ в целом, с целью определения релевантности указанных характеристик. Нам представляется важным, после небольшого обзора работ классиков социологии и нашего видения методологии анализа социальной структуры, обратиться к взглядам на указанную проблематику современных социологов, чей исследовательский интерес был сконцентрирован на проблематике сетевых взаимодействий. Еще до появления глобальных компьютерных сетей социологами разрабаты-42

вались концепции общественных отношений, основанные на изучении взаимных связей и коммуникационных взаимодействий между индивидами. При этом широкое распространение получил эпистемологический плюрализм, допускающий возможность множества равнозначных дискурсивных практик, направленных на познание единственного объекта, в качестве которого выступал сетевой социум.

В некоторых из социологических концепций общество понималось как «паутина» отношений между людьми. «Все общество, в конце концов, - писал американский социолог Джеймс Э. Дэвис, - можно представить как легкую паутину межличностных чувств и установок. Каждый данный человек может быть представлен сидящим в центре сотканной им паутины, связанным прямо с немногими другими и косвенно - со всем миром»⁷.

В 1973 году другой американский социолог - Дж. Бернارد (J. Bernard) писал: «Распределение людей в рассеянных общественных системах носит не только пространственный характер, но и когнитивный. Часть людей воспринимает себя как участников глобального сообщества жителей планеты Земля; другие - в рамках национальных сообществ; третьи - в сообществах, объединяемых специфическими

интересами. При этом тела людей могли находиться в одной пространственной области, а их социальные миры в совершенно другой. В этом контексте понятие места действия значит не так уж и много. Теперь импликации для общества, основанные на независимости социальных процессов от физического места их проявления, с появлением новых средств коммуникации становятся всё более распространенными»⁸.

Со времен Эмиля Дюркгейма большинство исследовательских посылов исходило из представлений о том, что социальная структура ограничивает возможности акторов в совершении социальных действий⁹. Мы же считаем, что структура не только ограничивает действия акторов, но и создает дополнительные возможности для осуществления социальных интеракций. В данном случае можно провести аналогию с программными артефактами, которые в силу ограниченности заложенных в них при разработке возможностей, с одной стороны, детерминируют действия пользователей, а с дру-

⁷ Дэвис Дж.Э. Социология установки // Американская социология: Перспективы, проблемы, методы. М.: Прогресс, 1972. С. 62.

⁸ Bernard J. The sociology of community. Glenview, IL: Scott Foresman, 1973. P. 183.

⁹ По указанной проблеме см. более расширенную аргументацию, наложенную в параграфе «Структура и принуждение: Дюркгейм и другие» в монографии Энтони Гидденса: Гидденс Э. Указ. соч. С. 247-251

1/2 г 43

гой — способствуют расширению возможностей пользователя в осуществлении тех или иных видов деятельности.

Как доказывал Л. Виннер (L. Winner)¹⁰, технологические артефакты и системы действуют как законы, регулирующие поведение и служащие каркасом общественных классов. Ричард Склоув (R. Sclove) пришел к такому же заключению, идентифицировав технические артефакты как элементы социальной структуры. Склоув определил социальную структуру общества как «задний план ее будущего, помогающий определять и формировать образцы человеческого взаимодействия. Ближайшие примеры включают законы, главные политические и экономические институты и системы культурного просвещения»¹¹. Он доказал, что технологии тоже входят в этот перечень, так как они имеют такие же виды структурных эффектов, как и другие элементы социальной структуры.

Некоторые исследователи использовали в своих работах положения сетевой теории¹², делающей акцент на отношениях акторов в сетях, в противовес традиционным социологическим моделям, сосредоточенным на изучении индивидов как независимых акторов социальных взаимодействий. Как писал американский социолог Клод Фишер (Claude S. Fischer), при этом основная идея состоит в «объединении структурного анализа общества с жизнеспособной моделью функционирования индивида, с точки зрения того, что он или она являются участниками построения социального мира»¹³. Использование в работах сторонников сетевой теории таких понятий, как плотность социальных связей и переплетение социальных отношений, косвенным образом подтверждает методологическую основу указанной исследовательской парадигмы.

Основные положения концепции «сетевой» теории общества были сформулированы

американским социологом Рональдом Бертом

"Winner L. Do Artifacts have Politics? // Daedalus. 1980. № 109. P. 121-136.

¹¹ Sclove R Democracy and Technology. N.Y.: Guilford Press, 1995. P. 11.

¹⁷ Термин «сетевая социальная теория» хотя и употребляется в некоторых работах, однако с научной точки зрения не совсем корректен. Так, в переведенной на русский язык монографии Джорджа Ритцера (George Ritzer) сетевая теория рассматривается как «научное направление», без критического анализа ее научной состоятельности (см.: Ритцер Д. Современные социологические теории. 5-е изд. / Пер. с англ. А. Бойков, А. Лисицина. СПб.: Питер, 2002. С. 342-346). На самом же деле, несмотря на многочисленную литературу, в которой упоминается сетевая теория, у приверженцев этого научного направления фактически отсутствует теоретическое ядро, позволяющее постулировать основные концепты.

¹¹ Fischer CS. (eds.). Networks and Places: Social Relations in the Urban Setting. N.Y.: Free Press, 1977. P. 29.

44

(Ronald Burt)¹⁴. «Главный акцент эта теория делает на действующих личностях, готовящих или принимающих социально значимые решения изолированно друг от друга»¹⁵. Говоря другими словами, личностные атрибуты действующих личностей лежат в основе объяснительной концепции устройства общества в целом.

Известный американский социолог Барри Уэлман следующим образом формулирует свою позицию относительно сетевой теории: «Приверженцы сетевой теории отталкиваются от простой, но внушительной посылки, что первейшим делом социологов должно быть изучение социальной структуры... Наиболее непосредственный способ исследования социальной структуры заключается в том, чтобы проанализировать модели связей, объединяющих членов общества. Аналитики сетей выискивают за сложной структурой социальных систем глубинные и при этом упорядоченные сетевые модели... Действующие субъекты и их поведение рассматриваются с учетом ограничений, которые на них накладывают эти структуры. Таким образом, упор здесь делается не на свободно действующих субъектах, а на структурных ограничениях»¹⁶.

И далее Уэлман пишет: «Аналитики сетей стремятся изучать упорядоченный характер поведения людей и сообществ, а не регулярный порядок убеждений о том, как им следует себя вести. Следовательно, они пытаются избежать нормативных объяснений социального поведения. Они отвергают любое положение, трактующее социальный процесс в качестве суммы персональных характеристик индивидуальных акторов и интернализованных норм, как не являющееся структурным»¹⁷.

В настоящее время сетевая теория складывается из разрозненных и разноплановых работ, хотя и базирующихся на ряде согласованных принципов. Вот как описывает эти принципы Джордж Ритцер: «Во-первых, связи между действующими субъектами симметричны как в плане содержания, так и по степени интенсивности. Действующие субъекты предоставляют друг другу разного рода вознаграждения, при этом интенсивность такого свершения различна. Во-вторых, связи между индивидами следует анализировать с учетом структуры более крупных сетей. В-третьих, струк-

¹⁴ См.: Burt R Toward a Structural Theory of Action: Network Models of Social Structure, Perception

and Action. N.Y.: Academic Press, 1982.

¹⁵ Цит. по: Осипов ГМ. Социология и социальное мифотворчество. М.: Норма, 2002. С. 220. ¹⁶ Wellman B. Network Analysis: Some Basic Principles // Collins R. (ed.). Sociological Theory - 1983.

San Francisco: Jossey-Bass, 1983. P. 156-157. "Ibid. P. 162.

*45

турирование социальных связей ведет к появлению устойчивых сетей различного рода. С одной стороны, сети обладают свойствами транзитивности: если есть связь между А и Б и между Б и В, то, вероятно, существует связь между А и В. В результате, весьма возможно, наличествует сеть, включающая А, Б и В. С другой стороны, число таких связей и степень их интенсивности ограничены. Следовательно, выявятся сетевые скопления, у которых отмечаются четкие границы, отделяющие один кластер от другого. В-четвертых, между кластерами, как и между индивидами, может быть образована перекрестная связь. В-пятых, между элементами системы существуют асимметричные линии связи, что приводит к неодинаковому распределению редких ресурсов»¹⁸.

В развитие этой концепции свою теорию разработал немецкий социолог Георг Зиммель, который отмечал, что «общество вообще представляет собой взаимодействие индивидов. Взаимодействие всегда складывается вследствие определенных влечений или ради определенных целей. Эротические инстинкты, деловой интерес, религиозные импульсы, защита или нападение, игра или предпринимательство, стремление помочь, научиться, а также множество иных мотивов побуждают человека к деятельности для другого, с другим, против другого, к сочетанию и согласованию внутренних состояний, т.е. к оказанию воздействий и, в свою очередь, их восприятию. Эти взаимные воздействия означают, что из индивидуальных носителей побудительных импульсов и целей образуется единство, "общество"»¹⁹.

Нельзя обойти вниманием и исследовательские подходы, нацеленные на анализ социальных сетей как культурного феномена. Такого рода исследования как в отечественной, так и в зарубежной науке достаточно редки (в отличие от исследований, направленных на изучение количественных показателей функционирования социальных структур). Чаще всего они включают исторические обзоры, опираются на использование метафор и отличаются значительной долей теоретизирования²⁰, гораздо меньше в них эмпирических данных, собранных в соответствии со стандартными методиками.

"Ритцер Д Указ. соч. С. 344.

¹⁹ Зиммель Г Общение: пример чистой или формальной социологии // Социологические исследования. 1984. № 2. С. 170-171.

²⁰ В частности, можно привести работы Юргена Хабермаса (Jurgen Habermas) о «коммуникативном действии». См.: Habermas J. The Theory of Communicative Action. Boston: Beacon Press, 1987. •

В центре исследовательского подхода находятся культурные и экономические аспекты функционирования сетевых моделей. Наиболее известным исследователем, работающим в указанной парадигме, является Мануэль Кастельс (Manuel Castells). «Новая социальная морфология современных обществ», по Кастельсу, основывается на новой идентичности акторов, и не случайно, что второй том своей трилогии «Информационный век: экономика, общество и культура» (The Information Age. Economy, Society and Culture) он назвал «Власть идентичности» (The Power of Identity)²¹. Как считает Мануэль Кастельс, «должны быть найдены элементы интерпретирующей структуры, для того чтобы объяснить возрастание власти идентичности относительно макропроцессов происходящих изменений, в большей степени связанных с появлением новой глобальной системы..., мы должны иметь в виду, что поиск идентичности столь же силен, как и технико-экономические преобразования в разрезе новой истории»²².

При разработке любых теоретических конструкторов, связанных с социальными аспектами функционирования телекоммуникационных сетей, необходимо учитывать вклад классиков американской социологической школы, задолго до появления телекоммуникационных сетей заложивших теоретическую базу, на основе которой происходило развитие «информационных супермагистралей». В США исследование социальных аспектов коммуникаций начиналось в 80-х годах XIX века социологами, входившими в так называемую «Чикагскую школу».

Наиболее известными представителями этого направления социологической мысли стали Джон Дьюи (John Dewey), Роберт Эзра Парк (Robert Ezra Park, 1864-1944), Чарльз Хортон Кули (Charles Horton Cooley) и Франклин Форд (Franklin Ford). Развивая взгляды английского философа и социолога Герберта Спенсера (Herbert Spencer, 1820-1903), проводившего аналогии между биологическими и социальными организмами, они выдвинули и отстаивали идею, в соответствии с которой связь и транспортные магистрали являются аналогами нервов и артерий общества. Рассматривая связь как нечто большее, чем потоки информации, представители «Чикагской школы» в своих работах развивали концепцию связи как социального процесса, а сами новые коммуни-

²¹ Мануэля Кастельса, на наш взгляд, можно скорее отнести к футурологам, чем к социологам.

См.: Castells M. Vol. II: The Power of Identity. Maiden, MA: Blackwell Pub, 1997. ²² Ibid. P. 24.

нации как инструмент создания объединенной нации и объединенной культуры²³.

Указанные идеи на некоторое время были забыты, но когда правительство США в 80-х годах уже XX века сделало ставку на развитие новых технологий, методические разработки оказались востребованы²⁴. Влияние представителей «Чикагской школы» применительно к современным телекоммуникационным сетям прослеживается, к примеру, в работах одного из первых исследователей виртуальных сетевых сообществ Говарда Рейнгольда и ряда других авторов.

Несмотря на то что в последних десятилетиях XX века наблюдался прирост научного знания о функционировании социальных сетей, тем не менее исследователи отмечают, что на эмпирическом уровне указанная проблематика находится еще на стадии становления²⁵. Ставшее уже классическим исследование «Сетевая нация: опосредованные компьютером человеческие коммуникации» (The Network Nation: Human Communication via Computers), авторами которой были Старр Роксэйн Хильц (Starr Roxanne Hiltz) и Мар-рэй Тарофф (Murray Turoff), впервые увидело свет в 1978 году²⁶. Однако инновационность работы была оценена только в середине 90-х годов XX века, ибо на момент выхода книги ее авторы описывали первые признаки зарождавшейся в маргинальной среде новой социальной структуры.

Вместе с тем, как отмечал в своей работе известный американский социолог Клод Фишер, до 1985 года в социологии царили теоретическое замешательство и эмпирический вакуум в вопросах изучения человеческих взаимодействий, осуществлявшихся посредством использования компьютерных сетевых тех-

²³Более подробно см.: Carey J. Space, Time and Communications: a tribute to Harold Innis // Communication as Culture. N.Y.: Koutledge, 1989. P. 143.

" В годы правления президента США Билла Клинтона вице-президент Элл Гор отвечал за развитие информационных технологий, и с его легкой руки получила широкое распространение метафора «информационная супермагистраль». В своих выступлениях Элл Гор проводил параллель между экономическим процветанием США после окончания Второй мировой войны, обусловленным инвестициями в инфраструктуру автомагистралей между различными регионами страны, и будущим экономическим ростом в XXI в., который станет возможным в результате инвестиций в информационную инфраструктуру. Гор, в частности, обосновывал необходимость государственных инвестиций в строительство телекоммуникационных сетей, объединяющих университетские центры, а гражданам предлагал инвестировать в коммерческие телекоммуникационные проекты. В основе риторики Гора лежали идеи социологов «Чикагской школы».

²⁵ См.: Koza MJ., Lewin A.Y. The coevolution of network alliances: A longitudinal analysis of an international professional service network // Organization Science. 1999. Vol. 10. № 5. P. 638-653.

²⁶ См.: Hiltz SJL, Turoff M. The Network Nation: Human Communication via Computers, (first published in 1978). Cambridge, MA: MIT Press, 1993.

48

нологий. Никакого накопления эмпирических данных относительно социальных последствий использования новых технологий не существовало²⁷.

Однако после 1985 года во всем мире стал наблюдаться стремительный рост числа академических публикаций, вызванный широким распространением персональных компьютеров²⁸ и появлявшимися в процессе компьютеризации социальными проблемами. Стали формироваться и виртуальные исследовательские коллективы, проводившие междисциплинарные академические исследования²⁹.

Приходится констатировать, что диапазон исследовательских оценок перспектив социальных отношений, осуществляющихся в киберпространстве, простирается от чрезмерного оптимизма³⁰ и до не менее чрезмерного пессимизма³¹. Эволюция социальных взаимоотно-

²¹Fischer C.S. Studying Technology and Social Life // Castells M. (eds.). High Technology, Space and Society. Vol. 28. Urban Affairs Annual Reviews. Beverly Hills: Sage, 1985. P. 284, 290. Объективности ради отметим, что после выхода из печати цитируемой работы исследователями Стэн-фордского университета была найдена единственная (!) вышедшая до 1985 г. исследовательская работа, посвященная указанной проблеме. Насколько известно автору настоящей монографии, при этом речь может идти о работе: H0.U SSL, Turoff M. The Network Nation Human Communication via Computer. Reading, MA: Addison-Wesley, 1978.

²⁸Как писал Джордж Гилдер (George Gilder), в период «между 1989 и 1993 годами процент компьютеров в США, подсоединенных к сетям, вырос с 10% до более чем 60% • (цит. по: Gilder G. The Death of Telephony // The Economist. 1993. 11 Sept. P. 75-78).

²⁹ К примеру, профессор Митчел Резник (Mitchel Resnick) в январе 1993 г. официально открыл работу виртуального сообщества «MediaMOO», в деятельности которого принимали участие профессиональные исследователи сетевых сообществ. Общение в сообществе происходило по технологии MUD. Уже к декабрю 1994 г. этот виртуальный исследовательский коллектив насчитывал свыше тысячи человек из 29 стран мира. В состав исследовательского сообщества входили: ученые, занятые изучением компьютерных технологий, культурологи, историки, разработчики интерфейса, журналисты, библиотекари, лингвисты, переводчики, сетевые администраторы, психологи, социологи науки, а также специалисты по многим другим специальностям. Особенно много в составе виртуального исследовательского сообщества было учителей.

В состав сообщества входили ученые из США, Австрии, Австралии, Германии, Греции, Гонконга, Бельгии, Бразилии, Великобритании, Венгрии, Италии, Ирландии, Израиля, Канады, Кувейта, Нидерландов, Норвегии, Новой Зеландии, Польши, Португалии, Перу, Сингапура, Словении, Финляндии, Франции, Швейцарии, Швеции, Южной Африки, Японии.

³⁰ Anderson R.H., Bikson T.K., Law S.A., Mitchell B.M. Universal access to e-mail: Feasibility and societal implications. Santa Monica, CA: RAND, 1995; Barlow J.J.¹. Jack in, young pioneer. / [Электронный ресурс]. 1994. Режим доступа: http://www.eff.org/pub/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/virtual_frontier_barlow_eff_article. Загл. с экрана. Язык англ.; Katz J., Aspden P. A nation of strangers // Communications of the ACM. 1997. Vol. 40. J* 12. P. 81-86; Mitchell W.J. City of bits: space, place, and the info-bahn. Cambridge, MA: MIT Press, 1995; Rushkoff D. Cyberia. San Francisco: Harper, 1994; Sproull L., Kiesler S.J.S. Connections: New ways of working in the networked organization. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.

³¹ Kraut A., Lundmark V., Patterson M., Kiesler S., Mukhopadhyay T., Scherlis W. Internet paradox: A social technology that produces social involvement and psychological well-being? // American Psychologist. 1998. Vol. 53. № 9. P. 1017-1031; Nie N., Erbring L. Internet and society (Preliminary report). Palo Alto, CA: Stanford Institute for the Qualitative Study of Society, 2000.

действий в телекоммуникационных сетях происходит настолько быстро, что зачастую исследователи описывают те социальные феномены, которые стали к моменту выхода монографий уже историей³².

Кроме того, степень теоретического обобщения социальных процессов, происходящих в киберпространстве, в большинстве публикуемых работ оказывается недостаточно высокой. Вызвано это тем, что чаще всего авторы, сосредоточив внимание на интерпретации полученных эмпирических результатов, ставят перед собой цель выработки практических рекомендаций по формированию тех или иных типов сообществ, и, соответственно, не занимаются теоретическими обобщениями в масштабах социальных структур.

Упрощенность подходов к исследованию феномена социальных отношений в киберпространстве, характерная для первого этапа исследований, не могла удовлетворить ни научную общественность, ни практиков. Как следствие, стали появляться работы, в которых рассматривались более динамичные сценарии развития социальных отношений в виртуальном пространстве³³.

Необходимо учитывать и тот факт, что в западных странах изучение социальных аспектов коммуникационных процессов, осуществляемых в глобальных сетях, в первую очередь, служило важным фактором привлечения инвестиций в телекоммуникационную сферу. Инвестиционный бум в сфере телекоммуникаций, продолжавшийся в США с середины 90-х годов XX века и до 2000 года, в немалой степени был вызван и захватывающими перспективами освоения ки-берпространства, которые основывались на псевдонаучных исследованиях, финансировавшихся в значительной мере за счет производителей программного обеспечения и компьютерного оборудования.

³² Проиллюстрируем выдвинутый тезис конкретным примером. Так, в сборнике работ «Communities in Cyberspace», вышедшем в свет в 1999 г. под редакцией Марка А. Смита (Marc A. Smith) и Петера Коллока, опубликованы материалы многочисленных эмпирических исследований по проблемам функционирования виртуальных сетевых сообществ в киберпространстве. Основной недостаток указанной работы состоит в том, что представленные в ней авторы сосредоточили свое основное внимание на функционировании сети Usenet, многопользовательских системах и почтовых рассылках - тех социальных структурах, которые к выходу книги в свет с точки зрения большей части сетевого социума в значительной мере потеряли свою актуальность и привлекательность (см.: Smith MA., Kollock P. (eds.). Communities in Cyberspace. L.: Routledge, 1999).

³³ Baym N. The emergence of online community // Jones S. (eds.). Cybersociety 2.0. Thousand Oaks, CA: Sage, 1998. P. 35-68; Katz J., Aspden P. Anation of strangers // Communications of the ACM. 1997. Vol. 40. № 12. P. 81-86; Mantovani G. Is computer-mediated communication intrinsically apt to enhance democracy in organizations? // Human Relations. 1994. Vol. 47. № 1. P. 45-62; Parks MJ, Floyd K. Making friends in cyberspace // Journal of Communication. 1996. Vol. 46. № 1. P. 80-97; Wellman B., Salaff J., Dimitrova D., Gorton L., Gulia M.. Haythornthwaite C Computer networks as social networks: Collaborative work, telework, and virtual community // Annual Review of Sociology. 1996. № 22. P. 213-239.

поведении в киберпространстве тех или иных акторов если и осмысливались, то эти знания в лучшем случае фрагменти-ровались по отдельным научным дисциплинам (экономика, психология, социальная антропология, социология и др.).

Сказанное выше отнюдь не означает, что академические исследования проводились исключительно в интересах производителей компьютерного оборудования и интернет-компаний, предоставлявших те или иные услуги. Часть исследований осуществлялась на основе грантов, выдававшихся национальными научными организациями, и научный уровень таких работ был и продолжает оставаться достаточно высоким³⁴.

Главная проблема состояла в том, что осмысление и следовавшее за ним теоретизирование новых контекстов социальных взаимодействий чаще больше походило на проповеди или защиту новых технологий от даже непонятно чьих нападков. Создававшиеся теоретические конструкции базировались на наивных предположениях о наступлении эпохи равных возможностей по доступу к знаниям и информации, о появлении новых форм демократии и «новой» экономики. Основанные на идеологии технологического детерминизма и сциентизма соответствующие публикации, в значительной мере, носили конъюнктурный характер.

Российские исследования во многом повторяли по тематике работы американских и западноевропейских ученых. Разница же заключалась в том, что, во-первых, по своим масштабам и качеству проработки социальных проблем эти исследования были несравнимо скромнее, а во-вторых, в силу неразвитости рынка телекоммуникационных услуг в России, проведение такого рода исследований было фактически личным делом отдельных энтузиас-

1 ** Для иллюстрации данного тезиса приведем пример академического исследования по тематике

i эволюции сетей знаний («Co-evolution of Knowledge Networks and 21st Century Organizational

. ' Forms: Computational Modeling and Empirical Testing»), проводившегося в 1999-2002 гг. на

, средства гранта Национального научного фонда США. Сумма гранта составила 1,5 миллиона

< долларов. Над проектом работали исследователи из четырех университетских центров: Noshir

Contractor (University of Illinois at Urbana-Champaign), Kathleen Carley (Carnegie Mellon University), Raymond Levitt (Stanford University), Peter Monge (University of Southern California), Stanley

¹ Wasserman (University of Illinois at Urbana-Champaign), Francois Bar (Stanford University), Janet

\ Fulk (University of Southern California), Andrea Hollingshead (University of Illinois at Urbana-

i • Champaign), John Kunz (Stanford University).

тов и практически не финансировалось ни коммерческими структурами, ни из бюджета. Приходится констатировать, что в условиях развития сетевых технологий (в развитых странах использующихся как в бизнесе, так и в военных целях³⁵, как при осуществлении образовательных программ, так и террористическими группами и т.д. и т.п.) научные и политические элиты России и республик бывшего СССР предпочитают не замечать «сетевую» проблематику. Научных центров в области ИТ, занимающихся разработками для государства, сегодня нет, точнее, они вынуждены решать прикладные задачи российских и западных компаний в ущерб фундаментальным исследованиям³⁶.

Застой в теоретическом осмыслении социальных аспектов функционирования телекоммуникационных сетей, пользователями которых являются миллиарды жителей планеты, объясняется еще и тем, что фактически отсутствует научная дисциплина, в рамках которой проводились бы соответствующие исследования. Использование в процессе взаимодействий технических и программных артефактов в значительной мере дезориентирует исследователей, привыкших к изучению взаимодействий «лицом к лицу».

В завершение параграфа несколько слов о той отрасли знаний, в рамках которой мы разработали модель социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. За рубежом и в России исследования, связанные с социальными аспектами компьютеризации, проводились под эгидой «социальной информатики» (social informatics)³⁷.

³⁵ «В течение ближайших 10—15 лет ЦРУ планирует создать так называемую "инфосферу" —единое виртуальное, доступное для партнеров и внешних экспертов интранет-хранилище разведывательных знаний, обновляющихся в масштабе реального времени, с объектно-ориентированным пользовательским интерфейсом». Непременным составляющим проекта инфосферы является организация виртуальных сообществ по интересам (см.: Бобровский С. Если гора не идет к Магомету... // PC WEEK RE. 2001. № 21. С. 40).

³⁶ Приведенный тезис проиллюстрируем цитатой из журнала «Инфобизнес»: «Сегодня в России насчитывается около 4 тыс. научных институтов, в которых работает немногим меньше 1 млн. человек. По оценке Госкомстата, уже более трети всех исследований выполняются на деньги российских и иностранных коммерческих компаний. Если же брать в расчет только институты, занимающиеся ИТ-разработками на заказ, которых не так много, то доля коммерческих исследований в них значительно выше, чем в среднем по институтам. Игорь Агамирзян, руководитель отдела по связям с научно-исследовательскими организациями российского представительства компании, говорит о плачевном состоянии немногих существующих институтов по ИТ: "Сегодня они в полной разрухе, особенно те из них, которые были связаны с ВПК. Как ни странно, уцелели некоторые организации РАН, к примеру, Институт системного программирования, есть кое-что в питерских университетах, но это совсем небольшие ресурсы"» (цит. по: Чачава А Наука и «оффшор» // Инфобизнес. 2003. № 6 (235)).

³⁷ См., к примеру, сборник работ российских исследователей «Социальная информатика: основания, методы, перспективы» / Отв. ред. Н.И. Лапин (М.: Эдиториал УРСС, 2003), а также монографии доктора социологических наук профессора И.В. Соколовой «Социальная инфор-

Сам термин «социальная информатика» появился в середине 70-х годов XX века³⁸.

Американский исследователь Роб Клинг (Rob Kling) определял социальную информатику как «междисциплинарное изучение проектов, применения и последствий применения информационных технологий, при котором принимается во внимание их взаимодействие с установленными и культурными контекстами»³⁹. Однако даже в рамках социальной информатики не появилось до настоящего времени социального заказа на написание целостной картины структуры ки-берпространства как сферы человеческих взаимодействий. Объясним этот факт не только молодостью указанной научной дисциплины, но и ее историческими корнями, хотя и имеющими отношение к компьютерам, но зародившейся в ту пору, когда в лабораторных условиях только начинался процесс формирования киберпространства.

Известные российские социологи В.И. Добренков и А.И. Кравченко ведут речь о киберсоциологии - некоммерческой мультидисциплинарной отрасли знаний, имеющей целью практический анализ проблем, связанных с Интернетом, киберпространством, киберкультурой и жизнью интернет-сообществ⁴⁰. При всем уважении к вышеуказанным авторам приходится признать, что выбранное ими название не совсем удачно хотя бы по двум причинам.

Во-первых, приставка «кибер» происходит от греческого слова *kybernetes* (кормчий, рулевой). Соответственно дословный перевод термина «киберсоциология» означает «управляющая социология», что, по меньшей мере, некорректно⁴¹. Во-вторых, на наш взгляд, было бы неверным вести речь только о практическом анализе социальной проблематики всего лишь одной, хотя и крупной компьютерной сети — Интернете.

матика (социологические аспекты)» (М.: Союз, 1999) и доктора технических наук, профессора К.К. Колина «Фундаментальные основы информатики: социальная информатика» (М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2000). При этом указанные авторы признают пересечение предметных полей исследований социальной информатики и социологии.

³⁸ В этой связи стоит упомянуть об опубликованной в 1974 г. в СССР, без сомнения, программной статье В.Г. Афанасьева и А.Д. Урсула «Социальная информация (некоторые методологические аспекты)» (см.: Афанасьев В.Г., Урсул А.Д. Социальная информация (некоторые методологические аспекты) // Вопросы философии. 1974. № 10).

³⁹ Kling Я What is Social Informatics and Why Does it Matter? // D-lib Magazine. 1999. January. Vol. 5. № 1.

*^o Добренков В.И., Кравченко А.И. Теория и методология // Фундаментальная социология: В 15 т. Т. 1. М.: Инфра-М, 2003. С. 406.

" Попутно признаем, что по тем же причинам некорректно понятие «кибернетическое пространство» (киберпространство). Но, увы, последнее понятие уже устоялось, а название нового научного направления социологической науки еще только предстоит определить.

Представляется, что новое направление социологической науки должно называться «социология виртуальных сетевых сообществ». В духе Макса Вебера предложим формулировку предмета новой научной дисциплины. Социология виртуальных сетевых сообществ изучает символические интеракции, осуществляемые акторами в киберпространстве, как форму социального действия. При этом социальное действие выступает в качестве простейшей единицы социальной деятельности.

Перед социологией виртуальных сетевых сообществ ставятся следующие основные задачи:

- а) исследование форм проявления социальных законов, оказывающих влияние на поведение акторов в пространстве виртуальных взаимодействий;
- б) исследование форм осуществления интеракций, опосредованных компьютерами и аналогичными им устройствами;
- в) выявление информационных потребностей акторов и степени их совпадения с социальными целями виртуальных сетевых сообществ, участниками которых они являются, а также обстоятельств, оказывающих влияние на развитие указанных потребностей;
- г) выявление влияния технических и технологических артефактов на функционирование социума в киберпространстве.

Без сомнения, приведенные выше соображения о социологии виртуальных сетевых сообществ должны дополняться и развиваться для того, чтобы произошла институционализация новой научной дисциплины. Завершая второй параграф монографии, мы не закрываем тему теоретико-методологических аспектов и в третьем параграфе разовьем ее применительно к понятию «сообщество» в среде киберпространства.

54



Всего 1 ложка ЭТОГО продукта избавит от 2кг ЖИРА в день! Смотри>>

§ 3. Генезис понятия «виртуальное сетевое сообщество»

Каждый отправляющийся в путешествие должен помнить, что он не найдет новых земель без решимости на долгое время потерять из виду берег.

Андре Жид

Понятие «сообщество» является одним из базовых для настоящей монографии, и поэтому его рассмотрению автор решил посвятить отдельный параграф. В социологии XIX-XXI веков понятие «сообщество» (community)¹ претерпело существенную трансформацию: от описания географической близости и родственных отношений до характеристики структурной общности² взаимодействующих в рамках социальных сетей индивидов.

Следовательно, без осознания процессов трансформации социологического знания невозможно понять современное смысловое наполнение дефиниции «сообщество». Вот почему мы начнем параграф с исторического экскурса и только после этого перейдем к рассмотрению характерных для виртуальных сетевых сообществ качеств. Завершим же тему, предложив авторскую трактовку понятия, разработанную на основе анализа предложенных другими авторами дефиниций.

Термин «сообщество» в своих работах широко использовали М. Вебер, Э. Дюркгейм, К. Маркс, не говоря уже о менее именитых авторах. При этом каждый из разрабатывавших теоретические модели социологов вкладывал в эту дефиницию свое смысловое наполнение. Так, в макротеориях понятие «сообщество» было напрямую связано с социальными ритуалами и идеализацией форм социальных взаимодействий. Такой подход прослеживается, к примеру, в работах Эмиля Дюркгейма³ и Фердинанда Тенниса (Ferdi-

В дальнейшем автор будет использовать в качестве синонимов термины «сообщество» и его транслитерацию на английском языке - «кочмьюнити», поскольку в русском языке используются оба слова.

По замечанию известного американского социолога Нейла Смелзера (N. Smelser), «дефиниция "общность" имеет много оттенков значений, и поэтому почти невозможно дать точное определение этого понятия» (см.: Смелзер Н. Социология. М.: Феникс, 1995. С. 245). ¹ Durkheim E. The Division of Labor in Society // W.D. Halls (trans.). N.Y.: The Free Press, 1984.

55

nand Tonnies)⁴. На микроуровнях ряд социологов рассматривали сообщества прежде всего в терминах, относящихся к «первичным группам» коммуникативных взаимодействий. Указанной точки зрения придерживались, к примеру, Чарльз Хортон Кули⁵, Джозеф Гасфилд (Joseph Gusfield)⁶ и другие авторы. Перечень этот можно продолжать достаточно долго.

Вместе с тем, как известно из истории развития научной мысли, многообразие смыслов, вкладываемых в те или иные научные термины, не может не сказаться на их практическом использовании. Применительно к рассматриваемой нами проблематике достаточно показательным высказыванием американского социолога Денниса Поплина (Dennis E. Poplin), заявившей: «С момента появления социологии как научной дисциплины перед исследователями всегда возникала проблема несогласованности и двусмысленности базовой терминологии... Термин сообщество (community) относится к указанной категории. Как обязательный элемент социологических словарей эта дефиниция имела так много значений, что стала относиться к всеобъемлющим понятиям»⁷.

Подтверждением указанного тезиса, в частности, может служить соответствующая словарная статья в «Российской социологической энциклопедии»: «Сообщество - объединение индивидов, имеющих общие цели»⁸, а также определения, приводимые в

других энциклопедических изданиях. В связи с этим автор опубликованной в «Оксфордском социологическом словаре» статьи о сообществах Гордон Маршалл (Gordon Marshall) отмечал: «...двусмысленность термина "сообщество" накладывает ограничения на использование социологической дефиниции "сообщество" в эмпирических исследованиях»⁹.

На наш взгляд, в числе ограничений, о которых идет речь, должна обязательно присутствовать расшифровка дефиниции, руководствуясь которой соответствующий автор осуществляет свои логические построения. Это целесообразно делать, не только руководствуясь принципами научной добросовестности, но и, по-

⁹ Tonnies F. Community and Society. N.Y.: Harper and Row. 1963; Теннис Ф. Общность и общество. Основные понятия чистой социологии / Пер. с нем. Д.В. Складнева. СПб.: Изд-во «Владимир Даль», 2002.

⁵ Cooley C.J. Social Organization. N.Y.: C. Scribner's Sons, 1909.

⁶ Gusfield J. Community. Oxford: Basil Blackwell, 1975.

⁷ Курсив в оригинальном англоязычном тексте (см.: Poplin ОЛ. Communities: A Survey of Theories and Methods of Research. 2nd ed. N.Y.: MacMillan Publishing Co., Inc. 1979. P. 3).

⁸ Российская социологическая энциклопедия. С. 476.

⁹ Marshall G. The Concise Oxford Dictionary of Sociology. Oxford: Oxford University Press, 1994. P. 75.

56

сколько описываемые термином социальные конструкты находятся в перманентном изменении, для представления читателю исторического контекста.

Применительно к рассматриваемому нами понятию социологические воззрения развивались следующим образом. Если на заре социологии в XIX веке понятие «сообщество» достаточно широко использовалось, то в течение большей части XX века исследования сообществ практически не проводились, а сам термин в академических публикациях использовался мало. Подобный методологический подход был вызван тем, что в соответствии с тогдашними теоретическими воззрениями считалось: быстрая модернизация производства, урбанизация и социальная изоляция привели к упадку сообществ как формы социальной организации взаимодействия индивидов¹⁰.

Сообщества «выпали» из внимания представителей общественных наук еще по той причине, что основное внимание в академических исследованиях уделялось экономическим взаимодействиям. В рамках указанных исследований индивиды рассматривались как социальный агрегат рациональных и корыстных экономических агентов, действия которых лучше всего описывались методами неолиберальной/неоклассической политической экономии¹¹. При этом произошла подмена понятий - социум стали рассматривать в качестве придатка экономики, в то время как на практике экономические отношения являются лишь частью социальных отношений.

Развитие телекоммуникационных сетей и связанное с этим процессом формирование так

называемой «информационной эконо-, мики»¹² заставило пересмотреть роль сообществ как базовых еди-

ниц социальной организации общества. Так, к примеру, произ-

¹⁰См.: Chavis DM., Wandersman A. Sense of community in the urban environment: A catalyst for participation and community development // *American Journal of Community Psychology*. 1990. М° 18. P. 55-81; McMillan D.W., Chavis DM. Sense of Community: A Definition and Theory // *Journal of Community Psychology*. 1986. № 14. P. 6-23; Stall S., Stoecker K. Community Organizing or Organizing Community? Gender and the Crafts of Empowerment // *Gender & Society*. 1998. № 12. P. 729-756; Wellman B. The Community Question: The Intimate Networks of East Yorkers // *American Journal of Sociology*. 1979. № 84. P. 1201-1231.

" См.: Graham P. Critical systems theory: A political economy of language, thought, and technology // *Communication Research*. 1999. Vol. 26. № 4. P. 482-507.

¹² Отметим, что далеко не все виды экономической деятельности могут эффективно вписаться в «информационную экономику» (см.: Irving L. Forging A Connected Global Village / [Address at the NTCA-World Bank's First International Conference on Rural Telecommunications]. [Электронный ресурс]. 1998, December 1. Режим доступа: <http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/speeches/ntcal20198.htm> [accessed December 12]. Загл. с экрана).

57

водящие продукцию на некоммерческих принципах виртуальные сетевые сообщества разработчиков программного обеспечения с открытыми кодами абсолютно не вписывались в распространенные в те годы концепции общественного производства.

С изменением в последней трети XX века исследовательской социологической парадигмы изменилось и отношение к описанию роли социальных групп в жизни общества. Дефиниция «коммью-нити» (community) до массового использования телекоммуникационных сетей в англоязычной литературе рассматривалась как «территориальная общность»¹³. Кроме того, в переведенных на русский язык работах зарубежных социологов можно встретить ряд понятий, близких к «community» по смыслу.

Так, Эдуард Шилз пишет о первичных сообществах общества¹⁴, Элберт Рейсе (мл.) ведет речь о сообщности, понимаемой в качестве единицы социальной организации — как микрокосмы общества¹⁵ и т.п.¹⁶ Польский социолог Я. Щепаньский дефиницию «коммьюнити» выводит из более широкого понятия «социальная совокупность», которую он рассматривает как «объединения людей, в которых создана и сохраняется хотя бы в течение короткого периода, определенная социальная связь»¹⁷. Различные трактовки можно приводить достаточно долго.

Для нас важнее вывод о том, что «сообщество» - один из наиболее расплывчатых социологических терминов, который, по сути, до сегодняшнего дня так и не приобрел однозначного значения. Соответственно, использование указанной дефиниции является ненаучным, если смысл этого конструкта не определен применительно к особенностям конкретного исследования и характера коммуникативных взаимодействий акторов¹⁸.

¹³ Необходимо отметить тот факт, что многие из исследователей, занимавшихся вопросами изучения функционирования сообществ, до того как заняться этим научным

направлением, специализировались на изучении социальных аспектов функционирования городской среды, что не могло не наложить отпечаток на методологические подходы. Взаимодействия в киберпространстве имеют много общего с социальными отношениями в городской среде, и при этом социальные действия в киберпространстве носят более выраженный характер.

"Шилз Э. Общество и общества: макросоциологический подход // Американская социология. Перспективы, проблемы, методы. М.: Прогресс, 1972. С. 341.

Репсе ЭДж (мл.). Н-которые социологические проблемы американских сооинш,постей // Там же. С. 106.

¹⁸ На наш взгляд, в указанных работах речь идет об одном и том же. Терминологическая же путаница возникает на уровне перевода на русский язык англоязычного термина ^community».

¹⁷ Щепаньский Я. Элементарные понятия социологии. М.: Прогресс, 1969. С. 116.

¹⁸ Интересны в этом отношении данные, полученные американским социологом Дж. Гиллери(G.A. Hillery), опубликовавшим в 1955 г. исследовательскую работу, специально посвященнуюанализу определений «коммьюнити». Проанализировав 94 определения этого термина, предло-

58

Очень часто в академических публикациях термины «коммуникация» (communication) и «коммьюнити» пересекаются. С точки зрения социологии термин «коммуникация» рассматривается как организация с помощью информационных средств социально-культурного и экономического взаимодействия людей, групп, организаций, предприятий, государств и регионов¹⁹. Таким образом, понятие «коммуникация» тесно увязывается с понятием «коммьюнити», что с точки зрения нашего исследования весьма существенно.

Как отмечалось выше, в настоящее время²⁰ сообщества рассматриваются в первую очередь в терминах «социальных коммуникативных сетей»²¹, одной из форм которых и являются функционирующие в социальной системе киберпространства виртуальные сетевые сообщества²². При этом появление телекоммуникационных сетей общего пользования обострило нерешенные проблемы содержательного наполнения понятия «сообщество»²³.

Как отмечал американский социолог Клод Фишер, «...проблема заключается в разграничении местоположения основной социальной единицы. Это основная и постоянно существующая проблема социологии сообществ»²⁴. При этом, как считает Фишер, местоположение является эгоцентрическим понятием²⁰, т.е. со-

женных разными авторами, Гиллери выявил три наиболее часто встречающихся в большинстве дефиниций элемента: общность территории, социальное взаимодействие, общие связи. По определению самого Гиллери: «Коммьюнити состоит из людей, вступающих в социальное взаимодействие в пределах географической территории и имеющих одну или более общих связей» (см.: H'illery GA. Definitions of Community: Area of Agreement // Rural Sociology. 1955. Vol. 20 (June). № 2. P. 111-123).

¹⁹ Землянова ЛЖ1. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного

общества. М.: Изд-во МГУ, 1999. С. 91.

²⁰ Однако и после широкого распространения телекоммуникационных сетей некоторые западные исследователи продолжали отстаивать точку зрения, в соответствии с которой термин «сообщество» должен применяться исключительно по отношению к территориальным социальным образованиям. В качестве примера территориальной ориентации исследования социальных взаимодействий, осуществляемых в рамках сообществ, см.: Khatchadounian H. Community and Communitarianism. N.Y.: Peter Lang, 1999.

²¹ Wellman B. The Community Question Re-evaluated // Smith M.P. (eds.). Power, Community and the City. New Brunswick, N.J.: Transaction Books, 1988.

²² В английском языке для обозначения термина «виртуальные сетевые сообщества» используется словосочетание «virtual community», а в немецком языке - «Virtuelle Gemeinschaft».

²³ О необходимости пересмотра традиционных моделей функционирования сообществ с учетом реалий киберпространства, к примеру, ведет речь австралийский социолог Джошен Глезер (Jochen Glaser) (см.: Glaser J. Producing Communities as a Theoretical Challenge / TASA 2001 Conference. Sydney, Australia, Dec. 13-15. 2001).

²⁴ Fischer CS. To Dwell Among Friends: Personal Networks in Town and City. Chicago: University of Chicago Press, 1982. P. 271.

²⁵ Эгоцентрическая перспектива в исследовании сообществ, возникнув в 70-х гг. XX в. в связи с проведением эмпирических исследований социальных сетей, воплотилась в методологии социометрии.

59

относится с отношениями между людьми и не привязывается к географическому пространству²⁶. И хотя Фишер в своей работе изучал территориальные сообщества, высказанный им исследовательский подход полностью применим и к телекоммуникационным сетям.

Достаточно показательны, что указанной точки зрения еще в 1968 году придерживались ведущие исследователи в области компьютерных сетей министерства обороны США Дж. Ликлайдер (J.C.R. Licklider) и Роберт Тейлор (Robert Taylor), которые, отвечая на вопрос: «На что будут похожи онлайн-интерактивные сообщества?», писали: «...в большинстве случаев они будут состоять из географически распределенных участников, иногда сгруппированных в небольшие группы, а иногда - работающих индивидуально. Это будут сообщества не общего географического положения, а общего интереса...»²⁷.

Говоря об общности интересов, основатель и идеолог одного из первых виртуальных сетевых сообществ²⁸ Говард Рейнгольд отмечал: «В киберпространстве мы беседуем и спорим, занимаемся интеллектуальными рассуждениями, осуществляем коммерческую деятельность, распространяем знания, эмоционально поддерживаем друг друга, строим планы, осуществляем мозговые штурмы, сплетничаем, враждуем, падаем и поднимаемся, любим, находим и теряем друзей, играем в игры, флиртуем... Мы делаем все то, что делают люди, когда собираются вместе, только мы делаем это со словами, появляющимися на компьютерных дисплеях, делаем это, покидая наши тела, а наши души соединяются и взаимодействуют с помощью электроники, независимо от локального

времени или местонахождения в пространстве»²⁹. Хотя приведенная цитата и имеет эмоциональную окраску, однако за годы существования феномена виртуальных сетевых сообществ заложенный в ней смысл нисколько-

²⁶ В этом смысле достаточно показательно сравнение с точкой зрения Барри Уэлмана и его соавторов Петера Каррингтона (Peter Carrington) и Алана Холла (Alan Hall), писавших о «персональных сообществах» (Personal Communities) (см.: Wellman B., Carrington P., Hall A. Networks as Personal Communities // Paper for the Centre for Urban and Community Studies. Toronto: University of Toronto, 1983. P. 1-2).

²⁷ Licklider J.C.Jr, Taylor R. The computer as a communication device // Science & Technology. 1968. №76. P. 21-31.

^м Речь идет о виртуальном сетевом сообществе WELL (Whole Earth Electronic Lmk), географически находившемся в одном из пригородов Сан-Франциско (США) (см.: Rheingold H. The Virtual Community. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing, 1993).

²⁹ Rheingold H. A Slice of Life in My Virtual Community // Harasim L.M. (eds.). Global Networks: Computers and International Communication. Cambridge: M^А: MIT Press, 1994. P. 58.

60

ко не утратил актуальности, поскольку отражает существующее многообразие оснований функционирования в киберпространстве социальных групп и эгоцентричность участия в них индивидов.

До настоящего времени история того, как в мире технических и программных артефактов возникли и эволюционировали виртуальные сообщества, никем не написана³⁰. На наш же взгляд, изучение социальной истории этого феномена позволило бы многое понять в механизмах функционирования сетевых структур, способствовало бы выявлению как общего с другими формами социальной жизни, так и уникальных черт³¹.

В дальнейшем по ходу нашего исследования мы постараемся разяснять социокультурные основания появления тех или иных элементов социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. Во второй же половине настоящего параграфа рассмотрим сущностные качества виртуальных сетевых сообществ и на этой основе предложим авторскую дефиницию исследуемого понятия.

На наш взгляд, для функционирующих в киберпространстве сетевых сообществ характерны следующие качества:

1.

Трансцендентность (выход за пределы ограничений). Социальные группы виртуальных сетевых сообществ выходят за пределы пространственных, временных, организационных и технологических ограничений, так как глобальные телекоммуникационные сети позволяют участникам сообществ осуществлять процессы коммуникации как синхронно, так и асинхронно.

2.

Отсутствие формальных ограничений по максимальному количеству участников. Сетевые компьютерные технологии потенциально позволяют участвовать в работе групп неограниченному количеству пользователей, географически находящихся в разных точках, как земного шара, так и космоса.

3.

Наличие внутригрупповой информационной стратификации. Участники группы обладают не только ролями, но и статусами. В зависимости от статуса, акторы получают разные возможности по доступу к контенту.

³⁰ Говард Рейнгольд в своих книгах описал историю существования только одного из сообществ.

³¹ Американский исследователь Кэйти Хэфнер (Katie Hafner) не склонна считать функционирующие в телекоммуникационных сетях виртуальные сетевые сообщества инновационным феноменом. С точки зрения Кэйти Хэфнер, они всего лишь этап продолжающегося семиотического процесса объединения индивидуальности и общества. В своей «Эпической саге сообществу Well» Хэфнер писала: «Возвратитесь к истокам сети Арпанет и вы найдете горстку людей скорняками в академической среде, кто вложил свои причуды и особенности в сетевую культуру, причуды, которые навсегда останутся там, независимо от того, сколько людей придет позже» (цит. по: Hafner K The Epoch Saga of the Well 11 Wired. 1997. 5 May).

61

Глава 1. Теоретико-методологические аспекты социоструктурного анализа...

Относительно высокая степень анонимности (при определенных условиях).

Конформность поведения большей части участников.

Групповая идентичность.

Указанные выше качества отражены исследователями при описании функционирующих в киберпространстве социальных групп. Рассмотрение вариантов дефиниции «виртуальные сетевые сообщества» начнем с упоминания точек зрения, отрицающих само существование анализируемого социального феномена.

Так, американские социологи Дж. Бенеджер (J. Beniger) и Линда Хэрезм (Linda Harasim) утверждали, что, с их точки зрения, виртуальные сообщества являются всего лишь «псевдосообществами»³². Указанная точка зрения получила достаточно широкое распространение. Некоторые авторы, признавая тот факт, что электронная связь «делает отношения возможными и облегчает их установление... тем не менее делает это в ограниченной форме и с ограниченными возможностями, тем самым сообщества, сформированные в [сети] Интернет... являются второразрядной формой сообществ»³³.

Продолжая указанную Г. Гремом (G. Graham) мысль, другой британский исследователь — М. Ричардсон (M. Richardson) высказывал убеждение в том, что «взаимодействие с технологией может дать только иллюзию близости»³⁴. Некоторые авторы, в частности Маргарет Л. МакЛахлан (Margaret L. McLaughlin), Кэрри К. Осборн (Kerry K. Osborne) и Кристин Б. Смит (Christine B. Smith), писали о том, что виртуальные сетевые сообщества необходимо рассматривать не больше чем метафору³⁵.

Аналогичной точки зрения придерживались популяризаторы электронного бизнеса Л. Кантер (L. Canter) и Марта Зигель (Martha Siegel)³⁶, которые без тени сомнения заявляли: «Важно понять,

³² См.. Beniger J. Personalization of mass media and the growth of pseudo-community // Communication Research. 1987. Vol. 14. P. 352-371; Harasim L. Networlds: Networks as Social Space // Harasim L.M. (eds.). Global Networks- Computers and International Communication. Cambridge, MA: The MIT Press, 1993. P. 3-14.

^Graham G The Internet. A Philosophical Inquiry. L.: Routledge, 1999. P. 145.

"Richardson M The experience of culture. L.: SAGE Publications Ltd., 2001. P. 156.

"McLaughlin MX., Osborne K.K , Smith CJL. Standards of conduct on Usenet // Jones S.G. (eds.). Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community. Thousand Oaks, CA: Sage, 1995. P. 90-111.

³⁸ В отношении указанных авторов можно наблюдать пример того, как личные интересы исследователей перевешивают необходимость соблюдения непредвзятости при формулировке тех или иных выводов. Дело в том, что Зигель и Кэнтон, еще работая иммиграционными адвокатами в городе Финикс, организовав одну из первых рассылок спача, своими действиями в 1993 г.

62

что сообщество киберпространства - никакое не сообщество. Это всего лишь просто огромная и гетерогенная группа людей, обращающихся к сети Интернет исходя из бесконечно разнообразных причин»³⁷. Исследователь из Скандинавии Томас Эрикссон критиковал использование метафоры «сообщество» в качестве обобщенного описания коммуникационных процессов в компьютерных сетях. В своей работе Эрикссон приводил ряд примеров, исходя из которых, по его мнению, такие фундаментальные аспекты сообщества, как членство, общедоступность, объединение акторов, практически не проявляются³⁸. Соответственно, с точки зрения указанного автора, становится бессмысленным даже использование термина «виртуальные сообщества».

Если вышеуказанные авторы рассматривали сообщества исключительно как социальные агрегаты, то другие исследователи, не отрицая в принципе существования названного феномена, тем не менее выражали недовольство некорректностью самого базового термина. Так, к примеру, с точки зрения британского исследователя Р. Койн (R. Coyne), использование термина «виртуальный» предполагает отсутствие некоторых компонентов, присущих сообществам в физической реальности. То есть речь идет о замене качеств, присущих сообществам в офлайне, неким суррогатом, и потому, на его взгляд, применение метафоры не вполне оправданно³⁹.

Цитировавшиеся нами публикации относятся к ранним периодам становления телекоммуникационных сетей общего пользования. Точку в научных спорах о том,

существуют или нет в кибер-пространстве сообщества, поставила многолетняя практика социальных взаимодействий. Многочисленные дебаты⁴⁰ в академичес-

спровоцировали массовые акции протеста пользователей компьютерных сетей. Кэнтора и Зи-гель обвинили в нарушении этических норм функционирования сообществ, а пострадавшие от действий пользователи осуществляли весьма нетривиальные акции возмездия. То есть еще за год до выхода из печати своей книги они на практике испытали реальность существования как самих сообществ, так и неформальных норм, которыми руководствовались пользователи. Таким образом, в отрицании сообществ мы видим последствия пережитой психологической травмы, а не научную объективность.

³⁷ Canter L, Siegel M How to Make a Fortune on the Information Superhighway. N.Y.: Harper-Collins, 1994. P. 187

³⁸ Enckson T. Social Interaction on the net: Virtual Communities as Participatory Genre // Nunamaker J.F., Sprague R.H. (eds). Proceedings of the thirtieth Hawaii International Conference on Systems Science. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society Press. 1997. Vol. 6. P. 223-300.

³⁹ Coyne Я Design in the Postmodern Age - From Method to Metaphor. Cambridge: MIT Press, 1995.

⁴⁰ Отметим, что дебаты, о которых идет речь, зачастую явно избыточно насыщались метафорами, были длинны, в них чало использовались эмпирические данные, а об использовании апробированного в социальных науках инструментария речь даже и не шла.

63

ких кругах, в ходе которых обсуждался принципиальный вопрос о возможности существования такого конструкта, как «виртуальные сетевые сообщества», привели академических исследователей к однозначному выводу: «сообщества» являются сложным социальным феноменом¹¹. Сам же термин «виртуальные сетевые сообщества», без сомнения, требует для своего описания учета наиболее типичных проявлений социальных интеракций.

Исследователями неоднократно делались попытки выявления типического в деятельности виртуальных сетевых сообществ. Ниже мы представим обзор существующих трактовок:

- «Это наименьшая территориальная группа, которая может охватывать все аспекты человеческой жизни... Это локальная группа, достаточно обширная, чтобы "включать" все главные институты, все статусы и интересы, которые, может быть, и составляют общество. Это наименьшая группа, которая, может быть, и часто является обществом»⁴².

- «Социальные агрегации, которые появляются в сети, в тех случаях, когда достаточно много людей достаточно долго осуществляют публичные дискуссии, в ходе которых формируются межличностные отношения в киберпространстве»⁴³.
- «Виртуальные сообщества в опосредованных

компьютером пространствах представляют собой места, в которых имеется потенциал для интеграции контента и коммуникационных взаимодействий, с акцентом на произведенный участниками контент»⁴⁴.

- «Виртуальная публика, которая символически находится в пространствах компьютерно-опосредованной коммуникации, существование которых относительно прозрачно и открыто и которые позволяют группам индивидов следить и вносить свой вклад в компьютерно-опосредованные межперсональные интеракции»⁴⁵.

⁴¹ См.: Korrnto L. The Net as a foraging society: flexible communities // The Information Society.

1998.

Vol. 14. J* 2. P. 97-106; Wellman B., Gulia M. Virtual communities as communities: netsurfers don't ride alone // Kollock P., Smith M. (eds.). Communities in cyberspace. L.: Routledge,

1999.

P. 167-194.

■²Цит. по: Грунт ЗА. Урбанизация и территориальная общность // США глазами американских социологов. М.: Наука, 1982. С. 91.

" Rheingold H. The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. Reading, MA: Addison Wesley Publishing, 1993.

" HagelJ., Armstrong A. Net Gain: Expanding Markets through Virtual Communities. Boston, MA: Harvard Business School Press, 1997.

" Jones Q., Rafaeli S. Time to Split, Virtually: «Discourse Architecture» and «Community Building» as means to Creating Vibrant Virtual Metropolises // International Journal of Electronic Commerce & Business Media. 2000. Vol. 10. № 4.

64 *

«Группы людей, которые связываются друг с другом посредством электронных медиа, а не лицом к лицу»⁴⁶. «Ощущение сообщества, которое не гарантирует возможностей для интеракций, но скорее должно расти непосредственно из интеракций»⁴⁷.

«Сообщество, которое прядет время и географию, сообщество, которое добавляет здания и улицы с персональными компьютерами и информационными супермагистралями»⁴⁸. «Емкий термин, описывающий компьютерно-опосредованную коммуникацию в больших группах»⁴⁹.

«Виртуальные сообщества агрегируют людей. Люди присоединяются к виртуальным сообществам, поскольку те обеспечивают им привлекательную окружающую среду для соединения с другими людьми, иногда только единожды, но чаще для серийных интеракций, которые создают атмосферу доверия и взаимопонимания»³⁰. «Технологически детерминированная коммуникационная, постоянно функционирующая

окружающая среда, которая поддерживает многовариантные интеракционные стили, способность к интеракциям в реальном масштабе времени и многопользовательском режиме»²¹.

Под «виртуальными онлайн-сообществами [мы] понимаем группы людей, которые собираются с помощью электроники для обсуждения определенных тем, от академических исследований, до хобби. Они объединены общим интересом или профессией. При этом географические границы не являются препятствием для онлайн-сообществ, и их участники могут находиться где угодно»⁵².

"Bott C, Clarke RJ. Virtual Community Research Themes: A Preliminary Draft for A Comprehensive Model // 6th Australasian Conference On Information Systems. 1995. September 26-29. Vol. 1.

⁴⁷ Craig DX., Zimring C Supporting Collaborative Design Groups as Design Communities // DesignStudies. 2000. Vol. 21. № 2. March.

⁴⁸ Hesse B.W. Curb Cuts in the Virtual Community: Telework and Persons with Disabilities // Proceedings of the 34th Hawaii International Conference on System Sciences, 1995.

⁴⁹ Указанное определение принадлежит перу Томаса Эриксона (цит. по: Erichson T. Social Interaction on the Net: Virtual Community as Participatory Genre // Nunamaker J.F., Sprague R.H. (eds.). Proceedings of the Thirtieth Hawaii International Conference on Systems Science. Los Alamitos, CA.: IEEE Computer Society Press. 1997. Vol. 6. P. 23-30).

⁵⁰ Carver C. Building a Virtual Community for a Tele-Learning Environment // IEEE Communication Magazine. 1999. March.

⁴¹ Данная дефиниция предложена Джанет Хо (Janet Ho), Моникой М.С. Шрефель (Monica M.C.

Schraefel) и Марком Х. Чигнелом (Mark H. Chignell) в их коллективной работе: Ho J., Schraefel M.C.[^]

Chignell M. Towards an Evaluation Methodology for the Development of Research-Oriented Virtual

Communities. WETICE, 2000, IEEE, 2000. P. 112-117. ⁵² Beamish A. Communities online: community-based computer networks: Unpublished Masters thesis

Ph.D. Dissertation. Massachusetts Institute of Technology. 1995. February.

3. Зак. 574 65

Работающие в Швейцарии социологи Катарина Станоевска-Слабева (Katarina Stanoevska-Slabeva) из Чехии и Беат Ф. Шмид (Beat F. Schmid) из Германии определяют виртуальные сетевые сообщества как «ассоциации агентов, разделяющих общий язык, мировосприятие, ценности и интересы, подчиняющихся организационной структуре и осуществляющих коммуникацию и кооперацию, адекватно соединяющихся посредством электронных медиа и, возможно, использующих для представления [себя другим] аватары»⁵³.

Джоэл Подольны (Joel M. Podolny) и Карен Пейдж (Karen L. Page) используют термин

«сетевые формы организации», под которым они понимают «любую группу действующих лиц (не менее двух человек), которая имеет повторяющиеся, длительные обменные связи между собой и, в то же самое время, в этой группе отсутствует властный орган, уполномоченный разрешать возникающие в течение обмена спорные вопросы»⁵⁴.

Американские социологи Барри Уэллман и Милена Гулайя убеждены в том, что участники виртуальных сообществ считают использование для коммуникации компьютерных сетей само собой разумеющимся, при этом сообщества образуют охватывающие большие пространства социальные сети⁵⁵. В этом смысле совокупность виртуальных сообществ составляет социальные сети или общество в Интернете. Структура этого общества определена существующей организацией участников сети и их отношениями⁵⁶.

Исходя из указанной точки зрения, по мнению Уэллмана и Гулайя, становится возможным осуществление анализа сообществ как социальных сетей. Аналогичной точки зрения придерживаются и некоторые другие авторы, считающие, что виртуальные сообщества должны быть поняты через социальные сети в виртуальном пространстве, создаваемые для достижения некоторой цели⁵⁷. На наш же взгляд, указанный подход неправомерен хотя бы потому, что

⁵³ Stanoevska K., Schmid B.J. A Typology of Online Communities and Community Supporting

Platforms // Proceedings of the 34th Hawaii International Conference on System Sciences - 2001.

(Под «аватарами» понимаются виртуальные двойники реальных пользователей.) "См.: Podolny J.M.. PageKX. Network Forms of Organization // Annual Review of Sociology. 1998.

№ 24. P. 57-76. ^MWellman B., Gulia M. Net surfers don't ride alone: virtual communities as communities // Kollock P.,

Smith M. (eds.). Communities and Cyberspace. N.Y.: Routledge, 1997. " Wellman B. For a social network analysis of computer networks: a sociological perspective on

collaborative work and virtual community // Proceedings of the 1996 conference on ACM SIGCPR/

SIGMIS conference, ACM Press, 1996. P. 1-11. " См.: Ridings C Gefen D., Armze B. Some antecedents and effects of trust in virtual communities //

Strategic Information Systems. 2002. № 11. P. 271-295.

66

при отсутствии формообразующего фактора, который в социальных сетях практически невозможно выявить, вряд ли возможно выявить различие между группами, входящими в социальные сети.

С точки зрения некоторых авторов, не каждое собрание людей, которым приходится говорить (или писать) друг другу, формируя при этом чувство доверия, взаимного интереса и взаимные обязательства, автоматически заслуживает быть признанным в

качестве сообщества. В частности, таких взглядов придерживаются американские социологи Роб Клинг и Стив Джонс (Steven G. Jones), убежденные в необходимости включения «социальных ценностей» в перечень квалифицирующих признаков виртуальных сетевых сообществ⁵⁸.

Как считает американский социолог, профессор Мэрилендского университета Дженифер Дж. Прис (Jennifer J. Preese), онлайн-сообщества включают:

а) людей (осуществляющих социальные взаимодействия с целью удовлетворения потребностей или выполнения специальных ролей, к примеру роли лидера и т.д.);

б) общие цели (закрывающиеся в удовлетворении общих интересов, потребностей, осуществления информационного обмена или обслуживания, и именно общность целей лежит в основе формирования сообществ);

в) нормы (включающие ритуалы, правила взаимодействий, руководящие принципы поведения);

г) компьютерные системы (обеспечивающие поддержку социальных взаимодействий и создающие ощущение близости)⁵⁹. Российский исследователь А.Н. Чураков новые социальные группы в киберпространстве называет «коммьюнитис». По его определению, это - сообщества людей с некими общими интересами, которые установили между собой прочные связи благодаря сети Интернет. Это, с одной стороны, новая форма общественных отношений, с другой стороны - продукт новейших информационных технологий⁶⁰.

⁵⁸ См.: Kling R Social relationships in electronic forums: hangouts, salons, Workplaces and communities // Kling R. (eds.)- Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices (2nd ed.). San Diego: Academic Press, 1995; Jones S.G. Understanding community in the Information Age // Jones S.G. (eds.). Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1995.

⁵⁹ См.: Preece J. Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability N.Y.: John Wiley Sons, 2000.

⁶⁰ Чураков А.И. Информационное общество и эмпирическая социология // Социологическое исследование. 1998. № 1.

67

По мнению другого российского исследователя, СИ. Парина, «онлайн-сообщества в простейшем случае представляют собой группы людей, общение которых основано на использовании телекоммуникационных технологий (веб-форумы, списки рассылки, чаты и т.п.). В более сложных случаях — дополнительно к виртуальному способу общения люди используют особые методы координации и согласования своей деятельности, которые отличаются как от рыночных, так и от иерархических моделей управления социально-экономическими системами. Группы людей, которые осуществляют свою социально-экономическую деятельность в последнем режиме, образуют так называемые полнофункциональные онлайн-сообщества»⁶¹.

Таким образом, сетевое коммьюнити выступает как социальная целостность в форме базовой единицы социальной организации пользователей телекоммуникационных сетей.

Основными свойствами такого рода социальной группы, по общепринятым понятиям, являются; наличие членов группы (пользователей ресурсов), критерии участия (доступ в киберпространство), совокупность предписанных ролей (поставщик контента, пользователь, участник чата, конференции и т.п.), наличие норм, которых должны придерживаться члены группы. Необходимо особо отметить, что появление сетевого комьюнити возможно как результат закрепления устойчивых взаимодействий и отношений, возникающих первоначально на основе межличностных контактов в сети или контактов с поставщиками сетевого контента.

Можно констатировать, что в связи с дефицитом признаваемых академическим сообществом соответствующих когнитивных моделей понятие виртуального сетевого сообщества до настоящего времени не получило дефиниции, признаваемой большинством исследователей. На наш взгляд, несогласованность многочисленных определений возникает не столько из-за трудностей вербального описания социальной действительности, сколько является результатом разных ее трактовок.

На основании вышеизложенного предложим свой вариант определения. Под «виртуальное сетевым сообществом» понимается базовая единица социальной организации пользователей телекоммуникационных сетей, имеющая стратификационную систему, устоявшиеся социальные нормы, роли и статусы, участников,

⁶¹ Париков СМ. Онлайн-сообщества: методы исследования и конструирования: Автореф. дис. ... д-ра техн. наук. Новосибирск, 2000.

68

включающая в свой состав не менее трех акторов, разделяющих общие ценности и осуществляющих посредством использования соответствующих аппаратных и программных артефактов на регулярной основе социальные взаимодействия, а также имеющих доступ к контенту и иным общим ресурсам.

Все указанные в дефиниции элементы социальной структуры виртуальных сетевых сообществ будут рассмотрены нами в соответствующих главах исследования. В заключение настоящего параграфа мы затронем проблему так называемых «пассивных» участников сообществ. Практика социальных взаимодействий свидетельствует о том, что большинство участников сообществ предпочитают не создавать, но потреблять информацию⁶².

Сложность изучения данной группы участников сообществ состоит в том, что они практически не оставляют следов пребывания (за исключением учетных записей на сервере ресурса)⁶³. При

⁶² В англоязычной литературе пользователи, «присутствующие» в сообществе, но при этом не проявляющие активности, получили название *tlurkers*. На момент написания работы не существовало русскоязычного аналога указанного термина. Как еще в 1992 г. отмечал в своем исследовании М.А. Смит, анализирувавший коммуникативные взаимодействия в одном из первых виртуальных сетевых сообществ WELL, 50% всех сообщений были написаны всего лишь 1% общего числа участников сообщества. В разных сообществах приведенное соотношение может незначительно отличаться, что, впрочем, не изменяет общую тенденцию (см.: Smith MA. *Voices from the WELL: the logic of the virtual commons* // [Электронный ресурс]. Usyd.edu. 1992. Режим доступа: <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/virtcomm.htm>. Загл. с экрана). Аналогичная

ситуация в телеконференциях сети Usenet. Как отмечали в своей работе Стив Уай-таккер (Steve Whittaker), Лорен Тирвин (Loren Terveen), Вилл Хилл (Will Hill) и Лин Черни (Lynn Cherny), очень малое число авторов продуцирует большую часть размещаемых в конференции посланий. Так, выяснилось, что 2,9% участников сообществ пишет непропорционально большое количество (25%) отправленных по почте сообщений. Кроме того, исследователи выяснили, что 27% сообщений были единичными посланиями. Социологическое исследование основывалось на изучении более чем двух миллионов сообщений, отправленных в 1996 г. в течение шести месяцев в 500 телеконференций (см.: Whittaker S., Terveen L., Hill W., Cherny L. The Dynamics of Mass Interaction // Proceedings of Conference on Computer Supported Cooperative Work, 1998. P. 257-264). Сравнимые результаты получены и отечественными авторами. К примеру, известный российский исследователь А. Левенчук отмечает: «1% пользователей в P2P-сетях что-то дает, а остальные только берут. Поэтому развитие пиринга тормозят не столько технологические, сколько социальные причины» (цит. по: Левенчук А. Moore's Law мещанина // Компьютерра. 2002. № 40 (465). С. 30). Еще в одном исследовании изучалась деятельность 31 999 участников виртуальных сетевых сообществ разработчиков программного обеспечения с открытыми кодами, которые по сути участия в деятельности сообществ должны были активно производить контент. При этом при анализе примерно пяти миллиардов байтов было выявлено, что самые активные 10% разработчиков создали 74% кода (цит. по: Ghosh RA., Robles G., Glott R Free/Libre and Open Source Software: Survey and Study Part V. Maastricht: International institute of Infonomics, 2002. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://flossl.infonomics.nl/finalreport/FLOSSfinal-5.pdf>, Download 25.07.2002. Загл. с экрана).

⁴³ О поведении tlurkersr см. доклад исследователей из Израиля Шейцафа Рафаэли (Sheizaf Rafaeli), Гилада Равида (Gilad Ravid) и Владимира Сороки: Rafaeli S., Ravid G., Soroka V. De-lurking in virtual communities: a social communication network approach to measuring the effects of social and cultural capital / Proceedings of the 37th Hawaii International Conference on System Sciences - 2004. IEEE, 2004.

69

этом результаты социологических исследований свидетельствуют о том, что указанные индивиды предпочитают оставаться участниками виртуального сетевого сообщества, даже не принимая участия в активном обмене сообщениями.

Тот факт, что такие пользователи являются участниками ком-мьюнити, признается не только исследователями⁶⁴, но и самими «пассивными». При проведении социологических исследований респонденты из указанной группы заявляли интервьюерам о наличии у них субъективного ощущения участия в социальной жизни коммьюнити⁶⁵. Сам же факт исключения из группы такие «пассивные» участники воспринимают весьма негативно.

У таких акторов отсутствие желания вступать в процесс осуществления коммуникативных взаимодействий может объясняться рядом причин. В частности, исследователи ведут речь о начальном этапе процесса социализации⁶⁶, нежелании принимать участие в интеракциях до того, как тема обсуждения не будет определена⁶⁷, способ узнать нечто новое⁶⁸ и т.д.

Некоторые пассивные участники сообществ обладают знаниями, навыками, креативными идеями и информацией, представляющими ценность для коммьюнити. При определенных условиях они готовы внести свой вклад в увеличение социальных ресурсов. Одна из граней таланта лидеров сообщества как раз и заключается в создании условий, при которых становится возможным самореализация личности.

Таким образом, «пассивные» участники сообществ понимаются нами как постоянные, но при этом коммуникативно не активные участники виртуальных сетевых сообществ. Безусловно, фе-

⁶¹ См.: Rafaeh S., Sudweeks F. Networked Interactivity // Journal of Computer Mediated Communication. 1997. Vol. 2. № 4 См. также. [Электронный ресурс] 2003, May 10. Режим доступа: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/editorsintro.html>. Загл. с экрана; Whittaher S., Terveen L., Hill W., Cherny L. The dynamics of mass interaction // Proceedings of the Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW 98). Seattle, WA. P. 257-264.

⁶⁵ См.: Веашкяип К, Velkovska J. The Cybenans: an empirical study of sociality in a virtual community // Buckner K. (eds.). Ethnographic Studies in Real and Virtual Environments Inhabited Information Spaces and Connected Communities. Edinburgh, 1999. P. 102-112; Nonnecke B. Lurking in email-based discussion lists: Unpublished Ph D. South Bank University. L., 2000.

"См.: Nonnecke B., Preece J Shedding light on lurkers in online communities // Buckner K. (eds.). Ethnographic Studies in Real and Virtual Environments Inhabited Information Spaces and Connected Communities. Edinburgh, 1999. P. 123-128.

"См.: Whittaker S., Terveen L., Hill W., Cherny L. The dynamics of mass interaction // Proceedings of the Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW 98). Seattle, WA. P. 257-264.

⁶⁸ Kraut A, Fish R., Root B., Chalfonte B. Informal communication in organizations // Baecker R. (eds.). Groupware and Computer Supported Cooperative Work, Morgan Kaufman, CA, 1992. P 287-314

70

номен пассивного участия в деятельности сообществ может быть охарактеризован как социально неприемлемое поведение⁶⁹, поскольку отсутствие вкладов индивидов в рост социальных ресурсов может, в конечном счете, привести к распаду комьюнити. Тем не менее феномен реально существует, и долг добросовестного исследователя - зафиксировать этот социальный факт.

⁸⁹ При этом мы не имеем в виду сообщества, в которых подобная форма социальных взаимодействий является основной коммуникативной практикой. К примеру, к таким сообществам могут быть причислены комьюнити, образующиеся вокруг электронных масс-медиа и т.д.

71

Глава 2

ЛИЧНОСТЬ КАК ЭЛЕМЕНТ СТРУКТУРЫ ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ

В настоящей главе мы рассмотрим личность пользователя телекоммуникационных сетей как частный случай социальной сие темы киберпространства или, говоря иными словами, как целое, имеющее связи с внешней средой, в качестве которой в нашем случае выступает социальная структура. Личность в виртуальной среде -это отдельная система

действия со своим собственным когнитивным центром, собственными информационными императивами.

Таким образом, применительно к киберпространству можно вести речь не просто о символическом мире, созданном личностью пользователя для себя, а о интерсубъективном мире, структура которого является общей для акторов, действующих в виртуальной среде. Как в свое время было доказано еще Максом Вебером, представление личности о мире и есть этот мир, а само же представление определяет поведение личности в мире, который в нашем случае носит название социальная структура.

Внутригрупповые и межгрупповые отношения, осуществляемые в рамках социальной структуры, являясь продуктом воплощения социальности людей, в свою очередь, воздействуют на индивида, трансформируя его в общественное существо — социальную личность. Следовательно, «социальная система может рассматриваться не только как определенное множество социальных групп, но и как определенное множество индивидов. Индивиды являются такими же равноправными элементами системы на индивидуальном уровне ее организации, как и группы на групповом уровне»¹.

Используя аналогию с физическими процессами, в частности с принципом относительности Нильса Бора², можно утверждать, что исследование процессов функционирования личности и соци-

¹ Сушков РМ*. Психология взаимоотношений. М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 1999. С. 18.

² В соответствии с принципом относительности Нильса Бора описание физических явлений доступных человеку объектов и описание невидимых артефактов на уровне атомов не исключают друг друга, но взаимно дополняются.

альной группы не исключают одно другого, но взаимно дополняют. В киберпространстве, как впрочем, и в офлайне, условием существования личности непременно является другой индивид, и особенно наглядно это наблюдается в том случае, когда другой становится предметом рефлексии. Именно действительное или предполагаемое присутствие в телекоммуникационных сетях «рядом» с индивидом иных акторов оказывает важнейшее влияние на социальные практики.

Люди социальны не потому, что они схожи, но потому что существуют различия, в частности, в умениях, навыках, интересах и мотивах деятельности в киберпространстве. Соответственно, личности, осуществляющие на регулярной основе взаимодополняющие виды деятельности, неизбежно создают социальную структуру, и в настоящей главе автор насколько возможно детально раскрывает указанную проблематику.

Первый параграф главы полностью посвящен рассмотрению базового социологического понятия «личность» и представлениям о ней в социологии виртуальных сетевых сообществ. Разделяемые индивидом социальные нормы и ценности, в конечном счете, формируют систему представлений об о:~ружающем пользователя виртуальном мире. Дифференциация в рамках сообществ социальных ролей имеет следствием свою противоположность, а именно интеграцию участников сообщества, в первую очередь, благодаря тому, что индивиды обязаны кооперироваться для достижения поставленных в

рамках коммьюнити целей.

Однако для того, чтобы успешно осуществлять кооперацию, индивиду необходимо понимать базовые принципы функционирования соответствующих социальных структур³. Понятие «социализация», ставшее частью классического социологического дискурса в 30-е годы XX века, с появлением телекоммуникационных сетей получило развитие, позволившее лучше понимать сущность и механизмы процесса интеграции личности и группы. Во втором параграфе нами предложен авторский вариант теоретической модели социализации пользователей в киберпространстве. При этом для полноты раскрытия темы мы будем вынуждены затрагивать социальные практики не только в онлайне, но и в офлайне.

В процессе социализации индивид познает не только явную социальную структуру сетевого сообщества, но и структуру латент-

¹ В связи с этим вспоминаются слова Рене Декарта -

?

тную (скрытую). Некоторые участники тратят годы, формируя в сообществе репутацию эксперта, при этом зачастую добровольно беря на себя фактическую ответственность за существование ком-мьюнити. Популярность, авторитет неформального лидера сообщества рассматривается нами в качестве латентных свойств социальной структуры.

Одним из механизмов организации социальных взаимодействий в киберпространстве является саморегулирование. В первую очередь саморегулирование основывается на референтной власти обладающих харизмой лидеров сообщества.

В сложных ситуациях харизматический лидер может оказать помощь другим участникам виртуального сетевого сообщества, принять меры по нейтрализации дисфункциональных проявлений. Неформальные лидеры виртуальных сетевых сообществ, выгодно отличаясь своими качествами, для других участников группы могут служить образцами коммуникативного поведения. Рассмотрением вопросов влияния авторитета и лидерских качеств личности на функционирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ мы и завершим настоящую главу.

§ 1. Понятие «личность» и основные представления о ней в социологии виртуальных сетевых сообществ

Не важно, чем ты занимаешься, важно, как ты об этом говоришь.

Сократ

В настоящем параграфе мы рассмотрим понятие «личность» как базовое с точки зрения социологии виртуальных сообществ. В частности, речь пойдет о ролевой концепции личности, социальном статусе, о разделяемых личностью социальных ценностях, идентичности⁴. Рассмотрев указанные вопросы, а также мотивы поведения индивидов в киберпространстве, мы не только сможем вывести основания, необходимые для типологизации личностей, но, тем самым, осуществим синтез личности как элемента социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Начнем же рассмотрение указанной проблематики с указания основных

методологических подходов к изучению взаимосвязи личности и социальной группы. Данность социальной структуры, ее проявление в любом социальном действии предполагает развитие исследовательского интереса в направлении как от структуры — к изучению поведения индивидов, так и от социальной личности - к социальной структуре.

Традиционно в социологии «индивид» и «общество» рассматривались в дуализме (противоположности). Опиравшийся на идеи Э. Дюркгейма структурный функционализм Т. Парсонса и его последователей традиционно отводил человеку роль некоего «наполнителя» социальной роли, детерминированной соответствующей социальной структурой. Существует множество вариантов указанного методологического подхода, в том числе увязанных с мотивацией индивидов. Мы же, по примеру Энтони Гидденса, подойдем к указанной проблеме с иной точки зрения: рассмотрение взаимодействий указанных акторов произведем исходя из дуальности (или двуединства) деятельности и структуры⁵.

В гуманитарных науках, в зависимости от исследовательской парадигмы, личность может рассматриваться либо как единствен-

* Заметим, что в XXI в. не только телекоммуникационные сети, но и молекулярная биология и геномная инженерия бросили вызов устоявшимся моделям человеческой деятельности.

⁵ Энтони Гидденс свою точку зрения на дуальность личности и общества изложил в своей центральной теоретической работе «Устроение общества» (см.: Гидденс Э. Указ соч.).

1/2 3-⁷⁵

но возможная точка отсчета разработки теоретических конструктов (индивидуальная парадигма), либо же - в качестве одного из элементов групповой структуры (групповая парадигма). Противоречия между указанными подходами, на наш взгляд, только кажущиеся, поскольку многогранность феномена личности позволяет изучать конструкт с разных сторон.

Соответственно, в зависимости от того, какие приоритеты исследователь выбирает для себя, та сторона личности пользователя и изучается им в большей мере. Представив читателю оба исследовательских подхода к личности, автор, по вполне понятным причинам, в своем исследовании сделал акцент на групповой исследовательской парадигме, и в этом отношении настоящий параграф нетипичен, поскольку в нем личность рассматривается как основной элемент социальных отношений в киберпространстве.

Поставленная исследовательская задача достаточно сложна, ибо, в отличие от физической структуры сетей, выявить и понять структуру символических связей чрезвычайно трудно. В телекоммуникационных сетях, как нигде более, проявляется предложенная Сержем Московичи (Serge Moscovici) в 70-х годах XX века модель *homo symbolicus* — «человека символического». Вызвано это тем, что при взаимодействиях, осуществляемых посредством программных артефактов, «символический тип поведения» находится в основе коммуникативных практик. Соответственно, необходимо понимать, что комплексный анализ поведения индивида может быть осуществлен только с использованием аналитического инструментария самых разных научных дисциплин - социологии, социальной философии, психологии и т.д.

Понятие «личность» настолько емкое и неоднозначное, что в академическом мире отсутствует единый подход к определению смысла, вкладываемого в эту дефиницию⁶. Единственное, в чем разные исследователи сходятся, так это в том, что оно относится к числу сложнейших из всех понятий, изучаемых в социальных науках. Личность в киберпространстве выступает не только как основной элемент социальной структуры, как активное социальное начало, но и в качестве субъекта и объекта социальных отношений.

Автор настоящей исследовательской работы не стал брать на себя смелость создания концепции личности как важнейшего актора социальной системы киберпространства, а лишь ограничил-

⁶ Обзор философских, психологических и социологических теорий личности см.. Артемьев А-И. Социология личности. 2-е изд. М.: ООО «АрбаТ-XXI», 2001.

76

ся эскизными набросками основных положений, необходимых с социологической точки зрения для понимания роли личностных начал в вопросах функционирования социальной структуры сообществ. Упоминание об ориентации на социологический подход не напрасно, ибо, в отличие от психологических теорий личности в киберпространстве, обращающих внимание на индивидуальные различия пользователей, социология ориентирует исследователей на изучение социальных качеств пользователей, т.е. того, что делает акторов похожими друг на друга.

Безусловно, индивиды, осуществляющие в телекоммуникационных сетях поиск, переработку и распространение информации, обладают бесчисленным множеством индивидуальных различий. Учесть эти свойства практически невозможно. Вот почему, говоря о пользователях как участниках виртуальных сетевых сообществ, будем иметь в виду не персонифицированные характеристики, а социальные типы личностей (о которых более подробно поведем речь в конце настоящего параграфа). И в этом отношении, на наш взгляд, одним из важнейших свойств личности выступает социальная идентичность⁷.

В социологии дефиниция «социальная идентичность» рассматривается как «определение личности в терминах групповых атрибутов, которые возникают из идентификации с группой для того, чтобы описать или определить самого себя»⁸, либо как «связующий процесс между коллективным феноменом, индивидуальными социальными когнициями и поведением»⁹. С нашей точки зрения, идентичность личности имеет первичные и вторичные признаки. К первичным признакам относятся изначально присущие индивиду характеристики. Вторичные связаны с привнесенными извне идентифицирующими признаками и, в свою очередь, могут разделяться на постоянные и переменные.

К постоянным вторичным признакам идентичности отнесем те из них, которые не могут быть изменены в течение жизни актора.

⁷ Поскольку на этапе институционализации телекоммуникационных сетей проблема идентичности перед разработчиками технологий и участниками сообществ не стояла (в сетях участвовали акторы, не нуждавшиеся в изменении идентичности), не были разработаны механизмы однозначной идентификации пользователей. Со временем указанная проблема стала весьма актуальной, поскольку выяснилось, что, к примеру, подделать рекзжгты отправителя электронного письма не составляет труда, что привело к росту проявлений отрицательной девиантности.

⁸ Вебер М. О некоторых категориях понимающей социологии , / Вебер М. Избр. произв. М.:Прогресс, 1990.

⁹ Данилова ЕЛ Изменения в социальных идентификациях россиян, Социологический журнал 2000. ;№ 3-4. С. 76-86.

77

Эти признаки устанавливаются государством и являются обязательными для всех граждан (речь идет об идентификационных номерах налогоплательщиков, номерах социального страхования, а в некоторых странах о персональных адресах электронной почты и т.п.). К переменным вторичным признакам идентичности отнесем те из них, которые могут меняться по желанию актора (номера кредитных карточек, нецентрализованно присваиваемые адреса электронной почты и т.д.).

Киберпространство изначально воспринимается пользователями как мир, общий с другими людьми, людьми, действия которых прогнозируемы личностью, поскольку укладываются в рамки устоявшихся паттернов социальных взаимодействий, а значит, идентифицируемы ею. И в этом отношении идентичность может рассматриваться в качестве своеобразного «мостика», соединяющего понятия личного и общественного¹⁰.

В киберпространстве основными социальными элементами структуры личности, на наш взгляд, являются:

- социально-актуальные (идентичность, мотивация, ценностная ориентация, осмысленность действий, авторитет и лидерство и др.);
- определяемые опытом интеракций (социализация, информационная грамотность, информационная культура пользователя, навыки социальной навигации в киберпространстве и др.). Смысловое наполнение указанных выше социальных элементов

структуры личности раскрывается в соответствующих параграфах. Если же вести речь о влиянии структуры личности на организацию социальных связей и взаимодействий, то в современной социологии в отношении указанной проблемы существует множество теоретических подходов, и каждый из них имеет свои приоритеты в выборе социальных элементов структуры личности¹¹.

Мы же в своем дальнейшем анализе будем опираться на ролевую концепцию личности¹² являющуюся составной частью теории символического интеракционизма. Большой вклад в создание этой

¹⁰ В связи с этим вспоминаются слова немецкого философа и социолога Карла Маркса (Karl Marx), писавшего: «Индивид - есть общественное существо. Поэтому всякое проявление его жизни - даже если оно и не выступает в непосредственной форме коллективного, совершаемого совместно с другими, проявления жизни - является проявлением и утверждением общественной жизни» (цит. по: Маркс К Экономически-философские рукописи // Маркс К , Энгельс Ф. Соч.2-е изд. Т. 42. С. 119).

¹¹ Для знакомства с этими теориями автор рекомендовал бы одну из наиболее полных и интересных работ на данную тему, написанную известным западным социологом Джорджем Ритцером (см.: Ритцер Д. Указ. соч.).

78.

теории внесли американские социологи Джордж Герберт Мид (George Herbert Mead), Талкотт Парсонс (Talcott Parsons), а также их ученики и последователи. Применяя разработанные указанными авторами теоретические конструкты к осуществляемым в телекоммуникационных сетях социальным взаимодействиям, приходим к выводу, что на формирование образа того или иного пользователя в разрезе его социальных связей влияют идентичность, статус, социальная роль и множество других факторов.

Под выражением социальный статус пользователя будем понимать совокупность прав, обязанностей, условий доступа к телекоммуникационным сетям в целом, и к конкретным информационным ресурсам в частности. При этом по отношению к статусу личности в киберпространстве мы можем вести речь о социальной мобильности, под которой понимается изменение статуса индивида в рамках соответствующих виртуальных сетевых сообществ¹².

Кроме мобильности на социальный статус индивида влияет множество факторов, среди которых его компетентность, информационная культура и информационная грамотность, опыт интеракций в киберпространстве и т.д. Известный российский исследователь А.Е. Войскунский пишет: «Сохранение приобретенного статуса в чрезвычайно изменчивой социальной и технической реальности Интернета сопряжено с постоянным пополнением знаний. Реализация познавательных действий направлена на удовлетворение потребностей в уважении и самоуважении»¹³.

В свою очередь, французский социальный психолог Серж Московичи в своих работах доказал взаимозависимость социального статуса и социального влияния¹⁴. Проблематику социального влияния мы рассмотрим в третьем параграфе настоящей главы. Сейчас же отметим, что в рамках социальной структуры статус актора определяется существующей в сообществе системой информационной стратификации. В рамках этой системы статус можно приобрести как путем формализованных процедур (включающих наделение актора теми или иными формальными правами, среди которых, к примеру, право владения (распоряжения) информационным ресурсом), так и в

¹² Отметим, что в некоторых случаях изменение статуса (в том числе и в сторону его понижения) диктуется экономическими интересами личности.

¹³ Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М.: Можайск-Терра, 2000. С. 110.

"См.: Moscovici S. Social influence and conformity // Lindzey G., Aronson E. (eds.). The handbook of social psychology. Vol. 2. 3rd ed. N.Y.: Random House, 1985. P. 347-412.

79

ишТВТ,

процессе самоопределения сетевого социума (в качестве примера приведем статус неформального лидера сообщества).

Проведенные американскими исследователями Ли Спрэлл и Сарой Б. Кайзлер сравнительные исследования процессов офлайн-новой и онлайн-новой коммуникации показали, что при взаимодействии через компьютерные сети происходит уменьшение влияния офлайновых социальных статусов коммуникантов на содержание передаваемых сообщений¹⁵. Как утверждала Нэнси Бэйм (Nancy Baym), электронная почта, в определенной мере, устраняет барьеры, существующие в обществе между представителями различных социальных групп¹⁶. Технологический детерминизм, присущий цитируемым выше авторам, был оспорен рядом других исследователей, которые на первый план поставили не сами технические возможности коммуникации, осуществляемой посредством использования телекоммуникационных сетей, а, прежде всего, общественный контекст, в котором осуществляются дискурсивные практики, влияющие на учет вертикальной статусной стратификации коммуникантов¹⁷.

Важно отметить тот факт, что в разных типах сообществ вертикальная статусная стратификация¹⁸ для разных индивидов имеет разное мотивационное значение. Так, в закрытых корпоративных сообществах формальный статус актора имеет гораздо большее значение, чем, к примеру, в открытых сообществах, ориентированных на творчество (в которых гораздо важнее креативные и когнитивные способности того или иного индивида).

После рассмотрения понятия социального статуса как элемента структуры личности перейдем к связанному с ним понятию социальная роль. Пользователи, осуществляющие интеракции в

"■См.: Dubrovsky V., Kiesler S., Sethna B. The equalization phenomenon: Status effects in computer-mediated and face-to-face decision making groups // Human Computer Interaction. 1991. № 6. P. 119-146.

¹⁶ См.: Sproull L* Kiesler S. Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication // Management Science. 1986. Vol. 32. № 11. P. 1492-1512.

"См.: Baym N. The emergence of community in computer-mediated communication // Jones S. (eds.). Cybersociety: Computer-mediated communication and community. Thousand Oaks: Sage, 1995. P. 138-163; Mantovani G. Is computer-mediated communication intrinsically apt to enhance democracy in organizations? // Human Relations. 1994. Vol. 47. № 1. P. 45-62; Mantovani G. New communication environments: From everyday to virtual. L.: Taylor and Francis, 1996; Myers D. Anonymity is part of the magic Individual manipulation of computer-mediated communication context // Qualitative Sociology. 1987. № 10. P. 251-266; Spears R, Lea M. Social influence and the influence of the social in computer-mediated communication // Lea M. (eds.). Contexts of computer-mediated communication. Hemel-Hempstead: Harvester Wheatsheaf, 1992. P. 30-65; Jidem. Panacea or panopticon? The hidden power in computer-mediated communication // Communication Research. 1994. № 4. P. 427-459.

¹⁸ Более подробно о проявлениях информационной стратификации мы поведем речь в § 2 главы 3.

80

киберпространстве, не изолированные индивиды, но социальные акторы, чья индивидуальность в значительной мере сформирована социальными группами, в рамках которых они осуществляют коммуникативные практики¹⁹. При этом в группе участник

виртуального сетевого сообщества выполняет определенные социальные функции (роли)²⁰.

Роли не являются чем-то присущим исключительно социальным взаимодействиям в киберпространстве - в офлайне индивиды играют большое количество ролей, которые в совокупности составляют понятие «личность»²¹. При этом под социальной ролью будем понимать совокупность требований (ожиданий соответствующих интеракций, выполнение сетевых норм и т.д.), предъявляемых сетевым социумом к личностям, занимающим определенные социальные позиции. Таким образом, речь идет о нормативно одобряемых способах поведения, обязательных для пользователей, выполняющих в виртуальном пространстве соответствующие социальные роли, а также о различии прав и обязанностей, зафиксированных в действующей в рамках виртуального сетевого сообщества стратификационной системе. Процесс глубокого внутреннего усвоения социальных норм, оцениваемых сквозь призму разделяемых личностью убеждений и принципов, назовем интернализацией.

«В нормативной структуре роли могут быть выделены четыре конструктивных элемента: описание (того типа поведения, которое требуется от лица в данной роли); предписание (требования в связи с подобным поведением); оценка (случаев выполнения или невыполнения предписанной роли); санкция (благоприятные или неблагоприятные социальные последствия действия в рамках социальной роли)»²². Кроме того, в соответствии со сложившимися в социологии представлениями, будем различать понятия «роль» (role) и «партия» (part). Роль означает динамическое, но относительно долговременное деятельностное выражение социального

"См.: Mead GH. *Medvetandet, jaget och samrmllet*. Stockholm: Argos, 1974.

²⁰См., к примеру, диссертацию американского исследователя Скотта Гольдера (Scott A. Golder), посвященную ролевой системе сети Usenet: Golder SA. *A Typology of Social Roles in Usenet: Unpublished Thesis*. Harvard University. Cambridge, MA: 2003 // http://web.media.mit.edu/~golder/projects/roles/golder_thesis.htm. Загл. с экрана.

²¹ Ирвинг Гофман (Erving Goffman) полагал, что под социальной ролью подразумевается закрепление прав и обязанностей, привязанных к социальному статусу. См.: Goffman E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. N.Y.: Doubleday, 1959. P. 16.

²² Роль социальная // Российская социологическая энциклопедия. С. 4j>2.

81

статуса, т.е. устойчивой позиции индивида или группы в социальной структуре, в то время как «партия» - одно из многих проявлений данной социальной роли при осуществлении контактов с однотипными акторами (индивидуальными или групповыми) - получателями коммуникативных посланий, направляемых исполнителями «партий».

Институционализация ряда ролевых ожиданий в киберпространстве всегда происходит до определенной степени. Роли, распределенные между личностями, выступают в качестве первичных механизмов, благодаря которым появляются предпосылки функционирования социальной структуры сообщества. В упрощенном виде вся социальная структура может рассматриваться как система дифференцированных ролей акторов, интегрированных между собой, благодаря чему обеспечивается связь элементов системы. При этом интеграция обеспечивается благодаря общепринятой ценностной

ориентации личностей.

Ролевые ожидания разделим на ролевые ожидания, составляющие стандарты поведения самой личности пользователя (которые при осуществлении взаимодействий и принимаются за точку отсчета), и ожидания по отношению к возможным интеракциям других личностей. Соответственно, личность будет, с одной стороны, стимулировать благоприятные реакции другого и при этом, как правило²³, избегать провоцирования интеракций, имеющих нежелательные для эго²⁴ последствия. Благодаря взаимному принятию ролей становятся возможными коммуникативные взаимодействия, а также восприятие акторами перспектив продолжения коммуникации.

Социальные роли личности навязываются виртуальным сообществом, в которое входит актер, однако право индивида состоит в принятии или же в отторжении этих установок на социальное действие. Связано это с тем, что в киберпространстве только в редких случаях ролевая система в сообществах жестко фиксирована (речь при этом идет, в первую очередь, о сообществах электронного бизнеса и интранет-сетях).

Таким образом, узел статус-роль выступает в качестве базовой характеристики индивида как элемента социальной структуры

²³ Вопросы, связанные с провоцирующим поведением личностей, рассмотрены в § 2 главы 4, в котором речь идет о социальном конфликте.

²⁴ Эго — в соответствии со взглядами З. Фрейда, часть личности, выступающая посредником между Суперэго и Ид. Эго контролирует поведение человека и помогает индивиду ориентироваться в окружающем мире. .

82

виртуальных сетевых сообществ²⁵. Именно благодаря взаимосвязи статуса и роли становится возможным понимание диспозиции потребностей личностей в амбивалентности²⁶: в конформности и отчуждении, в толерантном и интолерантном поведении и т.д.

При этом необходимо учитывать, что статусные группировки и, соответственно, ролевые отношения в разных виртуальных сетевых сообществах различаются по самым разным параметрам информационной стратификации. Наиболее очевидные из них состоят в коммуникативном опыте, принадлежности к той или иной национальной общности и т.д.

Что касается индивида, то, на наш взгляд, для определения его места в структуре социальных отношений, с учетом информационной составляющей, вполне корректно воспользоваться разработанной в теории социального действия Талкотта Парсонса системой критериев социальной стратификации. Среди них выделим следующие:

- «качество», т.е. предписывание индивиду определенной характеристики, позиции (например, ответственность, компетентность и др.);
- «исполнение», т.е. оценка деятельности индивида в сравнении с деятельностью других людей;

•

«обладание» теми или иными ценностями, талантом, мастерством, культурными ресурсами.

Отметим, что оценка этих трех объектов ранжирования, как и предлагал Талкотт Парсонс, осуществляется в соответствии с господствующими в обществе ценностными образцами²⁷. Тем самым мы подошли к рассмотрению понятия социальные ценности личности.

²⁵ Талкотт Парсонс, ведя речь об особенностях узла статус-роль, отмечал " «Любая единица социальной системы действия, например актер в социальном роле, рассматривается и как объект, обладающий характеристиками, которые можно /становить, и как выполняющий функции роли. В аспекте характеристик мы можем говорить о статусе актера, имея в виду его положение в системе; в аспекте же деятельности мы можем говорить о его роле в более узком конкретном смысле» (цит. по: Парсонс Т. Новый аналитический подход к теории социальной стратификации // Парсонс Т. О структуре социального действия. М.: Академический Проект, 2000. С. 574). В свою очередь, британский исследователь Лякфри Викерс предложил, в частности, определение социальной системы через ролевую структуру как «...набор продолжающихся отношений между людьми и организациями, упреждаемый взаимными ожиданиями, которые, как правило, воплощаются в ролях. Это достаточно сложный конструкт, и в его рамках каждый из нас является частью нескольких подсистем» (цит. по: International Encyclopedia of Systems and Cybernetics / Charles Francois (eds.). Мюнхен: K.G. Saur, 1997. P. 59).

²⁸ Еще Гегель писал о том, что конфликтность является определенной как человеческая норма и даже как норма человеческого.

²⁷ См.: Современная западная социология. Словарь. М.: Политиздат, 1990. С. 333.

83

Как утверждал Макс Вебер, люди могут мыслить только в форме социальных ценностей. Таким образом, ценность — это то, что значимо для индивида, на что он ориентируется в своей жизни или, говоря иначе, способ человеческого мышления. Руководствуясь теми или иными ценностями, индивиды при осуществлении интеракций в киберпространстве принимают решения о том, что, по их мнению, является существенным, а что недостойным внимания²⁸.

По примеру классической социологии будем рассматривать ценности как историческое образование, на которое оказывают влияние конкретные установки и интересы различных эпох развития киберпространства. К примеру, если на этапе институционализации социальных взаимодействий в глобальных телекоммуникационных сетях общего пользования основополагающими ценностями были свобода распространения информации и программного обеспечения, то в конце 90-х годов XX века, в эпоху «дот-комов», их сменили погоня за быстрой прибылью и вопросы защиты интеллектуальной собственности.

Культивирование ценностей, свойственных участникам тех или иных виртуальных сетевых сообществ, является важным фактором при формировании социальной структуры. В первую очередь, будем вести речь о важности удовлетворения постоянно возрастающих информационных потребностей личности.

Например, одной из социальных ценностей является умение понимать других. Другой социальной ценностью выступает коммуникативная компетентность, определяемая уровнем информационной культуры. Различные социальные ценности находят свое отражение в коммуникативных установках индивидов, которые, в свою очередь, зависят от возраста актора, опыта интеракций, тендерного фактора и т.д. и т.п.

В киберпространстве исследователям часто приходится иметь дело с конфликтом ценностей, разделяемых теми или иными акторами. В качестве примера упомянем различные позиции, занимаемые участниками сообществ по вопросам активного противодействия распространению спама, и непротивление такого рода девиантным действиям, бережливое использование времени нахождения в киберпространстве и расточительность использовании ресурсов времени и т.д.

²⁸ Отметим, что зачастую некоторые исследователи социальные ценности приравнивают к социальным нормам, что является довольно грубым упрощением. Ценность не может быть императивом, она скорее пожелание, и поэтому она либо воплощается в поведении конкретных индивидов, либо ее нет.

84

Приведенные примеры отнюдь не означают, что с точки зрения автора настоящего исследования стоит сводить ценностные ориентации к дихотомии - та или иная ценность полезна для общества или нет. В реальной социальной жизни все гораздо сложнее и не столь однозначно, как может показаться стороннему наблюдателю.

Как указывалось выше, в соответствии с нормативной парадигмой, в основе которой лежит ролевая теория Т. Парсонса, участники социального взаимодействия интерпретируют социальные явления в зависимости от разделяемой ими системы ценностей. Таким образом, социальные ценности, в условиях альтернативности выбора, дают возможность каждому из акторов сознательно выбрать направление осуществления интеракций.

Ценности необходимы индивиду для определения целей, которые он ставит перед собой, перед тем как начнет осуществление интеракций в киберпространстве. Следовательно, роль ценностей в мотивации гораздо глубже целей и интересов, ибо, в зависимости от ориентации на те или иные ценности, индивид соответствующим образом поступает в той или иной ситуации. Если же альтернативы нет, то ценности автоматически становятся основой социального порядка, превращаясь в социальные нормы.

В зависимости от целей, преследуемых акторами, в некоторых случаях мы можем вести речь о конфликте ценностных ориентации. В частности, достаточно широко распространена точка зрения, в соответствии с которой телекоммуникационные сети рассматриваются исключительно исходя из потенциального дохода, который может получить бизнес. Эта ориентация вступает в противоречие с ориентацией на раскрытие творческого потенциала личности и расширение возможностей межличностных взаимодействий.

Разделяемые индивидом социальные ценности в значительной степени влияют на мотивацию осуществления тех или иных социальных действий, направленных на достижение самых разных целей: экономических, политических, носящих рациональный или же иррациональный характер²⁹ и т.д. Таким образом, речь можно вести о

многообразии интересов, которыми руководствуются пользователи. При этом любое существенное изменение мотивационных

²⁹ Отметим, что использование для анализа поведения индивидов экономической и других концептуальных схем, основанных на рациональной инструментальной ориентации на достижение целей, не может обеспечить разработку адекватной модели динамического анализа интересов личности в киберпространстве. Рационально-инструментальная ориентация личности на осуществление коммуникационных процессов может считаться адекватной только в рамках институционально-структурированных сообществ, к примеру, электронного бизнеса, телеработы и т.д.

Глава 2. Личность как элемент структуры виртуальных сетевых сообществ

факторов, на которых основывается деятельность сообщества, приводит к резким изменениям социальной структуры.

И хотя с помощью единственного мотива не могут быть объяснены ни причины, ни последствия социального действия³⁰, тем не менее, на наш взгляд, можно выделить ряд основных мотивов, лежащих в основе пользовательского интереса. Среди них:

- познавательная мотивация;
- мотивация самореализации;
- мотивация сотрудничества;
- деструктивная мотивация;
- экономическая мотивация;
- сексуальная мотивация³¹;
- рекреационная и игровая мотивация;
- аффилиативная мотивация;
- мотивация самоутверждения;
- эмпатийная мотивация³²;
- рефлексивная мотивация³³;
- коммуникативная мотивация.

Объединение акторов в сообщества может осуществляться исходя из разных мотивационных ожиданий, которые, в конечном

³⁰ В связи с этим стоит привести слова Энтони Гидденса, писавшего: «Многие из наших обыденных поступков не являются мотивированными напрямую. Тогда как искушенные и опытные акторы способны дать обоснованный отчет о целях и причинах своего поведения, они зачастую не могут с такой же легкостью описать его мотивы» (цит. по: Гидденс Э.

Указ. соч. С. 45).

³¹ Сексуальная мотивация играет чрезвычайно важную роль в развитии новых технологий. Приведем только несколько примеров. Так, 70 % флоридских MMS сообщений в мире - это эротические картинки (см.: Сарайкин А., Дрокова Ю. Флирт по телефону предложил новосибирцам МТС // Ведомости. 2003. 23 окт.).

³² Основанные на эмпатии (способности представить себя на месте другого человека) виртуальные сетевые сообщества (Empathic Communities) получили в киберпространстве достаточно широкое распространение. Одно из первых исследований указанного типа сообществ было осуществлено американским социологом, профессором Мэрилендского университета Дженифер Дж. Прис (см.: Preece J. Empathic communities! Reaching out across the Web // Interactions. 1998. № 2 (march + april). P. 32-43). Более подробно об «Empathic Communities» мы поведем речь в шестой главе нашего исследования.

"Рефлексивная мотивация проявляется в осуществлении поиска в киберпространстве упоминаний собственной фамилии или ссылок на принадлежащий актору сайт. Для описания такого рода социальных действия в англоязычной литературе используется специальный термин *tegosurf*". (На момент написания настоящей работы термин не получил однозначного русскоязычного аналога. Впервые в словарях появился в 2003 г. - в «Оксфордском толковом словаре английского языка»). Кроме того, рефлексивная мотивация проявляется во вторичном восприятии актором контента, размещенного им же ранее в киберпространстве или в направлении самому себе электронных писем, чтение которых возможно не ранее некоего временного отрезка. В данном случае, как отмечает лингвист Дебора Кэмерон (Deborah Cameron), просмотр актором ранее им же созданного контента позволяет своеобразным способом участвовать в «диалоге с собой прежним» (цит. по: Cameron D. *Feminism and Linguistic Theory*. L.: Macjmillan, 1992. P. ix).

86

счете, могут быть представлены в комплексе мотивов. Среди указанных мотивационных ожиданий могут быть:

- общие интересы;
- общие моральные ценности;
- достижение общих целей;
- решение общих практических проблем;
- общие жизненные обстоятельства и т.д.

К примеру, у участников сообществ электронного бизнеса может проявляться как прагматически-инструменталистская мотивация, соответствующая «классическим» целям рыночных агентов и предусматривающая ориентацию на получение дохода, так и творчески-инновационная мотивация, отражающая личностный смысл, придаваемый индивидом своей работе и проявляющийся в реализации творческих способностей, знаний и культурного потенциала актора. В этом отношении представляется целесообразным применить к поведению индивидов в киберпространстве классическую типологию Макса

Вебера, представившего четыре «идеальных типа» социального действия³⁴, различающихся по способу их мотивации:

- целерациональное действие - продуманное использование условий и средств для достижения поставленной цели (системы электронного бизнеса, «электронного правительства» и т.д.);
- ценностно-рациональное действие - основанное на вере в самодовлеющие ценности (религиозные, культурологические, националистические и иные аналогичные типы виртуальных сетевых сообществ);
- аффективное действие - обусловленное эмоциональным состоянием индивида, его непосредственными чувствами (многие из видов сообществ непосредственной межличностной коммуникации, сообщества, формируемые вокруг тематических информационных ресурсов, посвященных тем или иным трагическим событиям и т.п.);
- традиционное действие - основанное на длительной привычке или традиции (сообщества, формируемые вокруг сетевых медиа, домашних страничек и т.д.).

Наряду с вышеуказанными идеальными веберовскими моделями социального действия, существует практический уровень, на котором имеют место противоречия между мотивацией - внутренним побужде-

³⁴ См.: Вебер М. Избр. произв.

нием и мотивацией — суждением, выступающим в форме объяснения акторами собственных поступков³³. Возникают и иные проблемы: например, поскольку ориентация личности на социальное действие, основанное на мотивационных ожиданиях, неизбежно затрагивает интересы других акторов, перед пользователем возникает моральная проблема корректировки первоначальных мотивационных ожиданий. Соответственно, интеграция личности в сетевое сообщество имеет моральный аспект, выходящий за рамки социологического дискурса. В следующем параграфе нашего исследования мы проанализируем процессы социализации личности, благодаря которым индивид приобретает рассмотренные выше социальные качества, становясь при этом полноправным участником виртуального сетевого сообщества.

В заключение же настоящего параграфа подведем предварительные итоги. Личность в киберпространстве выступает не только как основной элемент социальной структуры, как активное социальное начало, но и в качестве субъекта и объекта социальных отношений. При этом узел статус-роль рассматривается в качестве базовой характеристики индивида как элемента социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Под статусом личности будем понимать ее место в системе социальных отношений, рассматриваемое с точки зрения функционирования социальной структуры. Эффективность коммуникативного взаимодействия в рамках социальной структуры зависит от того, насколько социальные ценности коммуникации приобрели статус индивидуальных коммуникативных установок участни-¹ з виртуальных сетевых сообществ.

Структуральные свойства социальных систем «объективны» по отношению к поведению индивидов, входящих в эти системы. В связи с этим анализ структуры социальных систем представляется автору обоснованным только в том случае, если он основывается на изучении рефлексивно отслеживаемого социального поведения пользователей. Эффективность стратификационного воздействия социальной структуры на социальные действия индивидов зависит от контекста социальных взаимодействий, ценностных установок личности и иных факторов, одним из важнейших среди которых является идентичность.

" К примеру, значительное число пользователей посещает информационные ресурсы порнографического содержания, однако публично признается в этом достаточно редко. Мотивы поведения ряда пользователей в чатах не осознаются ими, а в случаях некорректного поведения индивиды склонны к психологическому оправданию и агрессивной защите собственных позиций.

88

Идентичность личности в социальной структуре виртуальных сетевых сообществ имеет первичные и вторичные признаки. К первичным признакам относятся изначально присущие актору данные, а вторичные связаны с привнесенными извне идентифицирующими признаками. Вторичные признаки, в свою очередь, могут разделяться на постоянные и переменные. К постоянным вторичным признакам идентичности относятся те из них, которые не могут быть изменены в течение жизни актора, а к переменным вторичным признакам - те, которые могут меняться по желанию актора.

В виртуальных сетевых сообществах, как нигде более, границы между рациональным и иррациональным действием весьма подвижны, а значит, анализ поведения индивидов должен осуществляться с использованием методов разных научных дисциплин. В противном случае использование только социологического подхода к проблеме мотивации поведения индивидов в киберпространстве может быть сопряжено с рядом трудностей.

§ 2. Социализация пользователей в киберпространстве

Tempora mutantur, et nos mutamur in illis. (Времена меняются, и мы меняемся вместе с ними.)

Овидий-

Объективно существующий в онлайн мир становится для пользователя таковым только через процесс осознания, важной стадией которого является социализация¹. В настоящем параграфе мы рассмотрим указанное понятие и предложим авторскую модель социализации индивидов в киберпространстве.

Социализацией в киберпространстве назовем процесс вхождения (интеграции) пользователя в социокультурную среду посредством освоения технологий коммуникации, информационной культуры, социальной навигации, информационной грамотности, а также социальных норм, ценностей и ролевых требований. Индикаторами социализации выступают уровни электронной грамотности и информационной культуры индивида. Далее в этом параграфе мы осуществим экспликацию приведенной дефиниции и предложим концептуальную схему социализации применительно к многоэтапному процессу адаптации индивида в сетевом социуме.

Социализация индивида предполагает разворачивающийся во времени процесс социальных взаимодействий. В процессе социализации «индивиды (через социальные институты, средства массовой информации, конкретных агентов социализации) интериоризируют ценности и нормы своей культуры и субкультур референтных групп. В случае отсутствия, противоречивости или девиантности норм социализация оказывается слабой, формируются особенности личности или психологии группы отклоняющейся направленности, могут проявиться и патологические особенности. В результате социальных потрясений могут наблюдаться также явления десоциализации и ресоциализации (в различной степени успешные). Затем, в определенных ситуациях, происходят пер-

¹ Несмотря на то что в классической социологии существует несколько моделей процессов социализации, разработанных Эмилем Дюркгеймом, Чарльзом Хортоном Кули, Дж. Гербертом Мидом, Эриком Эриксоном и рядом других авторов, само понятие чрезвычайно расплывчато и отсутствуют признаваемые всем научным сообществом дефиниции.

90

вичные, а затем и вторичные отклонения, приводящие к стойкой девиантности»².

Процесс социализации сочетает в себе как свободный выбор паттернов информационных взаимодействий, так и принуждение, а также санкционирование сетевым социумом тех или иных коммуникативных практик. При этом принуждение проявляется еще в процессе освоения родного языка, организующего мышление индивида (впоследствии, при осуществлении интеракций в глобальных телекоммуникационных сетях, язык станет одним из факторов информационной стратификации).

Первое знакомство личности с социальной реальностью телекоммуникационных сетей осуществляется в процессе первичной социализации. В отличие от первичной социализации в офлайне, которая начинается с момента рождения ребенка (для которого окружающий мир изначально является социальной реальностью), нижний возрастной порог первичной социализации в киберпространстве установить практически невозможно. Последний тезис объясняется достаточно просто: процесс первичной социализации начинается с момента получения актором информации о существовании феномена киберпространства (компьютеров, аппаратов сотовой связи и других аналогичных технических артефактов), сам же момент первоначального информирования зависит от множества социально-экономических, политических и иных факторов.

Процесс первичной социализации, в свою очередь, разделим на два этапа: архетипический и инструментально-когнитивный. В процессе архетипического этапа первичной социализации субъективная реальность киберпространства формируется у индивида на

основе культурных артефактов: знакомства с публикациями масс-медиа, рекламными объявлениями, кинофильмами, книгами, рассказами других акторов и т.п.³ При этом процесс интернализации происходит исключительно на основе восприятия социальных мифов, связанных с функционированием киберпространства, а в ка-

²Зубков ВЛ Детерминанты девиантного поведения // Тез. докладов и выступлений на II Всерос. социол. конгрессе «Российское общество и социология в XXI веке: социальные вызовы и альтернативы». Т. 2. С. 761-763.

³ Необходимо отметить, что на разных этапах процесса социализации проявляется когнитивно-лингвистический аспект информационной стратификации, связанный с непониманием авторами размещаемых в масс-медиа публикаций психологических и лингвистических особенностей индивидов. Это приводит к тому, что большинство пользователей, слабо разбираясь в технических терминах (которыми зачастую насыщаются рассчитанные на широкую аудиторию рекламные тексты), не воспринимают значительную часть направляемых им коммуникативных посланий.

91

честве агентов социализации выступают сверстники, родители, преподаватели соответствующих учебных дисциплин и иные акторы⁴.

Можно предположить, что усвоение знаний и навыков от указанных выше агентов социализации является главным обучающим механизмом передачи технических знаний, а также культурных паттернов. Решающая же роль в формировании социальных мифов на архетипическом этапе социализации принадлежит масс-медиа, на практике реализующим функцию общественного конструирования социальной мифологии⁵ киберпространства. Тем самым пресса фактически оказывает существенное влияние на процесс первичной социализации, в ходе которого на уровне личности происходит конструирование мира виртуальной реальности. При этом социальные мифы компенсируют индивиду нехватку базовых знаний о функционировании социума в киберпространстве, а также способствуют формированию мотивов продолжения процесса социализации.

Таким образом, процесс социализации на указанном этапе заключается в конструировании будущей виртуальной идентичности, а также когнитивной интеграции личности с ролями тех или иных субъектов, действующих в киберпространстве. Именно на этом этапе пользователь первоначально знакомится с социальными нормами, действующими в киберпространстве, а также усваивает базовые элементы сетевой этики. Поведение это образует систему взаимно связанных ролей и ожиданий контакта с виртуальной средой. Создаваемая при этом плюралистичная реальность носит отчетливо выраженный фрагментарный характер, и личность, в силу имеющегося у нее когнитивного опыта, интернализирует широко распространенные в общественном сознании модели ценностной ориентации поведения в киберпространстве.

Архетипический этап социализации заканчивается после подключения пользователя к телекоммуникационным сетям, и далее начи-

⁴ Важно отметить, что архетипический этап процесса социализации изначально присущ кибер-пространству. Еще до появления компьютеров, глобальных компьютерных сетей, сетей сотовой связи, а также иных программных и технических артефактов мифологический образ виртуальной среды создавался в литературных произведениях писателей-фантастов, прогнозировался в научных публикациях. Таким образом, будущие

пользователи компьютеров в своем сознании осуществляли социальное конструирование субъективной реальности нового человеко-машинного мира, приход которого только ожидался.

* Как утверждал еще французский социальный философ Жорж Сорель (Georges Sorel. 1847— 1922), социальный миф - нечто интуитивно цельное, символически образное, не поддающееся разложению на составные части. Важно отметить, что социальные мифы являются необходимыми элементами мировосприятия любой социальной группы, и в этом отношении социальная

. общность киберпространства не является исключением.

92

нается инструментально-когнитивный этап. Необходимо учитывать, что индивиду на этом новом этапе приходится социализироваться одновременно в двух измерениях. Первое из них - это социальная общность киберпространства. Второе - социальная структура, в рамках которой индивид осуществляет интеракции⁶. В процессе инструментально-когнитивного этапа социализации это сталкивается с альтернативными образцами мышления и реальными паттернами поведения⁷ (образно говоря, «другие», входя в наш мир, делают нас другими»⁸), а также с реконструктивной формой социальной памяти виртуальных сетевых сообществ⁹. При этом индивид:

- усваивает конкретные ролевые ориентации;
- учится осуществлять социальную навигацию в киберпространстве и взаимодействовать как с другими акторами, так и с контентом;
- познает нормативные модели социальных взаимодействий;
- ощущает на себе действие механизмов социального контроля и т.д. Усвоение индивидом в процессе социализации социального опыта

может рассматриваться с точки зрения четырех основных модусов:

- социализация через восприятие социальных мифов;
- усвоение моделей поведения и правил социальной навигации;
- усвоение норм, ценностей и установок конкретного виртуального сетевого сообщества;
- усвоение правил осуществления интеракций в рамках социальной системы киберпространства в целом.

Говоря о социализации применительно к социальной структуре киберпространства в целом, мы понимаем под этим, в первую очередь, восприятие индивидом инструментального знания, связанного с «электронной» грамотностью, навыками социальной навигации в киберпространстве и т.д. Без минимума знаний, позво-

⁶ В сообществах для обозначения новых участников даже используются специальные термины. К примеру, в англоязычных телеконференциях сети Usenet новых участников называют «Newbie». Для более успешной социализации таким участникам советуют не только внимательно изучить FAQ (список часто задаваемых вопросов), но и до того момента, пока новички не поймут структуру сообщества, использовать коммуникативную тактику, получившую название «сокрытие» (lurk), когда новый участник читает сообщения других, но сам не направляет сообщений в конференцию. В большинстве конференций этой тактики рекомендуется придерживаться в течение нескольких дней.

⁷ Как отмечает А. Костинский, «...даже самый способный новичок становится полноценным членом коллектива не раньше чем через три месяца» (цит. по. Костинский А. Электронные методы разведки - новые горизонты спецслужб или растрата государственных средств? // МирInternet. 2002. № 1(64). С. 50-53).

⁸ Sterner G Real Presences. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1989. P. 188.

⁸ Проблематику феномена реконструктивной формы социальной памяти мы рассмотрим в § 2 главы 5 настоящего исследования, в котором подробно проанализирована роль контента как социального ресурса виртуальных сетевых сообществ.

93

ляющих иметь дело с виртуальной средой, с техническими и программными артефактами, без знаний основ человеческой коммуникации, без обучения ориентации, имеющим функциональное значение для восприятия существующей в киберпространстве системы взаимных ролевых ожиданий, акторы не смогут в полной мере воспользоваться открывающимися перед ними возможностями. При этом, с точки зрения социологии, любые процессы поиска информации (социальной навигации в киберпространстве) могут рассматриваться в том числе и как процессы социализации.

Необходимо учитывать тот факт, что в значительной мере на качество компьютерно-опосредованных интеракций влияет полученный в офлайне коммуникативный опыт акторов. Соответственно, можно вести речь о том, что наряду с процессами социализации в телекоммуникационных сетях происходят и процессы ресоциализации, т.е. усвоение акторами новых ценностей, навыков, ролевых дискурсов вместо прежних, устаревших в связи с переходом в иную коммуникационную среду. К примеру, осуществляемые в киберпространстве интеракции в силу своей специфики требуют соблюдения акторами правил безопасного поведения, имеющих отличия от правил, принятых в офлайновом мире, и т.д.

Во вторую очередь, говоря о социализации в рамках социальной системы киберпространства, необходимо вести речь об усвоении личностью основной структуры ролей и ценностей, доминирующих в рамках той или иной национальной общности киберпространства, в которой происходит процесс социализации. На этой стадии в сознании индивида начинает оформляться «структурированный мир»¹⁰ существующих в телекоммуникационных сетях социальных взаимодействий.

Социальная реальность в киберпространстве всегда является такой, какой ее интерпретируют пользователи. Вместе с тем единство сетевого социума по поводу «общей» для всех социальной реальности основано на том, что пользователи в процессе социализации начинают усваивать существующие в киберпространстве социальные нормы, понимая, что эгоистическая модель поведения осуждается сетевым социумом.

Удовлетворение информационных потребностей эго происходит в процессе взаимодействий с другими индивидами, входящими в

¹⁰ В данном случае автор воспользовался удачным термином Юргена Хабермаса «структурированный мир», впервые увидевшим свет в работе: Habermas J. Reason and the Rationalization of Society. Vol. 1: The Theory of Communicative Action / T. McCarthy, Trans. Boston, MA; Beacon Press, 1981/1984.

94

виртуальные сетевые сообщества. В рамках виртуальных сетевых сообществ социализация ориентирована на признание пользователем общих ценностных моделей, благодаря чему в сознании актора формируется единство взаимно ориентированных общих ценностей. Таким образом, существенная часть этого этапа процесса социализации состоит в последовательном введении новых стандартов ценностной ориентации.

Процессы социализации участников виртуальных сетевых сообществ происходят в рамках внутригрупповых интеракций и конструирования межгрупповых отношений. При этом можно выделить: 1) формы ритуального взаимодействия: представления, обращения, приветствия, прощания и т.д.; 2) использование акторами специфических ников; 3) особая символическая система (национальный язык, жаргон, сленг) и темп интеракций, понятные только в данной социальной группе.

В том случае, когда социализация осуществляется непосредственно в процессе онлайн-взаимодействий, можно вести речь об «опыте потока» (flow experience)¹¹, при котором действие и социализация сплавлены воедино. Такое чувство сопричастности может быть критически важным не только для самого процесса социализации актора, но и с точки зрения формирования у пользователя ощущения коллективной идентичности.

Социализация пользователей проходит более успешно при наличии рекомендаций по технологиям социальной навигации в киберпространстве, высказываемых участниками выбранной эго референтной группы¹². Руководствуясь принципами взаимопомощи, опытные пользователи могут содействовать процессу социализации новичков¹³.

¹¹ Термин *flow experience* был впервые предложен в работе американского социолога М. Сигзен-дмайхэлий (M. Csikszentmihalyi) (см.: Csikszentmihalyi M Beyond boredom and anxiety. San Francisco: Jossey-Bass, 1977).

¹² Так, известный итальянский философ Умберто Эко (Umberto Eco), говоря о хаотичности сетевых ресурсов, отмечал важность взаимопомощи в виртуальных сетевых сообществах: «Ориентироваться в этих дебрях учишься методом проб и ошибок или постоянно обращаясь за советом к более продвинутым пользователям. Но самый эффективный способ - находиться в таком месте, где тебя окружают люди с разным уровнем компетентности, с разным опытом пребывания в Сети. Эту ситуацию можно сравнить с опытом студента первокурсника: никто не предупредит его в канцелярии о том,

что ходить на лекции профессора такого-то - попусту тратить время, но уж собравшись-второкурсники не замедлят поделиться с ним информацией взятот счет в университетской столовке» (цит. по: Ли Маршалл и Умберто Эко. Под Сетью(интервью) // Искусство кино. 1997. № 9).

"См.* Байт N. The emergence of community in computer-mediated communication // Jones S. (eds.). Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community. Thousand Oaks, CA: Sage, 1995. P. 138-163.

95

Становясь участником виртуального сообщества, новичок не только в той или иной степени удовлетворяет свои личные информационные потребности, но и познает стратификационную структуру социальной группы, знакомится с групповыми интересами, локальными коалициями и соответствующими стратегиями взаимодействия. Хорошо социализированная (интегрированная в сообщество) личность должна признавать социальный статус других участников коммьюнити, и в особенности - но ни в коем случае не исключительно - статус тех лиц, которые в стратификационной системе стоят выше нее. При этом каждый новый актер становится объектом наблюдения, контроля и применения этических норм, действующих в данном сообществе.

Соответственно, важную роль в процессах социализации индивида играет система санкций - вознаграждений и наказаний, существующих в виртуальных сетевых сообществах. А изучение актором механизмов, при помощи которых происходит управление процессами функционирования виртуального сообщества, назовем ориентацией.

Исходя из теории социокультурного конструктивизма¹⁴ и с учетом накопленных эмпирических данных¹⁵, мы приходим к заключению, в соответствии с которым пользователи тем эффективнее осуществляют ориентацию, чем активнее они принимают участие в деятельности сообщества. В данном случае общность решаемых индивидом и остальными участниками сообщества задач способствует проявлениям «резонанса» когнитивных практик.

Поскольку пользователи периодически осуществляют переходы от одного сообщества к другому, можно вести речь о том, что в киберпространстве акторы находятся в перманентном процессе социализации¹⁶. Речь при этом идет не только об усвоении норм и ценностей социальной системы киберпространства, пользователю

¹⁴ Более подробно о теоретических основах социокультурного конструктивизма см.: Papert S.A. Instructionism vs. Constructionism // Papert S.A. The Children's Machine. N. Y.: Basic Books, 1993.

¹⁵ См.: Hooper P. They Have Their Own Thoughts: Children's Learning of Computational Ideas from a Cultural Constructionist Perspective: Unpublished Ph.D. Dissertation. Cambridge, MA: MIT Media Laboratory, 1998; Shaw A.J.C. Social Constructionism and the Inner City: Designing Environments for Social Development and Urban Renewal: Unpublished Ph.D. Dissertation. Cambridge, MA: MIT Media Laboratory, 1995.

¹⁶ В некоторых случаях перманентность процесса социализации изначально закладывается в используемых участниками сообществ программных артефактах. Так, в сетевых многопользовательских компьютерных играх еще на стадии разработки программного

артефакта устанавливается минимальное количество времени, которое игроку необходимо проводить в игре для достижения заметного результата (от 30 минут до шести часов в день).

96

приходится корректировать свое поведение под влиянием эволюционных изменений, происходящих в сообществе, в котором ранее он уже социализировался.

Объективным показателем усвоения индивидом в процессе социализации норм коммуникативных взаимодействий является уровень информационной культуры. Под информационной культурой индивида будем понимать культуру создания, хранения, переработки, передачи, поиска и потребления информации. В свою очередь, под информационной культурой сообщества будем подразумевать устойчивые формы поведения в информационном пространстве, разделяемые большинством членов данного виртуального коллектива.

В организации процесса коммуникативных взаимодействий роль информационной культуры трудно переоценить, ибо только информационная культура обеспечивает сопряжение смысловых человеческих установок, позволяет актерам интерпретировать получаемую информацию, влиять своими смыслами на смыслы других акторов, организовывать коммуникационные процессы в киберпространстве. Культурные модели поведения индивидов всегда нормативны, поскольку основываются на стандартах одобряемого сетевым социумом поведения.

В свою очередь, социальный мир личности является «информационной культурой» в той мере, в какой он соотносится с ценностями, разделяемыми индивидом. Таким образом, информационную культуру пользователей следует рассматривать как предпосылку социокультурной интеграции, а также и дезинтеграции социальной системы киберпространства как целого. Характеристики информационной культуры являются латентными и отражают активность личности как познающего субъекта, постоянно интерпретирующего смыслы, заложенные в символических взаимодействиях.

При этом процесс интерпретации смыслов является социальным процессом. Интерпретация зависит как от языка, на котором осуществляется коммуникация¹⁷, так и культуры актора¹⁸, исторического контекста¹⁹, социальной структуры²⁰, а также политических факторов²¹. Кроме того, когнитивные способности ак-

¹⁷ См.: Wittgenstein L. *Philosophical Investigations*. N.Y.: Macmillan, 1953.

¹⁸ См.: Bourdieu P. *Outline of a Theory of Practice* / R. Nice, Trans. Cambridge, UK. Cambridge University Press, 1972/1995; Bruner J. *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990; Cole M. *Cultural Psychology*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.

«См.: Gadamer H.-G. *Truth and Method*. N.Y.: Crossroads, 1960/1988.

²⁰ См.: Giddens A. *The Constitution of Society*. Berkeley, CA: University of California Press, 1984.

²¹ См.: Habermas J. *Reason and the Rationalization of Society*. Vol. 1.

торов имеют корни в предыдущих социальных интеракциях²², а значит, необходимо учитывать и этот фактор. Однако в процессе осуществления интеракций указанный социальный контекст в явной форме не выражается и может быть представлен наблюдателю только в процессе глубокого структурного анализа коммуникативных взаимодействий²³.

Необходимо учитывать и тот факт, что некоторые формы социализации воспитывают у пользователей асоциальные модели поведения. При этом через кумулятивный эффект индивидуальные социокультурные ориентации акторов могут сказываться на характере макросоциальных изменений, происходящих в сетевом социуме, в том числе и нежелательных (к примеру, таких как распространение и институционализация делинквентных социальных практик).

В частности, можно вести речь о неприятии коммерческой деятельности в киберпространстве, неуважении прав владельцев интеллектуальной собственности, интолерантном восприятии социокультурных различий, а также антиавторитарных чувствах по отношению к проблемам регулирования сетевых взаимодействий со стороны государства. Сформировавшиеся утопические идеалы являются почвой для участия в сообществах акторов девиантного и делинквентного поведения (хакеров, крэкеров, кибертеррористов и т.п.), а также способствуют усилению напряжения в социальной системе киберпространства.

В связи с этим возрастает значимость информационной культуры и ее воспитания. Информационная культура индивида является качественной характеристикой определенного вида деятельности, заключающегося в процессе накопления знаний и их практическом применении. В частности, информационная культура проявляется в культуре оформления домашних персональных страничек, написании электронных писем, технологических приемах поиска и распространения информации, манере осуществления процессов межличностной коммуникации.

Важными показателями информационной культуры личности являются отношение к сохранности получаемой информации, диагностирование пользователем себя как создателя и потребителя

²²См.: Mead GM. *Mind, Self and Society*. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1934/1962; Vygotsky L. *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1930/1978.

²³ См.: Heidegger M *Being and Time* A Translation of *Sein und Zeit* / J. Stambaugh, Trans. Albany, NY: SUNY Press, 1927/1996; Husserl E. *Der Ursprung der Geometrie // Die Krisis der Europäischen Wissenschaften und die transzendente Phanomenologie*. Hague, Holland: Martinus Nijhoff, 1954.

контента, понимание коммуникативной ситуации²⁴ и правил поведения в ней, а также понятие «электронной грамотности». Расширенное понимание информационной культуры включает навыки социальных действий, такие как разрешение недоразумений, логическое структурирование аргументов, критический взгляд на смысловое наполнение контента и др. Поскольку информационная культура воплощается только в социальных практиках, представление о ней можно получить путем анализа сформированных в процессе

социализации паттернах информационного поведения индивида²⁵.

Под информационным поведением индивида будем понимать образ действий, совокупность усилий, предпринимаемых для получения, переработки и усвоения имеющейся информации, создания нового знания и передачи его виртуальному сетевому сообществу. Информационное поведение проявляется:

- в регулярности обращения индивида к информационным источникам;
- в количестве потребляемой информации и знаний;
- в тематическом разнообразии востребованного индивидом народном и иностранных языках контента и т.д. Информационное поведение является показателем не только

информационной культуры личности, но также отражает доступность и комфортность совокупных информационных ресурсов общества. Таким образом, можно утверждать, что характер информационного поведения и степень социальной активности индивида взаимообусловлены.

Происходящее в процессе социализации формирование паттернов информационного поведения начинается с усвоения основ «электронной грамотности» (cyberliteracy). «Электронная грамотность» предусматривает наличие навыков, необходимых для поиска, обработки и хранения информации с использованием электронных устройств²⁶. Речь при этом идет о навыках работы с гипертекстом, участия в чатах²⁷, форумах, конференциях, исполь-

"Семенюк ЭЛ. Информационная культура общества и прогресс информатики // НТИ: Сер. 1. 1994 №1. С. 1-8.

²⁵Огурцова ЯЛ. Информационная культура специалистов: Изучение и оценка для совершенствования библиотечно библиографического обслуживания Автореф дис. ., канд. психол. наук. Л., 1990 С. 17.

²⁶ Warschauer M. Electronic literacies: Language, culture, and power in online education. Mahwah, N J . Lawrence Erlbaum Associates, 1999

²⁷ Заметим, что чат создает почву для неформального общения и позволяет свободно переходить от текста к голосу и видео.

99

зования поисковых машин, противодействия спаму, навыках выявления компьютерных вирусов и т.д.

Известный американский исследователь компьютерных технологий Лаура Дж. Гурак считает, что смысл «электронной грамотности» заключается в осознании индивидом

своего места в мире новых технологий коммуникации, новых сообществ и культурных практик²⁸. Исходя из взглядов Лауры Гурак, можно сделать вывод о том, что происходящее под влиянием телекоммуникационных технологий изменение смысла, вкладываемого в термин «грамотность», не первое в истории человечества. Достаточно сравнить смысл этой дефиниции до и после изобретения книгопечатания. Значение грамотности в процессах становления различных общественных формаций трудно переоценить. Во-первых, как в период становления капитализма грамотность являлась неременным условием успеха человека в происходивших социально-экономических преобразованиях, так и на этапе становления постиндустриального общества электронная грамотность является необходимым условием участия в общественных преобразованиях.

Во-вторых, на указанных выше этапах развития человеческого общества грамотность требует соединения в физический артефакт самой информации и ее носителя (книга, компьютер и т.п.). А уже через это соединение и с учетом степени понимания полученной информации возникает возможность появления нового знания. Таким образом, в концептуальном отношении необходимо учитывать тот факт, что:

OQ

- существует не один, а много видов грамотности ,
- значение и уровень грамотности изменяются в зависимости от конкретных социальных контекстов³⁰;
- грамотность рассматривается как континуум, а не как дихотомия (грамотный — неграмотный)³¹;

²⁸См.: Gurak LJ. Cyberliteracy: navigating the Internet with awareness. New Haven; L.: Yale University

Press, 2001. ^М В обоснование указанной точки зрения см., к примеру Gee JJ¹, Hull G., Lank shear C The new

work order: Behind the language of new capitalism. St. Leonards, Australia: Allen & Unwin, 1996;

Cope B, Kalantzis M. (eds.). Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures. L.:

Routledge, 2000.

³⁰ См.: de Castell S, Luke A. Models of literacy in North American schools: Social and historical conditions and consequences // de Castell S., Luke A , Egan K. (eds.) Literacy, society, and schooling. N.Y.: Cambridge University Press, 1986. P. 87-109; Street B Literacy in theory and practice. Cambridge: Cambridge University Press, 1984

³¹ См.. Gee JJ > ^ Hull G., Lank shear C Op. cit.

- грамотность, сама по себе, автоматически не приносит никакой пользы³²;
- приобретение грамотности - следствие не только образования культурной среды, но и способностей индивида³³. Грамотность проявляется в умении осуществлять коммуника-

тивные процессы с учетом принятых в сообществе социальных норм, в умении выделять среди информационного шума полезную информацию, осуществлять поиск, получение и усвоение знаний, а также использовать возможности международного сотрудничества в создании нового знания. Сами по себе глобальные телекоммуникационные сети общего пользования не позволяют реализовать вышеприведенную схему самообразования, несмотря на огромные объемы информации, представленные в них. С задачей не справляются ни поисковые серверы, ни порталы, ни систематические каталоги, поскольку вышеуказанные программные артефакты не предназначены для формирования целостной картины той или иной предметной области. Следовательно, для работы с представленным в глобальных телекоммуникационных сетях контентом необходимы навыки владения основами «электронной грамотности».

Американские исследователи Х. Шетцер (H. Shetzer) и М. Вар-шауэр (M. Warschauer) предложили рассматривать электронную грамотность в трех аспектах, которые они назвали связь, конструкция и исследование³⁴. В данном случае термин «связь» включает деятельность в глобальных телекоммуникационных сетях, которая позволяет акторам осуществлять процессы коммуникации с индивидуумами и группами. Термин «конструкция» подразумевает способность индивидуально или совместно осуществлять подготовку и публикацию информации в телекоммуникационных сетях. Термин «исследование» охватывает область навигации (включая социальную навигацию в киберпространстве), чтения, навыков интерпретации полученной информации (включая способность критически оценивать полученные данные).

Будем различать общую электронную грамотность (reading cyberliteracy), программную электронную грамотность (software cyberliteracy), научную подготовленность (scientific cyberliteracy)

¹² См.: Scnbner S., Cole M The psychology of literacy. Cambridge: Harvard University Press, 1981.

"См.: Street B Op. cit.

" Shetzer H, Warschauer M An electronic literacy approach to network-based language teaching //

Warschauer M., Kern R. (eds.). Network-based language teaching: Concepts and practice N.Y.: Cambridge University Press 2000.

и мультиграмотность (multiliteracies). Общая электронная грамотность пользователя определяется умением работать с различными видами контента (текстом, аудио, видео, графикой и т.д.). Кроме того, пользователь должен обладать навыками осуществления в киберпространстве поиска релевантной информации и интерпретации получаемых в ходе поиска результатов.

Программная электронная грамотность предусматривает навыки по установке и использованию программными продуктами. Более высокие уровни программной грамотности предполагают умение писать компьютерные программы и осуществлять администрирование компьютерных систем.

Научная электронная грамотность определяется умением преобразовывать полученную в киберпространстве информацию в знания и принимать решения на основе полученных знаний. Кроме того, пользователь должен осмысливать процессы, происходящие в социальной системе киберпространства, и формулировать свою позицию в отношении тех или иных коммуникационных практик.

Мультиграмотность³⁵ объединяет в себе два понятия. Первое включает умение интегрировать в мультимедийной форме текст, графику, аудио и видеофайлы. Второе предусматривает знание иностранных языков, обычаев и правил поведения в киберпространстве, принятых в национальных сообществах. При этом знание английского языка является неременным условием участия в международной экономической, научной и многих других видах деятельности. Вместе с тем знание одного лишь английского языка хотя и влияет на успешное восприятие информации, тем не менее недостаточно, поскольку в ряде случаев не гарантирует получение необходимой информации на сайтах неанглоязычных стран³⁶.

По мнению некоторых исследователей, существует еще один вид грамотности, называемый «критическая грамотность»³⁷. Этот термин имеет ряд интерпретаций, наиболее известная из которых - это умение писать и читать, критически осмысливая текст³⁸. Для гло-

"См.: Cope B, Kalantzis M («is»). Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures.

L.: Routledge, 2000; New London Group. A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures

// Harvard Educational Review, 1996. Vol. 66. № 1 P. 60-92^M Cm ■ Graddol D. The future of English L.. The British Council, 1997.

³⁷ Cm. Lankshear C. Critical literacy. Belconnen, Australia. Australian Curriculum Studies Association, 1994.

³⁸ Cm : Freire P. The adult literacy process as cultural action for freedom // Minami M , Kennedy B.(eds.) Language issues in literacy and bilingual/multicultural education. Cambridge Harvard University Press, 1991; Freire P, Macedo D Reading the word and the world. Hadley, MA: Bergin and Garvey, 1987.

важным, поскольку значительная часть информации размещается без какой-либо редакторской правки и без рецензирования со стороны квалифицированных экспертов³⁹. Уже начиная читать текст, пользователь должен дать ему оценку и принять решение — стоит или нет продолжать получение информации из данного источника или осуществить поиск новых документов по интересующей его тематике. Таким образом, употребляя термин «грамотность», необходимо учитывать исторический, политический и социокультурный контексты социальных взаимодействий⁴⁰.

По итогам рассмотрения вопроса, связанного с социализацией личности, сделаем предварительные выводы. Социализация является важным процессом усвоения личностью социальных норм в киберпространстве. Кроме того, только успешно пройдя процесс социализации в офлайне и в онлайн, индивид становится полноправным участником сетевого сообщества. При этом в киберпространстве появляются новые качества личности, необходимые для осуществления коммуникативных взаимодействий, такие как информационная культура взаимодействий в телекоммуникационных сетях и электронная грамотность.

На наш взгляд, необходимо вести речь о дихотомии процесса социализации: с одной стороны, он носит стихийный характер, поскольку интеграция индивида происходит в ходе его взаимодействий с социокультурным окружением. С другой стороны, социализация имеет характер направленного воспитания, осуществляемого обществом, для чего создана система кодифицированных и иных норм, направленных на обеспечение функционирования социальной системы киберпространства.

В процессе социализации пользователи не только учатся получать и передавать информацию, познают стратификационную структуру сообщества и механизмы его функционирования, но и нарабатывают авторитет в виртуальном коллективе. Благодаря успешной социализации и рациональной системе санкций становятся возможными процессы эффективной коммуникации, лежащие в основе деятельности сообществ, а внешний мир телекоммуникационных сетей становится миром внутри человека, и одной из задач социологии является исследование способов того, каким

³⁹См.: Shetzer H., Warschauer M. Op. cit. P. 171-185. ⁴⁰ См.: Gee J., Hull G., Lanhshear C. Op. cit.

103

образом пользователи шаг за шагом структурируют этот мир в своем сознании.

Подчеркнем, что предложенная модель социализации акторов разработана применительно к социальным взаимодействиям, осуществляемым в глобальных телекоммуникационных сетях общего пользования. В корпоративных же телекоммуникационных сетях процесс социализации, хотя и имеет свою специфику, тем не менее, различия с предложенной моделью не носят принципиального характера.

§ 3. Авторитет, лидерство и социальное влияние в виртуальных сетевых сообществах.
Социальные типы личности

Слово - самое сильное оружие человека

Аристотель

Ведя речь о роли личности в процессах формирования и функционирования социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, мы должны понимать, что социальная структура - это динамичное образование. Зафиксировав роли, статус, идентичности акторов, составляющих сообщество, исследователь сможет понять только статичную картину структуры сообщества. Для осознания динамики социальных процессов необходимо учитывать такие подверженные перманентным изменениям качества индивидов, как влияние, власть, авторитет и лидерство.

Речь при этом идет не только о динамике стратификационной структуры сообщества, но и о важности легитимации власти для всех участников коммьюнити, поскольку это связывает коллектив в единое целое¹. Еще Макс Вебер отмечал, что социальное действие характеризуется тем, что акторы в состоянии учитывать смысл действий другого. Отсюда делаем вывод, что способность к принятию роли другого предоставляет пользователю стратегические преимущества, а в некоторых случаях позволяет становиться неформальным лидером сообщества в целом или входящей в его состав подгруппы.

Существуют разнообразные теории лидерства, основывающиеся на приоритетном анализе тех или иных аспектов этого социального феномена: ситуативные модели, трансформационные или харизматические модели, модели, основанные на власти или на

¹ Талкотт Парсонс писал «Когда влияние на действие других в данной системе превращается в институционализированное ожидание, связанное с ролью (определенных единиц системы), -мы имеем перед собой источник власти В полную же силу власть обнаруживается тогда, когда в эти институционализированные ожидания включаются также законные принудительные санкции, т е право налагать на других "ограничения", если эти другие действуют не так, как другие кмеют институционализированное право ожидать от них, а также используют те или иные "удовольствия" для того, чтобы мотивировать этих других к "конформности"» (цит по Парсонс Т Новый аналитический подход к теории социальной стратификации // Парсонс Т О структуре социачного действия С 572)

Ю5

влиянии². Некоторые теории лидерства основаны на использовании теоретических концептов социального обмена³.

На наш взгляд, применительно к осуществляемым в киберпро-странстве взаимодействиям именно концепт социального обмена наиболее адекватно отражает социальную реальность. Эмпирические исследования показывают, что нет никакого определенного «набора» личностных качеств, отличающих лидеров от иных участников сообществ⁴. Рассматривая феномен «лидерства», необходимо вести речь не столько о наборе тех или иных личностных качеств, сколько о некой способности индивида⁵, осуществляя обмен знаниями и навыками, оказывать на участников сообщества социальное влияние.

Способности эти проявляются не столько в восприятии и ретрансляции больших объемов информации, сколько в высокой степени осознания смыслового наполнения контента, а также мотивов и индивидуальных особенностей поведения остальных участников сообщества. При этом, поскольку социальные параметры группы первичны (уровень развития, существующие социальные нормы, характер доминирующих межличностных отношений и т.д.), а черты лидера сообщества вторичны, именно группа влияет на формирование лидерских ролей, культивируя определенный тип лидера.

Тем не менее мы можем вести речь о ключевой роли лидеров в установлении и моделировании социальных норм в рамках виртуальных сетевых сообществ. Набор социальных ценностей, разделяемых лидерами, оказывает влияние на формирование соответствующих установок и у их последователей, а следовательно, и социальной структуры⁶. В соответствии с выводами ряда исследователей, центры кристаллизации сообщества находятся в инди-

⁶ Более подробно о моделях лидерства см Yukl C. Van Fleet D. Theory and Research on Leadership in Organizations. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists Press Inc., 1992.

³ В качестве примера использования конструкта социального обмена см.: Gerstner CJ, Day D.V. Meta-analytic review of Leader-member exchange theory: Correlates and construct issues // Journal of Applied Psychology. 1997. Vol. 82. № 6. P. 827-844.

⁴ См.: Hollander J_P. Leadership and power // Lindzey G., Aronson E. (eds.). The handbook of social psychology. Vol. 2. 3rd ed. N.Y.: Random House, 1985. P. 485-537.

¹ См.: Giddens A. Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age. Cambridge: Polity Press, 1991; Meyrowitz J. No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior. N.Y.: Oxford University Press, 1985.

• Российский исследователь Александр Неклесса в связи с этим пишет: «Сетевые сообщества (и террористические, в частности) формируются из личностей, формулирующих концептуальные цели и создающих под свои проекты временные виртуальные организации» (цит. по: Неклесса А. Внешняя политика нового мира: движение к нестационарной системе мировых связей // Pro et Contra. 2002. Т. 7. № 4. С. 14).

106

видах, обладающих авторитетом и уважением в глазах остальных участников⁷. Лидеры сообщества, обладая высоким социальным статусом, становятся «лицом» коммьюнити, соответственно, сам факт общения с ними может восприниматься в качестве свидетельства принадлежности к виртуальному коллективу.

«Лидеры - это люди или социальные роли, оказывающие на членов своей группы большее влияние, чем другие. Как правило, они имеют высокий статус, занимают центральное место в коммуникационной структуре группы, и проявляемые ими инициативы более эффективны, нежели инициативы остальных членов группы, т.е. они намечают план действий, направляют их и руководят членами своей группы, которые следуют по намеченному ими пути и выполняют их рекомендации. Им принадлежит самая важная роль в выборе направления движения группы, в сохранении ее традиций и обычаев, и они вселяют в остальных членов группы уверенность в достижении стоящих перед ними целей»⁸.

Лидерские роли, как писал Талкотт Парсонс, «могут быть, в свою очередь, дифференцированы в соответствии с внутренними для коллектива функциями, такими как административные роли, а также в соответствии с функциями, внешними для него (представительные роли)»⁹. Как бы там ни было, на наш взгляд, в основе деятельности лидеров сообществ лежит социальная функция интерпретации реальности, в процессе которой происходит синтез реальности медийной и реальности эмпирической.

Личность в сообществе может находиться под влиянием нескольких лидеров. Поскольку в

сообществах происходят эволюционные процессы, а черты личности более стабильны, то лидерство при определенных обстоятельствах может переходить от одного участника сообщества к другому. В то же время в сообществе возможен лидер, который доминирует в большинстве коммуникативных ситуаций.

Специального термина, обозначающего акторов, оказывающих влияние на формирование мнения и поведения участников виртуальных сетевых сообществ, в настоящее время в русском языке нет. Поэтому воспользуемся калькой соответствующего англоязычного

" См • Donath J Identity and Deception in the Virtual Community // Smith M., Kollock P. (eds.). Communities in Cyberspace \ Y Routledg», 1999; Lerner J., Tirole J. The simple economics of open source // NBER Working Paper 7600 (March). Cambridge, MA: NBER, 2000. P. 8-9.

⁸ Тернер Д Социальное влияние. СПб.: Питер, 2003. С. 187.

⁹ Парсонс Т. О социальных системах / Под ред. В.Ф. Чесноковой и С.А. Беленовского. М.: Академический Проект, 2002. С. 222.

107

термина — «е-влиятельные» (e-fluentials)¹⁰. «Е-влиятельные» - это сетевые эксперты, они проводят в сети больше времени и посещают больше сайтов, чем это делает средний пользователь. Количество акторов, с которыми они осуществляют коммуникативные взаимодействия, в два раза больше, чем у среднего пользователя, «е-влиятельные» в два раза чаще посещают корпоративные веб-сайты, их привлекают новые продукты и технологии. Кроме того, у указанных сетевых экспертов в четыре раза чаще, чем у других пользователей, просят совета по поводу бизнеса или технологии.

Немаловажна роль сетевых экспертов в поддержании коммуникативных взаимодействий в рамках сообществ. Некоторые из них активно помогают другим пользователям осуществлять коммуникацию, поддерживая социальную динамику обсуждения и не давая увести обсуждение от основной темы¹¹.

Социальный феномен «е-влиятельных», в части воздействия на остальных участников сетевых сообществ, может быть объяснен с использованием гипотезы о «двухступенчатом потоке коммуникации»¹². Основная мысль этой гипотезы состоит в том, что идеи часто поступают от масс-медиа к неформальным лидерам, а от них — к менее активным слоям населения.

Применяя эту гипотезу к функционированию телекоммуникационных сетей, можно с уверенностью утверждать, что «е-влиятельные» являются важными посредниками между группой, создающей большую часть контента¹³, и основной частью участников сетевых коммьюнити. «Лица, которых исследователи обычно

¹⁰ В офлайновом мире один человек в среднем влияет на мнение и поведение двух других. Как показали проведенные исследования, в сети Интернет один «е-влиятельный» влияет в среднем на 8 других пользователей. Исследование, проведенное в 2000 г. американской компанией Roper Starch Worldwide по заказу Burson-Marsteller, показало, что около 8% американских пользователей сети Интернет входят в категорию *e-fluentials* («е-влиятельные»), т.е. те, кто влияет на поведение в сети других пользователей. В настоящее время только в США насчитывается 9 миллионов человек, относимых к категории *e-fluentials*. Приводимые нами статистические данные, касающиеся социального поведения

«е-влиятельных», взяты из материалов исследования: E-fluentials. N.Y.: Burson-Marsteller, 2000.

" См.: James M., Rykert L. From Workplace to Workspace. Using Email Lists to Work Together. Ottawa: IDRC, 1998.

¹² Эта гипотеза впервые была высказана американскими социологами в ходе исследования поведе-

ния избирателей на выборах в штате Огайо в 1940 г. и подробно разработана в 1955 г. при изучении механизмов формирования общественного мнения в городе Декатуре (штат Иллинойс) (см.: Lazarsfeld P.S., Berelson B., Gaudet H. The People's Choice. How the Voters Makes Up His Mind in a Presidential Campaign- N.Y.: Duell, Sloan and Pearce, 1944; Lazarsfeld P.S., Katz D. Personal Influence. The Part Played by People in the Flow of Mass Communications. Glencoe, IL: The Free Press, 1955).

¹³ При этом речь идет о контенте, предназначенном для неопределенно широкого круга пользова-

телей.

108

называют "лидерами мнений", подготавливают почву для воздействия массовой коммуникации. Они переводят реальность, задаваемую с помощью средств массовой коммуникации, в опыт локально значимых групп»¹⁴.

Основными задачами, которые при этом решаются, выступают: а) увеличение количества взаимодействующих акторов; б) рост трафика взаимодействий; в) расширение зоны осуществления взаимодействий. При этом никто из «е-влиятельных» не может добиться абсолютного влияния на всех участников локального сообщества (за исключением влияния владельца информационного ресурса). Скорее, речь идет о росте авторитета соответствующих сетевых лидеров.

С точки зрения информационной стратификации авторитет индивида способствует созданию в рамках группы упорядоченной системы дифференцированного оценивания. По нашему мнению, авторитет индивида в рамках виртуального сетевого сообщества достигается и поддерживается за счет следующих факторов:

1. высокого уровня интеллектуального капитала, в первую очередь в сфере, которая является профилирующей для данного типа сообщества;
2. оказания на регулярной основе помощи другим участникам сообщества, включая осуществление процесса социализации новых участников;
3. действий, которые изменяют в положительную сторону эмоциональное состояние других участников сообщества;

4. постоянной заботы о сохранении собственной репутации;
5. осуществления действий, направленных на профилактику процессов дезинтеграции сообщества.

Качества лидеров наиболее наглядно проявляются в сообществах непосредственного межличностного взаимодействия. В таких сообществах роли неформальных лидеров предполагают высокую эмпатию (способность к вживанию в образ другого человека), электронную грамотность и эмоциональную переключаемость. Говоря иными словами, речь идет о выходе личности на новый уровень рефлексии и отношений с участниками сообщества.

Как известно из теории систем, благодаря лидеру происходит преобразование толпы в организацию. Вместе с тем в рамках больших сообществ лидерство не обязательно проявляется явно и начинает действовать принцип саморегулируемой «критической мае-

⁴ Lang K., Lang GJ. The Mass Media and Voting // Berelson B., Janowitz M. (eds.). Public Opinion and Communication. Glencoe, IL: Free Press, 1966. P. 631.

109

сы» акторов. При этом могут использоваться как компьютерные сети, так и сети сотовой связи¹⁰.

В сообществах, в которых непосредственное межличностное взаимодействие не предусматривается изначально, речь целесообразно вести не столько о лидерстве, сколько об активности пользователей. В данном случае авторитет в сообществе нарабатывается опосредованно: пользователи, размещая в сети контент, тем самым воплощают на практике жизненный принцип: «Look at me» (заметьте меня!).

Акторов же, которые обладают вышеуказанными качествами, даже если они и не занимают в сообществе какую-либо официальную должность, будем называть институциональными лидерами виртуального сетевого сообщества, поскольку они применяют свои знания и навыки информационной культуры для достижения стоящих перед сообществом институциональных целей.

В то же время необходимо учитывать, что в рамках сообщества могут быть лидеры, которые ориентируются, в первую очередь, не на интересы развития сообщества в целом, а на достижение личной власти, необходимой для достижения целей, отличных от целей сообщества в целом. В последнем случае можем вести речь о лидерах сообщества, ориентированных на личную власть.

При этом будем различать понятия «власть» и «социальное влияние»¹¹. Так, с точки зрения французского социального психолога Сержа Московичи, власть - это источник принуждения и вынужденного подчинения, в то время как социальное влияние - это то, что вызывает субъективное принятие¹⁶. В виртуальных сетевых сообществах социальное влияние можно наблюдать в рамках феномена референтных групп, о котором мы поведем речь чуть позже.

Лидеры сообщества, ориентированные на личную власть, чаще всего осуществляют интеракции популистского характера. Для удовлетворения собственных властных

амбиций они зачастую совершают действия, направленные на расслоение и раскол сообще-

¹⁵ Пример эффективного использования возможностей сетей сотовой связи в рамках организаций спонтанных акций протеста продемонстрировали в сентябре 2000 г. в Великобритании водители грузовиков. В условиях резкого роста цен на топливо приблизительно две тысячи водителей блокировали поставки топлива к местным бензозаправочным станциям. При этом акцию протеста достаточно быстро организовали люди, не имевшие ранее опыта протестных действий (см.: MacLeod A. Call to Picket Finds New Ring in Britain's Fuel Crisis // The Christian Science Monitor. 2000. September 19).

"См.: Moscovici S Social influence and social change. L.: Academic Press, 1976.

110

ства, провоцируют своими действиями социальные конфликты внутри виртуальной группы.

В свою очередь, социальные конфликты способствуют инициализации подгрупп со своими лидерами. Таким образом, в рамках социальной структуры появляются несколько неформальных лидеров. При этом можно вести речь об эффекте центрированности, т.е. присутствии в сети одного или нескольких акторов с особенно большим количеством внутрисетевых взаимодействий или же, говоря иначе, с высоким социометрическим статусом.

Вокруг лидера¹⁷ формируется референтная группа. Под референтной группой будем понимать группу акторов, являющихся для индивида ценностно-нормативным эталоном. Будем различать позитивные и негативные референтные группы. Под позитивной референтной группой будем понимать группу, уровень экспертных знаний участников которой, информационная культура, нормы и ценности, разделяемые участниками группы, привлекательны для пользователя. Пользователь отождествляет себя с участниками позитивной референтной группы, в поисках информации запрашивает ее у экспертов¹⁸. При этом эксперты, наделенные коллективной ответственностью дифференцированных социальных ролей, выполняют для сообщества в целом интегрирующие функции позитивной референтной группы.

Группу акторов, внутренне отвергаемую пользователем, назовем негативной референтной группой. Соответственно, для индивида неприемлемы ни информационная культура, ни нормы социального взаимодействия, разделяемые участниками негативной референтной группы. В дальнейшем, говоря о референтной группе, если не приводится дополнительного разъяснения, будем понимать положительную референтную группу.

¹⁷ Российский исследователь профессор А.В. Кокин в своей книге «Феномен интеллекта» обратил

внимание на эволюционное изменение информационных интересов профессионалов. В частности, этот исследователь отмечал: «Действительно, интеллектуал далекого прошлого - это, прежде всего, энциклопедист или весьма разносторонне развитый человек в части познания окружающего мира, опирающийся на ограниченный инструментарий познания, который до него накопило человеческое общество. Интеллектуал настоящего времени - это чаще всего (хотя и есть исключения) не энциклопедист (слишком большой объем знания накоплен человечеством, чтобы вместить его в одном человеке и системе его взглядов на мир), а специалист в какой-то области знания, но его конкретные знания

деталей картины мира гораздо полнее, чем энциклопедиста» (цит. по: Кокин АЛ. Феномен интеллекта. СПб.: Информационно-издательское агентство «ЛИК», 2002. С. 102).

¹⁸ См.: Yates J., Oriikowski WJ., Окатит К. Explicit and Implicit Structuring of Genres in Electronic

Communication: Reinforcement and Change of Social Interaction // Organization Science. 1999. Vol. 10. № 1. January - December. P. 83-103.

III

Практика коммуникативных взаимодействий, осуществляемых акторами в телекоммуникационных сетях, свидетельствует о том, что требуется относительно немного времени для того, чтобы даже неопытному пользователю провести анализ ранее размещенных на информационном ресурсе сообщений, на предмет оценки качества информационного обмена и выявления лиц, обладающих экспертными знаниями и составляющих референтную группу. Референтная группа в виртуальном сетевом сообществе выполняет две основные функции: функцию сравнения (индивид, сравнивая себя с референтной группой, тем самым оценивает свой социальный статус в сообществе) и нормативную функцию (индивид в процессе интеракций с участниками референтной группы социализируется, усваивает групповые нормы и ценности, ему оказывают помощь в поиске информации и т.д.).

Мотивы поиска информации являются важным фактором действия механизма формирования сетевых сообществ. Как правило, информацию ищут либо для развлечения, либо для решения существующих у индивида проблем¹⁹. И в последнем отношении поиск информации является способом преодоления незнания, а содействие участников референтной группы может рассматриваться как участие в своеобразном клубе людей, владеющих информацией.

В процессе поиска необходимого контента требования оперативности зачастую отодвигают для пользователя на второй план вопросы обеспечения достоверности информации. Чем меньше у пользователя возможностей тестирования окружающей его реальности, тем более значима для него поддержка со стороны других участников сообщества (необходимая для осуществления валидации собственных суждений). В ходе личных контактов с участниками референтной группы у респондентов формируется убеждение о высоком уровне компетенции собеседников. При этом решения лидеров становятся ориентирами для принятия персональных социальных выборов каждым из участников сообщества.

Таким образом, получаемая информация обладает двумя свойствами: с одной стороны, она порождает уверенность, а с другой — способствует сомнениям, для преодоления которых необходимо

¹⁹ См.: Wilson Г.Д Information behaviour. An interdisciplinary perspective// VakkanP., Savolainen R., Dervin B. (eds.). Information seeking in context. Proceedings of an international conference on research in information needs, seeking and use in different contexts 14-16, August, 1996, Tampere, Finland. L.: Taylor Graham, 1997.

укреплению связей в сетевом сообществе.

В завершение настоящего параграфа и в целом главы, посвященной личности как элементу структуры виртуальных сетевых сообществ, рассмотрим вопрос, связанный с социальными типами личностей. «Обобщение отражения совокупности повторяющихся, существенных социальных качеств личностей, входящих в какую-либо социальную общность, фиксируется в понятии "социальный тип личности"»²⁰. Относительно устойчивые и повторяющиеся сочетания социальных и индивидуальных качеств личностей, действующих в конкретных условиях места и времени, позволяют в виртуальном пространстве выделить основания типо-логизации акторов.

Чистых (идеальных) типов личностей не существует, и каждую личность можно рассматривать как смешанный тип. Последний факт снижает гносеологическую ценность типологического способа изучения личностей пользователей, тем не менее типизация в телекоммуникационных сетях достаточно широко используется, поскольку позволяет в той или иной степени понимать и прогнозировать поведение акторов.

Типизация пользователей упорядочивает социальную реальность киберпространства, сводя множество возможных значений коммуникативного опыта к знанию, ставшему для личности уже привычным. Опыт же возникает благодаря вниманию, которое человек уделяет процессу коммуникативных взаимодействий. При этом как опыт, так и внимание изначально равноправны, поскольку первоначально в киберпространстве индивиды используют опыт, ранее накопленный ими в процессе офлайн-взаимодействий.

Российский исследователь В.Ф. Енгальчев отмечает: «В процессе коммуникации в Интернете коммуниканты "прощупывают" друг друга, пытаясь по обратному адресу, невербальным характеристикам коммуникации (времени входа/выхода в компьютерные сети, скорости ответов, используемым программам и пр.) составить себе портрет партнера по общению, установить его подлинное гражданство, возраст, профессию, характерологические особенности личности, мотивы поведения и др. Как правило, такой "дикий profiling" бывает удачен только в том случае, если коммуникант не стремится скрыть свое истинное лицо либо является

²⁰Осипов Г.И. Социология и социальное мифотворчество. С. 322-323.

неискушенным в оперативных играх. Во всех остальных - исследуемому (=преследуемому) лицу подставляется некая виртуальная личность, обладающая определенными, искусно сконструированными чертами социального образа, физического облика и психического склада»²¹.

На практике социальная типология акторов, в частности, осуществляется при составлении пользовательских профилей, выявляемых по результатам обработки цифровой информации, фиксируемой сервером информационного ресурса в ходе взаимодействия с компьютером пользователя. Предметом анализа могут служить и особенности поведения пользователя, которые автоматически фиксируются программными артефактами во время нахождения актора на сайте (время просмотра тех или иных страниц, анализ переходов пользователя со страницы на страницу и др.). При этом в процессе последовательного анализа каждой осуществленной пользователем интеракции создается определенный шаблон его поведения²². В этом случае законная логическая процедура состоит в сведении полученных социологических данных к более простой форме выражения, облегчающей их

анализ.

Редукция к социальным обстоятельствам, в которых пользователи осуществляют коммуникацию в телекоммуникационных сетях, является важнейшим основанием для социальной типологии личностей в киберпространстве. При этом имеют в виду различные обстоятельства, обусловленные конкретными профессиональными, демографическими, национальными и другими свойствами, опосредующими социальное поведение пользователя.

В киберпространстве поведение индивида рассматривается в совокупности социальных связей, существующих в киберпространстве, вовлеченности актора в разнородные социальные структуры, функции-

²¹ Енгальчев В.Ф. Психодиагностика виртуальной личности как условие безопасности поведения в информационном пространстве // Материалы к заседанию рабочей группы «Влияние информационных технологий на национальную безопасность» (тезисы докладов российских участников) конференции «Построение стратегического сообщества через образование и науку». М.: Изд-во МГУ, 2001. С. 27. Аналогичную точку зрения высказывала в своей диссертации американский исследователь Дж. Донат: Donath JS. Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities: Unpublished Ph.D. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, MA, 1996.

"При осуществлении статистического анализа шаблонов, в частности, можно выявлять лиц, осуществляющих негативное девиантное/делинквентное поведение или даже планирующих осуществлять деструктивные действия. К примеру, в случае если запрос следующей страницы происходит путем инкрементального изменения одного из параметров URL и такой подход не согласуется с реализованной на сайте навигацией, уже можно вести речь о попытке несанкционированного вторжения.

114

онирующие в телекоммуникационных сетях. В результате всякий социологический индивидуализм становится весьма относительным, поскольку социальные нормы, существующие в киберпространстве, незримо присутствуют в результатах индивидуального действия, а типологическое становится определяющим. Однако столь же очевидно, что информационная стратификация, ориентированная на учет позиции индивидуума по отношению к социальной среде, представляет значительно более широкий диапазон типизации этих позиций.

Выбор актором того или иного сообщества тесно связан с его ориентацией на ту или иную ориентацию социального действия. Личность может быть ориентирована как на достижение цели (инструментальная ориентация), в качестве которой могут выступать знания, экономические и иные интересы, так и на ориентацию на осуществление интеракций, которые могут быть названы потоком удовлетворений (экспрессивный тип ориентации). В последнем случае речь может идти об участии в игровых сообществах, сетевых сообществах меломанов и т.д.

Важным фактором, учитываемым в процессе социальной типологии личностей, являются социальные отношения в той или иной общественной формации. Кроме того, основаниями социальной типологии личностей в киберпространстве могут быть системы ценностных ориентации, религиозных и нравственных установок, потребностей в удовлетворении материальных интересов и т.д. В качестве примера ориентации личности

можно привести когнитивную ориентацию, нацеленную на обобщение, и катек-тическую ориентацию, направленную на частные объекты или упорядоченные их комбинации.

При этом необходимо рассматривать не только интерсубъективные измерения социальной реальности киберпространства (связи между индивидами), но и интрасубъективные измерения, под которыми будем понимать множественность потенциальных идентичностей, имеющих в распоряжении актора, которые конституируют поведение пользователя в тот или иной временной отрезок (об идентичности мы вели речь в § 1 главы 3). Именно множественность идентичностей, обуславливаемая в первую очередь анонимностью акторов, в определенной мере способствует разнообразию ролевых моделей интеракций в киберпространстве. Таким образом, индивидуальные характеристики пользователей сводятся к иным параметрам, характеризующим надындивидуальные формы существования человека в социуме киберпространства, выде-

115

ляемым и иерархизируемым в зависимости от того, какая из них принимается в качестве основополагающей.

Поскольку, как отмечалось выше, основания для типологизации могут быть самыми разнообразными, в качестве примера несколько более подробно рассмотрим только два из множества подходов. Речь пойдет о качествах, наиболее ярко выраженных в процессах групповых взаимодействий: степени активности осуществления интеракций и потенциально опасных (безопасных) свойствах личности.

Для типизации личностей по степени активности осуществления интеракций в киберпространстве воспользуемся концепцией Р. де Чармса (R. DeCharms)²³. Указанная концепция хотя и разработана для использования в офлайне, но тем не менее, на наш взгляд, применима и для типизации социальных связей, существующих в киберпространстве. Типизацию осуществим по степени активности поведения индивидов в киберпространстве, и по примеру указанного автора будем различать два типа личностей: «самобытную» и «пешку».

Самобытная личность самостоятельно принимает решения, «пешка» же видит себя как объект, подчиненный внешнему управлению²⁴. При этом, как отмечает российский исследователь Е.П. Ильин: «"Самобытному" индивиду присуще сильное чувство личной причастности, ощущение, что локус сил, влияющих на его окружение, находится в нем самом. Обратная связь, подкрепляющая это ощущение, определяется теми изменениями в окружении, которые приписываются собственным действиям. В этом состоит суть мощного мотивационного воздействия этого фактора на поведение»²⁵.

«Пешка» ощущает, что лидерство в виртуальном сетевом сообществе подвластно иным акторам, обладающим большим интеллектуальным капиталом и лучшими навыками осуществления интеракций. Из этого складывается чувство бессилия и низкая активность при обсуждении важных для сообщества решений. При этом важно отметить, что индивид, входящий в то или иное виртуальное сетевое сообщество, хотя и вынужден подчиняться нормам

²³См. Р. DeCharms Я Enhancing motivation: change in the classroom. N.Y.: Irmvgton, 1976.

- "Достаточно псказательно соотчс >,ie потозоватетей, вносящих или же не вносящих коррективы в функционирование тех или иных программных артефактов. Так, только 1-

2% пользователей заходят на страницу индивидуальных настроек поисковой системы Google для корректировки настроек с учетом индивидуальных предпочтений.

^Ильин ЕЛ. Мотивация и мотивы. СПб.: Питер, 2002 С. 112.

116

группового поведения и, соответственно, вносить необходимые коррективы в процессы участия в групповой коммуникации, тем не менее при этом не утрачивает своей индивидуальности.

В данном случае действующие в киберпространстве социальные нормы выступают в качестве регулятора отношений и поведения пользователей, играя важную роль в качестве факторов социализации и воспитания. Осознание же происходящих социальных процессов обеспечивается как рефлексией первого уровня (связанной с восприятием чужих позиций - *opus opertum*), так и рефлексией второго уровня (анализ собственных взглядов - *modus operandi*).

По итогам рассмотрения проблематики параграфа сделаем вывод: авторитет и лидерство выступают в качестве фактора консолидации социальной структуры виртуального сетевого сообщества. Выступая в качестве центров «кристаллизации» социальной структуры, лидеры стимулируют коммуникативные взаимодействия, направляют развитие сообщества, способствуют процессам социализации участников коммьюнити.

В условиях широкого распространения в глобальных компьютерных сетях недостоверной информации, важное значение в глазах участников сообществ приобретают экспертные знания, которыми обладают участники референтных групп. При этом определяющим фактором степени достоверности информации выступает личность эксперта и его авторитет в профессиональном сообществе.

Редукция к социальным обстоятельствам, в которых пользователи осуществляют коммуникацию в телекоммуникационных сетях, является важнейшим основанием для социальной типологии личностей в киберпространстве. При этом поведение индивида рассматривается в совокупности социальных связей, существующих в киберпространстве, вовлеченности актора в функционирующие в телекоммуникационных сетях разнообразные социальные структуры.

Глава 3

СРЕДСТВА СОЦИАЛЬНОЙ РЕГУЛЯЦИИ ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ

В настоящей главе монографии мы поведем речь о средствах социальной регуляции виртуальных сетевых сообществ, в качестве которых выступают социальные нормы, информационная стратификация и социальный контроль. Безусловно, средства социальной регуляции не могут гарантировать, что тот или иной пользователь обязательно будет придерживаться соответствующей линии поведения. Вместе с тем, в случае если индивид при осуществлении социальных взаимодействий демонстрирует соблюдение социальных норм, то это уже может служить основанием для прогнозирования дальнейшего поведения как его самого, так и остальных участников виртуального сетевого сообщества и, как следствие, способствовать выявлению структуральных свойств.

Структуральные свойства могут быть описаны с использованием двух типов наборов правил: производящих символические значения и санкционирующих способы социального поведения акторов в телекоммуникационных сетях. Под правилами, производящими символические значения, в дальнейшем будем понимать знание и однообразность выполнения пользователями процедур осуществления сим-во -таческих интеракций (этому посвящена четвертая глава нашего исследования). В свою очередь, рассматриваемые в настоящей главе средства социальной регуляции нормативным образом санкционируют осуществление приемлемых сообществом социальных действий.

Несмотря на то что в офлайне и в онлайнe имеется много общего в вопросах социального регулирования, тем не менее киберпростран-ство и в этом вопросе имеет свою специфику. Так, профессор Лоу-ренс Лессиг (Lawrence Lessig) в своей ставшей классической монографии «Код и другие законы киберпространства» классифицировал четыре пути, по которым может осуществляться регулирование взаимодействий пользователей телекоммуникационных сетей: 1. Закон (регулирование при помощи законов и иных нормативных

актов или, говоря иными словами, организованное принуждение).

118

2. «Нормы» (регулирование при помощи «норм», под которыми Лессиг понимает правила, принятые самими участниками сообщества и за нарушение которых в сообществе существует система санкций).
3. Рынок (рыночные механизмы, регулирующие поведение пользователей путем назначения цен на доступ в сеть, к контенту, осуществление рекламы и т.д.).
4. «Код» (под которым понимается использование программных и аппаратных артефактов для осуществления регулирующих функций)¹.

Насколько это позволит объем нашего исследования, взгляды Лессига мы рассмотрим в соответствующих параграфах главы, сейчас же заметим, что, поскольку экономические аспекты функционирования сообществ находятся вне рамок нашего исследования, в настоящей главе мы поведем речь только о трех из предложенных Лессигом регуляторов. При этом со своей стороны мы добавим еще один механизм регулирования, в качестве которого выступает информационная стратификация.

Первый параграф мы посвятим инструментам формирования социальных норм. Социальные нормы являются результатом коллективно пережитого опыта взаимодействий участников виртуальных сетевых сообществ. Будучи одним из важнейших элементов социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, нормы не только являются инструментом принуждения, но и стимулируют развитие творческой активности участников коммьюнити, ибо только в социально безопасной среде индивиды могут проявлять свои креативные способности.

Социальные отношения в киберпространстве могут рассматриваться с точки зрения непрерывного процесса согласования действий участвующих в интеракциях акторов. Индивиды соблюдают нормы, руководствуясь разными мотивациями: из-за усвоенного чувства долга; из-за опасения относительно применения по отношению к ним каких-либо неюридических санкций или руководствуясь обеими вышеуказанными причинами. В любом случае потенциальная возможность принуждения является определяющей.

Само же принуждение выступает в телекоммуникационных сетях в качестве важнейшей составной части «социального договора». В рамках этого договора все действия по принуждению вос-

См Lessig L Code and other laws of cyberspace NY Basic Books, 1999

119

принимаются большей частью пользователей как необходимые для выживания сетевого социума. В противном случае проявления дисфункционального поведения неизбежно приведут к разрушению как существующей стратификационной системы, так и самой социальной структуры виртуального сетевого сообщества.

Мы не случайно сделали акцент на стратификационной системе. Именно социальные основания дают возможность рассматривать киберпространство в стратификационном ключе, что, в свою очередь, позволяет сквозь призму информационно-стратификационного подхода изучать социальный мир сообществ во всей его многомерности. При этом информационная стратификация проявляется в качестве неперемennого условия существования всех видов сетевых коммьюнити. Теория информационной стратификации находится на этапе становления, и во втором параграфе настоящей главы мы предложим вниманию читателя в основном авторские модели существующих в виртуальных сетевых сообществах стратификационных линеек.

Завершив же тему социальной регуляции виртуальных сетевых сообществ рассмотрением механизмов социального контроля и регулирования, влияющих на функционирование социальной структуры. В числе этих механизмов: саморегуляция, использование законодательных мер, а также программных (аппаратных) артефактов. Благодаря комплексному применению указанных мер социального контроля достигается общественное согласие в отношении приемлемости тех или иных форм регулирования поведения акторов, а значит, возникают условия стабильного функционирования социальной структуры виртуального сетевого сообщества.

120

§ 1. Социальные нормы как элемент социальной структуры виртуальных сетевых сообществ

Память никогда не воссоздает реальности.

Фрэнк Херберт Еретики Дюны

В настоящем параграфе мы поведем речь о социальных нормах -наборах правил, санкционирующих способы социального поведения акторов в телекоммуникационных сетях. При этом учтем, что многие из фундаментальных социальных норм изначально встроены в ролевую структуру социальной системы киберпространства и для

пользователей эти элементы латентны (указанные элементы, за исключением обеспечивающих выполнение социальных норм программных артефактов, мы в дальнейшем рассматривать не будем). Кроме того, говоря о социальных нормах (если то не оговорено специально), в дальнейшем будем подразумевать нормы социально приемлемого поведения.

Однозначной научной теории социальных норм в настоящее время не существует ни офлайн, ни в онлайн². Проблема заключается в том, что понимание исследователями феномена «социальные нормы» определяется перманентным изменением теоретических воззрений академического сообщества на природу социальных интеракций и социальной структуры общества, а также постоянно идущими процессами трансформации самих норм³.

² Сказанное отнюдь не означает, что отсутствие теоретических концептов подразумевает отсутствие определения такого важнейшего социологического инструмента, как социальная норма. Так, подтермином *нормы социальные* в «Российской социологической энциклопедии» понимаются «требования, предписания, пожелания и ожидания соответствующего поведения». И далее: «Возникновение и функционирование социальных норм, их место в социально-политической организации общества определены объективной потребностью в упорядочении общественных отношений» (цит. по: Яковлев А. Л. Нормы социальные // Российская социологическая энциклопедия. С. 321-322). Вместе с тем ни в одной из известных нам работ социальные нормы, социальный контроль, информационная стратификация не рассматривались в качестве элементов социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, и эту лакуну мы, по возможности, постараемся заполнить.

³ Объективно говоря, человечество постоянно находится в процессе выработки социальных норм, и этот процесс характерен не только для онлайн, но и для офлайн. К примеру, меньше века какой социальной нормой, как априорный запрет на чтение чужих писем. До этого времени пространства частной жизни практически не существовало. Сегодня в телекоммуникационных сетях идет процесс разграничения публичной и частной сфер жизни человека, а значит, формируются и соответствующие социальные нормы, в том числе и по проблеме чтения чужих электронных писем.

121

Так, британский социолог Стивен Хечер (Steven Hetcher) считает, что традиционная концепция социальных норм не может применяться к взаимодействиям в киберпространстве. Вместо этого нормы должны быть поняты как образцы рационально управляемого поведения, поддержанного участниками групп⁴. В свою очередь, социолог из Швейцарии профессор Рольф Вебер (Rolf Weber) убежден, что социальные нормы в киберпространстве зависят от традиционных норм, действующих в офлайне⁵.

Подобные примеры методологического разнообразия можно приводить долго, и связано оно с тем, что в социологической науке существует плюрализм в вопросах оценки взаимосвязи действия и социальной структуры. Для структуралистов структура первична, для интеракционистов несомненен приоритет действия над структурой. Следовательно, в первом случае социальные нормы «создают» и изменяют социальные группы, а во втором со стороны соответствующих социальных групп социальный процесс рассматривается как процесс создания и трансформации социальных норм⁶.

Для автора настоящей работы указанная дихотомия отнюдь не очевидна. На наш взгляд, в

онлайн мы можем наблюдать оба социальных процесса, и при этом выбор исследователем соответствующей методологии зависит, прежде всего, от оснований, на которых уже сформировалось и функционирует то или иное виртуальное сетевое сообщество. К примеру, в сообществах, основанных на сильных (прочных) связях, однозначно наблюдается приоритет социальной структуры, соответственно, социальное действие выражается в следовании социальным нормам. Иллюстрацией приведенного тезиса могут служить жестко структурирован-

* См. - Hetcher SA. Norms in a Wired World (Cambridge Studies in Philosophy and Law). Cambridge: Cambridge University Press, 2004

⁵ См. ■ Weber R Regulatory Models for the Online World The Hague- Kluwer Law International, 2002 P. 32.

^е В связи с вышесказанным процитируем Талкотта Парсонса: «С динамической точки зрения, или с точки зрения деятельности, социальное взаимодействие есть постоянное челночное движение между деятельностью и "санкциями". Санкции можно представить себе в виде действий, которые выражают отношение к действию или к деятельности других посредством вознаграждений и наказаний. Различие между ними - что следует особо подчеркнуть - это различие теоретическое. Любой конкретный акт содержит в себе потенциальные последствия, имеющие значение для поддержания состояния системы или для ее изменения, и в определенной степени ориентирован на такие последствия. В то же время каждое действие - в какой то степени реагирует на действия других и содержит, по крайней мере имплицитно, оценку действий других акторов данной системы. Таким образом, оно оказывает влияние на их последующие действия. Это аспект санкций» (цит. по- Парсонс Т Новый аналитический подход к теории социальной стратификации // Парсонс Т О структуре социального действия С. 577—578).

122

ные сообщества электронного бизнеса, в которых первичность социальной структуры очевидна любому стороннему наблюдателю. В сообществах межличностного общения, отличающихся низким порогом доступа, именно в рамках социального процесса происходит трансформация социальных норм.

В указанном многообразии, по нашему мнению, нет ничего удивительного. Социальные нормы выражают социальные ценности участников того или иного виртуального сетевого сообщества, и потому нормативные суждения есть ценностные суждения (но при этом не всякие основанные на ценностях социальные нормы способствуют процессам развития сетевого социума в целом).

Террористические, анархистские, религиозные сектантские организации, сообщества делинквентно настроенных хакеров также функционируют на базе неких социальных норм, основанных на разделяемых участниками сообществ ценностях. Однако в последнем случае речь идет об асоциальных нормах, не заслуживающих доверия у большей части сетевого социума. Такие нормы не открыты для воздействия новых идей, способствующих формированию толерантных взглядов.

В названных сообществах «сильные» связи, объединяющие их участников, препятствуют эволюционным процессам в социальной структуре. Более того, рассматривая в широком смысле проблему влияния сильных и слабых связей на восприимчивость социальной структуры к использованию тех или иных средств социальной регуляции, мы выскажем убеждение, что в сообществах с сильными связями социальные нормы имеют тенденцию

развиваться и доминировать над юридическими нормами, навязываемыми группе извне.

Если же вести речь о сообществах, основанных на примате слабых связей, то происходящие в них процессы интерпретации смыслов далеко не всегда осуществляются с точки зрения устоявшихся социальных норм. Такие комьюнити на практике подтверждают тезисы интеракционистской теории, в соответствии с которыми человеческое бытие состоит из интерпретации акторами действий друг друга. При этом на интерпретацию оказывает влияние множество факторов, в числе которых изменение идентичности участвующих в интеракциях индивидов, социальная история функционирования той или иной социальной группы, а также моральные обязательства пользователей и многие другие факторы.

123

Пользователи в киберпространстве имеют два вида моральных обязательств: один вид связан с внутригрупповой деятельностью, другой же - с деятельностью вне группы. Уровень моральных обязательств внутри группы тем выше, чем сильнее актор ощущает внутригрупповую идентичность. Таким образом, при формировании виртуальных сетевых сообществ социальные нормы возникают в процессе формирования консенсуса ощущающих групповую идентичность участников комьюнити по поводу тех или иных интеракций (за исключением тех случаев, когда структура изначально жестко детерминирована).

В социальных нормах воплощается социальная память коллектива о принятых группой решениях, связанных с теми или иными неоднозначными ситуациями⁷. Говоря иными словами, социальные нормы формируются в результате взаимной и распределенной во времени конвергенции личных норм акторов и их реакций на внутригрупповые социальные конфликты.

Выработанные на этапе становления группы социальные нормы и, соответственно, стандарты информационной культуры новым участникам впоследствии могут казаться нелогичными. При этом даже если не прошедший социализацию в сообществе индивид, с его точки зрения, полностью соответствует своей социальной роли, в рамках конкретного сетевого комьюнити он не всегда может однозначно предполагать, какие в связи с этим могут быть ожидания других участников. Как отмечалось выше, в уже сформировавшихся нормах сконцентрирован групповой опыт взаимодействий, и сообщество, всеми имеющимися в его распоряжении возможностями, включая инструменты принуждения⁸, отстаивает необходимость соблюдения новыми участниками существующих социальных норм⁹. Отсюда можно сделать вывод о том, что

⁷ К примеру, известный западный экономист Парта Дасгалта (Partha Dasgupta) утверждает, что социальная норма - это «поведенческая стратегия, которая поддерживается всеми» (цит. по: Dasgupta P. Economic progress and the idea of social capital // Dasgupta P., Serageldin I. (eds.). Social Capital: A multifaceted perspective. Washington, DC: World Bank, 2000. P. 341).

⁸ Отметим, что принуждение характерно не только для социальных взаимодействий, осуществляемых в онлайн, но и для взаимодействий в офлайн. Еще Эмиль Дюркгейм писал: «Совместная жизнь привлекательна и в то же время принудительна. Несомненно, принуждение необходимо для того, чтобы подвести человека к преодолению самого себя, к надстраиванию им над своей физической природой некой иной природы; но по мере того, как человек привыкает находить удовольствие в этом новом существовании, он

превращает его в привычку и неостается сфер деятельности, где он страстно не искал бы его» (цит по Du --kheim E La division du travail social. P.: P.U.F., 1978. P. XVIII).

⁹ В этой связи стоит вспомнить Эммануила Канта, который понимал «автономию» как единство дающего закон и подвластного закону - в оппозицию «гетерономии», т.е. навязыванию закона

124

воспроизводство социальной структуры происходит на основе уже существующих в виртуальных сетевых сообществах правил социальных взаимодействий.

Подчеркнем, что не всегда социальные нормы формируются самими участниками коммуникативных процессов. В некоторых случаях социальные нормы навязываются пользователям организаторами сообществ в качестве инструмента упорядочения взаимодействий в рамках жестко детерминированных социальных моделей. При этом установленные владельцами сообщества социальные нормы являются обязательными, «определяя» характер социальных взаимодействий или же устанавливая границы, за которые не должно переходить отклонение от соблюдения норм. В некотором смысле для индивида это сформированная другими акторами внешняя среда, принуждающая пользователя к интеракциям определенного характера¹⁰.

На наш взгляд, стоит упомянуть и о том, что «существует эклектическая точка зрения, согласно которой одни действия рациональны, а другие обусловлены нормами. Более точная и адекватная формулировка гласит, что обычно действия предпринимаются под влиянием интересов и норм... Иногда рациональность блокирует социальную норму... И наоборот, социальные нормы могут блокировать рациональный выбор»¹¹. В функционировании социальных структур виртуальных сетевых сообществ мы можем наблюдать подтверждения обоих вышеприведенных методологических подходов, что свидетельствует о диалектичности протекающих в сетевом социуме процессов¹².

Как отмечалось выше, при рассмотрении вопроса о формировании социальных норм в виртуальных сетевых сообществах необ-

извне, как идущего от чего-то радикально иного. В соответствии с взглядами Канта, человек свободен, если он в состоянии достичь тождества своего индивидуального сознания с практическим (моральным) разумом трансцендентального субъекта, определяющего свою волю разумом. Таким образом, можно вести речь о том, что предложенный Кантом конструкт предполагал принцип ограничения эго через добровольное подчинение всеобщему закону (закону, который мог бы быть признан любым разумным существом).

¹⁰ В качестве примера можно привести действующую на электронном аукционе eBay систему отслеживания исполнения взятых на себя обязательств участниками торгов. Начиная с 1999 г. аукцион собирает отзывы покупателей и продавцов друг о друге. Формируемая таким образом система репутаций позволяет поддерживать на высоком уровне социальные нормы, регулирующие взаимодействия участников сообщества малознакомых друг с другом пользователей.

¹¹ Эльстер Ю. Социальные нормы и экономическая теория // THESIS. 1993. Т. 1. Вып. 3. С. 76.

¹² Кроме того, в киберпространстве отчетливо проявляется сближение публичных и частных формсуществования человека, что еще больше затрудняет разграничение применения социальных норм.

125

ходимо учитывать исторические корни этого средства социальной регуляции. Эволюция социальной структуры виртуальных сетевых сообществ в вопросах социальных норм в значительной мере зависит от социальных ценностей¹³, разделяемых сетевым социумом в тот или иной исторический период.

Касаясь норм поведения в киберпространстве, существовавших на этапе институционализации его социальной системы, можно констатировать: в те годы каждое сообщество имело право самостоятельно устанавливать стандарты поведения, обязательные¹⁴ для своих участников. Соответственно, принципы самоорганизации и саморегулирования были главенствующими в вопросах формирования социальных норм (ниже мы более подробно раскроем современные механизмы реализации указанных принципов).

Сформировавшаяся на этапе институционализации телекоммуникационных сетей культура пользователей оказывала и продолжает оказывать значительное влияние на формирование социальных норм. Как писал Мануэль Кастельс (Manuel Castells)¹⁵, говоря о сетевой культуре, необходимо учитывать существующие в ее структуре четыре типа субкультур:

- техно-меритократическая субкультура;
- субкультура хакеров;
- коммунитаристская субкультура в виртуальной среде;
- предпринимательская субкультура «электронного бизнеса».

¹³ Чтобы не произошло смешения понятий, подчеркнем, что социальные нормы и социальные ценности различаются с точки зрения их применения. Различные социальные нормы, если они претендуют на значимость для одного и того же круга акторов, не могут противоречить друг другу, в рамках социальной структуры составляя согласованную систему. В свою очередь, разделяемые в сетевом социуме ценностные ориентации могут конкурировать между собой, поэтому они образуют не систему, а подвижную конфигурацию, что мы и наблюдаем применительно к эволюции социальной системы киберпространства. К примеру, Юрген Хабермас писал: «В свете норм я могу решать, какое действие требуется, в рамках горизонта ценностей -какое поведение рекомендуется. Естественно, в обоих случаях проблема применения требует правильного действия. Но если мы начинаем с системы значимых норм, тогда то действие "правильно", которое является хорошим в равной степени для всех; при ориентации на типичную ценностную констелляцию нашей культуры или формы жизни то поведение является "наилучшим", которое в целом и, в конечном счете, является хорошим для нас* (цит. по: Habermas J. Between Facts and Norms: Contributions to a Discourse Theory of Law and Democracy. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. P. 256).

¹⁴ Применительно к социальным взаимодействиям, необходимо в первую очередь «вести речь об обязательствах, а не о правах. Когда мы обсуждаем обязательства, то тем самым выражаем свое непосредственное беспокойство тем, что должно быть сделано» (цит. по: O'Neill O. Rights, Obligations, and Needs // Brock G (eds.). *Necessary Goods: Our Responsibilities to Meet Others' Needs*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, 1998. P. 105).

¹⁵ См.: Castells M. *The internet galaxy*. Oxford: Oxford University Press, 2001. P. 37.

126

Указанные выше слои взаимосвязаны. К примеру, коммунитарист-ская¹⁶ субкультура добавляет социальное измерение процессам использования технологий, техно-меритократическая субкультура, трансформируясь в субкультуре хакеров, тем самым способствует формированию социальных норм, нацеленных на технологический прогресс в социальных сетях и т.д. На этапе институционализации социальной системы киберпространства техно-меритократическая субкультура и субкультура хакеров доминировали, и именно они в значительной мере способствовали формированию нынешних высокообобщенных формализованных и неформализованных социальных норм.

Отметим, что, с точки зрения некоторых авторов, ведя речь о существующих в киберпространстве социальных нормах, необходимо при этом подразумевать только нормы, действующие в рамках виртуальных сетевых сообществ¹⁷. На наш же взгляд, указанная позиция неверна, поскольку отрицает существование социальных норм, на которых основывается межгрупповое взаимодействие. Следовательно, необходимо различать действующие внутри виртуальных сетевых сообществ относительно детализированные социальные нормы и высокообобщенные нормы межгрупповых взаимодействий.

¹⁶ Термин « коммунитаризм », достаточно близкий по своим корням к объекту нашего исследования (от «community» — «сообщество»), появился в англоязычной философии в начале 80-х гг. XX в. Идеологи этого направления, в числе которых Ч. Тейлор (Ch. Taylor), А. Макинтайр (A. MacIntyre), М Сэндел (M. Sandel), полагают, что только сообщество (community, Geraemshaft) выступает в качестве источника и носителя нравственных определенностей. Критикуя либеральный индивидуализм, указанные авторы при этом делают упор на обязательствах индивидуума по отношению к обществу, так же как и общества по отношению к индивидууму. Указанные обязательства институционализируются в поддержке таких коммунальных институтов, как местные сообщества и иные формы коммун. На практике коммунитаризм как направление общественной мысли материализовался в двух разнородных общественных явлениях. Во первых, в географических сообществах. И, во вторых, в не связанных с общим местом проживания комьюнити, участников которых объединяет общность альтернативных ценностей, образа жизни и нетрадиционных экономических отношений. В телекоммуникационных сетях в силу их экстерриториальности, естественно, наибольшее распространение получило второе из указанных выше направлений коммунитаризма. В частности, субкультура хакеров по своим базовым принципам близка к коммунитаристской субкультуре. Первое же направление воплотилось в функционировании виртуальных сетевых сообществ, основанных на географической общности их участников. Изучением таких сообществ занимаются исследователи, объединенные в рамках «информатики местных сообществ» (community informatics). В

этом мультидисциплинарном направлении, в частности, работают американские исследователи Майкл Гурстайн (Michael Gurstein) и Рэндал Д. Пинкетт (Randal D. Pinkett), исследователи из Франции Мишель Мену (Michel Menou) и Австралии Уол Тэйлор (Wai Taylor), а также другие представители академической науки.

¹⁷ В частности, указанной точки зрения придерживаются немецкие социологи Никола Деринг (Nicola Donng) и Александр Шестег (Alexander Schestag) (см.: Donng N , Schestag A. Soziale Normen m virtuellen Gruppen. Erne empinsche Untersuchung am Beispiel ausgewahlter ChatChannels // Thiedeke Udo (Hrsg.). Virtuelle Gruppen. Charakterstika und Problemdimenaionen. Opiaden/ Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000. S 313-355).

127

Выше мы говорили, что правила, санкционирующие способы социального поведения социальных взаимодействий в телекоммуникационных сетях, могут быть как формализованными (кодифицированными, т.е. представленными в форме законов или нормативных актов), так и неформализованными (в качестве примера может быть приведен так называемый «сетевой этикет»)¹⁸. В академическом сообществе существует расхождение взглядов на значимость указанных типов правил для функционирования социальных структур.

Некоторые авторы считают, что кодифицированные социальные нормы являются важнейшими инструментами в процессах социальной деятельности. Другие исследователи, к числу которых принадлежим и мы, убеждены в ином. На наш взгляд, воплощенные в неформализованных нормах тривиальные процедуры повседневности воздействуют на социальное поведение акторов в телекоммуникационных сетях гораздо сильнее и глубже, чем это могут сделать формальные установления. Заметим, что указанные процессы происходят в том случае, если с субъективной точки зрения пользователя социальные нормы обладают легитимностью.

Легитимность, или правомерность, применения в глобальных телекоммуникационных сетях общечеловеческих ценностей и социальных норм зависит, в первую очередь, от их практической пригодности. Легитимация и эффективность образуют «полюса напряжения» любого виртуального сетевого сообщества, функционирующего на принципах демократического управления. Важную роль в формировании этических норм играют лидеры сообщества.

Проведенные исследования однозначно свидетельствуют о том, что лидеры рассматриваются участниками сообщества как примеры для подражания. При этом этическое поведение и неукоснительное соблюдение социальных норм способствует росту авторитета лидера¹⁹. Все же существенные вклады в трансформацию социальных норм делаются, как правило, во времена кризисов соответствующих сообществ, в процессе которых лидерские качества проявляются наиболее ярко.

"Как п оали исследования социологов из Швеции Кристины Гарстен (Christina Garsten) и Давида Лерделла (David Lerdell), в киберпространстве пользователям нередко приходится сталкиваться с существенными противоречиями между формализованными и неформализованными социальными нормами. Более подробно см.: Garsten C, Lerdell D. Mainstream Rebels: Informalization and Regulation in a Virtual World // Garsten C, Wulff H. (eds.). New Technologies at Work: People, Screens and Social Virtually. Oxford: Berg, 2003.

¹⁹* Morgan RJ3. Self- and co-worker perceptions of ethics and their relationships to leadership

Трм индивидам, кто действительно хочет бросить вызов существующим в сообществе социальным нормам, требуются не только легиматимация их деятельности, но и привлекательные для сетевого социума альтернативные модели функционирования коммьюнити. Процесс эволюции норм - это процесс убеждения участников сообществ в том, что те или иные предлагаемые правила поведения являются наиболее оптимальными и соответствующими морали, а также социальным интересам коллектива.

Даже на уровне отдельных сообществ, не говоря уже о социальных общностях пользователей, процесс формирования правил, санкционирующих способы социального поведения акторов, весьма сложен. На него влияют организационные, психологические, ситуативные и внешние факторы²⁰, коммуникативные практики межличностных и межгрупповых взаимодействий²¹ и т.д.

Выработанные сообществом социальные нормы чаще всего материализуются в форме так называемого сетевого этикета - «сетикета»²². Сетевой этикет выступает в качестве набора социальных правил, которыми руководствуются в онлайн пользователи, и включает типичные для разных виртуальных сетевых сообществ социальные нормы.

При этом ни одно из правил «сетикета» юридически не обязывает к каким-либо действиям, эти правила сами по себе служат слабым регулирующим инструментом для пользователей, не желающих добровольно им подчиняться. Эффективность норм сетевого этикета проявляется только в случае исключения индивида из состава сообщества.

Как правило, в телекоммуникационных сетях к нарушителям сетевого этикета применяются когнитивные санкции, не требующие непосредственного контакта в реальном мире. В данном случае социальное насилие выступает в качестве инструмента обеспечения групповой сплоченности. Поскольку указанные механизмы социального воздействия позволяют только обескураживать, но не устранять неконструктивное поведение индивидов, соответственно, используемые меры не могут кардинально изменять ситуацию в рамках социальных структур, в которых развито использование измененной идентичнос-

^xСм.: Jose A., Thibodeaux MS Institutionalization of Ethics: The perspective of managers // Journal of Business Ethics. 1999. № 22. P. 133-143

²¹ См : Knouse SB, Guxcakme ДА Ethical decision making in business: behavioural issues and concerns //Journal of Business Ethics. 1992. JJ 11. P. 369-378

²² В электронном словаре жаргона хакеров «The on line hacker Jargon File, version 2.9 4, July 1991 •термин «сетевой этикет» (networketiquette или сокращенно netiquette) определялся как «net'ee-ket* или же «net'i kct» Современное написание термина - «netiquette». •

ти²³ (что неизбежно сказывается и на интенсивности возникновения внутригрупповых социальных конфликтов).

В рамках социальной структуры любое проявление отрицательной девиантности по

отношению к существующим социальным нормам носит дисфункциональный характер и не приветствуется участниками сообщества. Наиболее эффективным инструментом самосохранения сообщества выступает внутригрупповой обмен информацией о поведении индивидов в процессе предыдущих взаимодействий. Обмен указанной информацией в рамках сетевого сообщества способствует как росту доверия, так и формированию механизмов, противодействующих нарушению принятых в сообществе социальных норм. Отсюда делаем вывод о том, что социальные нормы в киберпространстве обеспечивают возможность прогнозирования поведения участвующих в онлайн-взаимодействиях социальных акторов.

Но было бы ошибкой утверждать, что в киберпространстве социальные нормы являются единственными эффективными регуляторными средствами. Юридические нормы или же правила на основе компьютерного кода могут быть не менее значимыми инструментами социального регулирования. Последний из приведенных тезисов требует пояснения. Некоторые исследователи априори рассматривают технологии в качестве социально нейтральных инструментов²⁴. Не впадая в крайности технологического детерминизма, тем не менее отметим, что эмпирически наблюдаемая культура пользования программными и техническими артефактами является производной коммуникативной культуры сообществ²⁵, отражением которой выступают социальные нормы.

Когда же тот или иной коммуникативный инструмент появляется в сообществе, встает взаимоувязанный с проблематикой социальных норм вопрос о том, к каким последствиям для функциони-

**См.: Kollock P., Smith M. Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer

Communities // Herring S. (eds.). Computer-Mediated Communication. Amsterdam: John Benjamins,

1995. "См.: DuPont V, Hooper P., Pinkett Я, Smith B. The Impact of Culture on the Use of Technology //

Propossal submitted to the 81st Annual Meeting of the American Educational Research Association

(AERA). New Orleans, LA, 2000, April 24-28. ²⁴ Более подробно см.: Brown JjS., Collins A., Duguid P. Situated cognition and the culture of

learning // Educational Researcher. 1989. Vol. 18. J* 4. P. 32-42; Fuxman A. Giorgini P., Kolp M..

Mylopoulos J. Information Systems as Social Organizations // Proceedings International Conference

on Formal Ontologies for Information Systems. Ogunquit Maine, October 2001; Kolp M., Giorgini P..

Mylopoulos J. Information Systems Development through Social Structures // Proceedings Fourteenth

International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering (SEKE'02),

Ischia,

July 2002.

130

рования социальной структуры приведут связанные с этим инструментарием новые коммуникативные практики. Инновации очень часто обладают потенциалом, позволяющим изменить взгляды участников сообществ на окружающий их мир, воздействовать на трансформацию существующей в коммьюнити системы ценностей, но происходит это только в том случае, если нововведения оказываются в резонансе с существующими социальными нормами.

В связи с вышесказанным необходимо вести речь и о социальной ответственности разработчиков программных артефактов за создание программного инструментария, позволяющего эффективно регулировать поведение пользователей. Безусловно, программные артефакты сами по себе не предотвращают делинквентное поведение, но они могут служить основой для формирования социально безопасной структуры сообществ.

Стандартизированные программные артефакты, обеспечивающие на латентном уровне социально одобряемое коммуникативное поведение, а также функционирующие в киберпространстве социальные сети облегчают процессы распространения и эволюции социальных норм. Высокие темпы технической и социальной эволюции приводят к тому, что в социальной системе киберпространства существует явление интенсивной пролиферации (количественного роста и распространения) высокообобщенных социальных норм, что неизбежно приводит к сложности их интерпретации. Вместе с тем на уровне отдельных сообществ аномия гораздо ниже, чем в рамках социальной общности, поскольку индивиды для осуществления совместной деятельности вынуждены придерживаться действующих в рамках социальных структур принципов общинной солидарности, демократического компромисса или любого иного механизма согласования интересов.

Основная же проблема разработки общесетевых норм состоит в том, что при использовании в киберпространстве кодифицированных правил ограничение прав одних акторов оборачивается расширением возможностей для других индивидов и групп, неизбежно приводя к межгрупповым социальным конфликтам. При этом было бы неверным вести речь о некой «нулевой сумме» социальных воздействий.

Следствием указанных процессов является тот факт, что признаваемые сетевым социумом механизмы осуществления социального порядка еще не разработаны даже на уровне национальных общностей пользователей телекоммуникационных сетей. Даже на

уровне виртуальных сетевых сообществ существует значительное многообразие моделей поведения и соответствующих социальных норм. Сказанное отнюдь не означает, что попытки формирования социальных норм на общесетевом или же на национальном уровне периодически не предпринимаются. Проблема в ином - в принципиальной невозможности согласования интересов действующих в киберпространстве сообществ, что приводит к возрастанию аномии в социальной системе киберпространства²⁶.

Перед тем как перейти к следующему параграфу исследования, в котором мы рассмотрим связанные с социальными нормами модели информационной стратификации, подведем предварительные итоги. Социальные нормы являются отражением стремления акторов, нацеленных на достижение конечного результата, обеспечить непрерывность взаимодействий с другими участниками сообществ.

Разнообразие существующих в глобальных телекоммуникационных сетях общего пользования этических норм подразумевает такой порядок формирования норм сетевой этики, в соответствии с которым социальные нормы, отражая суммарный коммуникативный опыт, накопленный в коллективной памяти сообщества, должны появляться в результате дискуссии пользователей, обсуждающих конкретные ситуации межличностных и межгрупповых конфликтов. Только таким образом можно создать механизмы саморегулирования, влияющие на эволюцию нормативных ориентации акторов. На этот опыт, безусловно, оказывают влияние предыдущие практики, связанные с процессами социализации входящих в сообщество акторов²⁷.

При этом в глазах сетевого социума те или иные действия априори должны быть ориентированы на сообразность интерак-

²⁸ Для того чтобы пояснить всю сложность обсуждаемой проблемы приведем только один пример. Так, необходимость обеспечения свободы слова в некоторых случаях вступает в противоречие с нормами социального порядка существующими в тех или иных сетевых сообществах. В июле 2003 г. оставшийся неизвестным пользователь опубликовал на чате веб ресурса одной из церквей Миссисипи (США) несколько откровенно сексуальных сообщений. При этом аноним не преминул упомянуть имена и телефонные номера некоторых представителей церкви. После того, как стало известно об этом факте, чат немедленно закрыли. Однако может случиться, что аноним именно этого и добивался, достигнув своей цели благодаря принципу «отрицания отрицания». Приведенный пример свидетельствует не только о сложности разработки механизмов обеспечения социального порядка в телекоммуникационных сетях, но и том, что сайты, на которых происходит продвижение в общество тех или иных моральных норм, должны уделять внимание контролю над размещаемым в системах межличностного общения контентом.

" См. Dessler G. Managing Organizations in an era of change. N.Y.: The Dryden Press, Harcourt Brace College Publishers, 1995.

132

ций уже действующим в сообществе социальным нормам. Только в этом случае даже непопулярные решения будут приняты к исполнению участниками сообщества (если инициаторы нововведений при этом обоснуют и убедят сетевой социум в необходимости внедрения инноваций).

Поскольку киберпространство как среда социальных взаимодействий вносит коррективы в традиционные коммуникативные практики, основанные на временных, пространственных и сенсорных компонентах взаимодействия, возникает необходимость в соответствующей интерпретации действующих в офлайне этических принципов. Такого рода интерпретация лежит в основе так называемых «правил сетевого этикета». Кроме того, интерпретацию могут осуществлять пользователи, имеющие соответствующий социальный статус в рамках сложившейся в сообществе информационной стратификации, рассмотрению которой мы и посвятим следующий параграф исследования.

§ 2. Информационная стратификация акторов как средство социальной регуляции

Наше общество характеризуется множеством ранговых различий - столь тонких и в то же время столь глубоко укоренившихся, что заявления об исчезновении всех форм неравенства в результате уравнительных процессов можно воспринимать, по меньшей мере, скептически.

Ральф Дарендорф

О происхождении неравенства

между людьми

В настоящем параграфе мы рассмотрим такое средство социальной регуляции, как информационная стратификация. Как утверждал еще П. Сорокин, «общества без расслоения, с реальным равенством их участников - миф, так никогда и не ставший реальностью за всю историю человечества. Формы и пропорции расслоения могут различаться, но суть его постоянна, если говорить о более или менее постоянных и организованных группах»¹.

Следует отметить, что до настоящего времени общей теории информационной стратификации не разработано и исследователю приходится адаптировать существующие в офлайне конструкты к реалиям киберпространства. Некоторые авторы² пытаются использовать классовый подход к осуществляемым в телекоммуникационных сетях социальным взаимодействиям, что, на наш взгляд, не более чем метафора, поскольку сами особенности среды не предполагают возможности расслоения сетевого социума по классовому признаку.

Связано это с тем, что виртуальные сетевые сообщества обладают свойством нивелировать офлайновое социальное неравенство

¹ Сорокин ПА. Человек. Цивилизация. Общество. М.: Политиздат, 1992.

² Так, известный итальянский писатель и философ Умберто Эко, определил эпоху сети Интернет как систему трех классов, где один («пролетарии») способен только «общаться с телевизором . потреблять готовые картинки», второй («буржуазия») может только пассивно пользоваться компьютером, и, наконец, третий («номенклатура»), который напрямую извлекает из сети Интернет прибыль. По его мнению, ситуация в информационном мире очень похожа сегодня на ту, что существовала до изобретения Иоганном Гуттенбергом книгопечатания, и чревата не менее драматичными конфликтами (цит. по: Борейко А. «Цифровой разрыв» увеличивается. Развитие Интернета - одна из главных тем «Давоса 2000» // Сегодня. 2000. 1 февр. С. 2).

участвующих в них индивидов, не исключая наличие социальной стратификации по иным основаниям, и в первую очередь по праву доступа к информации. В функционирующих в рамках социальной системы киберпространства социальных подсистемах и структурах (в которых акторы могут осуществлять выбор из множества опций) информационная стратификация возникает независимо от централизованного контроля или манипулирования. При этом информационная стратификация выступает одним из базовых элементов социальной структуры виртуальных сетевых сообществ: дифференцирующие процессы стратификации способствуют самоорганизации, а интегрирующие делают социальную структуру устойчивой.

Как известно, в социологии применительно к проблематике социального неравенства существует два методологических подхода к выбору критериев стратификации³. Один из подходов, идущий от М. Вебера, дифференцирует статусные позиции акторов исходя из выбираемых исследователем индикаторов (власть, образование и т.д.). При этом количественные показатели самодостаточны, а значит, нет необходимости принимать во внимание источники появления статусных различий.

Второй подход ориентирован на рассмотрение социальной стратификации сквозь призму отношений элементов социальной структуры. В этом случае сравнение статусных позиций происходит в рамках единого социального поля с использованием критериев, считающихся важными в системе ценностей данного сообщества. Исходя из такого подхода, мы и выстраивали наши модели стратификационных линеек виртуальных сетевых сообществ. На основе представленных моделей при проведении эмпирических исследований можно построить стратификационную линейку практически для любого сообщества, а значит, использовать предлагаемый социологический инструментарий для анализа социальной структуры независимо от вида деятельности коммьюнити.

Отметим, что за рамками нашего исследования остались детерминанты информационной стратификации как социальной си-

С точки зрения сторонника феноменологической социологии исследователя из Германии Ханса-Петера Мюллера (Hans-Peter Muller), существуют новые формы социального неравенства, не вписывающиеся в классические формы структурной стратификации (методология которой используется в настоящей работе). В частности, речь идет об анализе стилей, под которыми понимаются структурированные в пространстве и во времени образцы «ведения своей собственной жизни» (см.: Мийер Н. Р. *Sozialstruktur und Lebensstile. Der neue theoretische Diskurs über soziale Ungleichheit* Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997).

135

стемы киберпространства в целом⁴, так и отдельных сообществ, поскольку детальное рассмотрение данного вопроса непропорциональным образом изменило бы соотношение объемов текста различных параграфов монографии и тем самым сместило бы смысловые акценты. Тем не менее практически во всех главах нашего исследования мы в той или иной степени затрагиваем проблему расслоения виртуальных сетевых сообществ, потому что, как отмечалось выше, в основе функционирования социальной структуры виртуальных сетевых сообществ лежат стратификационные основания.

Как уже указывалось, социальные процессы в офлайне и в онлайн взаимосвязаны. Переход к информационному обществу вносит «возмущения» в сложившуюся в офлайне стратификационную систему⁵, поскольку «в современных условиях в качестве важнейшего ресурса экономики выступает научное знание и информационные ресурсы. Вся структура современного общества начинает перестраиваться в направлении, которое наиболее эффективно позволяет работать с информацией»⁶. На это же нацелена и распространенная в телекоммуникационных сетях меритократическая парадигма, в соответствии с которой

⁴ Поясним, что, говоря об информационной стратификации в рамках социальной системы киберпространства, мы, прежде всего, имеем в виду один из инструментов стратификации - государственную цензуру информационных ресурсов в сети Интернет. Такая цензура

может осуществляться комплексными методами, в частности, нормативным регулированием, в рамках которого пропуск входящего в страну интернет-трафика становится возможным только через контролируемые правительством серверы. Кроме того, создается сложная система файр-воллов, предотвращающая доступ к некоторым сайтам. Без сомнения, все эти меры ограничивают возможность участия пользователей в деятельности тех или иных социальных структур, однако, как мы отметили выше, эта тема выходит за рамки нашего исследования.

⁵ Как известно, для описания любого социального организма в социологии принято выделять девять типов стратификационных систем: физико-генетическую, социально-профессиональную, рабовладельческую, классовую, кастовую, культурно-символическую, сословную, культурно-нормативную, этатическую. В 2000 г. мы предложили ввести в научный оборот десятый тип - информационную стратификационную систему. Данная система относится к разряду открытых, поскольку не предусматривает формальных ограничений перехода из одной страты в другую (более подробно см.: Бондаренко СВ. Информационная стратификация и сетевые сообщества // Социальные процессы в современном российском обществе. Сб. науч. тр. / Под общ. ред. проф. СИ. Самыгина. Ростов н/Д: Пегас, 2000. С. 6-26; Он же. Информационная стратификация в информационном обществе // Информационное общество. 2000. № 6. С. 33-39; Он же. Стратификация в сетевых сообществах межличностного общения // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале [www. Auditonum.ru](http://www.Auditonum.ru) / Под общ. ред. А.Е. Войскунского. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 94-102).

• Дятлов СА. Принципы информационного общества // Информационное общество. 2000. № 2. С. 77-85.

136

продвижение по социальной лестнице зависит от личных качеств индивида. Соответственно, в виртуальных сетевых сообществах основным условием социальной мобильности выступают знания и навыки.

Информационная стратификация может осуществляться как по праву доступа к тем или иным носителям знаний и информации, так и по праву размещения в телекоммуникационных сетях информационных ресурсов⁷. Указанные формы информационной стратификации в основном проявляются вне рамок социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. Внутри же коммьюнити основной единицей анализа выступает узел статус-роль.

Использование для анализа статусно-ролевых позиций является универсальным инструментом как для онлайна, так и для офлайна. И в данном случае, на наш взгляд, вполне уместно процитировать Талкотта Парсонса, писавшего: «Стратификация в ее оценочном аспекте, это... ранжирование единиц социальной системы с помощью эталонов общепризнанной системы оценивания. Ранги, придаваемые отдельным единицам, могут оказаться и равными, но с логической точки зрения очевидно, что это - редкий случай, и есть все основания считать, что на практике различие в рангах будет значительным и тем больше, чем сложнее социальная система»⁸.

Различие, по терминологии Парсонса, в «рангах» обусловлено объективным неравенством возможностей участников виртуальных сетевых сообществ:

- получать необходимую им информацию и знания;
- соответствовать социально определенным образцам при их использовании или потреблении (успехи в дистанционном образовании и др.);
- получать определенные типы материальных благ благодаря сетям «электронного бизнеса» и заниматься отдельными видами деятельности;

⁷ Речь при этом идет о функционировании соответствующих социальных структур в тех или иных доменных зонах. В качестве примера закрытых доменных зон можно привести домены .gov, .mil и .edu. В этих и аналогичных им доменных зонах процедура регистрации сообществ весьма сложна и трудоемка, требует подачи многочисленных заявлений, а главное, домен можно зарегистрировать, только если его потенциальный владелец входит в официальный перечень соответственно государственных ведомств, структур вооруженных сил, образовательных учреждений и т.д.

⁸ См.: Parsons T. A Revised analytical approach to the theory of social stratification // Parsons T. Essays in Sociological Theory. Glencoe: The Free Press, 2 ed., 1964. P. 386-438 (цит. по: Пирсоне Т. Новый аналитический подход к теории социальной стратификации // Парсонс Т. О структуре

социального действия С. 565-566).

•

137

- культивировать соответствующие субъективные аспирации (чувствовать себя «избранным» или «недостойным» и др.);
- реализовывать творческие способности при создании контента. Неравные возможности в значительной мере связаны со статусом пользователей, который, в свою очередь, отражает наличие или отсутствие властных полномочий. Властные полномочия позволяют одним участникам сообщества воздействовать на поведение других. Если в рамках существующей в коммьюнити стратификационной системы такие виды воздействия институционально узаконены, то их будем называть «полномочиями» (authority). При этом те виды воздействий, которые разрешены, к примеру, администратору, не могут быть использованы пользователями и т.д.

Сказанное отнюдь не отрицает наличия в коммьюнити механизмов институциональной защиты от нежелательных воздействий, которые назовем «правами». В рамках существующей в виртуальном сетевом сообществе стратификационной системы институциональная система полномочий и прав выступает в качестве интегрированной системы ролей и статусов.

Интеграция ролей и статусов происходит еще в рамках процесса институционализации сообщества и формирования в нем стратификационной системы. При этом все возможные типы социальных отношений дифференцируются на одобряемые сетевым социумом и отвергаемые им. Приобретение актором того или иного статуса предусматривает и

появление властных полномочий, которые в виртуальных сетевых сообществах включают в себя следующие элементы:

- право создавать и прекращать деятельность информационного ресурса;
- право определять цели развития информационного ресурса;
- право устанавливать режим доступа к контенту;
- право на интерпретацию информации;
- возможность устанавливать правила информационной деятельности, запрещать те или иные ее виды;
- особые позиции в распределении доходов, получаемых от функционирования ресурса;
- способность оказывать личное влияние на редакционный коллектив и на пользователей ресурса.

В оставшейся части параграфа, исходя из вышесказанного, мы предложим вниманию читателя авторские модели стратификационных линеек виртуальных сетевых сообществ. В самом же общем виде стратификационная линейка выглядит следующим образом:

138

Владельцы информационных ресурсов Создатели информационных ресурсов
Пользователи

Рассмотрим более подробно каждую из представленных страт. Принадлежность к страте «владельцы информационных ресурсов» определяется:

1. Объективными показателями, к которым относятся:

- право собственности;
- право получения дохода;
- наличие властных полномочий, определяемых нормативными документами ресурса.

2. Субъективными показателями, к которым относятся:

- ощущение причастности к созданию «информационного общества»;

- повышенное внимание средств массовой информации к информационным ресурсам телекоммуникационных сетей, владельцем (совладельцем) которых является индивид.

Владелец ресурса благодаря своему статусу может оказывать решающее влияние на формирование социальной структуры соответствующего виртуального сетевого сообщества. В частности, речь идет об устанавливаемых правилах доступа к контенту, ограничениях по вступлению в сообщество новых участников, социальных нормах и т.д.

На представленной выше стратификационной линейке следующей идет страта «создатели информационных ресурсов». В эту страту входят акторы, в той или иной степени причастные как к эксплуатации ресурса, так и к представлению контента пользователям. Как и в любой сфере деятельности, здесь возникает своя специфика разделения труда, рассмотрение которой выходит за пределы настоящего исследования. Принадлежность же к данной страте определяется: 1. Объективными показателями, к которым относятся:

- участие (на основе разделения труда) в производстве или обслуживании информационных ресурсов;
- получение вознаграждения по результатам своего труда;

« специализированные познания и опыт работы, необходимые для выполнения соответствующих функций;

■ наличие властных полномочий, определяемых статусом участника сообщества.

1/2 5- ' 139

2. Субъективными показателями, к которым относятся:

- ощущение причастности к создателям «информационного общества»;
- повышенное внимание средств массовой информации к информационным ресурсам телекоммуникационных сетей, одним из создателей которого является индивид.

Представители страты «создатели информационных ресурсов», как правило, считают, что обладают знаниями, которые известны лишь посвященным, по-иному (относительно других участников сообщества) воспринимают экстремальные условия осуществления деятельности и при этом постоянно сетуют на низкую компетентность представителей других страт, в первую очередь пользователей⁹.

Страта «пользователи информационного ресурса». Принадлежность к данной страте определяется:

1. Объективными показателями, к которым относятся: • возможность доступа к контенту;

■ возможность участия в деятельности виртуального сетевого сообщества.

2. Субъективными показателями, к которым относятся:

«ощущение причастности к миру высоких технологий и «информационного общества»;

- расширение кругозора и появление новых потребностей;
- стремление утолить информационный голод, игровой интерес (entertainment) и т.д.¹⁰;
- повышение социального статуса с точки зрения акторов, составляющих в офлайне локальный социум.

Различные сообщества имеют разные модели стратификации (стратификационные системы). В качестве примера рассмотрим стратификационную модель такой популярной формы сетевых межличностных взаимодействий, как телеконференция¹¹. В те-
⁹ Указанные характеристики представителей страты «создатели информационных ресурсов» были выявлены в процессе проведенного американскими социальными психологами исследования «Конфликты и сотрудничество: профессиональная субкультура сотрудников информационных служб» (более подробно см.: Caldera C, Guzman I., Stam КЯ., Vijayasn V., Yamodo I., Stanton JM Conflict and Cooperation: Occupational subculture of IT Employees // Poster accepted for presentation at the annual meeting of the Socie for Industrial and Organizational Psychology. Chicago, IL. 2004, April).

¹⁰ Основные интересы личности по участию в деятельности виртуального сетевого сообщества рассмотрены нами в § 1 главы 2 настоящего исследования, и поэтому не будем останавливаться на этом вопросе.

¹¹ В английском языке для обозначения синхронных телеконференций обычно используется термин *groups*. Взаимодействие акторов, участвующих в телеконференциях, происходит в асинхронном режиме. Каждая конференция формирует индивидуальный стиль интеракций, формы саморегулирования и сетевого этикета.

140

леконференциях стратификация прослеживается достаточно явно.

Необходимо отметить, что существование социальных статусов участников конференций хотя и носит объективный характер, однако не закреплено юридически в масштабах социальной общности киберпространства. Соответственно, в каждой конференции имеются свои правила поведения, в которых закрепляются существующие страты.

Неравенство расстояний между статусами участников на стратификационной линейке выглядит следующим образом:

Системные администраторы (администраторы сервера)

Администратор сетевых новостей

Модераторы форума

Модераторы подфорумов

Пользователи

Рассмотрим более подробно представленные на стратификационной линейке социальные статусы. Системные администраторы обладают высшим статусом и являются, в техническом отношении, наиболее квалифицированными участниками сообщества¹². Администраторы осуществляют на регулярной основе мониторинг социальных взаимодействий участников конференций, принимают решения о том, какие телеконференции доступны на их сервере, решают вопросы доступа пользователей к тем или иным информационным ресурсам, соответствия модераторов их функциональным обязанностям и др.

На более низкой социальной ступени в сетевых сообществах находятся администраторы групп новостей (newsmaster). Если системные администраторы контролируют функционирование всего сервера, то администраторы групп новостей отвечают за функционирование тех или иных электронных конференций. При этом только администратор сетевых новостей может переназначить модератора, запретить доступ в сообщество того или иного пользователя и т.д. Администраторы назначаются владельцами сетевого ресурса или иными лицами, которым владельцы передали указанное право.

Некоторые из телеконференций модерируются. Это означает, что существует индивид, называемый «модератором», который занимается мониторингом содержания отправляемых в конфе-

¹² Показательно, что ежегодно в каждую последнюю пятницу июля отмечается Международный день системного администратора.

141

ренцию сообщений¹³. С точки зрения британского исследователя Джилли Салмон (Gilly Salmon), е-модератор (e-moderator) это некто, осуществляющий контроль над электронным взаимодействием¹⁴.

Модерирование осуществляется на любом сайте межличностной сетевой коммуникации¹⁵, а также в крупных компаниях в отношении сообщений, пересылаемых по электронной почте¹⁸. Кроме того, в некоторых сообществах предусматривается так называемая процедура премодерации. В рамках этой процедуры потенциальный участник комьюнити сначала заполняет электронную анкету, и если присланные персональные данные удовлетворяют модератора, то после их проверки по сообщенному в анкете адресу электронной почты высылается письмо с подтверждением регистрации.

Успешность прохождения процедуры премодерации зависит от субъективного подхода

модератора, который может не допустить в сообщество, к примеру, лиц, имеющих аккаунты на бесплатных почтовых серверах и т.д. Если же вести речь о степени модерирования участников коммьюнити, то она варьируется в широких пределах: от жесткого контроля над высказываниями участников, до весьма либерального¹⁷. При этом осуществление модери-Англо-русский словарь дает следующее определение термина Moderator это английское слово, имеющее несколько значений: 1) арбитр, посредник; 2) регулятор; 3) председатель собрания; ведущий беседу, дискуссию. В документе «Общие сведения о UseNet» приводится следующее определение: «Модератор - это ответственное лицо, либо назначенное, либо выбранное на основании голосования (тайного или открытого), основной задачей которого является слежение за тем, чтобы статьи, отправляемые в модерируемую группу, находящуюся в ведомстве указанного лица, соответствовали тематике группы и не несли в себе оскорбительных суждений и материалов. Также в круг его обязанностей входит выполнение ряда действий, в случае нарушения установленного порядка. Модератором может быть лицо, свободно владеющее тематикой модерируемой им группы, обладающее тактичностью, обязательностью, категоричностью суждений, являющееся психологически уравновешенным и справедливым по отношению к другим пользователям UseNet» (цит по: Общие сведения о UseNet // [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://news.lseptember.ru/newsweb/usenet.htm>. Загл. с экрана).

"Salmon G Emoderatmg. The key to teaching and learning online. L.: Kogan-Page, 2000.

" По проблемам модерации см.: Lampe C, Resmck P. Slash(dot) and Burn: Distributed Moderation in a Large Online Conversation Space // To appear in Proceedings of ACM CHI 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems. Vienna, Austria, 2004.

¹⁶В последнем случае зачастую компании ограничиваются мониторингом почты по заданным ключевым словам. В некоторых крупных фирмах для осуществления модерации электронной переписки даже нанимают специального сотрудника

¹⁷ Американский маркетолог Т. Каргер говорил, что «лучший модератор обладает качествами хамелеона - мягко вовлекает участников в процесс общения; искусно подбадривает их для взаимодействия друг с другом, позволяет общению протекать естественно, с минимальным вмешательством; умеет хорошо использовать молчание, снова проигрывает утверждения рее-

142

рования в сообществах с низкими барьерами вступления щличеством участников, исчисляемых сотнями и даже тысячами¹⁸. \

Модератор имеет право полного контроля над содержание* леконференции. Модератор должен приложить все усилия ц'~ влечению максимально большего количества участников сооб'1" ства в обсуждение¹⁹. При этом от модератора требуются специ^ ные коммуникативные навыки для того, чтобы участники с^ щества прогрессировали от тривиального уровня обсуждения углубленному анализу темы²⁰. Иными словами, модератор - ° индивид, отвечающий за социальный порядок в сообществе в," лом или в той или иной подгруппе, основная задача котор,' состоит в поддержании и развитии интереса участников сооб'1,9 ства к обсуждаемой проблематике, а также разрешении возни), ющих технических и организационных проблем функционир<у ния сообщества²¹.

%

Существует три основные процедуры рационализации властных полномочий, реализуемые в дискурсивных практиках модераторов конференций. Первая процедура - рутинизация, т.е. сведение коммуникативной ситуации к простым непротиворечивым логическим схемам путем «наклеивания ярлыков» (клише, которые не нуждаются в дополнительных интерпретациях).

Вторая процедура - идеализация и стереотипизация (подведение элементов ситуации и ее участников под идеальные типы). К примеру, модератор делит участников конференции на активных, пассивных и случайных.

i

пондентов, что дает более очищенные мысли и объяснения, остается полностью не авторитетным и не осуждающим. Кроме того, модератор тонко руководит обсуждением, когда необходимо, и вмешивается, чтобы справиться с различного рода трудными участниками, которые могут снижать продуктивность группового процесса» (цит. по: Богомолова Н.И. > Фоломеева Т.И. Фокус группы как метод социально-психологического исследования. М.: Мультиплекс, 1997. С. 47).

¹⁸См.- Kollock P, Smith M. Op. cit.

¹⁹ Collison G, Elbaum G, Haavind S., Tinker R. Facilitating online learning - effective strategies for moderators. Madison, WI: Atwood Publishing, 2000. P. 49.

²⁰См. • Ambrose L Learning Online Facilitation Online // Moving Online Conference II, 2001, 2-4 Sep, tember. Gold Coast, Australia. 2001.

²¹ К примеру, было бы ошибкой считать, что новый участник сообщества, не пройдя этап социализации, знает правила взаимодействий и понимает социальную структуру комьюнити. И в тактичном разъяснении указанных вопросов роль модератора трудно переоценить (более подробно см. • Coghlan M e-Moderation - Managing a New Language? // Paper presented at NFT*Working 2001 Conference. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.chanot.net.au/~michaelc/nw2001/emod_newlang.htm. Загл. с экрана). •

143

Третья процедура — символизация и ритуализация. В данном случае символ — знак, который указывает на нечто, имеющее смысл для участников конференции. Как известно, символы позволяют людям единообразно реагировать на социальные объекты, явления. В случаях модулируемых конференций за каждое нарушение²² рядом с именем (ником) участника сообщества модератор размещает знак (+). Модератор имеет право потребовать отключения пользователя от конференции, после совершения таковым более трех нарушений правил конференции или по своему усмотрению. При этом модератор обязан незамедлительно уведомлять нарушившего правила, что нарушение засчитано.

Возникает вопрос о критериях принятия модератором мер социального регулирования по тем или иным вопросам. Поскольку не существует общих сетевых социальных норм, ориентируясь на которые модераторы должны принимать решения, все определяется на основе сугубо субъективных суждений. Таким образом, дискурсы модератора

накладываются на ход коммуникативных взаимодействий участников конференции.

Неоднозначность социальных норм приводит к тому, что, к примеру, между пользователями сети UseNet часто возникают споры и даже социальные конфликты, касающиеся социальных практик того или иного модератора. При этом нередко ставится вопрос о том, нужны ли модераторы вообще. Иногда для обсуждения решений модераторов даже создаются специальные группы новостей. Эти группы зачастую бывают одними из самых популярных, так как почта каждый считает себя обиженным действиями какого-либо модератора или просто присутствием таковых в сети UseNet.

Подобное обсуждение справедливости использования модераторами своих властных полномочий возможно не везде. В правилах поведения некоторых из конференций прямо записано, что сообщения, обсуждающие политику модератора или поведение других участников конференции, запрещаются. В этом случае, если участник конференции не удовлетворен действиями модератора, то он может обратиться к модератору непосредственно, используя личную сетевую почту (netma.il), либо направить жалобу системному администратору (в сети FidoNet к эхо-координатору соответствующего уровня).

²² Как правило, конференции модерируются после помещения в них сообщений, следовательно, для внешнего наблюдателя присутствие того или иного сообщения еще не означает соответствия контента действующим в конференции правилам.

144

Стоит повториться, что модераторов выбирают, и это происходит довольно часто, намного чаще, чем их назначают системные администраторы или администраторы групп новостей. Кроме того, модераторов конференций можно переизбирать. Индивид может стать модератором форума одним из трех способов:

- выбрать раздел форум-сервера, который пока никем не модерируется;
- предложить администратору сервера создать новый форум, касающийся не освещенной на данном сервере тематики;
- по договоренности с модератором крупного форума разделить его на несколько подфорумов и модерировать один из них. Мотивация индивидов, желающих на общественных началах заниматься модерацией форумов конференций пользователей, достаточно разнообразна. Модераторами конференций часто становятся:
 - индивиды, увлекающиеся в качестве хобби или же профессионально занимающиеся вопросами, обсуждаемыми в форуме;
 - индивиды, являющиеся владельцами сайтов, которые не имеют своих форумов, но по тематике близки к существующим телеконференциям;
 - коммуникабельные акторы, стремящиеся расширить

круг своего общения и желающие делиться своими знаниями и опытом. Рассмотренный на примере модераторов телеконференций образец

сравнительного анализа статусных позиций показывает роль в ста-бильном функционировании социальной структуры критериев, считающихся важными в системе ценностей данного сообщества. Стратификация внутри виртуальных сетевых сообществ имеет концептуальный характер, поскольку без нее невозможен социальный порядок.

Социальный порядок может поддерживаться как с использованием директивных методов, так и на основе самоуправления (более подробно этот вопрос мы рассмотрим в следующем параграфе нашего исследования). Как отмечалось выше, например, у телеконференции необязательно должен быть специально выделенный модератор. В таком случае «конференцию в основном модерируют сами авторы: если им не нравятся чьи-то высказывания, они просят администратора их удалить. Чат тоже устроен разумно: можно отключить и не получать сообщения человека, который вам неприятен»²³. В любом случае стабильное функционирование сообществ невозможно без наличия стратификационной системы как институционального контекста социального действия. Рухина Э. Смотри и увидишь многое // Internet. 2000. № 25. С. 58-60.

145

В случае функционирования коммьюнити на принципах самоуправления у участников сообщества постоянно существует необходимость оценки других индивидов. При этом сравнению подвергаются качества, являющиеся для пользователей наиболее значимыми (к примеру, в виртуальном сетевом сообществе юристов знание нормативных актов и правоприменительной практики, в сообществе программистов - умение писать качественные программы и т.д.).

Необходимость давать оценку предполагает некую ранжированность лиц, подвергаемых сравнению. Соответственно, любое сообщество, даже действующее на принципах самоорганизации, обладает институциональной шкалой стратификации, посредством которой ранжируются индивиды. Развитость системы критериев ранжирования и способность участников сообщества ими пользоваться влияет на степень манипулирования властными полномочиями со стороны формальных и неформальных лидеров коммьюнити, в конечном счете сказываясь на управляемости социальных взаимодействий.

Указанный базовый принцип лежит не только в основе социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, но он является определяющим для всех видов социальных отношений в ки-берпространстве. В связи с этим стоит напомнить о том, что «в качестве инструмента конструирования объективного социального мира социология предстает наукой, обращенной к социальным различиям, а если принимать во внимание ее политическую определенность - к социальному неравенству»²⁴.

Предложенные в настоящем параграфе базовые модели информационной стратификации могут быть использованы для анализа процессов социальной регуляции сообществ. Подчеркнем, что представленные нами конструкции понятий и абстрактных моделей стратификации самым тесным образом связаны с другими составными частями общей социологической теории социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, о которых мы и продолжим разговор в следующих главах нашего исследования.

²¹ Бикбов А. Формирование взглядов социолога через критику очевидности // Начала практической социологии / Отв. ред. Н.А. Шматко. М.: Ин-т экспериментальной социологии; СПб.:

Л./лл.'л Г>Г\Лl Г¹ QUO

Алетейя, 2001. С. 359.

146

§ 3. Социальный контроль в киберпространстве и его влияние на социальную структуру
Правильные решения проистекают из опыта, опыт же рождается из неправильных решений.

Китайская пословица

Продолжая рассматривать средства социальной регуляции сообществ, в настоящем параграфе мы затронем проблематику осуществления социального контроля. В киберпространстве социальный контроль, наряду с социальными нормами и инструментами информационной стратификации, составляет континуум средств социальной регуляции виртуальных сетевых сообществ¹.

Общесоциологический смысл базового для настоящего параграфа понятия раскрывается в «Российской социологической энциклопедии»: «Контроль социальный - способ саморегуляции системы, обеспечивающий упорядоченное взаимодействие составляющих ее элементов посредством нормативного (в т.ч. правового) регулирования»².

Применительно к функционированию в телекоммуникационных сетях социальных структур мы, в зависимости от контекста рассмотрения, в дальнейшем под термином «система» будем понимать как социальную структуру отдельно взятого виртуального сетевого сообщества, так и в целом социальную систему киберпространства (или же подсистему соответствующего национального сегмента телекоммуникационных сетей).

Перед тем как рассмотреть формы и методы осуществления социального контроля, в соответствии с методологическим принципом развития, ретроспективно взглянем на процессы эволюции нормативного регулирования деятельности сообществ. На первом этапе развития общедоступных глобальных компьютерных сетей проблема социального контроля была исключительно внутренним делом самих участников виртуальных сетевых сообществ. В то время в киберпространстве социальные группы были гомогенны: в их состав входили индивиды, разделявшие общие ценности.

¹ Заметим, что при этом часто происходит необоснованная подмена базовых понятий «социальные нормы» и «нормы юридические». В качестве примера см.: Lemley M.J. The Law and Economics of Internet Norms // Berkley Law and Economics Working Papers. 1998. № 12. P. 46.

² Яковлев А.М. Контроль социальный // Российская социологическая энциклопедия. С. 213-214.

147

За основу был взят принцип свободы распространения информации (information wants to be free), а также принцип невозможности и неприемлемости централизованного контроля.

Рассуждая об этом этапе становления новой социальной общности, американский исследователь Лаура Миллер (Laura Miller) характеризовала сеть Интернет как «...область безграничных возможностей и слабо выраженного социального контроля»³. Лауре Миллер вторил филиппинский исследователь Кунда Диксит (Kunda Dixit): «Присущая ему анархия, децентрализованная природа и свобода от официального контроля сделали Интернет идеальной средой для гражданского общества»⁴. А Барбара Мисцта (Barbara A. Misztal) шла еще дальше, называя технологические решения, на которых основывается функционирование сети Интернет, «технологиями свободы»⁵.

Таким образом, индивидуализм первых пользователей допускал объединение в виртуальные сообщества равных по социальному статусу акторов и предусматривал форму существования, при которой контроль со стороны традиционных социальных институтов был затруднен. Вместе с тем в середине 90-х годов XX века начались процессы коммерциализации киберпространства.

Кроме того, осознав факт перерастания глобальных компьютерных сетей из маргинальной стадии в стадию быстрорастущей социальной общности, правительства разных стран мира стали разрабатывать и применять на практике разнообразные меры социального контроля⁶. При этом в основном речь шла об адапта-

³ Muler L Women and Child First: Gender and the Settling o the Electronic Frontier // Brook J., Boal I.A. (eds.). Resisting the Virtual Life: The Culture & Politics of Information. San Francisco: City Lights, 1995. P. 50.

⁴ Dixit K Dateline Earth: Journalism as if the Planet Mattered. Manila- InterPress, 1997. P 148.

* См.: Misztal B A. Informality: Social Theory and Contemporary Practice. L • Routledge, 2000. Нанаш же взгляд, чем приведенная цитата не образец технологического детерминизма?.. Кроме того, как в свое время заметил Мишель Фуко (Michel Foucault), люди очень часто маскируют привилегии посредством использования мифа свободы (см.: Foucault M. Power-knowledge: selected interviews and other writings, 1972-1977 / Gordon C (trans). 5th ed. N.Y.: Pantheon, 1980). Напомним, что на этапе институционализации телекоммуникационных сетей доступ к ним, засчет бюджетного финансирования, имели либо ученые и представители госструктур, либо засвои деньги - очень богатые люди, имевшие возможность оплачивать чрезвычайно дорогостоящий трафик.

• Необходимо учитывать и диалектичность происходивших в те годы процессов. Наряду с усилением социального контроля правительство США в 1997 г. реализовало план реформирования управления информационными потоками в сети Интернет. Корневые серверы сети Интернет изначально находились под прямым или косвенным контролем правительства США. Американское правительство выдвинуло и в 1997 г. воплотило в жизнь идею о том, чтобы был создан международный орган по управлению корневыми серверами, которому были переданы функ-

. ции, принадлежавшие в указанной сфере правительственным структурам. Идеологам этого

ции офлайнного законодательства к реалиям социальных взаимодействий в национальных сегментах киберпространства. Однако некоторые экономически развитые государства шли еще дальше, претендуя на осуществление функций социального

контроля и в международном масштабе.

Отметим, что в национальных сегментах киберпространства кодифицированные институты социального контроля формируются государствами вне зависимости от внутреннего политического устройства. Время возникновения указанных институтов определяется, с одной стороны, уровнем развития телекоммуникационной инфраструктуры и числом пользователей, а с другой - готовностью политической элиты национальных государств к широкомасштабному внедрению информационных технологий в жизнь общества.

Указанные кодифицированные институты — это прежде всего инструменты внешнего воздействия на социальную структуру сообществ, и их мы рассмотрим в конце настоящего параграфа. До того акцентируем наше внимание на общетеоретических аспектах организации социального контроля и таком инструменте социальной рефлексии в рамках самих комьюнити, как «саморегулирование».

Социальный контроль поведения пользователей может определяться как внутренними, так и внешними детерминантами. При этом внешняя зависимость является, пользуясь термином Ю. Ха-бермаса, условием intersubjective взаимопонимания: участнику определенного виртуального сетевого сообщества дозволяются не все социальные действия, рациональные с точки зрения достижения целей, но только те, которые считаются ценностно-значимыми с точки зрения других участников комьюнити либо государства как субъекта осуществляемых в киберпространстве социальных взаимодействий.

Ведя речь о социальном контроле в киберпространстве в разрезе его влияния на функционирование социальных структур, бу-

плана хотелось, чтобы сотня миллионов пользователей через своих избранных представителей сами управляли сетью Интернет. 2 июля 1997 г. по законам штата Калифорния была создана общественная организация ICANN (The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers). Это некоммерческая, по идее, корпорация, основной функцией которой является управление системой доменных имен на международном уровне. ICANN действует в рамках Меморандума о взаимопонимании с Министерством торговли США. Практика функционирования ICANN показала, что этой организации так и не удалось стать полноправным самоуправляемым органом сетевого социума. Причина не только отсутствие демократической системы выборов руководства этой некоммерческой организации, но и ее финансовая непрозрачность (последний тезис неоднократно становился аргументом в обвинениях руководства ICANN в коррупции)

149

дем различать социальный контроль внутри сообщества (проблема первого порядка) и внешний социальный контроль над деятельностью самого сообщества (проблема второго порядка). Существует три модели организации в киберпространстве социального контроля. В первой из них функцию контроля методами саморегуляции (self-regulation) выполняет само сетевое сообщество, во второй эта функция является исключительной прерогативой государства, и в третьей модели функции социального контроля государство и сетевые сообщества реализуют совместно. В последнем случае речь идет об объединении различных регулирующих инструментов и применении в конкретных обстоятельствах тех из них, которые максимально соответствуют специфичности обстоятельств⁷.

Применительно к реалиям киберпространства можно вести речь и о двух основных процессах социального контроля:

а) интериоризации социальных норм и ценностей, осуществляемой в процессе социализации индивидов;

б) применении санкций в отношении нарушителей. Социальный контроль в телекоммуникационных сетях может

быть организован с помощью как формализованных (кодифицированных), так и неформализованных норм. При этом неформализованные социальные нормы, предполагают определенное согласие в вопросах их соблюдения со стороны участвующих в социальных взаимодействиях акторов.

Созданные таким образом механизмы позволяют ввести коллективные нормы через устанавливаемые виртуальным социумом формы воздействия на девиантов. Для рассмотрения указанных механизмов, по нашему мнению, необходимо прибегнуть к понятию рефлексивности, которое, в частности, разрабатывалось в работах известного немецкого социолога Ульриха Бека (Ulrich Beck). С точки зрения Бека, «рефлексивный» не только означает путь, в контексте которого рефлексивная обратная связь (когнитивная или иная) влияет на поведение акторов, но это и направление социальных изменений, в рамках которых указанная связь мо-

⁷ Как иронически заметили американские авторы Джон Максвелл (John W. Maxwell), Томас П. Лион (Thomas P. Lyon) и Оивен К. Хакетт (Steven C. Hackett), в идеальном варианте как гарант прав граждан государство, образно говоря, должно «выкупить право на правительственное регулирование» (цит. по: Maxwell WJ., Lyon P.T., Hackett OS. Self-regulation and social welfare: the political economy of corporate environmentalism // The Journal of Law and Economics. 2000. Vol. 43. Issue 2. P. 584).

150

жет привести к реконфигурации нормативных ориентации не только акторов, но и соответствующих социальных институтов⁸.

На наш взгляд, применительно к поведению пользователей телекоммуникационных сетей, рефлексивная интерпретация социальных интеракций действует как через первый порядок (рефлексивную обратную связь), так и через второй порядок (реконфигурацию социальной структуры). При этом речь идет о том, чтобы «рефлекс рефлексивности» при реконфигурации социальной структуры, действовал не только *ex post*, т.е. на саму социальную структуру, выступающую «продуктом» социального действия (*opus operatum*), но *a priori*, т.е. на способ действия (*modus operandi*), в качестве которого выступает саморегулирование виртуальных сетевых сообществ. Как замечает социолог Вирджиния Хофлер (Virginia Haufler), «саморегулирование происходит тогда, когда регулируемый объект сам себе предписывает правила поведения»⁹.

До настоящего времени как в среде сетевого социума, так и в академических кругах нет согласия в отношении признания оптимальными тех или иных методов осуществления саморегулирования¹⁰. Так, американский социолог Стюарт Бигэ.ть считает, что саморегулирование в принципе не является эффективным методом организации

социальных взаимодействий¹¹. В то же время другие авторы, к примеру Монро Е. Прайс (Monroe E. Price) и Стефан Дж. Верхалст (Stefaan G. Verhulst), убеждены в обратном: игнорирование саморегулирования (как якобы неэффективного метода) не соответствует реалиям функционирования сетевых сообществ¹².

⁸ Поясним: Ульрих Бек занимался проблематикой рефлексивности в процессе эволюции технической модернизации (см.: Beck V. *The reinvention of Politics: Rethinking Modernity in the Global Social Order*. Cambridge: Polity Press, 1997. P. 11-19).

⁹ Haufler V. *A public role for the private sector: industry self-regulation in a global economy*. Washington, DC: Carnegie Endowment for International Peace, 2001. P. 8.

¹⁰ При этом следует учитывать специфику восприятия в киберпространстве призовых норм. Если офлайн права и обязанности гражданам в случае необходимости объясняет юрист, то в телекоммуникационных сетях право как социальный институт в начале XXI в. находится на этапе становления. Интересующимся данной проблематикой автор рекомендует ознакомиться с докладом работающих в университете Мальты (University of Malta) исследователей Джозефа А. Канатачи (Joseph A. Cannataci), Джоан Пи (Jeanne Pia) и Мифсуда Богиччи (Mifsud Bonnici) (см.: Cannataci A.J., Pi J., Bonnici M. *Can Self-Regulation satisfy the traditional requisite of successful Internet regulation?* // 17th BILETA Annual Conference, April 5-6, 2002. Amsterdam: Free University, 2002).

¹¹ См.: Biegel S. *Op. cit.*

¹² См.: Price M.E., Verhulst G.S. *In search of the self: charting the course of self-regulation on the Internet in a global environment* // Marsden C (eds.). *Regulating the Global Information Society*. L.: Routledge, 2000.

151

В спорах о путях осуществления саморегулирования неизбежно поднимается вопрос роли государства в указанных процессах. Одни авторы придерживаются точки зрения, в соответствии с которой «любая схема саморегулирования не будет достаточно эффективной, если она не сможет опереться на юридические нормы»¹³. Другие же представители академического сообщества делают акцент исключительно на использовании в вопросах саморегулирования внутреннего потенциала сообществ¹⁴.

Так, например, исследователь из Бельгии Жак Берле (Jacques Berleur) убежден, механизмы саморегулирования не смогут эффективно функционировать, если в их основе не будет лежать желание этичного поведения со стороны самих пользователей¹⁵. Аналогичной точки зрения придерживается один из идеологов киберпространства Джон Перри Барлоу, сформулировавший свою позицию следующим образом: «Никакой закон не может успешно применяться населением, которое этот закон нравственно не поддерживает и обладает многочисленными способами уклонения от его исполнения»¹⁶.

Более того, неоднозначность социальных механизмов саморегуляции приводит некоторых авторов к достаточно спорным выводам. Чтобы не быть голословными, приведем только одну цитату. «Первичная проблема любого [методологического] подхода к изучению саморегулирования заключается в разработке самой дефиниции. При этом [в настоящее время] отсутствует удовлетворяющее всех определение саморегулирования, да такого определения и быть не может»¹⁷. Не разделяя указанную точку зрения, тем не менее отметим, что в определенном отношении скептицизм авторов цитаты объясняется

сложностью эмпирического изучения феномена саморегуляции социальных взаимодействий. Как отмечает американский исследователь

¹³ Приведенная цитата взята из отчета экспертов, участвовавших в исследовательской программе Евросоюза, носившей название «Rightswatch», в рамках которой проводилось обсуждение проблемы ответственности провайдеров в Европе (цит. по: RightsWatch / Final Project Report. Project Number: 10639. L.: European Community under the «Information Society Technology» Programme, 2003. P. 66).

"Сточки зрения Деборы А. Сэвидж (Deborah A. Savage), «саморегулирование... это координация средств экономической деятельности через добровольную ассоциацию, функционирующую в рамках взаимозависимой сети без вмешательства правительства и без обращения к иерархии» (цит. по: Savage DA. Self-regulation and the professions. New Haven: Institution for Social and Policy Studies, Yale University, 1997. P. 19).

¹⁵См.: Berleur J. Ethique et autoroutes de reformation // Rapports du Groupe CAPAS-CAWET. Bruxelles: Acadumie Royale de Belgique, 2000. P. 20.

^{ie} Barlow JJP. The Next Economy of Ideas // Wired. 2000. October.

¹¹ Price MJ., Verhulst GS. In search of the self: charting the course of self-regulation on the Internet in a global environment // Marsden C. (eds.). Regulating the Global Information Society. L.: Routledge, 2000. P. 58.

152

Вирджиния Хофлер, «тенденция саморегулирования до недавнего времени оставалось незамеченной. В определенной мере это объяснялось сложностью выявления происходящих процессов»¹⁸.

На практике в микросоциальных сообществах инициаторами разработки и легитимации механизмов саморегуляции, как правило, выступают акторы, обладающие легитимным культурным и информационным капиталом. При этом остальные участники сообщества подвергаются символическому насилию, в результате которого они либо осознанно признают «естественность» существующих норм социального контроля, либо принимают их неосознанно.

С нашей точки зрения, безусловно, недостаточно полагаться на добрую волю участников сообществ или же на нравственные установки владельцев программной оболочки сайта или аналогичного программного артефакта, вокруг которого формируется коммьюнити. Однако было бы ошибкой впадать и в другую крайность, недооценивая потенциал участников сообщества в вопросах установления социального порядка. В этом отношении нам близка точка зрения американского автора Дарен Сижклэйр (Darren Sinclair), в соответствии с которой саморегулирование должно рассматриваться в рамках континуума социального регулирования, но не как противоположность или альтернатива другим методам социального контроля¹⁹.

Приходится признать, что социальные нормы в глобальных телекоммуникационных сетях формируются в процессе осуществления коммуникативных практик пользователями, преследующими личные интересы. Создание условий, при которых интересы личности и интересы группы совпадали бы, является оптимальной стратегией в вопросах организации

социального контроля в рамках социальной структуры.

Для того чтобы сообщество сохраняло устойчивость, необходимо определить состав основных инструментов внутригрупповой саморегуляции. В число этих инструментов входят:

- эффективно действующая система внутригрупповых санкций при отклонении от групповых норм;
- выполнение лидерами сообщества мер, ориентированных на реализацию принятой концепции развития коммьюнити;

¹⁸ Haufler V. A public role for the private sector: industry self-regulation in a global economy. Washington, DC: Carnegie Endowment for International Peace, 2001. P. 9.

¹⁹ См.: Sinclair D. Self-regulation versus command and control? Beyond False Dichotomies // Law & Policy. 1997. Vol. 19. Issue 4. P. 529-560.

153

- осознание участниками цели и перспектив развития сообщества;
- коммуникативные навыки действий участников сообщества в социально-неблагоприятных условиях.

При реализации вышеуказанных инструментов саморегуляции зачастую возникает диалектическое противоречие между интересами существующих в рамках виртуальных сетевых сообществ формальной и неформальной структур. Разрешить без возникновения социального конфликта указанное противоречие можно только при согласии сторон на выработку ориентированных на толерантность социальных норм, однако на практике такое бывает далеко не всегда.

Существуют разные социальные механизмы разрешения указанных противоречий. Механизм, соединяющий в целях саморегуляции формальную и неформальную структуры сообщества по принципу взаимной дополнителности, назовем адаптивным. Механизм, предусматривающий в целях обеспечения саморегуляции подавление одной структуры другой, - дезадаптивным. В свою очередь, амбивалентный механизм саморегуляции сочетает действие двух вышеуказанных механизмов.

С точки зрения долговременных последствий воздействия указанных механизмов на социальную структуру сообществ можно утверждать, что адаптивный механизм увеличивает ее функциональность, дезадаптивный же ограничивает возможности развития. Последствия применения в вопросах организации саморегуляции

амбивалентного механизма согласования интересов формальной и неформальной структур виртуального сетевого сообщества трудно прогнозируемы, поскольку зависят от множества ситуативных факторов.

Необходимо учитывать, что хотя процессы саморегуляции протекают внутри сообщества, тем не менее на них оказывают влияние внешние факторы, к числу которых отнесем регулирующее воздействие государства, а также латентное влияние механизмов социального контроля, заложенных в используемых индивидами программных артефактах. Как мы и обещали, вопросы, связанные с ролью государства в организации социального контроля, рассмотрим в конце параграфа, а сейчас акцентируем внимание на роли в этом процессе программно-технических решений.

Идея переложить на плечи машин проблемы организации социального контроля не нова. Еще Фридрих Энгельс писал о том, что при социализме «управление людьми будет заменено управлением 154

вещами»²⁰. В свою очередь, знаменитый канадский футуролог и культуролог Маршалл Маклюэн (Herbert Marshall McLuhan) призывал рассматривать любую технологию как расширение естественных способностей людей²¹. К числу таких способностей, на наш взгляд, вполне может быть отнесена и обсуждаемая проблема, поскольку, как заметила Джозел Коуэл (Joel Kovel), организация социального контроля «неразрывно связана с развитием технологий»²².

Как мы отмечали во введении к настоящей главе, применительно к осуществляемым в киберпространстве социальным взаимодействиям проблематика организации социального контроля с использованием возможностей программных артефактов была рассмотрена в основополагающем труде профессора Лоуренса Лессига «Код и другие законы киберпространства»²³. Заметим, современные тенденции развития телекоммуникационных систем таковы, что конечный пользователь, по сути дела, теряет контроль над работой собственного компьютера. В частности, этому способствуют различные недокументированные возможности, закладываемые производителями на программно-аппаратном уровне. При определенных условиях либо индивид помимо своей воли может стать нарушителем социального порядка, либо сама программа не позволит ему совершать те или иные делинквентные действия²⁴.

Уже сегодня можно констатировать существование тенденции все более широкого использования программно-технических средств социальной регуляции. Так, используемые для автоматического осуществления социального контроля программные артефакты позволяют осуществлять автоматическую модерацию⁵, исходя из

²⁰ См.: Энгельс Ф. Анти-Дюринг. М.: Изд-во полит, лит-ры, 1967.

²¹ См.: McLuhan M. Understanding media: The extensions of man. N.Y.: McGraw-Hill, 1964.²² Kovel J. Against the State of Nuclear Terror. L.: Pan, 1983. P. 76.

²³ См.: Lessig L. Op. cit.

²⁴ См.: Resnick P., Jacobou N., Suchak M., Bergstrom P., Biedl J. GroupLens: an architecture for collaborative filtering of netnews // ACM conference on Computer Supported Cooperative Work. Chapel Hill, NC, 1994. P. 175-186; Shardanand U., Maes P. Social

informatikE Shering: algorithms for automating «word of mouth» // SIGCHI conference on Human factors in computing systems. Denver, CO, 1995; Terveen L, Hill W. Beyond recommender systems: Helping people help each other // Carroll J.M. (eds.). HCI in the New Millennium. N.Y.: Addison-Wesley, 2001.

²⁴ В некоторых случаях, устанавливаемых соответствующими нормативными актами, владельцами социотехнических систем контроля могут быть правообладатели объектов интеллектуальной собственности, чьи права нарушаются акторами, осуществляющим взаимодействие делинквентного характера (в качестве примера можно привести фонограммы к Еппе компании, чьи произведения незаконно тиражируются и распространяются в глобальных телекоммуникационных сетях). Таким образом, в вопросах контроля над поведением пользователей в киберпространстве интересы государства и интересы крупных монополий зачастую сталкиваются.

155

заранее определенных свойств сообщений: их длины; наличия тех или иных слов; имени автора; правомочности использования контента; прав доступа в систему²⁶ и т.п.²⁷

Алгоритмы регулирования поведения пользователей могут разрабатываться как исходя из нравственных установок создателей программных продуктов²⁸, так из требований, содержащихся в нормативных актах. Американские исследователи Лоуренс Лессиг и Пауль Ресник (Paul Resnick) считают, что регуляция поведения пользователей в киберпространстве является функцией, с одной стороны, закона, а с другой - архитектуры, телекоммуникационных сетей (в рамках которой закон должен действовать). При

²⁶ Существуют программные артефакты, позволяющие владельцам информационных ресурсов, основываясь на анализе трафика, выявлять аномальные сетевые события и тем самым реализовать функцию социального контроля функционирования социальной структуры. На этапе тестирования система регистрирует все сетевые подключения и выстраивает профиль стандартного объема и структуры трафика для каждого типа подключений. На втором этапе система перманентно сопоставляет реальный трафик с моделью, выявляя, таким образом, все отклонения от нормы, вызванные девиантным поведением пользователей.

²⁷ Более подробно см.: Smith M.J., Fiore A.T. Visualization components for persistent conversations // SIGCHI conference on Human factors in computing systems. Seattle, WA: ACM Press, 1991; Sack W. Conversation map: An interface for very large-scale conversations // Journal of Management Information Systems. 2000. Vol. 17. № 3. P. 73-92.

²⁸ Необходимо учитывать, что развитие программного обеспечения коррелируется с культурными практиками и ориентациями его создателей (более подробно см.: Siefkes D. et al (Hrsg.). Sozialgeschichte der Informatik. Kulturelle Praktiken und Orientierungen, Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag, 1998). Поэтому, ведя речь об условиях разработки программных артефактов, латентно включающих в свой состав механизмы следования тем или иным социальным нормам, стоит задаться вопросом о разделяемых разработчиками социальных ценностях. Подробное рассмотрение соответствующей мотивации создателей программных артефактов выходит за рамки нашего исследования. Тем не менее, поскольку имплантация в программные артефакты механизмов социального регулирования поведения пользователей оказывает влияние на эволюцию социальных структур в киберпространстве, сделаем несколько замечаний. Развитие компьютерных программ с каждым годом все больше актуализирует проблему обучения социальных проектировщиков технических заданий для разработчиков программного обеспечения

(см.: Resmck M Towards a Practice of Constructional Design // Schauble L., Glaser R. (eds.). Innovations in Learning: New Environments for Education. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum, 1996). То есть речь идет о проектировщиках закладываемого в программные артефакты социального инструментария, ориентированного на конечного пользователя (см.: Resmck M., Bruckman A., Martin, F. Planos Not Stereos: Creating Computational Construction Kits // Interactions. 1996. Vol. 3. № 6. September/October. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.media.mit.edu/el/Papers/mres/chi-98/cUgitalnianip.html>. Загл. с экрана). Представляется, что методологической основой для такого рода деятельности могла бы служить теория социокультурного конструктивизма (см.: Hooper P. They Have Their Own Thoughts: Children's Learning of Computational Ideas from a Cultural Constructionist Perspective: Unpublished Ph.D. Dissertation. Cambridge, MA: MIT Media Laboratory, 1998; Pmkett RJ>. Bridging the Digital Divide: Socioecultural Constructionism and an Asset-Based Approach to Community Technology and Community Building // Paper presented at the 81st Annual Meeting of the American Educational Research Association (AERA). New Orleans, LA, April 24-28, 2000; Shaw AC. Social Constructionism and the Inner City: Designing Environments for Social Development and Urban Renewal: Unpublished Ph.D. Dissertation. Cambridge, MA: MIT Media Laboratory, 1995).

156

этом под «архитектурой» Лессиг и Ресник понимают технические протоколы коммуникации (например, в сети Интернет это протокол TCP/IP), стандарты программных артефактов (к примеру, браузеры, цифровые сертификаты), а также структуры управления сетями и социальные паттерны взаимодействий пользователей, ставшие результатом скоординированных действий заинтересованных в бесперебойном функционировании киберпространства акторов²⁹. Акторами, заинтересованными в дальнейшем развитии функционирующих в киберпространстве социотехнических систем социального контроля, являются:

- государственные структуры;
- коммерческие фирмы, осуществляющие разработку, производство и реализацию указанных систем;
- владельцы информационных ресурсов, размещенных в глобальных телекоммуникационных сетях, заинтересованные в сборе информации об участниках сообществ и контроле над их поведением;
- иные акторы, включая делинквентно настроенные социальные группы.

При этом возникает вопрос о легитимности оснований вмешательства в деятельность сообществ иных акторов. В дальнейшем по тексту мы акцентируем наше внимание на роли государства в указанном процессе, поскольку именно государство выступает в качестве одного из важнейших регуляторов социальных взаимодействий в киберпространстве. В качестве базового теоретического концепта выберем теорию общественного договора.

Аргументы сторонников общественного договора³⁰ основываются на том, что легитимность государства состоит в согласии граждан соблюдать законы, т.е. легитимность государства как социального института киберпространства коренится в некоем соглашении. При этом нет однозначного согласия в отношении того, кто именно будет представлять интересы сторон при заключении общественного договора, а также о том, кто будет его воплощать в жизнь.

Более подробно см.: Lessig L., Friedman P. Zoning Speech on the Internet: a Legal and Technical Model // Michigan Law Review. 1998. № 2. P. 395-431.

³⁰ Как известно, теория общественного договора восходит к опубликованному в 1651 г. «Левиафану» Томаса Гоббса и к вышедшему в 1680 г. «Третьему трактату о власти» Джона Локка. Таким образом, проблематика общественных дискуссий по вопросам организации социального контроля имеет весьма давние традиции, позволяющие высказать убеждение в том, что и в XXI в. применительно к социальным взаимодействиям в телекоммуникационных сетях вряд ли будет найдено решение, в полной мере устраивающее сетевой социум.

157

В соответствии с идеей общественного договора пользователи добровольно берут на себя обязанность соблюдать требования государства, основанные на достигнутом общественном согласии, и выступать против них, если государство этого не делает. В последнем случае государство критикуется не за свою сущность, но за деятельность по ограничению основополагающих прав человека в телекоммуникационных сетях.

Сторонники утилитаристского подхода убеждены в праве государства совершать любые действия, нацеленные на обеспечение безопасности осуществления легитимной деятельности в телекоммуникационных сетях. При этом удобство пользования сетями должно быть обеспечено для как можно большего числа участников социальных взаимодействий в киберпространстве. Свобода же самовыражения, как неотъемлемое право человека, не является, с точки зрения сторонников утилитаристского подхода, наиважнейшей человеческой ценностью.

Из двух вышеперечисленных подходов именно утилитаристское восприятие социального договора преобладает в деятельности государства как социального института киберпространства³¹. К примеру, в своей монографии работающий в Университете Цюриха (University of Zurich) профессор Рольф Вебер (Rolf Weber) разоблачает социальный миф, в соответствии с которым кибер-пространство в принципе может быть независимо. Нет никакого идиллического мира, свободного от правительственного регулирования, мира, в котором люди и социальные группы могли бы свободно существовать, утверждает Вебер³².

Современное общество, по определению известного французского философа Мишеля Фуко, это «система индивидуализации и постоянного документирования действий индивидов»³³. Аналогичной точки зрения придерживается американский социолог Дэвид Лион, который констатирует: информационное общество материализовалось в общество наблюдения, в котором поведение граждан контролируется правительствами и управляется коммерческими интересами³⁴. При этом центральная башня «Паноптику-

³¹ Разумеется, говоря о пионерах компьютерных сетей, автор подразумевает период институционализации социальных структур в киберпространстве, в ходе которого функционирование сетей происходило уже без контроля со стороны военных ведомств, но

еще и вне контроля со стороны иных государственных структур.

^м Weber Я Regulatory Models for the Online World. The Hague: Kluwer Law International, 2002. P. 32.

"Foucault M. Discipline and Punish: The Birth of the Prison. Harmondsworth: Penguin, 1979. P. 250.

³¹ Цит. по: Living with Cyberspace: Technology and Society in the 21st Century // Armitage J., Roberts J. (eds.). N. Y.; L.: Continuum, 2002. P. 33.

158

ма» английского философа Иеремии Бентама (Jeremy Bentham)³⁵ в качестве метафоры осуществления социального контроля с каждым годом все меньше и меньше соответствует современным реалиям. В наши дни уже не репрессивные режимы, а идеология, как утверждал Пьер Бурдьё, «структурирует структуры».

В зависимости от типа социального устройства общества (тоталитарное или демократическое) мы можем вести речь как об однонаправленных процессах осуществления социального контроля в киберпространстве (характерных для тоталитарных государств), так и двунаправленных процессах (типичных для демократических стран). В последнем случае социальные действия по осуществлению социального контроля направлены как от государства к гражданам, так и со стороны граждан на государственные структуры, в результате чего достигается общественное согласие в отношении приемлемости тех или иных форм социального контроля поведения акторов в телекоммуникационных сетях. На практике указанные процессы материализуются в разработке и реализации методов правового регулирования.

Государство как социальный институт способствует формированию ценностей и установок сознания пользователей, осуществляет селекцию социально приемлемых паттернов коммуникативного поведения и форм организации социальной жизни в телекоммуникационных сетях, принимает меры по пресечению дисфункциональных проявлений. Необходимость реализации последнего из указанных тезисов объясняется тем, что в киберпространстве постоянно действуют деструктивные факторы, к числу которых относятся, в частности, отрицательные девиации акторов.

Поскольку причины отрицательного девиантного поведения пользователей могут лежать не только в поведении индивидов, но и в поведении коллективов, возникает необходимость регулирования поведения как индивидов, так и социальных общностей. Речь

³⁵В своей работе «Panopticon; or The Inspection House» в 1787 г. Иеремия Бентам предложил, говоря современным языком, универсальную модель социального контроля, применимую как для тюрем, так и для фабрик, школ и иных социальных учреждений. Речь при этом шла об организации непрерывного автоматического контроля со стороны государства за своими согражданами. Образ, предложенный Вентамом, назывался Паноптикум (Panopticon) и представлял собой здание круглой формы с рядом индивидуальных ячеек, расположенных вокруг стоящей в центре здания инспекционной башни. При этом каждая из ячеек была освещена, в то время как центральная башня маскировалась для того, чтобы иметь «возможности для наблюдения », не будучи при этом замеченной со стороны наблюдаемых. Для Бентама Паноптикум был архитектурной

метафорой, позволяющей осуществить обобщение одной из сторон социальной жизни общества.

159

при этом может идти не только о национальном законодательстве, но и о нормах международного права³⁶. Нормативные акты, с одной стороны, могут стимулировать развитие социальных структур виртуальных сетевых сообществ, а с другой - ограничивать их деятельность.

Вместе с тем реалии социальных взаимодействий, осуществляемых индивидами в телекоммуникационных сетях, заключаются в невысокой эффективности предпринимаемых государством мер социального контроля, поскольку высокая латентность совершения тех или иных проступков не может гарантировать соблюдения даже детализированных нормативных актов³⁷. В связи с этим возникает соблазн реализации со стороны государства социального проекта, направленного на искусственное конструирование у пользователей телекоммуникационных сетей коллективных представлений и ценностей, соответствующих той или иной идеологии. Такого рода проекты сопровождают развитие киберпространства, оказывая при этом существенное влияние на процессы функционирования сообществ³⁸.

³⁶Отметим, что разработка государством как социальным институтом национальных стратегий осуществления социального контроля должна производиться с учетом неизбежной интеграции создаваемых систем в структуры социальной общности киберпространства в целом. На данном этапе развития сетей большинство издаваемых нормативных актов, направленных на регулирование поведения пользователей в киберпространстве, издается на уровне отдельных государств, тогда как международная составляющая права только начинает развиваться.

³⁷ Детализированные нормативные акты, о которых идет речь, в настоящее время в глобальной общности киберпространства отсутствуют. Неоднократно предпринимавшиеся попытки выработки стандартизованного подхода к решению вышеуказанных проблем ни к чему не привели. Дискурсивные практики саморегулирования, сложившиеся в конце XX в., периодически ставят перед провайдерами дилемму выбора между необходимостью соблюдения свободы слова и обеспечения интересов владельцев прав на интеллектуальную собственность. Показательно, что провайдеры, владельцы авторских и смежных прав, пользователи и другие участники социальных взаимодействий в киберпространстве до настоящего времени даже не смогли прийти к соглашению, что именно подразумевается под выражением «явно незаконный».

" Американский социолог Джон Урри (John Urry) обращает внимание на тот факт, что современные западные общества осуществляют переход от социальных отношений, базирующихся на территории и государстве, к отношениям, основанным на информации и детерриториализации, поэтому государства вынуждены регулировать мобильности различного рода, и прежде всего мобильных граждан. При этом госструктуры в разработке соответствующих мер контроля над поведением граждан делают упор на новейшие компьютерные технологии сбора, хранения и распространения информации. Государства во все большей степени осуществляют контроль над информационными потоками, владеют недоступными для остальных граждан базами данных, предоставляющими возможность определения нормативов социального действия и контроля их внедрения на значительных географических пространствах, как в рамках

национальных границ, так и за своими пределами (см.: Urry J. *Sociology beyond Societies. Mobilities for the twenty-first century*. L.; N.Y.: Routledge, 2000. P. 199).

160

Государство может осуществлять функции социального контроля в киберпространстве как в пассивной форме (принимая законы и применяя меры нормативного регулирования по отношению к деятельности провайдеров), так и в активной (самостоятельно осуществляя контроль и регулирование входящего в страну трафика путем установки соответствующих фильтров³⁵¹). С точки зрения информирования пользователя об осуществлении над его интеракциями социального контроля, активная форма может осуществляться как открыто, так и скрыто. В первом случае пользователя могут специально предупреждать о том, что получаемые от него данные могут использоваться по усмотрению владельцев посещаемых индивидом информационных ресурсов. При этом на индивида возлагаются обязанности по использованию компьютерных сетей только для совершения определенных действий.

Во втором случае, при использовании скрытых форм социального контроля, до определенного момента пользователь может и не подозревать, что все его коммуникативные взаимодействия находятся под контролем третьих лиц. Имеется в виду главным образом исполнение соответствующими государственными структурами действующего законодательства по контролю над информационными взаимодействиями.

При этом вопросам соблюдения прав пользователей телекоммуникационных сетей на доступ к информации, невмешательство в частную жизнь и многим другим зачастую в политике государства как социального института киберпространства отводится не универсальное, а инструментальное значение. Накладываемые же государством ограничения и осуществляемые им меры социального воздействия могут варьироваться от неприкрытого принуждения до гораздо более утонченных форм достижения общественного согласия.

В первом случае мы можем вести речь о явных ограничениях доступа к тем или иным информационным ресурсам, привлечении к уголовной ответственности и т.д. Во втором — о целенап-

³⁹ Централизованное регулирование информационных потоков не всегда имеет только составляющую, направленную на ограничение свободы слова. К примеру, Китайская Народная Республика (в лице Ассоциации «Internet Society of China», в которую входят государственные учреждения, коммерческие компании и провайдеры), в сентябре 2003 г. в рамках борьбы со спамом заблокировала доступ в национальный сегмент киберпространства информации со 127 серверов служб рассылки по всему миру.

161

равленном формировании общественного мнения в отношении целесообразности тех или иных форм осуществления в киберпространстве социального контроля. Кроме того, речь идет и о реализации технической политики, направленной на стимулирование производителей программных артефактов включать в создаваемые продукты те или иные функции, ограничивающие возможности осуществления асоциальных действий (к примеру, запрет на копирование и тиражирование контента, руководствуясь мотивацией необходимости защиты прав на интеллектуальную собственность), и т.д. Все указанные формы воздействия неизбежно сказываются на функционировании социальной структуры, либо повышая эффективность ее функционирования, либо увеличивая

дисфункциональность.

Для оправдания усиления социального контроля, государством (как субъектом организации социального контроля) используется различная аргументация, однако чаще всего разговор идет о необходимости усиления безопасности граждан. При этом необходимо учитывать, что усиление социального контроля вызвано не столько объективными процессами развития социальных отношений в ки-берпространстве, сколько целенаправленной деятельностью государственных акторов, использующих все имеющиеся в их распоряжении средства для формирования соответствующих социальных ценностей. С одной стороны, формирование указанных ценностей содействует повышению эффективности социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, а с другой — снижает активность акторов, чья позитивная девиантность способствует эволюции ком-мьюнити.

Возникает законный вопрос о возможности противостояния социальных структур виртуальных сетевых сообществ нежелательным для них мерам социального контроля со стороны государства и иных заинтересованных акторов. Такой возможностью обладает каждое сообщество, желающее обеспечить собственную информационную безопасность от внешних угроз⁴⁰. При этом информа-

"Речь идет, в частности, об использовании специального программного обеспечения, а также специализированных протоколов передачи данных. К примеру, вместо протокола TCP/IP возможно использование протокола UDP, трафик которого трудней отследить. Кроме того, используются протоколы шифрования данных. И хотя приведенные два способа известны специальным службам (и, кстати, вовсе не гарантируют анонимности), однако процесс осуществления социального контроля в телекоммуникационных сетях они до определенной степени затрудняют и удорожают.

162

ционная безопасность виртуального сетевого сообщества обеспечивается на трех уровнях:

- на административном уровне ~ политикой информационной безопасности, включающей вопросы информационной стратификации акторов;
- на процедурном уровне - путем разработки и выполнения инструкций, в которых конкретизированы вопросы информационной стратификации;
- на программно-техническом уровне — применением программных артефактов, основным предназначением которых является соблюдение мер информационной безопасности.

Вопрос эффективности указанных мер информационной безопасности выходит за рамки нашего исследования. В завершение же параграфа подведем итоги рассмотрения вопроса о социальном контроле в киберпространстве как средстве социальной регуляции

виртуальных сетевых сообществ. Социальный контроль может осуществляться как в рамках процедур саморегулирования сообществ, так и под воздействием традиционных социальных институтов (семьи, религии и т.д.), в числе которых государство занимает ведущее место.

Социальный контроль в киберпространстве может осуществляться как в форме ясно выражаемого насилия или угрозы применения насилия (в качестве примера можно привести официальные запреты на доступ к тем или иным информационным ресурсам, сопровождаемые уголовными или административными санкциями), так и в форме контроля над соблюдением легитимированных самим сетевым социумом или государством норм поведения. Законодательные ограничения могут сказываться на использовании тех или иных программных артефактов, что неизбежно приводит к трансформации осуществляемых в сообществах коммуникативных практик. Так, во многих странах частным лицам запрещается использовать при переписке алгоритмы стойкого шифрования сообщений (из опасения того, что такого рода технологическими решениями могут пользоваться преступники), пользоваться программным обеспечением, необходимым для коммуникации в одноранговых сетях и т.д.

Независимо от механизмов осуществления социального контроля, сама проблема саморегулирования в социальной системе ки-берпространства, без сомнения, является критически важной для

163

дальнейшего развития социальных структур, поскольку практика доказала, что в сфере межличностной коммуникации все попытки государственного регулирования оказались неэффективными. Сложность же ее решения вызвана тем, что меры социального контроля должны, с одной стороны, носить жесткий и однозначный характер, а с другой - обеспечивать акторам определенную свободу действий, не препятствуя процессам трансформации социальной структуры⁴¹.

⁴¹ По мнению Татьяны Даниловой, «ответственность за информацию всегда пропорциональна возможности ее контроля. Выход видится в развитии саморегулирования поставщиков контента на основе соблюдения морально-этических норм, в выработке корпоративной морали инфообщества: саморегуляция в демократическом обществе является более действенным средством, нежели прямой контроль» (цит. по" Данилова Т. Административная грация в дигиталь-ном веке // Компьютерра. 2000. М= 9 (338). С. 28).

164

Глава 4

ПАТТЕРНЫ КОММУНИКАТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ КАК ЭЛЕМЕНТЫ СОЦИАЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ

В настоящей главе мы рассмотрим паттерны ных взаимодействий, без которых социальная структур вирlУ' альных сетевых сообществ не может существовать¹. ОбрЛо го<⁰ ря, индивиды в киберпространстве подобны атомам в фйзйе - o^и не обладают реальностью без взаимодействий. Точно f^ Же к№ в физике благодаря межатомным взаимодействиям вознР^т мал^и" рия, так и в процессах социальных интеракций появля^я

ее¹⁶ вой социум и формируется социальная структура. При э%1 ли*¹ ность, следуя уже существующим моделям коммуникаЦ*¹, индивидуальность проявляет не только в смысловом посланий, но и в формах осуществления интеракций, а ¹4кже^в выборе тех или иных программных и аппаратных артефаК[^], назначенных обеспечивать социальные практики.

Глобальные телекоммуникационные сети по своей ляются динамичными коммуникативными средами, использования разнообразных моделей коммуникация-ственно, функционирование виртуальных сетевых сообщ^е№& о<г новано на использовании мультинаправленных и посто^ао из* меняющих свое направление информационных потоков² Й^ ъго\$ в процессе коммуникации принимают участие как лю\$> так і неодушевленные объекты (компьютерные интеллектуал>^ агея'

¹ В настоящей главе мы рассмотрим простейшие паттерны коммуникативных «з^йстви! На практике, при осуществлении распределенного анализа децентрализованьпС^ДАйны^приходится идентифицировать крайне залутанные коммуникативные парngtJBbI' "

зи участников коммуникативных процессов Такой анализ осуществляется, t ' процессе выявления хорошо законспирированных социальных структур сообществ, в состав которых входят участники террористических гру

² См • PreeceJ Human computer interaction. Wokingham: Addison Wesley. 1994; IOrmerod TC Understanding interfaces: A handbook of human-computer utterjctwn BPress, 1994; Kang N Choi JH Structural implications of the crosspostmg network of Ли^ом!news in cyberspace // Communication Research. 1999 № 26. Р 454-481, Cjut

165

ты³, контент и т.д.). В последнем случае необходимо проводить различие между информационными и социальными взаимодействиями, которое заключается в том, что в случае социальных взаимодействий необходимо не только понимать смысловое наполнение интеракций, но и обладать некими знаниями о людях, с которыми взаимодействуешь.

Понимание же особенностей коммуникативного поведения акторов позволит из несущественных, казалось бы, деталей (на первый взгляд бессмысленной болтовни в «чатах», немотивированной коммуникативной агрессии и т.п.) вычленить смысловое наполнение, важное для существования человека в новой социальной среде. В процессе наблюдения за тем, как осуществляются социальные взаимодействия в киберпространстве (возникают новые контакты и прекращают свое существование прежние, развиваются и угасают социальные конфликты, сетевой социум реагирует на факты девиантного поведения и т.д.), исследователю становится доступным переплетение социальных практик. Выявив форму взаимодействий, мы сможем с точки зрения внешнего наблюдателя в полном объеме придать им смысл, тем самым получим возможность независимо от мотивации и преследуемых акторами целей идентифицировать коммуникативные паттерны. В свою очередь, именно паттерны позволяют, объединив некую сумму интеракций, вести речь о воспроизводстве социальных отношений.

В настоящей главе мы не только рассмотрим общие характеристики моделей коммуникации, но и обратим внимание на формы социального конфликта, мотивы и паттерны девиантного и де-линквентного поведения акторов в киберпространстве.

Функционирование сообществ невозможно без социальных конфликтов. Роль конфликтов неоднозначна: с одной стороны, они увеличивают дисфункциональность, а с другой — способствуют процессам эволюции социальной структуры. Присущая практически всем участникам социальных взаимодействий многослоиность отношений создает условия как для осуществления внутри- и межгруппового сотрудничества, так и для противостояния. Кроме того, можно

³ К сожалению, проблематика участия в интеракциях компьютерных интеллектуальных агентов выходит за рамки настоящей работы. Заинтересованного читателя мы отсылаем к носящей междисциплинарный характер монографии российского исследователя Валерия Борисовича Тарасова: Тарасов В.И. >. От многоагентных систем к интеллектуальным организациям философия, психология, информатика. М. Эдиториал УРСС, 2002. В то же время роль контента в процессах осуществления коммуникации будет рассмотрена нами в § 2 главы 5

166

утверждать, что сама социальная система киберпространства изменяется в процессе разрешения конфликтных ситуаций. Вопросы, связанные с влиянием коммуникативных паттернов социального конфликта на структуру сообществ, мы рассмотрим во втором параграфе настоящей главы.

Третий же параграф посвятим паттернам девиантного и делинк-квентного поведения пользователей телекоммуникационных сетей. Безусловно, отклоняющееся поведение связано с воспроизводством социальных конфликтов, однако если конфликты затухают после исчезновения вызвавшей их причины, то паттерны девиантного поведения могут превращаться в коммуникативные стратегии, оказывающие влияние на социальную структуру сообществ.

Интерес к данной проблематике вызван не только типичностью и широкой распространенностью указанных коммуникативных паттернов, но и их особым влиянием на функционирование социальной структуры, проявляющимся как в повышении ее функциональности, так и в росте дисфункциональности. Кроме того, девиантность оказывает влияние и на существующую у некоторых участников сообществ аномию.

Таким образом, изучение коммуникативного поведения в виртуальной среде важно не только само по себе. Благодаря такому анализу появляется возможность более полно воспринимать человека во всей его сложности и неоднозначности взаимодействий с окружающим его социальным миром. Практики, о которых идет речь, в конечном счете, сводят отдельные коммуникативные акты к системе взаимоотношений, в качестве которой в нашем случае выступает социальная структура виртуальных сетевых сообществ. Указанной проблематике и посвящена настоящая глава.

167

§ 1. Общие характеристики коммуникативных паттернов виртуальных сетевых сообществ

Vox audita latet, littera scripta manet. (Сказанное слово исчезает, написанная буква остается.)

Как известно, в целом в науке проблематика коммуникативного взаимодействия достаточно хорошо разработана. Не осталась эта тема и без внимания академических

исследователей киберпространства, что, без сомнения, облегчает задачу автора. Из множества аспектов изучаемого предмета мы выделим только те, которые, на наш взгляд, оказывают определяющее влияние на функционирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Начав с общетеоретических положений, после мы остановимся на особенностях киберпространства как коммуникативной среды, а также на моделях и формах⁴ коммуникации, осуществляемой в рамках социальной структуры. В завершение темы осуществим таксономию характера коммуникативных связей в виртуальных сетевых сообществах. Соединив вышеуказанные составляющие в единое целое, тем самым опишем коммуникативные паттерны в качестве элемента социальной структуры сообществ.

Почему паттерны могут рассматриваться в качестве элемента социальной структуры? Во-первых, в коммуникативных взаимодействиях акторов проявляется непрерывность воспроизводства социальной структуры. Во-вторых, все интеракции характеризуются тем, что они одновременно уникальны и всеобщы, особенны и сравнимы. Соответственно, их можно анализировать, выделяя типическое для тех или иных социальных отношений⁵. Далее по тексту параграфа мы раскроем указанные тезисы.

* Ряд западных исследователей вместо термина «формы коммуникативных взаимодействий» используют словосочетание «жанры коммуникаций» {genres of communication), под которыми понимают «социально призванные формы коммуникативных действий - записки, встречи, обучающие семинары, которые обычно рекомендуются участникам сообществ с целью восприятия специфических социальных целей» (см.: Orlittowski WJ., Yates J. Genre Repertoire: The Structuring of Communicative Practices in Organizations // Administrative Science Quarterly. 1994. № 39. P. 541-574).

⁵ Информационное взаимодействие выступает не только в качестве необходимого атрибута функционирования любых социальных систем, но и является одним из базовых свойств мироздания в целом. Изучать те или иные модели коммуникативного взаимодействия в киберпространстве можно с разных исследовательских позиций. К примеру, можно вести речь о социальных формах движения материи, о коммуникативных взаимодействиях, осуществляемых в виртуальном пространстве между неживыми объектами, действующими на основе программ, заложенных в них людьми и т.д. К сожалению, вышеуказанная проблематика выходит за рамки нашего исследования, и в настоящем

168

Энтони Гидденс отмечал, что коммуникация выступает в качестве существенного элемента организационного процесса, в ходе которого воспроизводятся социальные структуры⁶. В свою очередь, Николя Гэви (Nicola Gavey) писал о том, что события и объекты в социальном мире человека существуют постольку, поскольку осуществляется коммуникация, благодаря которой появляется возможность их интерпретации⁷.

Один из основоположников коммуникативистики — американский исследователь Уилбур Шрамм (Wilbur Schramm) - подчеркивает не только общность корня терминов коммуникация и ком-мьюнити, но и их смысловое единство: «Без коммуникаций не было бы коммьюнити, как без коммьюнити нет коммуникаций»⁸. И хотя с последней частью приведенного тезиса трудно согласиться (поскольку, как известно, возможна

коммуникация⁹ и без сформировавшегося сообщества), тем не менее, на наш взгляд, рациональное зерно в приведенной выше цитате присутствует¹⁰.

Уилбур Шрамм верно подметил взаимосвязь социальных процессов с процессами коммуникативными. Действительно, формирование и поддержание функционирования виртуальных сетевых сообществ -это искусство коммуникации¹¹. Кроме того, сообщества могут быть рассмотрены как имплицитные структуры, которые воспроизводят себя в интеракциях. Даже если сообщества и не относятся к катего-

параграфе мы рассмотрим только те аспекты коммуникации, которые непосредственным образом влияют на формирование и функционирование структуры виртуальных сетевых сообществ.

⁶ Giddens A. The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structure. Berkeley, CA: University of California Press, 1994.

⁷ Gavey N. Feminist poststructuralism and discourse analysis // Psychology of Women Quarterly. 1989. № 13. P. 459-475.

⁸ Schramm W., Porter W. Man, Women, Messages and Media. Understanding Human Communication. N.Y., Cambridge: Harper & Row, 1982. P. 2.

⁹ В настоящее время наиболее широко используется модель коммуникации, основанная на работах Клода Шеннона (Claude Shannon), Уоррена Вивера (Warren Weaver) и Уилбура Шрамма. Базовыми элементами этой модели являются: коммуникатор, кодирование, сообщение, среда, расшифровывание сообщения, получатель, обратная связь и помехи. Работы авторов, о которых идет речь, считаются классическими в области коммуникаций: Shannon C, Weaver W. The Mathematical Theory of Communication. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1948; Schramm W. How Communication Works // Schramm W. (eds.). The Process and Effects of Mass Communication, 6th ed. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1965. P. 3-36.

¹⁰ Детальное рассмотрение термина «коммуникация» выходит за рамки настоящей монографии. Согласно осуществленным в 60-х гг. XX в. Э. Беттингхаусом (E. Bettinghaus) подсчетам, только в американской научной литературе существовало более 50 различных описаний процесса коммуникации (см.: Bettinghaus E. Message preparation: the nature of Proof. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1966).

¹¹ Показательно, что исследователь М. Стрэнглов (M. Strangelove) в одной из своих работ назвал пользователей сети Интернет «сообществом хронических коммуникаторов» (цит. по: Strangelove M. The Internet, electric gaga and the rise of the uncensored self // Computer-Mediated Communication Magazine. 1994. Vol. 1. № 5). Вместе с тем, как отмечал в своей работе немецкий социолог Отфрид Ярен (Ottfried Jarren), «потенциал сетевой коммуникации рассматривается слишком одномерно, и при этом социальные факторы учитываются крайне редко» (цит. по: Jarren O. Internet - neue Chancen für die politische Kommunikation? // Aus Politik und Zeitgeschichte. Band 40/98. 1998. S. 14).

рии сообществ компьютерно-опосредованного межличностного взаимодействия, создателям виртуальных коммьюнити все равно приходится прилагать усилия по

организации коммуникации посредством предложения пользователям на регулярной основе обновляемого и при этом представляющего для них интерес контента (что опять-таки может быть охарактеризовано как процессы воспроизводства).

Еще до начала осуществления интеракций в том или ином виртуальном сетевом сообществе пользователи обладают некой установкой на осуществление интеракций. При этом под установкой индивида на коммуникацию будем понимать предрасположенность эго воспринимать информацию, интерпретировать действия других участников сообщества, а также осуществлять определенным образом символические действия в отношении тех или иных объектов.

В киберпространстве в процессе социального взаимодействия акторы используют общие символы¹² и постоянно интерпретируют смысл действий через сами действия. Восприятие содержания коммуникационных взаимодействий со стороны участвующих в них акторов имеет значительную долю субъективности, а значит, чрезвычайно велики возможности для релятивистских оценок содержания интеракций.

Соответственно, касаясь методологии рассмотрения процессов коммуникативных взаимодействий, мы в настоящем параграфе сделаем акцент на использовании методов и инструментария символического интеракционизма. На наш взгляд, не будет лишним подчеркнуть тот факт, что символический интеракционизм не используется для разработки теоретических основ функционирования социальных общностей (поскольку сторонники этого научного направления в принципе отрицали постановку таких задач)¹³.

¹² Приведенный тезис о совместном использовании акторами общих символов только на первый взгляд может показаться очевидным. На практике это далеко не всегда так. К примеру, поразивший сеть Интернет 11 августа 2003 г. компьютерный вирус получил 16 (!) разных имен, данных ему специалистами в разных странах. В личной беседе с одним из известных российских специалистов в сфере разработки антивирусных программ Евгением Валентиновичем Касперским мы поинтересовались, каким образом он и его коллеги называют выявленные вирусы, компьютерные черви и аналогичные им вредоносные программные артефакты. Касперский пояснил, что, поскольку требуется значительное время для согласования с другими антивирусными компаниями, его коллектив самостоятельно придумывает названия, зачастую просто меняя местами буквы имени, уже имеющегося во вредоносной программе (последнее делается для того, чтобы не тешить самолюбие вирусописателей).

"Американский социолог Пол Рок (Paul Rock) так описывал отношения сторонников символического интеракционизма к разработке теоретических конструктов: «Характер общества настолько туманен, что любые научные попытки объяснить его выглядят абсурдно. И хотя мы можем использовать некоторые обобщения для руководства нашим анализом, не следует полагать, что большие общественные системы могут быть даже намечены. Не выявлено каких-либо оснований считать, что общество и его "структуры" организованы. Если это даже так, то оно может быть постигнуто априорными аналитическими умозаключениями, которые всегда неопределенны, либо синтетическим априорным пониманием, которое всегда ненаучно...» (цит. по: Rock P. The Making of Symbolic Interactionism. Totowa, N.J.: Rowtnan and Littlefield, 1979. P. 227-228).

170

Вместе с тем даже их оппоненты - функционалисты признают, что в вопросах социального диагностирования сообществ использованию методов символического интеракционизма нет равных¹⁴. Поэтому при анализе социальной структуры виртуальных

сетевых сообществ было бы ошибкой игнорировать апробированный на практике социологический инструментарий, даже если его использование противоречит постулатам структурализма.

Понятие коммуникативного взаимодействия (интеракции) было введено в гуманитарные дисциплины современным немецким социологом Юргеном Хабермасом. С точки зрения Хабермаса, коммуникация - это социально «внедренный» феномен¹⁵. В концепции этого представителя теории символического интеракционизма коммуникативное взаимодействие понимается как интеракция, участники которой согласуют и координируют планы своих действий¹⁶. Чтобы говорить обоснованно, индивид должен иметь нечто значимое для других людей, что имело бы смысл им передать и что востребовано ими (при этом обладать необходимым уровнем коммуникативной компетенции¹⁷). В процессе коммуникации уровень достигнутого согласия измеряется взаимным признанием¹⁸ ценностей каждой из сторон интеракции¹⁹.

Используя символическое взаимодействие, его участники должны быть уверены в том, что автор послания и его получатель в той или

¹⁴ Разница же в теоретических воззрениях состоит в том, что если в символическом интеракционизме интеракция самоценна, то в других теоретических направлениях она рассматривается как результат синтеза норм, социальных санкций, ценностей, статусов и ролей.

¹⁵ См.: Habermas J. *Moral consciousness and communicative action* / C. Lenhardt, S. S. Nicholsen (trans). Cambridge, MA: MIT Press, 1990.

¹⁶ Отметим, что не все социологи согласны с взглядами Хабермаса. Так, Джонатан Тетаер констатирует: «...Юрген Хабермас выдвинул утопическую концепцию "коммуникативного действия", которая недооценивает степень искажения всякого взаимодействия в сложных системах» (цит. по: Тернер Д. Аналитическое теоретизирование // Теоретическая социология: Антология: В 2 ч. / Пер. с англ., фр., нем., ит. Сост. и общ. ред. СП. Баньковской. М.: Книжный дом «Университет», 2002. Ч. 2. С. 206). На наш же взгляд, если учитывать все возможные сложности, практически невозможно выстроить хоть какую-нибудь реально работающую социальную модель.

¹⁷ Американским социолингвистом Деллом Хаймсом (Dell Hymes) в 70-х гг. XX в. было осуществлено исследование базовых характеристик лингвистических сообществ¹⁷. По мнению Хаймса, путь, по которому социальная группа использует язык, жизненно важен для полноценного участия в жизни общества. При помощи разработанного Хаймсом понятия «коммуникативной компетенции» стало возможным объяснить, почему способность произвести синтаксически правильное предложение на языке необходимое, но не достаточное условие для поддержания коммуникативных взаимодействий на том же языке. Знание особенностей стандартизированного группового социального поведения, а также существующих в сообществе социальных отношений выступает в качестве обязательного условия осуществления успешной коммуникации. Более подробно см.: Hymes D. *Models of the Interaction of Language and Social life* // Gumperz J., Hymes D. (eds) *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. N.Y.: Holt, 1972. P. 37-71; Hymes D. *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1974.

¹⁸ Под признанием на значимость Хабермас понимает признание на истинность, т.е. на правильность и на правдивость своих высказываний иными акторами.

"Хабермас Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие. СПб.: Наука. 2000. С. 91.

171

иной форме заранее договорились о точных значениях слов и нюансах их использования. По этому поводу социальный психолог Кеннет Гирден (Kenneth J. Gergen) заметил: «Сами индивиды не могут подразумевать ничего - их действия бессмысленны, пока не скоординированы с действиями других. Мои слова не становятся "коммуникацией", пока они не рассматриваются другими как понятные им»²⁰.

Таким образом, интеракции в телекоммуникационных сетях осуществляются в рамках стандартизированных соглашений о правилах взаимодействий²¹ («семиотических соглашений»²²). Эти соглашения, как правило, не носят формального характера и усваиваются индивидом в процессе социализации. К примеру, в соответствии с такими соглашениями при осуществлении текстовой коммуникации нельзя использовать только прописные буквы, но можно использовать смайлики, в процессе обмена SMS-сообщениями²³ возможно или нет использование сокращений и т.д.

Конечно, в условиях практически полного отсутствия невербальной коммуникации, используя одни лишь символы, можно ввести собеседника в заблуждение, однако символы выступают и в качестве средства обнаружения лжи. Помимо непосредственного наблюдения реакций собеседника, индивиды имеют возможность гораздо в большей степени (чем в офлайне) обращаться к коллективной социальной памяти сообщества, проявляющейся как в оценках третьих лиц, так и в хранящемся в телекоммуникационных сетях контенте²⁴.

Хотя в киберпространстве интеракции включают деятельность, которая явно нацелена на сбор, обработку и передачу контента, этим не ограничиваются коммуникативные взаимодействия²⁵. Не-

^mGergen KJ. The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life. N.Y.: Basic Books, 1991. P. 242.

²¹ Более подробно об этом см.: Crystal D. Language and the Internet. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

²² См.: Winograd T., Flores F. Understanding Computers and Cognition. A new Foundation for Design. Norwood, N.J.: Ablex Pub, 1986.

^MSMS (Short Message System) - система обмена текстовыми сообщениями пользователей сетей сотовой связи. Первое SMS-сообщение было послано в 1992 г. на основе технологии, разработанной компанией «Schlumberger Messaging Solutions». Во Франции в соответствии с официальной политикой противодействия проникновению английского языка слово «le texto» заменило SMS, а дефиниция «les portables» - мобильные телефоны. В России этот термин предпочитают транслитерировать, ибо он не поддается точному переводу.

ⁿ В качестве иллюстрации выдвинутого тезиса приведем сайт кинолюбителей www.imdb.com, имеющий свой рейтинг, оказывающий серьезное влияние на вкусы. При этом на формирование рейтинга влияют сами участники сообщества, и любой участник комьюнити в архиве может сравнить ранее сделанные оценки третьих лиц со своими

собственными впечатлениями.

²⁵ См. работы по этому вопросу: Riva G, Galimberti C. Computer mediated communication: Identity and social interaction in an electronic environment // Genetic, Social, and Psychology Monographs. 1998. Vol. 124. Ms 4. P. 434-464; WeUman B., GuUa M. Op. cit. P. 163-J90; Wetonan S, SalaffJ, Dimitrova Л,

172

мецкий социолог Хайнц Абельс (Heinz Abels) отмечал: «...интеракция есть нечто большее, чем простая сумма отдельных поступков. Она представляет собой нечто постоянно изменяющееся и обуславливающее каждое отдельное социальное действие. Однако и в этом случае справедливо, что в любой момент времени действующее лицо демонстрирует себе и другим нечто такое, что позволяет оценивать новую ситуацию по меркам старой. Без такого бессознательного процесса интерпретации невозможно было бы привлечь воспоминания о прежних ситуациях!»²⁶.

Дискурсивный анализ коммуникативных взаимодействий, с точки зрения некоторых авторов, является перспективным методологическим приемом. Перспективность же указанного метода изучения социальных явлений состоит в специфичности представления участвующих в процессе коммуникации сторон через структурированные наборы текстов²⁷. Важность дискурсивного анализа межличностных интеракций состоит в возможности выхода через них на выявление структурных свойств виртуального сетевого сообщества, составной частью которого указанные интеракции являются²⁸.

Основной функцией коммуникативной интеракции является достижение социальной общности коммуникантов, при сохранении индивидуальности каждого из них. Речь при этом идет, прежде всего, о понимании других людей, а также целей, для которых они планируют использовать контент. При этом под пониманием подразумевается многоаспектное социальное явление, включающее восприятие индивидом других акторов, интерпретацию их действий и мотивов поведения, с целью дальнейшего целенаправленного воздействия. Отсюда делаем вывод о том, что интеракция - это процесс, влияющий на поведение пользователей, в ходе которого участвующие в нем акторы постоянно корректируют свое символическое поведение.

Как отмечают американские исследователи Сюзан К. Хэрринг и Кароль Нике (Carole Nix), на характер коммуникативных взаимодействий важное влияние оказывает целеполагание участников взаимодействий. Основными целями коммуникации являются: решение повседневных задач, обучение и сбор информации об окружающем мире, игровой интерес, общение с другими членами сообщества.

Garton L., Gulia M., Haythorthwaite C. Computer networks as social networks: Collaborative work,

telework, and virtual community // Annual Review of Sociology. 1996. J* 22. P. 213-238. ²⁸
Абельс Х. Интеракция, идентичность, презентация. Введение в интерпретативную социологию /

Пер. с нем. под общ. ред. Н.А. Головина и В.В. Козловского. СПб.: Алетея, 2000. С. 60. ²¹
Philips N.. Hardy C. Discourse analysis: Investigating processes of social construction. Thousand

Oaks, CA: Sage Publications, Inc., 2002. P. 59. ²⁸ Ibid. P. 4.

173

С точки зрения американских социологов Джона Брэма (John Brehm) и Вэнди Рэн (Wendy Rahn), причинная обусловленность направлена от коммуникативного контакта акторов - к установлению между ними долговременных доверительных отношений²⁹. Другой современный американский социолог Джон Л. Локк (John L. Locke), заметил, что люди вступают в процессы коммуникативных взаимодействий не столько для передачи некой информации, сколько для установления и поддержания социальных связей³⁰.

Исходя из указанной точки зрения, характерная для коммуникативных практик многих из участников чатов бессмысленная, на первый взгляд, болтовня приобретает смысл как один из способов включения коммуникантов в сети социальных отношений. В данном случае мы можем вести речь о латентной функции коммуникации в вопросах интеграции сетевого сообщества. Таким образом, казалось бы, иррациональное социальное действие на самом деле основано на реализации глубинных потребностей личности³¹.

Коммуникативная ситуация, вычисленная по параметру целей взаимодействия, позволяет задать направление в понимании коммуникационных процессов в киберпространстве и перспектив развития социальной структуры конкретных виртуальных сообществ³². При этом естественными ограничителями возможностей осуществления коммуникации выступают свойства коммуникативной среды.

Необходимо учитывать, что взаимодействия в киберпространстве происходят не сами по себе, а в среде, созданной программными и техническими артефактами³³. Соответственно, вопросы обес-

²⁵ См.: Brehm J., Rahn W. An Audit of the Deficit in Social Capital. Durham, NC: Duke University, 1995.

³⁰ См.: Locke JX. The De-voicing of Society: Why We Don't Talk to Each Other Anymore. N.Y.: Simon & Schuster, 1998. P. 48-57.

³¹ Говоря о глубинных потребностях личности в осуществлении коммуникации, мы невольно затрагиваем вопросы психологии. Объективно говоря, в этой сфере необходимы комплексные междисциплинарные исследования. Без комплексного подхода невозможно объяснить тот факт, что более чем для половины пользователей ежедневным утренним ритуалом стала проверка поступления электронной почты или SMS. Кроме того, в случае если индивид подключен к телекоммуникационным сетям в течение дня, почтовый ящик проверяется на регулярной основе. Отсутствие же в почте посланий (включая и спам) способствует усилению чувства одиночества.

****Как отмечала американский социолог Барбара Мисцта, в сетевых сообществах межличностного общения свобода выбора коммуникативных стратегий весьма относительна, поскольку существует «тирания непринужденности», в рамках которой нормой повседневного общения выступают коммуникативные практики, характеризующиеся как «всегда быть неофициальным» (см.: Misztal B.J. Informality: Social Theory and Contemporary Practice. L.: Routledge, 2000).**

"Процессы эволюции программных и аппаратных артефактов и изменения

коммуникативных практик взаимосвязаны. Появление новых средств коммуникации зачастую стимулирует возникновение новых типов сообществ. К примеру, только после того как было разработано программное обеспечение, позволявшее принимать участие в многопользовательских сетевых играх десяткам тысяч человек, появились сообщества участников таких игр, получивших название ММОГ (Massively Multiplayer Online Games). Первым из таких коммьюнити стало сообщество участников всемирно известной игры Ultima Online, появившейся на рынке в сентябре 1997 г.

174

печения функционирования коммуникативной инфраструктуры могут оказаться критически важными для развития сообщества³⁴.

Как известно, базирующееся на коммуникативной инфраструктуре социальное пространство выступает важным фактором в организации коммуникации. По сравнению с офлайном, принципиальных различий в осуществлении в онлайн-коммуникативных взаимодействиях, по нашему мнению, не существует. В подтверждение этого тезиса сошлемся на мнение основоположника кибернетики Норберта Винера, который писал: «Лично для меня тот факт, что сигнал в своих промежуточных стадиях прошел через машину, а не через какое-либо лицо, не имеет никакого значения и ни в коей мере существенно не изменяет моего отношения к сигналу»³⁵.

На наш же взгляд, необходимо различать отношение к сигналу и особенности осуществления коммуникативных практик. Новая среда диктует появление и новой парадигмы интеракций³⁶, учитывающей не только разнообразие доступных пользователям технических решений, но и множественность контекстов взаимодействий (социальных, экологических, технических, экономических, временных и пространственных). Кроме того, использование аппаратов мобильной связи в общественных местах приводит к «интерференции двух коммуникативных форм» - частной и общественной³⁷.

Таким образом, можно согласиться с Томасом Эриксоном, считавшим, что цифровая среда способствует возникновению новой динамики осуществления интеракций³⁸. В свою очередь, Майкл Хайм (Michael Heim) отмечал: «Технология устраняет необходимость прямой зависимости людей друг от друга. Компьютерные устройства предоставляют индивиду больше автономности, и в то

³¹ См.: Wenger E., Snyder W. Communities of Practice: The Organizational Frontier // Harvard Business Review. 2000. Vol. 78. № 1. P. 139-145.

"■Винер Я. Кибернетика и общество // Винер Н. Творец и будущее / Пер. : шгтп. М.: 000 «Издательство АСТ», 2003. С. 18.

^м Так, электронная почта придала новое качество традиционному эпистолярному жаяру, которому предрекали исчезновение. Так, еще в 1962 г. известный немецкий философ к тпиплог Теодор Адорно (Theodor Wiesengrund Adorno, 1903-1969), отражая широко распросграаенную в те годы точку зрения, писал о том, что эпистолярный жанр умер, соответственно, пересзка по почте считается анахронизмом (см.: Adorno T.W. Nachwort zu: Deutsche Menschen // Hue Fo^e von Brief en. (Ausgewahlt und eingeleitet von Walter Benjamin). Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1962.3.119-128).

³⁷ Об этом, в частности, писал немецкий социолог Гюнтер Буркарт (GOnter Burkars) fen.: Burhart G. Mobile Kommunikation. Zur Kulturbedeutung des «Handy» // Soziale Welt. 2000.

Ht a. S. 209-232).

^xEnckson TJ). Persistent Conversation: Discourse as Document, minitrack introduction Jwmamaker J J., Sprague R.H. (eds.). The Proceedings of the Thirty-Second Hawaii International Conference on Systems Science, January, 1999. Также см. переиздание: Persistent Conversation: An introduction // Journal of Computer Mediated Communication. 1999. Vol. 4. № 4. June.

175

же самое время они нарушают традиционные сети межличностной коммуникации »³⁹.

Достаточно показательно, что еще в 1995 году Джон Б. Томпсон констатировал: «Мы должны понимать, что разработка новых средств коммуникации состоит не просто в установке новых сетей для передачи информации между индивидами, чья основная общественная связь остается прежней. Предпочтительно, чтобы разработка новых средств коммуникации создавала новые типы общественной связи - формы, отличающиеся от прямого взаимодействия, которое преобладало на протяжении практически всей истории человечества. Это приведет к сложному переплетению типов человеческой коммуникации через пространство и время»⁴⁰.

Действительно, киберпространство позволяет осуществлять коммуникации вне пределов прямой слышимости, в разных географических местах. Кроме того, доступ к информации возможен в любое время. Соответственно, возможны с любой по численности аудиторией как синхронный, так и асинхронный режимы взаимодействия. Таким образом, коммуникация в телекоммуникационных сетях может быть, с одной стороны, более структурирована, а с другой - иметь намного более аморфный характер, чем устный обмен. Отметим, что наряду с расширением возможностей для осуществления коммуникации имеются и ограничения, которые современные технологии не могут преодолеть⁴¹.

По сравнению с другими типами человеческих взаимодействий, осуществляемые в пределах виртуальных сообществ интеракции в значительной мере определяются двумя первичными характеристиками онлайн-среды. Сначала, как указывалось выше, почти все взаимодействия преобразуются в текстовую форму, а затем коммуниканты с помощью телекоммуникационных технологий передают сообщения через киберпространство (зачастую с временной задержкой)⁴². Более подробно особенности осуществления в текстовой форме коммуникативных взаимодействий мы рассмотрим в § 2 главы 5.

^МЯеш1 M. The Erotic Ontology of Cyberspace // Benedikt M. (eds.). Cyberspace: First Steps. Cambridge, MA: MIT Press, 1991. P. 61.

^ТThompson «ЛВ. Op. cit. P. 81.

⁴¹ См.: Olson GM., Olson J.S. Distance Matters // Carroll J. (eds.). HCI in the New Millennium. Reading, MA: Addison-Wesley, 2001.

" Вопросы дискретизации при осуществлении компьютерно-опосредованной коммуникации более подробно рассмотрены в следующих работах: Aarseth EJ. Cybertext: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997; Davis ВЛ., Brewer JJ". Electronic discourse: Linguistic individuals in virtual space. Albany; N. Y.:

При этом, как отмечает один из ведущих российских социальных психологов Е.П. Белинская, «ведущей характеристикой пространства компьютерно-опосредованной коммуникации, виртуальной среды в целом, является ее неопределенность. Подобная ситуация предъявляет к ее субъекту повышенные требования в конструировании моделей [коммуникативного] поведения, системы ценностей. На сегодняшний день... нет единого мнения о конституирующих признаках ситуации неопределенности. В качестве таковых отмечаются:

1. информационный - противоречивость, недостаточность или избыточность информации;
2. когнитивный - несовместимость и/или рассогласованность двух или более когний, а также когний и поведения;
3. вариативность: оцениваемая как невозможность контроля со стороны субъекта действия или переживаемая как высокая степень риска принимаемых решений»⁴³.

Кроме того, необходимо учитывать и тот факт, что в практике функционирования виртуальных сетевых сообществ преобладают неструктурированные или же слабоструктурированные задачи, параметры которых не могут быть однозначно измерены и достаточно полно описаны в форме математических моделей, что также ведет к состоянию неопределенности. Неопределенность в деятельности сообществ является не только препятствием долгосрочного прогнозирования существования социальной структуры, но и предоставляет возможности для творчества, способствует эволюции социальных отношений. Ведя речь о неопределенности, мы при этом отнюдь не отрицаем возможности классификации коммуникативных практик, которые и рассмотрим в завершение настоящего параграфа.

Различные типы сообществ используют разные модели межличностной и межгрупповой коммуникации. Кроме того, в ки-берпространстве существует три формы коммуникативных взаимодействий: безличная, межличностная и гиперперсональная⁴⁴.

and community in cyberspace // Interpersonal Computing Technology: An Electronic Journal for the 21st Century. 1995. Vol. 3. № 2; Mitra A, Characteristics of the www text: tracing discursive strategies // Journal of Computer Mediated Communication. 1999. Vol. 5. № 1; Turoff M., Hiltz S-ft, Bieber M., Fjermstad J., Farm A. Collaborative discourse structures in computer mediated group communications // Journal of Computer Mediated Communication. 1999. Vol. 4. № 4; Voishounsky A.J. Telelogue speech // Sudweeks F., McLaughlin M., Rafaeli S. (eds.). Network & netplay: Virtual groups on the Internet. Cambridge, MA: MIT Press, 1998. P. 27-40.

⁴³ Белинская ЕЛ. Интернет-среда: человек в ситуации неопределенности // Материалы к заседанию рабочей группы «Влияние информационных технологий на национальную безопасность» (тезисы докладов российских участников) конференции «Построение стратегического сообщества через образование и науку». С. 28.

⁴⁴ См.: Walther B. Computer-mediated communication. Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction // Communication research. 1996. № 23. P. 1-43. •

177

Безличная форма представлена взаимодействием пользователя с контентом, межличностная — коммуникационными взаимодействиями одних акторов с другими, а гиперперсональная форма отражает атмосферу, позволяющую делать выводы о степени искренности участвующих в коммуникативных практиках акторов. При этом коммуникативные взаимодействия могут оцениваться по самым различным параметрам:

- по географическому ареалу участвующих в коммуникациях акторов (локальные сети, сети Интранет, национальный сегмент глобальных телекоммуникационных сетей общего пользования и т.д.);
- по типу используемых средств коммуникации;
- по тематике взаимодействий;
- по характеру информационного наполнения (личные, официальные, рекламные и т.д.);
- по форме обращения (персонифицированные или обезличенные)
- по степени конфликтности (конфликтные, неконфликтные, нейтральные) и т.д.

В виртуальных сообществах межличностной коммуникации взаимодействие предусматривает обмен электронными сообщениями или же взаимный обмен правом доступа к информации, хранящейся в компьютерах коммуникантов. Такая деятельность может осуществляться в различных формах, которые по характеру общей направленности коммуникационных процессов разделяются на враждебное и толерантное коммуникативное поведение. Оба типа поведения присутствуют в повседневной деятельности виртуальных сетевых сообществ, и каждое из них, в свою очередь, может подразделяться на более специфические подтипы поведения.

В зависимости от типа субъектов, с которым осуществляется коммуникация, будем различать: — общение реального субъекта с реальным партнером (электронная

почта⁴⁵, группы новостей, ICQ⁴⁶ и другие интернет-пейджеры, SMS-

сообщения, дискуссионные форумы⁴⁷, электронные рассылки⁴⁸ и т.д.);

⁴⁵ Как считает ряд исследователей, электронную почту можно рассматривать не только как инструмент интеракций, но и как среду социальных коммуникаций (см.: Orlikowski WJ. The duality of technology: rethinking the concept of technology in organization // Organization Science. 1992. № 3. P. 398-427; Orlikowski WJ., Robey D. Information technology and the structuring of organizations // Information Systems Research. 1991. Vol. 2. № 2. P. 143-169).

*' ICQ - один из наиболее известных интернет-пейджеров. Буквосочетание ICQ в английском языке произносится так же, как и фраза I seek you («Я тебя ищу»).

⁴⁷ К примеру, только система форумов Craigslist (www.craigUst.com) насчитывает десятки миллионов пользователей. Определить же общее число форумов в телекоммуникационных сетях и количество участвующих в их деятельности индивидов не представляется возможным.

" Под термином «электронные рассылки» (maillists) понимается один из видов сервиса телекоммуникационных сетей, не имеющий собственного протокола и работающий исключительно

178

- общение реального субъекта с субъективизированным объектом как иллюзорным партнером (взаимодействия с почтовыми роботами, компьютерные игры, веб-сайты и т.д.);
- общение воображаемых партнеров (взаимодействия компьютерных интеллектуальных агентов, взаимодействия с DNS-сер-верами и т.д.).

По объектам в киберпространстве, на которые направлены основные коммуникативные взаимодействия, виртуальные сетевые сообщества могут быть классифицированы на:

- сообщества, взаимодействующие с представленным в сети контентом;
- сообщества межличностной коммуникации;
- сообщества видеонаблюдения.

В свою очередь, сообщества межличностной коммуникации могут быть классифицированы на:

- сообщества межличностной коммуникации, не носящей характер совместной деятельности;
- сообщества межличностной коммуникации, осуществляющие целенаправленную совместную деятельность в киберпространстве. В сообществах межличностного взаимодействия коммуникации

могут осуществляться как в монокроническом режиме, при котором доступ к сообщениям имеют только отправитель и ограниченное количество акторов (в качестве примера можно привести электронную и голосовую почту, SMS-сообщения и др.), так и в полихроническом режиме. В последнем случае доступ к посланию получает неограниченный круг пользователей и в качестве средств коммуникации выступают электронные доски объявлений, гостевые книги и т.д.

Рассматривая модели и формы коммуникативных взаимодействий, осуществляемых акторами в рамках социальной структуры, на наш

через электронную почту. При этом процессы коммуникации осуществляются передачей сообщений всем подписчикам списка рассылки с одного специального адреса. Создателями рассыл-лок могут выступать как медийные ресурсы, так и отдельные авторы. При этом интерес пользователей к авторской рассылке может быть завоеван лишь харизмой автора и интересной тематикой сообщений. Первая почтовая электронная рассылка появилась в 1975 г. - Стив Уолкер и Эйнар Стефферуд взяли на себя обязательства регулярно отправлять на ряд электронных адресов письма с полезной информацией. Число подобных услуг стремительно росло (безусловным лидером был бюллетень новостей мира научной фантастики). После того как в рассыл-ках стали публиковаться письма подписчиков, другие читатели отвечали также через рассылку. Так, благодаря почтовым рассылкам родилась система электронных конференций UseNet. В России, к примеру, по данным на май 2001 г. сервер рассылок www.subscribe.ru насчитывал 750 тысяч активных подписчиков, которые получали информацию из 2400 модерлируемых электронных рассылок. Общее же количество рассылок на тот момент в России превышало 6 тысяч, через которые проходило 50 миллионов электронных писем в месяц (см.: Пензин Д. Петербургский рекламный канал // PC WEEK RE. 2001. № 20 (290). С. 30).

179

взгляд, необходимо обратить внимание на характер коммуникативных связей. Одна из главных особенностей любой социальной структуры заключается в степени связи акторов между собой¹⁹. Как и в офлайновой среде, в киберпространстве индивид поддерживает социальные связи, которые могут быть как прочными (сильными), так и поверхностными (слабыми). Отметим, что как прочные, так и поверхностные связи не могут описываться только в терминах интенсивности интеракций. Объективность требует учета и таких параметров, как насыщенность содержанием⁵⁰, продолжительность сетевых

взаимоотношений во времени и др.

Прочные и поверхностные связи одинаково необходимы для нормального функционирования социальной структуры. Полученные американским исследователем Б. Уззи (B. Uzzi) данные свидетельствуют о том, что оптимальная сетевая структура включает как поверхностные, так и прочные связи. Такого рода единство объясняется тем, что каждый из указанных видов связи выполняет различные социальные функции. Если прочные связи способствуют росту социального капитала сети, то поверхностные связи служат гарантией того, что сообщество не окажется в изоляции и будет восприимчиво к инновациям⁵¹.

К прочным связям будем относить связи, обусловленные глубокими личными отношениями, долгосрочными обязательствами и т.д. Прочные связи являются необходимым элементом для социального здоровья человека, в большей мере именно благодаря прочным связям становится возможной моральная поддержка. Сообщества, ориентированные на создание прочных связей, как правило, существуют гораздо дольше, чем сообщества, основанные на поверхностных взаимодействиях. Поверхностные связи носят необязательный характер, легко нарушаются, дискурсивные практики в них редки. При этом поверхностные связи как в офлайне⁵², так и в онлайн⁵³ особенно полезны для получения информации недоступной в условиях локального социума.

"Durkheim E. The Division of Labor in Society / W.D. Halls (trans). N.Y.: The Free Press, 1984.

⁵⁰Rowley TJ^ Behrens D., Krackhardt D. Redundant Governance Structures: An Analysis of Structural

and Relational Embeddedness in the Steel and Semiconductor Industries // Strategic Management

Journal. 2000. № 21. P. 369-386. ⁵¹ Uzzi B. The Sources and Consequences of Embeddedness for the Economic Performance of Organizations:

The Network Effect // American Sociological Review. 1996. № 61. P. 674-698. ⁵² См.: Granovetter M. The strength of we-k ties // American Journal of Sociology. 1973. № 73.

P.1361-1380. "См.: Constant D., Sproull L., Kiesler S. The kindness of strangers: On the usefulness of weak ties for

technical advice//Organization Science. 1996. № 7. P. 119-135.

180.

В телекоммуникационных сетях большинство интеракций носит поверхностный характер⁵⁴. Это происходит даже и в тех случаях, когда пользователи встречаются не только в онлайн, но и в офлайне. Часто бывает так, что пользователи стремятся, благодаря использованию возможностей, предоставляемых телекоммуникационными сетями, осуществить замену поверхностных офлайновых связей прочными онлайн⁵⁵. Успешно такие дискурсивные практики заканчиваются редко, поскольку для интеграции в сообщество нужно время. Кроме того, сообщества зачастую ставят перед своими участниками иные задачи, чем создание прочных межличностных отношений. Прочные же связи, как правило, формируются еще до начала компьютерно-

опосредованной коммуникации, которая в этом случае выступает в качестве одного из каналов поддержания межличностных отношений.

Вместе с тем можно утверждать, что отрицательные последствия компьютерно-опосредованной коммуникации в большей мере проявляются при ориентации акторов на поверхностные связи. Так, у значительного числа участников сообществ интернет-пейджинга наблюдается тенденция доминирования поверхностного ритуализированного общения над эмпатийным, вытеснения реального интереса к личности суррогатным подходом, основанным либо на гендерных, либо на профессиональных качествах участвующих в интеракциях акторов.

Кроме прочных и поверхностных связей, будем различать остаточные и скрытые связи. Под остаточными связями будем понимать долгосрочные отношения, ранее осуществлявшиеся в интенсивном режиме, а затем с точки зрения интенсивности взаимодействия ослабшие. При этом контакты между акторами носят поверхностный и случайный характер. Под скрытыми связями понимаются отношения, существующие без совместной деятельности. При этом акторы могут в любой момент восстановить и даже расширить интенсивность и характер взаимодействий.

Приведенная классификация коммуникативных взаимодействий, с одной стороны, демонстрирует разнообразие паттернов, а с другой - подтверждает важность коммуникации-как элемента социальной

⁵⁴ Американский исследователь Лили Чен (lili Cheng) в 2004 г. предложила концепцию «внутреннего круга» (Inner Circle). В указанном «круге» хранится и обновляется список, в который включаются не более 20 человек, с которыми пользователь чаще всего переписывается по электронной почте и посредством М (см.: Fried I. Microsoft wants to know who your friends are // CNET News.com, 2004, March 4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://zdnet.com.com/2100-1104_2-5170109.html. Загл. экрана).

"См.: Krackhardt D. The strength of strong ties: The importance of Philos m organizations // Nohria N.. Eccles R. (eds.). Networks and organizations: Structure, form, and action. Boston, MA: Harvard Business School Press, 1994.

181

структуры. В завершение параграфа подведем итоги рассмотрения вопроса об общих характеристиках паттернов коммуникативного поведения как элемента социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Киберпространство, выступающее в качестве коммуникативной среды, диктует появление и новой парадигмы интеракций, учитывающей не только разнообразие технических решений, доступных пользователям, но и множественность контекстов взаимодействий. Благодаря коммуникации становятся возможными процедуры воспроизводства социальной структуры. Основной функцией коммуникативной интеракции является достижение социальной общности коммуникантов, при сохранении индивидуальности каждого из акторов.

Участники виртуальных сетевых сообществ сначала сообщения преобразуют в текстовую форму, а затем с помощью телекоммуникационных технологий передают их через киберпространство. Неопределенность самой среды, в которой осуществляются взаимодействия, предъявляет к субъекту повышенные требования в конструировании моделей коммуникативного поведения.

Паттерны осуществления коммуникативных практик зачастую являются закрепившейся формой целерационального действия. В киберпространстве существует три формы коммуникативных взаимодействий: безличная, межличностная и гиперперсональная и два основных типа социальных связей: прочные и поверхностные. Потоки информации в телекоммуникационных сетях соответствуют социальной силе агентов и направлены от более сильного к более слабому⁵⁶.

"■ В настоящее время, к примеру, Россия - информационный реципиент. В киберпространстве это выражается не в появлении русскоязычных версий западных сайтов» но в многочисленных переводах на русский язык и перепечатке информационных материалов, первоначально представленных в основном на английском языке. "

182

§ 2. Паттерны социального конфликта и социальных изменений

Зло порождает борьбу, которая является движущей силой истории.

Карл Маркс Ницше философии

Намерение социологической теории конфликта состоит в том, чтобы преодолеть господствующую произвольную природу необъясненных исторических событий, выводя эти события из структурных элементов, другими словами, объясняя определенный процесс его предвидимыми связями.

Ральф Лэнгфорд

В классической социологии XX века было разработано немало конструктов, связывающих понятие «социальный конфликт» с понятием «социальная структура». Накопленные знания позволяют нам применить уже имеющийся социологический инструментарий к изучению влияния паттернов социального конфликта на эволюцию социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Одним из первых структурно-функциональное объяснение феномену социального конфликта предложил Льюис Альфред Козер (Lewis Alfred Coser)¹. Саму дефиницию Козер определил следующим образом: «Социальный конфликт - это борьба за ценности и притязания на статус, власть и ресурсы, в ходе которой оппоненты нейтрализуют, наносят ущерб или устраняют своих соперников»*. С точки зрения Козера, конфликт имеет как позитивную, так и негативную составляющие и выступает в качестве одной из форм социальных взаимодействий, а значит, является инструментом формирования, функционирования и эволюции социальной структуры.

Таким образом, можно вести речь о том, что Козер и его последователи концептуализировали конфликт как источник общественного развития. На наш взгляд, методологический подход Л. Козера к социальному конфликту как инструменту эволюции вполне приемлем в отношении действующих в киберпространстве социальных структур.

¹ Наиболее известная работа Л. Козера «Функции социального конфликта» является той, ставшей уже классическим примером использования методологии структурного функционализма для исследования конфликта и социальных изменений. Именно Козеру принадлежит авторство термина «теория конфликта», впервые увидевшего свет в указанной работе (см.: *The Functions of Social Conflict*. N.Y.: Free Press, 1956. См. также перевод на русский язык упомянутой работы: Козер Л. Функции социального конфликта /

Пер. с англ. О. Назаровой - ал общ. ред Л.Г. Иошгаа. М.: Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 2000).

' Там же. С. 32. •

183

До сегодняшнего дня проблематика социального конфликта применительно к реалиям функционирования виртуальных сетевых сообществ разработана явно недостаточно³. Исследователи в основном акцентировали свое внимание на изучении конфликтных ситуаций в процессе компьютеризации различных сторон жизни общества⁴, а также рассматривали паттерны конфликта в тех или иных узко профильных виртуальных сетевых сообществах. Так, П. Коллок и М. Смит исследовали значимость сотрудничества и конфликта в группах сети Usenet⁵, С. Эстербрук (S. Easterbrook) - конфликтные ситуации, возникающие в процессе совместной работы с использованием компьютеров (computer-supported cooperative work, CSCW)⁶, М. Смит - конфликты в игровых сообществах⁷, Маргарет С. Эллиотт (Margaret S. Elliott) и Уолт Скакки (Walt Scacchi)⁸, а также Георгий Лыскин⁹ изучали социальные последствия конфликтов в сообществах разработчиков программного обеспечения с открытыми кодами. При этом практически отсутствуют работы, посвященные процессам управления социальным конфликтом, протекающим в рамках виртуальных сетевых сообществ.

Как считает известный западный социолог Ральф Дарендорф (Ralf Dahrendorf), современный социальный конфликт - это антагонизм прав и их обеспечения, а также постоянный конфликт между группами удовлетворенными и требующими удовлетворения¹⁰. Приходится признать, что «неосознанные стремления, желания, опа-

³ К примеру, в работе А.В. Дмитриева «Социальный конфликт: общее и особенное» (М.: Гарда-рики, 2002) из 526 страниц текста проблематике конфликтов в телекоммуникационных сетях посвящено всего пять (!) страниц.

⁴ См.: KUn g R. (eds.). Computerization and Controversy, Value Conflicts and Social Choices (2nd ed.). San Diego/New York/Boston/London/Sydney/Tokyo/Toronto: Academic Press, 1996. P. 108-132.

⁵ См.: Kollock P., Smith M. Op. cit. P. 109-128.

' См.: Easterbrook S. (eds.). CSCW: Cooperation or Conflict. N.Y.: Springer-Verlag, 1993; Easterbrook SM., Beck EE., Goodlet JS., Plou. rian M., Sharpies M., Wood C.C. A Survey of Empirical Studies of Conflict // Easterbrook S.M. (eds.). CSCW: Cooperation or Conflict? L.: Springer-Verlag, 1993. P. 1-68.

⁷ В частности, М. Смит изучал управление конфликтом в игровом сообществе «MicroMTJSE». В указанном сообществе было два основных типа участников: пользователи и администраторы. Социальные конфликты возникали как внутри группы пользователей, так и пользователей с администраторами. Основными причинами конфликтных ситуаций были: сексуальные преследования, шпионаж, воровство персональной информации и рассылка спама. В процессе исследования было выявлено, что в основе социальных конфликтов лежали неоднозначно воспринимаемые социальные ценности, цели, интересы и групповые социальные нормы (см.: Smith AD. Problems of Conflict Management in Virtual Communities // Smith M.A., Kollock P. (eds.). Communities in Cyberspace. P. 134-163).

• См.: Elliott M.S., Scacchi H' F*-ee Software Development: Cooperation and Conflict in A Virtual Organizational Culture, Koch S. (eds.). Free/Open Source Software Development. Hershey, PA: IDEA Publishing, 2004. P. 152-172.

⁹ См.: Лыскин Г.Л. О коммуникативных практиках участников виртуальных сетевых сообществ разработчиков программного обеспечения с открытыми кодами // Актуальные проблемы коммуникации и культуры: Сб. науч. тр. Пятигорск: Пятигор. гос. лингвист. ун-т, 2004. С. 99-106.

¹⁰ См.: Дарендорф Р. Современный социальный конфликт. Очерк политики свободы. М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2002.

184

сения и конфликты лежат в основе большинства социальных коммуникаций, хотя большая часть из них остается непризнанной и недоступной сознательной, "рациональной" экспертизе»¹¹.

Исследователи, несмотря на различие трактовок феномена социального конфликта, тем не менее отмечают три обязательных элемента: взаимодействие, взаимозависимость и несовместимость целей участвующих в конфликте акторов¹². Действительно, в рамках социальной структуры виртуальных сетевых сообществ конфликт не дуалистичен, но диалектичен. Так, социолог К. Робинс (K. Robins) пишет: «...мы должны понимать, что различия, асимметрия и конфликт — конституционные характеристики этого мира. Идеальное общество всеобщего согласия и единодушия - не более чем иллюзия. Мы должны распознавать конституирующую роль антагонизма в общественной жизни...»¹³.

Социальный опыт, основанный на накоплении в памяти акторов результатов предыдущих социальных действий, служит основой для поиска путей разрешения возникающих противоречий. Понимание того, что социальный конфликт хотя и случаен, но, с другой стороны, неизбежен, неприятен для участвующих в нем сторон и не опасен для сообщества в целом, позволяет социальной структуре использовать последствия конфликта в целях своего развития.

Соответственно, как утверждает Питер Коллок, риск возможного кризиса социальных отношений не может служить препятствием для эволюции сообщества, а значит, необходимо любой ценой избежать искушения гарантировать гармонию функционирования сообщества. В частности, этот американский социолог пишет: «Без риска [конфликтных ситуаций] сообщества в онлайне будут унылы и не смогут обеспечить возможность для развития высоких уровней доверия»¹⁴.

В рамках разработки модели социальной структуры виртуальных сетевых сообществ мы не ставили перед собой задачи исследования феноменологии социального конфликта в киберпространстве, а лишь сделали попытку изучения влияния конфликта на социальную структуру. Кроме того, мы, ввиду ограничений по объему исследовательской работы, оставим без внимания и последствия конкуренции между участниками социальных взаимодействий^{1*}.

"Dahlgren P. Television and the Public Sphere: Citizenship, Democracy and the Media. L.: Sage

Publications, 1995. P. 107.

"Putnam L., Poole M. (eds.). Conflict and Negotiation. Beverly Hills: Sage, 1987. P. 552.

"Robins K. Cyberspace and the World We Live In // Body & Society. 1995. Vol. 12. № 3-4. P. 152. " Kollock P. The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public goods in Cyberspace // Smith M.,

Kollock P. (eds.). Communities in Cyberspace.¹⁵ Вместе с тем, хотя бы и в рамках одного абзаца поясним различие кейу конкуренцией и

конфликтом. С этой целью приведем слова известного американского социолога Роберта Пар-

185

Конфликты, происходящие на разных уровнях взаимодействий, оказывают различное влияние на функционирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. В связи с вышесказанным, будем различать:

- конфликт на уровне противостояния личности и сообщества;
- внутригрупповой социальный конфликт, происходящий на уровне подгрупп;
- межгрупповой социальный конфликт;

- конфликты на уровне социальной общности киберпространства. Независимо от уровня протекания конфликта, в первую очередь необходимо рассматривать его влияние на функцию поддержания групповой идентичности. Важнейшее значение этой функции, а также присущую ей диалектичность отмечали в своих работах еще немецкий философ и социолог Карл Маркс¹⁶ и французский социальный философ Жорж Сорель¹⁷.

Попытки принятия мер социального регулирования, полностью блокирующих возможность возникновения внутригрупповых социальных конфликтов, в конечном счете, не способствуют увеличению групповой идентичности, но, более того, ведут к деградации социальной структуры. В связи с вышесказанным, сошлемся на мнение Талкотта Парсонса, писавшего: «Социальная система, которая допускает слишком глубокое разрушение своей культуры, например, посредством блокирования процессов ее обновления, была бы обречена на социальную и культурную дезинтеграцию»¹⁸.

К каким последствиям для функционирования социальной структуры сообществ могут приводить социальные конфликты, протекающие на вышеуказанных уровнях? Конфликт на уровне противостояния личности и сообщества (если он не перерастает в конфликт на уровне подгрупп) способствует росту групповой идентичности и, тем самым, развитию социальной структуры.

Внутригрупповой социальный конфликт, происходящий на уровне подгрупп, как правило,

для социальной структуры дисфункционален, поскольку ослабляет существующие коммуникативные ка (Robert Park), который писал: «Конфликт... всегда осознан; он вызывает самые глубокие эмоции и самые сильные страсти, он мобилизует огромную концентрацию внимания и усилий. И конкуренция, и конфликт являются формами борьбы. Конкуренция при этом непрерывна и безлична, а конфликт - носит временный и личностный характер» (цит. по: Park R. Conflict // Park R., Burgess E. (eds.). Science of Sociology. Chicago, L.: Chicago University Press, 1969. P. 574-578; Парк Р. Конфликт // Теоретическая социология: Антология: В 2 ч. Ч. 1. С. 400-406).

"См.: Маркс К., Энгельс Ф Немецкая идеология // Маркс К., Энгельс Ф. Соч. 2-е изд. Т. 3. С. 54.

¹⁷ См.: Sarel G. Reflections on Violence. Glencoe, EL: The Free. Press, 1950.

"Парсонс Т. О социальных системах. С. 106.

186

связи, приводит к девальвации действующих в сообществе социальных норм, снижает эффективность использования имеющихся в распоряжении коммьюнити ресурсов и т.д. При этом, ведя речь о дисфункциональное™ (дисфункции), мы под ней будем понимать такое свойство элементов социальной структуры сообщества, проявление которого ведет к нарушению нормального (устоявшегося) функционирования коммьюнити.

Межгрупповой конфликт и конфликты на уровне социальной общности киберпространства оказывают благотворное влияние на повышение групповой идентичности и, скорее, приводят к положительным результатам для функционирования социальной структуры (если только не заканчиваются прекращением существования сообщества). Более подробно о роли позитивно настроенных маргинальных групп, вступающих в конфликт с сетевым социумом, мы поведем речь в § 3 главы 6, посвященном рассмотрению движущих сил развития социальных структур в киберпространстве.

В дальнейшем, по тексту параграфа, мы осуществим конкретизацию особенностей протекания конфликта на разных уровнях социальных взаимодействий и начнем с рассмотрения конфликта на уровне противостояния личности и сообщества. Проявление конфликта на уровне личности может выражаться в девиантном поведении (более подробно этот вопрос мы рассмотрим в следующем параграфе). Человек не может терпеть неупорядоченности окружающего его мира, включая дисфункциональность программных и технических артефактов, однако при этом в сообществе каждый по-своему понимает социальный порядок¹⁹. Различного рода попытки социального контроля над пользователями, выступающими инициаторами внутри-групповых социальных конфликтов, зачастую могут приводить к усилению проявлений отрицательной девиантности.

В соответствии с теорией «наклеивания ярлыков»²⁰, остальные пользователи стремятся каким-то образом обозначить отрицательную девиантность таких «нарушителей» и применить к ним какую-либо форму наказания (ограничение деятельности и даже исключения данного пользователя из сообщества). При этом сторонники теории «наклеивания ярлыков»²¹ убеждены, что указан-

¹⁹ Как верно заметил американский социолог Т.С. Шеллинг (T.C. Schelling), существует множество микроповодов для макроповедения (см.: Scheuing T.C. *MicroniaQ-res and Macrobehavior*. N.Y.: W.W. Norton and Company, 1978).

²⁰ См.: Осипов ГМ. Теория «наклеивания ярлыков» (лейблинга) // Российская социологическая энциклопедия. С. 563-564.

²¹ См., к примеру, по указанной проблематике: Braithwaite J. *Crime, Shame, and Reintegration*. Cambridge» Cambridge University Press, 1989.

187

ные действия участников сообщества еще больше стимулируют «нарушителей» к нарушению социальных норм, и в конечном счете их начинают воспринимать как неисправимо инакомыслящих. Соответственно, в данном случае социальный конфликт есть апогей избирательности социальной памяти группы по отношению к индивиду, ее подверженности различным факторам.

Таким образом, установка относительно того или иного пользователя или группы пользователей бывает либо позитивной, либо негативной. При этом «установки выступают как субъективные ориентации, предписывающие отдельным лицам и социальным группам определенные правила поведения»²². Единожды появившись, в дальнейшем установка начинает играть роль конституирующего фактора поведения человека, оказывая влияние на его статус и ролевое поведение.

Внутригрупповые конфликты являются следствием противостояния акторов, разделяющих различные социальные ценности. Виртуальные сетевые сообщества различаются по степени терпимости к проявлениям внутригрупповых конфликтов. Такая социальная ценность, как готовность урегулировать конфликтную ситуацию и неспособность к конфронтации, играет большую роль в системе сбалансированных социальных отношений в киберпространстве.

На наш взгляд, в онлайне социальный конфликт непосредственно связан с информационной стратификацией участвующих в противостоянии участников сообщества. Даже обладая одинаковым статусом в рамках сетевого сообщества, индивиды могут быть стратифицированы по множеству других оснований, что при определенных условиях может служить основанием для возникновения конфликта. Зачастую в сообществе происходит даже борьба за сам способ урегулирования социального конфликта — использования логических (непротиворечивых) аргументов или же администрирования, основанного на существующих социальных статусах.

При этом трудно вообразить, что сообщество останется устойчивым, в то время как члены группы не имеют никакого доступа к механизмам разрешения конфликта, чтобы обсудить правила и социальную опасность действий участвующих в конфликте сторон²³. В связи с этим представляется важным существование в рамках комьюнити не только легитимных «центров принятия решений», но и «централизованных механизмов, позволяющих [при необходимости] разрешать конф-

²² Омаров АМ. Управление: искусство общения. М.: Советская Россия, 1983. С. 49. " См.: Smith AS). *Problems of conflict management in virtual communities* // Smith M.A., Kollock P. (eds.). *Communities in Cyberspace*. P. 134-163.

ликтные ситуации»²⁴. В отсутствие указанных механизмов вся ответственность за разрешение противостояния ложится на лидеров группы.

Лидерам сетевых сообществ приходится соблюдать баланс между экономическими целями и социальной ответственностью, что не только может описываться с точки зрения этики, но и служить основанием для ролевого конфликта²⁵. Эмпирические исследования показывают, что в телекоммуникационных сетях трудности осуществления координации деятельности акторов выше, чем в офлайне. При этом внут-ригрупповые социальные конфликты протекают с большими осложнениями, а осуществление функций неформальных лидеров требует больших усилий, чем аналогичные действия в офлайне²⁶.

Кроме того, быстрому разрешению внутригруппового социального конфликта способствует максимально точная формулировка сути разногласий сторон. Дегерсонализация противостояния позволяет снизить его остроту и уменьшить количество неконструктивных интеракций участников.

Закрытые сообщества и сообщества с ограничением по приему новых участников, как правило, являются виртуальными клубами единомышленников, в которых социальные конфликты, хотя и имеют место, тем не менее они более редки и менее эмоционально насыщены, чем в сообществах со свободным доступом. В свою очередь, в сообществах межличностного общения конфликты носят более обостренный характер, чем в группах, не основанных на технологиях непосредственной коммуникации между участниками.

На протекание внутригруппового конфликта влияет множество факторов: наличие контактов участников конфликта не только в онлайн, но и в офлайне; уровень информационной культуры; доминирующий тип социальных взаимодействий в рамках сообщества и т.д. В последнем случае следует различать группы с аффективными и фрагментарными типами взаимодействий.

Сообщества с аффективным типом коммуникативных практик за счет преобладания сильных связей стремятся захватить человека целиком (к примеру, к такому типу сообществ можно отнести делинквентно настроенные группы хакеров, функционирующие в

^m Ostrom E. The Danger of Self Evident Truths // PS: Political Science and Politics. 2000.

Vol. XXXIII. № 1. March. P. 35. ^a Более подробно о конфликтах, связанных с социальной ролью лидера сообщества, см.: SaarelU S.

Corporate ethics and the entrepreneurial theory of «social success» // Business Ethics Quarterly.

1999. № 9. P. 639-649; Froelich KJ, Kottke JLL. Measuring individual beliefs about organizational

ethics // Educational and Psychological Measurement. 1991. № 51. P. 377-383. ^m Более подробно см.: McGrath JX., Hollnaghshead AJ. Groups interacting with technology: Ideas,

issues, evidence, and an agenda. Newbury Park, CA: Sage, 1994.

киберпространстве религиозные секты и т. д.). В таких сообществах за счет диффузного характера взаимодействий социальные конфликты будут носить более жесткий характер, чем в группах, интересы участников которых носят периферический характер.

В сообществах с фрагментарным типом взаимодействий очень важно, чтобы сами участники группы осуществляли профилактику потенциально конфликтных ситуаций. При этом даже если какие-либо отклонения от соблюдения внутригрупповых социальных норм и будут иметь место, тем не менее санкции за их нарушение были бы приемлемыми для участников противостояния и не способствовали бы дальнейшему разрастанию внутригруппового конфликта. Вместе с тем, независимо от типа преобладающих взаимодействий (фрагментарных или же аффективных), социальный конфликт оказывает влияние на трансформацию чувства групповой идентичности участников виртуальных сетевых сообществ.

Межгрупповые социальные конфликты. В глобальных телекоммуникационных сетях общего пользования при отсутствии единого центра любой сервер может рассматриваться как вершина микроиерархии интересов пользователей. Одним из следствий такого положения является тот факт, что каждое виртуальное сетевое сообщество, формирующееся вокруг информационного ресурса, может иметь собственную систему нравственных ценностей. Соответственно, не может идти речи об общесетевых духовных ценностях и единообразии социальных мотиваций индивидов.

При этом очевидна и неизбежность возникновения противоречий, как между отдельными пользователями, так и между социальными группами. Кроме того, в киберпространстве социальные группы, даже занимающиеся сходными видами деятельности, могут при этом преследовать разные цели²⁷, столкновение которых может стать основой возникновения противостояния. В онлайне, так же как и в офлайне, воспроизводятся неравные стартовые возможности, сохраняется неравномерность доступа к информационным ресурсам, властным полномочиям.

²⁷ В качестве примера рассмотрим сообщества хакеров. Так, известная хакерская группа из Германии «Клуб компьютерного хаоса» (Computer Chaos Club) осудила сетевые сражения, происходившие после террористических актов 11 сентября 2001 г. в США. «Мы не можем принять разделение мира на хороших и плохих и использование для такого деления, в каких бы то ни было целях, религии, - заявил представитель клуба Анди Мюллер-Магун. — В такой ситуации недопустимо обрубать каналы коммуникаций, тем самым только помогая невежеству» (цит. по: Хакеры готовы к сетевой войне // [Электронный ресурс]. Сайт Всемирной службы Би-Би-Си, 2001, 17 сентября. Режим доступа: http://news.bbc.co.uk/1/hi/russian/sci/tech/newsid_1549000/1549040.stm. Загл. с экрана. Язык рус).

В значительной мере благодаря социальному конфликту происходит установление и сохранение границ между виртуальными сетевыми сообществами. Конфликт задает границы между сообществами благодаря усилению чувства коллективной идентичности. Межгрупповой конфликт усиливает процессы формирования групповой идентичности, как на микроуровне, так и на макроуровне (информационная война). Для участников сообществ различие между «своей» группой и чужими зачастую происходит через конфликт.

Кроме того, взаимное «отталкивание» между виртуальными сетевыми сообществами, устанавливая равновесие между действующими на одном информационном поле акторами, помогает сохранять целостность социальной структуры²⁸. По этому становится возможным как соперничество между разнородными социальными структурами, так и неприкрытая борьба.

К примеру, в киберпространстве имеют место конфликты между противоборствующими хакерскими группировками делинквентной направленности за право контроля над компьютерами своих жертв. Указанное противодействие может проявляться как на уровне враждебных коммуникативных практик, так и в разработке кода программных артефактов. В частности, в начале XXI века рост числа компьютерных вирусов привел к тому, что многие из них, с целью постановки телекоммуникационного оборудования под свой контроль, имеют функцию противодействия «чужих» вирусам, уже находящимся на зараженных компьютерах.

Несмотря на указанные противоречия, было бы ошибочно как недооценивать, так и преувеличивать эффект деструктивного воздействия хакерских террористических групп на функционирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ³⁰. В онлайн-

²⁸ Отметим, что Т. Парсонс хотя и отмечал необходимость поддержания гармонии между социальной структурой и окружающим ее социальным миром, тем не менее не затрагивал в связи с этим конфликт (см.: Parsons T. *Essays in Sociological Theory*. Glencoe: The Free Press, 2 ed., 1964). Однако, на наш взгляд, хотя конфликт и не является элементом самой структуры, но в телекоммуникационных сетях реально влияет как на формирование и поддержание групповой идентичности, так и на межгрупповые взаимодействия, а также на «здоровье» пользователей.

²⁹ К примеру, в начале 2004 г. в сети Интернет развернулась настоящая война между авторами компьютерных вирусов MyDoom, Bagle и Netsky. В рассылавшихся вирусах даже содержались угрожающие послания с ненормативной лексикой в адрес конкурентов: «Keizer G. Dueling Hackers Sparked Bagle, Netsky Worm Blitz // Tech Web News. 2004. 3 March; Whipp M. Rapid MyDoom, Bagle and Netsky variants do battle to control your computer, 'C Pro- 2004. 3 March»).

³⁰ Практика сетевых конфликтов свидетельствует о том, что в ходе протеста-ургия тех или иных виртуальных сетевых сообществ чаще всего страдают ки-в чем не являются пользователи, не имеющие отношения к конфликтующим группам. В качестве примера можно привести широко освещавшиеся в печати атаки делинквентно ориентированных хакеров на различные информационные ресурсы сети Интернет. Такого рода модели социального поведения, провоцирующие все современные международные конфликты, описываются термином «хактивизм» (hacktivism).

191

не типичные террористические группы являются небольшими по количественному составу и не очень хорошо финансируемыми.

Американский исследователь Брюс Хоффман (Bruce Hoffman) обращает внимание также на тот факт, что большинство групп кибертеррористов достаточно консервативны. Соответственно, разработка инновационных программных артефактов, предназначенных

для нападения на серверы потенциальной жертвы, происходит только при появлении в киберпространстве новых виртуальных сообществ делинквентного поведения³¹.

Говоря о причинах организационной инерции уже существующих виртуальных сетевых сообществ, нацеленных на межгрупповые конфликты, необходимо в первую очередь отметить высокую стоимость разработки новых программных артефактов, используемых для организации делинквентной деятельности в киберпространстве. Мы столь подробно останавливаемся на экономических аспектах функционирования указанных социальных групп исключительно для того, чтобы оценить степень их опасности для функционирования глобальных общностей пользователей телекоммуникационных сетей.

Было бы ошибкой в свете вышесказанного утверждать, что межгрупповые взаимодействия ориентированы только на социальный конфликт. Внешние группы могут как становиться объектом враждебных чувств, так и выступать в качестве позитивного референта, однако эта тема выходит за рамки обсуждаемой нами проблемы социальных конфликтов.

Конфликты на уровне социальной общности киберпространства. Социальный порядок в символических системах, к которым и относится социальная система киберпространства, имеет два аспекта. Первый из них связан с организацией символических коммуникативных взаимодействий. Вторым же - с взаимной мотивационной ориентацией участвующих в интеракциях акторов на нормативный аспект ожиданий (проблема порядка по Томасу Гоббсу³²).

Как отмечал еще Талкотт Парсонс, сложные системы — организмы, личности и общества — обладают способностью накапливать и передавать информацию, и в них возникают процессы управления и самоорганизации. Такая система, подвергнувшись раз-

³¹ Hoffman B. Terrorism Trends and Prospects // Lesser I.O., Hoffman B., Arquilla J., Ronfeldt D., Zanini M., Jenkins B. (eds.). Countering the New Terrorism. Santa Monica, CA: RAND, MR-989-AF, 1999. P. 36.

³²Как писал Томас Гоббс (Thomas Hobbes), «сила и мошенничество... два кардинальных достоинства» (цит. по: Hobbes T. Leviathan. L.: Penguin, [1651] 1968. P. 130).

рушительному воздействию, способна возвращать себе равновесие³³. Соответственно, даже если в случае действий деструктивных сил одна из глобальных телекоммуникационных сетей, входящих в структуру киберпространства, будет разрушена³⁴, за счет накопленных в социальной системе киберпространства знаний эта сеть будет восстановлена, хотя и с новыми качествами.

В развитие идей Т. Парсонса можно прогнозировать неизбежность возникновения противоречий в киберпространстве, связанных с невозможностью полной интеграции целей группы. Речь можно вести как о горизонтальной плоскости взаимоотношений с однопорядковыми социальными образованиями (единицами виртуальных сетевых сообществ), так и вертикальной плоскости, с объединяющими эти единицы социальными системами более высокого уровня. Это дает основание рассматривать глобальное киберпространство как совокупность частных сетей, каждая из которых имеет свой правопорядок.

В борьбе за контроль над поведением сообщества одни виртуальные коллективы³⁵ стремятся подчинить себе другие. Степень расхождения в коллективных целях разного уровня может доходить до разных значений, вплоть до прямого противостояния.

Существует большое число акторов, способных использовать телекоммуникационные технологии в террористических целях, т.е. противостоящих как социальным группам, так и социальным институтам киберпространства. К примеру, в своем стремлении установить «квазипорядок» в глобальном сетевом сообществе виртуальные комьюнити кибертеррористов вступают в конфликт с остальным социумом киберпространства. Тем не менее было бы ошиб-

³³ Парсонс Т. О социальных системах.

³¹ Российский исследователь Игорь Мажаров пишет: «В действительности киберугроза может представлять реальную опасность только в случае коллективного массированного и умышленного воздействия на отдельные критические точки заранее выбранной в качестве жертвы системы. Такие угрозы лишь в некоторых случаях исходят от личностей, имеющих антиобщественные намерения или преступные замыслы. Самую серьезную угрозу могут представлять только организации и правительства, способные сконцентрировать технические и людские ресурсы для направленных киберударов. И в значительной степени критическим фактором в этой ситуации остается фактор человеческий: в конечном счете, только человек способен открыть или закрыть вход в систему для врага». Действительно, взлом компьютерных систем требует знаний о плохо защищенных точках входа в сети, содержащие конфиденциальную информацию. Это возможно только в случае владения информацией об используемых программных артефактах, системе контроля, графиках проверок и т.п. (см.: Мажаров И. Бой в пустоте // PC WEK RE. 2001. № 37(307). С. 23-25).

³⁵ С точки зрения американского социолога Талкотта Парсонса, коллективом является любая система, включающая в себя согласованные действия группы личностей, ориентированных на достижение коллективной цели или системы коллективных целей (см.: Parsons T. *The System of Modern Societies*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1966. P. 29).

193

кой абсолютизировать возможности кибертеррористов, противостоящих не только отдельным виртуальным сетевым сообществам, но и государству как социальному институту киберпространства.

Катализаторами процессов консолидации и дифференциации межгрупповых взаимодействий в киберпространстве очень часто выступают социальные конфликты, происходящие не только в онлайне, но и в офлайне (войны, включая экономические; террористические акции и т.д.)³⁸. На функционирование сообществ может оказывать воздействие государство как социальный институт, во время конфликтов блокируя доступ как к отдельным ресурсам, так и к возможности использования средств связи в целом³⁷. Все это еще больше усложняет процесс социального анализа. Сетевые социальные конфликты и формы проявления делинк-вентного поведения акторов в обозримой перспективе будут продолжать оставаться в сфере общественного внимания, а значит, и в

сфере академического интереса.

В завершение параграфа кратко подведем итоги рассмотрения роли социального конфликта в процессах трансформации социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. В силу различий у индивидов информационных интересов и мотивов осуществления взаимодействий, в сообществах периодически возникают социальные конфликты, одной из функций которых выступает разрешение противоречий, а следовательно, и стимулирование обновлений социальных структур. Социальный конфликт, не являясь элементом социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, тем не менее реально оказывает влияние на процессы социальных взаимодействий.

Дуализм социальных конфликтов заключается в том, что, с одной стороны, их в своих интересах используют акторы отрицательной девиантной направленности, а с другой стороны, благодаря социальному конфликту происходит эволюция социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. Бывает так, что к примеру, в 1992 г. во время противостояния между республиками бывшей Югославии пользователями из этих стран в киберпространстве было создано виртуальное межгрупповое объединение сторонников мирного разрешения конфликта, которое получило название «Сеть «Zamir» (За мир). Это стало одной из первых попыток использования возможностей электронной почты для организации межгрупповых взаимодействий в киберпространстве. Координацию действий подобного рода сообществ осуществляла международная организация «Ассоциация для прогрессивных коммуникаций» (Association for Progressive Communications), основной целью которой было содействие процессам социального обмена не только пацифистских, но и женских, а также экологических организаций.

¹⁷ К примеру, в Узбекистане по распоряжению правительства блокируются сотовые телефоны участников демонстраций и митингов. Тем самым временно перекрывается один из важнейших каналов координации деятельности участников сообществ.

194

конфликт, выступающий отражением дуализма традиция - инновация, сопровождает процесс появления новых информационных ресурсов, а значит, и новых сетевых сообществ.

Конфликт, с одной стороны, способствует повышению эффективности социальной структуры, а с другой — приводит к росту дисфункциональностиTM. Так, конфликт с внешними группами усиливает групповую сплоченность виртуального сетевого сообщества, внутригрупповой же конфликт может как способствовать процессам эволюции социальной структуры, так и увеличивать ее дис-функциональность. Конфликт неразрывно связан с проявлениями девиантного (делинквентного) поведения, которые мы рассмотрим в следующем параграфе монографии.

§ 3. Паттерны девиантного и делинквентного коммуникативного поведения акторов в киберпространстве

Тот, кто пожелал бы подвести итог своей жизни, должен подсчитать не радости, которыми он наслаждался, а беды, которых он избежал.

Артур Шопенгауэр

Рассматривая акты коммуникации, осуществляемые акторами в рамках социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, на наш взгляд, стоит особо выделить паттерны девиантного и делинквентного коммуникативного поведения. Как было ранее

отмечено, структурные особенности являются одновременно условием и результатом социальных действий, совершаемых индивидами, являющимися при этом частью социальной структуры. И в этом отношении как отрицательное, так и положительное девиантное поведение влияет на конструирование социального мира участников сообществ, поскольку благодаря проявлениям девиантности в сообществах может возрастать дисфункциональность и могут появляться дополнительные возможности для развития.

Параграф мы начнем с рассмотрения основных исследовательских подходов к изучению феномена девиантности, после этого представим наше видение детерминант девиантного поведения, а также паттернов социальных интеракций делинквентно настроенных акторов. Поскольку девиантное поведение способствует развитию аномии, эту социальную проблему мы также исследуем, но уже в конце параграфа.

В общественных науках интерес к исследованию нарушений правил и социальных норм имеет давние традиции, и в рамках социологии основные научные подходы, объясняющие феномены «социальной нормы», «социальных отклонений» и «девиантного поведения», применительно к поведению акторов в офлайне достаточно хорошо разработаны. В частности, они изучаются в рамках теорий социального неравенства, аномии, социальной дезинтеграции (дезорганизации). В этой связи стоит упомянуть теорию социальной аномии Э. Дюркгейма; учение о социальной норме, социальном контроле и институте норм Т. Парсонса; теорию связи абсолютных норм с культурными нормами и относительность норм и отклонений П. Уорсли;

196

теорию социальных детерминант коллективного поведения, девиаций и социального контроля Н. Дж. Смелзера.

Что же касается проблематики отрицательного девиантного поведения акторов в киберпространстве, то в настоящее время, как в России¹, так и за рубежом, скорее необходимо вести речь о фрагментарности проводимых исследований², чем о формировании логически непротиворечивых теоретических концептов. Современные реалии академического мира таковы, что, ведя речь о формировании информационного общества, исследователи стараются обходить стороной вызовы, обусловленные новыми формами девиантности.

Таким образом, можно констатировать, что в вопросах изучения отклоняющегося поведения индивидов в киберпространстве в целом, и влияния его на функционирование социальной структуры в частности, образовалась познавательная лакуна. При этом, учитывая специфику изначально поставленной задачи, в нашем исследовании мы рассмотрим только проявления девиантного поведения, влияющие на функционирование социальной структуры сообществ.

Сложность изучения проявлений девиантности вызвана необходимостью междисциплинарного подхода к изучаемому явлению. Девиации определяются множеством зависимых и взаимообуслов-

¹ Тем не менее следует упомянуть большой вклад в разработку указанной проблематики со стороны известного российского психолога А.Е. Войскунского, а также его учеников и коллег О.Н. Арестовой, Ю.Д. Бабаевой, Л.Н. Бабанина, Е.П. Белинской, О.В. Смысловой и др. Приходится признать, что в изучении процессов девиантности отечественная

социологическая наука значительно отстает от уровня соответствующих исследований, осуществляемых социальными психологами. Публикации указанных авторов, в частности, см.: Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М. Можайск-Терра, 2000.

² В основном академические исследования, посвященные проявлениям девиантности в киберпространстве, сводятся к анализу поведения хакеров. При этом отметим различие научных публикаций о хакерах и их образом, создаваемым прессой. Мы акцентируем внимание на масс-медиа в связи с тем, что именно пресса служит источником социальной мифологии, влияющей на процессы первичной социализации пользователей (о которых шла речь во второй главе нашего исследования). Эксперт по компьютерным преступлениям Донн Паркер (Donn Parker) еще в 1983 г. собрал и проанализировал более чем тысячу публикаций американской прессы, в которых речь шла о компьютерных преступлениях. При этом Паркер пришел к нескольким выводам. Во-первых, публикации отличались низким качеством, и большая часть так называемых «компьютерных» преступлений, по сути, не являлась таковыми. Во-вторых, именно благодаря газетным публикациям было привлечено внимание Конгресса США к необходимости разработки законодательства, связанного с противодействием новой форме преступности (цит. по: Hollonger JJ, Lanza Kaduce L. The Process of Criminology: The Case of Computer Crime Law // Henry S., Einstadter W. (eds.). The Criminology Theory Reader. N.Y.: NY University Press, 1998. P. 314-315). Таким образом, если в научных исследованиях делается попытка максимально объективно разобратся в сути феномена, то в прессе хакеров чаще всего мифологизируют, сравнивая их либо с преступниками, либо с супергероями: и те и другие обладают исключительными способностями, но ни те и ни другие не понимаемы обществом. После того как образ сформирован, он, становясь архетипом, начинает клонировать себя в реальных людях. Так, в частности, происходит воспроизводство делинквентных практик.

ливающих факторов, среди которых не только социальные, но социально-психологические, биологические и иные³.

Необходимо отметить, что проявления положительной девиантности⁴ гораздо реже привлекают внимание академических исследователей, чем деструктивные действия. Хотя именно благодаря положительному девиантному поведению в значительной мере стимулируются эволюционные процессы в сообществах. Проявления положительного девиантного поведения будут нами рассмотрены в § 3 главы 6, сейчас же сосредоточим наше внимание на отрицательных девиантных и делинквентных⁵ социальных практиках. Важность указанной проблематики несомненна, поскольку, как заметил британский криминолог Лоук Х.С. Халсман (Louk H.C. Hulsman): «Процесс криминализации - один из способов строительства социальной действительности»⁶.

Классификация девиантного поведения в онлайн и в офлайн имеет много общего. «Отклоняющееся» поведение классифицируется по следующим основаниям:

- по субъекту (индивид, группа, страта и др.);
- по характеру проявления (инновационные, делинквентные, нетрадиционные, непривычные);
- по форме проявления (латентные и открытые);

- по частоте проявления (случайные и устойчивые);
- по целевой направленности (корыстные, амбициозные и др.);
- по типу нарушения норм (мораль, право, традиции, этикет и др.)»⁷.

³ Для иллюстрации приведем только один пример. Рыночные реалии таковы, что для программных артефактов стоимостью ниже 30 долларов США не существует эффективно действующей модели продаж ни в офлайне, ни в онлайне. В связи с этим у пользователей телекоммуникационных сетей существует стойкое убеждение в том, что малофункциональные программные артефакты должны быть бесплатными и их разработка - удел любителей, исповедующих принципы как положительного, так и отрицательного девиантного поведения.

* В качестве примера позитивно отклоняющегося поведения можно привести социальное творчество, проявляющееся как в сфере информационной культуры, так и в организации социальных взаимодействий в рамках социальной структуры виртуальных сетевых сообществ (см.: Бабаева ЮД. Одаренность в сфере информационных технологий: проблемы и перспективы исследования // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале [www. Auditorium.ru](http://www.Auditorium.ru). С. 35-46; Концевой МЛ. Компьютерные технологии как фактор раскрытия художественной одаренности ребенка. Там же. С. 203-211; Войскунский АЛ. Развитие речевого общения как результат применения Интернета. Там же. С. 232-242).

¹ В английском языке для обозначения киберпреступников используется термин *cyberscofflaws*.

¹ Hulsman LJi.C. Critical Criminology and the Concept of Crime // Muncie J., McLaughlin M., Langan M. (eds.). Criminological Perspective: A Reader. L.: SAGE publications Ltd., 1996. P. 301.

⁷ Романенко ММ. Социологические проблемы отклоняющегося поведения // Тез. докладов и выступлений на П Всерос. социолог. конгрессе «Российское общество и социология в XXI веке: социальные вызовы и альтернативы»: В 3 т. Т. 2. С. 744-745.

198

Кроме того, необходимо различать первичную и вторичную девиантность. Вторичная девиантность определяется социальной реакцией эго по отношению к его же девиантному поведению, в то время как первичная девиантность - это и есть проявление противоречащего устоявшимся в сообществе социальным нормам поведения. Детерминанты отрицательного девиантного поведения чаще всего действуют комплексно, однако в ряде случаев различные виды девиаций могут обуславливать друг друга (хотя в последнем случае выявить корреляцию бывает достаточно сложно)⁸.

Основное же отличие отрицательной девиантности в онлайне от аналогичных феноменов в офлайне заключается в специфических формах социальных практик. Формы проявления отрицательного девиантного поведения достаточно разнообразны, при этом наиболее известны из них: рассылка спама⁹, распространение компьютерных вирусов и червей¹⁰, киберсталкинг¹¹, онлайн-

К примеру, владеющие навыками программирования пользователи, на чей компьютер в процессе отрицательных девиантных действий со стороны других акторов попала та или иная версия компьютерного вируса, могут в определенных ситуациях на основе вредоносной программы создать собственный программный артефакт и т.д.

¹ Под термином «спам» понимается рассылка неустраиваемых пользователем рекламных и аналогичных рекламным электронных писем. Социальная история этой формы отрицательного девиантного поведения началась практически одновременно с процессами институционализации социальных взаимодействий в телекоммуникационных сетях. 3 мая 1978 г. представитель компании Digital Equipment Corporation, производителя миникомпьютеров, разослал всем пользователям сети Арпанет письмо, в котором сообщалось о дате демонстрации новых моделей компьютеров. Это письмо вызвало шквал негодования со стороны пользователей, однако название «спам» подобные сообщения получили несколько позже. Назойливые электронные письма стали называть спамом после знаменитого скетча британской комик-группы Monty Python, в котором посетителям ресторана со всеми блюдами дополнительно подавали колбасный фарш (spam) фирмы «Normel Foods». Впервые реклама, рассылаемая электронным путем, была названа спамом в 1993 г., когда Ричард Деппю, администратор сети Usenet, по ошибке разослал одно и то же письмо в 200 экземплярах. Интересно, что официальные организации и ряд СМИ в США не используют термин «спам», этого добились юристы производителя консервов «Normel Foods». Вместо этого применяется аббревиатура UCE (unsolicited commercial e-tail), что, кстати, более точно отражает суть явления. Сдан, распространяющийся по интернет-пейджерам, получил название spIM. Практически везде в социальной системе киберпространства спам рассматривается как источник социальных конфликтов между пользователями. В частности, спам можно представить как кражу вычислительных и иных ресурсов, принадлежащего пользователю артефакта, предназначенного для осуществления взаимодействий в телекоммуникационных сетях. Спам способствует взаимной изоляции акторов в ки-берпространстве и наносит вред свободе осуществления коммуникативных взаимодействий. Вызвано это тем, что универсальных способов противодействия рассылке спама не выработано, а существующие технологии неизбежно приводят к уменьшению коммуникативных практик. Проведем аналогию со средневековыми эпидемиями: распространению спама способствует неосведомленность индивидов о природе и механизмах этого социального феномена.

¹⁰ Автор сознательно делает акцент на компьютерных вирусах, хотя существуют и вирусы, нацеленные против сотовых телефонов. Однако статистика свидетельствует, что сотовые телефоны гораздо в меньшей степени подвергаются атакам, чем персональные компьютеры. Вирусам удается нанести серьезный ущерб персональным компьютерам из-за того, что компьютеры многофункциональны (в отличие от сотовых телефонов), и это предоставляет разработчикам вирусов больше возможностей для разработки соответствующих программных артефактов.

вое мошенничество - «фишинг»¹², рассылка «шпионских» программных артефактов¹³, сетевой вандализм, анонимное распространение по компьютерным сетям ложной информации о коммерческих структурах¹⁴ и т.д.

На начальном этапе развития телекоммуникационных сетей в академической среде высказывалась точка зрения о неизбежном росте отрицательной девиантности в новых условиях социальных

Соответственно, проблема вирусов гораздо более актуальна для пользователей персональных компьютеров, чем для владельцев сотовых аппаратов, подсоединенных к глобальным сетям, в том числе и сети Интернет. Если же речь вести о стандартных, простейших сотовых аппаратах, которыми пользуются строго по назначению - для разговоров, то такой телефон технически невозможно заразить вирусом. Компьютерными червями называется подкласс вирусов, для которых характерно распространение без участия пользователей. Червь пересылает свою полную копию (иногда модифицированную) через сети. Первый интернет-червь был создан в 1988 г. студентом-выпускником Корнельского университета Робертом Т. Моррисом (Robert T. Morris).

¹¹ Под киберсталкингом {cyberstalking} понимается систематическое использование средств электронной связи для сексуального преследования или запугивания кого-либо, например, посредством отправки сообщений электронной почты с угрозами. Термин на момент написания настоящей работы не получил однозначного русскоязычного аналога. Впервые появился в 2003 г. в «Оксфордском толковом словаре английского языка».

¹² Под онлайн-мошенничеством, получившим название «фишинг» (phishing), понимается дистанционное овладение персональными данными пользователей. В частности, речь может идти о рассылке от имени крупных банков фальшивых электронных писем, в которых содержится просьба «уточнить» персональные данные клиентов (номер кредитной карты и ПИН-код) в связи с установкой новой системы безопасности и т.д. Кроме того, возможно создание ложесайтов крупных компаний. Действуя якобы от их имени, мошенники пытаются заключить контракты с заказчиками и подвигнуть их перечислить деньги в свою пользу. Термин «фишинг» (как и вышепредставленные специальные англоязычные термины) мы предпочитаем транслитерировать, ибо он не поддается точному переводу и, соответственно, не получил однозначного русскоязычного аналога. Англоязычная терминология широко используется не во всех странах, и, к примеру, в Германии лиц, занимающихся указанной делинквентной деятельностью, называют «ловцами паролей — «Passwort-Fischer», а если используется калька с английского языка «фишинг», то в немецком это будет транслитерировано как «Phishing».

¹³ «Шпионские» программные артефакты в англоязычной литературе получили название «spyware». Само слово «spyware» (англ., шпионское изделие) впервые появилось в сети Usenet 16 октября 1995 г. в шуточной заметке о бизнес-модели корпорации Microsoft. В современном смысле этот термин был впервые использован в 1999 г. компанией Zone Labs в ее пресс-релизе, посвященном выпуску программного артефакта «Zone Alarm Personal Firewall». В начале 2000 г. Стивом Гибсоном (Steve Gibson) была создана первая anti-spyware программа, получившая название «OptOut». В полной мере термин «spyware» может применяться только по отношению к «троянским коням» и перехватчикам ввода с клавиатуры. Чаще же всего термин «spyware» используется некорректно, поскольку множество называемых этим термином программных артефактов хотя и осуществляют сбор персональной информации, тем не менее не всегда отправляют собранные данные на удаленный сервер, и сами авторы таких программ называют их «adware».

¹⁴ Для обозначения такого социального феномена, как анонимное распространение по

компьютерным сетям ложной информации о коммерческих структурах, в английском языке используется специальный термин «cybersmearing» (см.: Naples GJ., Maker M. Cybersmearing: A Legal Conflict between Individuals and Corporations // The Journal of Information. Law and Technology (JILT). 2002. №2, 16 August). Феномен «cybersmearing» появился практически сразу с началом коммерческого использования сети Интернет. Несмотря на то, что указанная дефиниция неоднократно использовалась в судебной практике в США, до настоящего времени не существует устоявшегося определения феномена диффамации в киберпространстве, осуществляемой с целью нанесения морального или материального ущерба коммерческим структурам (см.: Goldhaber MM. Cybersmear Pioneer // The National Law Journal. 2000. 17 July. A20).

200

взаимодействий. Логика сторонников этой идеи заключалась в следующем. Поскольку коммуникации в киберпространстве носят в основном вербальный характер, из-за недостатка невербальных проявлений (которые берут на себя часть негативных реакций), участники компьютерно-опосредованной межличностной коммуникации должны проявлять антиобщественное поведение гораздо чаще, чем это происходит при офлайн-взаимодействиях¹⁵.

Вместе с тем в ходе эмпирических исследований не нашла подтверждения гипотеза о потенциальном увеличении актов отрицательного девиантного поведения в онлайне по сравнению с офлайн-ом¹⁶. Полученные результаты объясняются тем фактом, что в основе функционирования виртуальных сетевых сообществ лежат принципы сотрудничества. Индивиды подсознательно стремятся к таким моделям коммуникативных взаимодействий, в которых не было бы необоснованной критики, оскорблений или иных проявлений отрицательной девиантности¹⁷. Соответственно, факты девиантного поведения являются, в целом для социальных структур, неизбежным проявлением только одной из граней социальных отношений. И одним из таких проявлений, в частности, является феномен виртуального насилия¹⁸. На примере указанного феномена мы рассмотрим паттерны социальных интеракций делинквент-но настроенных акторов, осуществляемых ими в виртуальных сетевых сообществах (делинквентные интеракции, направленные вне сообществ и получившие название «кибертерроризм», будут нами рассмотрены чуть позже).

В рамках социальных структур наиболее общая форма отрицательного девиантного поведения проявляется в принципиальной

¹⁵ См.: Short J., Williams E., Christie B. The social psychology of telecommunications. L.: Wiley, 1976;

Sproull L., Kiesler S. Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication //

Management Science. 1986. № 32. P. 1492-1512; Kiesler S. The hidden messages in computer networks // Harvard Business Review. 1986. № 64. P. 46-54; 58-60. ¹⁶ См.: Walther JJS. Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal

interaction // Communication Research. 1996. Vol. 23. № 1. P. 3-43; Rafaeli S., Sudweeks F.

Interactivity on the nets // Sudweeks F., McLaughlin M., Rafaeli S. (eds.). Network and netplay. Cambridge, MA: MIT Press, 1998. P. 173-189; Lea M., O'Shea T., Fung P., Spears R. Flaming in computer-mediated communication // Lea M. (eds.). Contexts of computer-mediated communication.

Hemel Hempstead, UK: Harvester Wheatsheaf, 1992. P. 89-112.

¹⁷ См.: Turkic S. life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. N.Y.: Simon & Schuster, 1995.

¹⁸ Одной из первых публикаций, посвященных насилию в киберпространстве, была статья: Dibbeli J. A rape in cyberspace // Village Voice. 1993. Dec 21. P. 237-261. По данным Центра анализаконфликтных ситуаций США, в конце 2003 г. в американском секторе сети Интернет насчитывалось более 1400 сайтов, групп новостей, списков рассылки и чатов, пропагандировавшихнасилие, в Великобритании их было около 1000, в России — более 900 (дят. по: Коныгина Н.Толерантность.ру. Психологи, социологи и педагоги хотят очистить Интернет от насилия //Известия. 2004. 3 февр.).

201

нетерпимости к иным взглядам¹⁹. При этом в процессе коммуникативного взаимодействия используются аргументация *ad hominem*²⁰, т.е. обсуждается не существо тех или иных проблем, но ведется неприкрытая атака на личность собеседника.

В настоящее время отсутствуют признаваемые большинством участников академического сообщества определения указанного коммуникативного феномена. В частности²¹, исследователи характеризуют указанные паттерны как: «иронические комментарии»²², «злые критические личные сообщения»²³, «порочащие нападения»²⁴, «асоциальные взаимодействия»²⁵, «устная агрессия»²⁶, «уничижительный, непристойный и несоответствующий» ситуации текст²⁷, «грубые и оскорбительные нападки»²⁸, «подстрекательские замечания»²⁹, «враждебное устное поведение»³⁰, оскорб-

¹⁹ См.: Dery M. (eds.). Flame wars: The discourse of cyberculture. Durham, NC: Duke University Press, 1994; Millard WJ. I Flamed Freud: A Case Study in Teletextual Incendiarism // Porter D. (eds.). Internet culture. N.Y.: Routledge, 1997. P. 145-159.

²⁰ Рассмотрение указанного коммуникативного феномена выходит за рамки настоящей работы, имы всего лишь упомянем существование трех базовых видов аргументов *ad hominem*: прямого(абыюзивного), обстоятельственного и предвзятого. Возможности для изучения *ad hominem* донедавнего времени ограничивались тем обстоятельством, что в рамках формальной логикитакоего рода аргументация считалась аномалией и трактовалась как весьма распространеннаяформа неправильности в суждении. Исследователем, изменившим точку зрения академического сообщества на феномен *ad hominem*, стал профессор Университета Виннипега (Канада) ДугласУолтон (Douglas Walton). На русский язык переведена его основная работа по указаннойпроблеме - «Ad Hominem Arguments», первоначально выпущенная в 1998 г. издательством TheUniversity of Alabama Press (см.: Уолтон Д. Аргументы *ad hominem* / Пер. с англ. М.: ИнститутФонда «Общественное мнение», 2002).

²¹ На наш взгляд, тот факт, что коммуникативный феномен не был однозначно определен (о чем косвенным образом свидетельствует многочисленность определений одних и тех же паттернов), говорит о качестве эмпирически полученных результатов, которые: 1) были сделаны с учетом акцента на содержание сообщений, в то время как контекст коммуникативного взаимодействия не был рассмотрен; 2) отражали двусмысленность концептуальных определений феномена конфликтного поведения акторов; 3) не определяли указанное поведение как составную часть внутри-группового социального конфликта, и, соответственно, не определялась мотивация акторов.

²² См.: Tamosait U N. Getting flamed isn't funny // Computer life. 1991. № 1. P. 207-208. ²³ См.: Cosentino VJ. Virtual legality // Byte. 1994. № 19. P. 278.

"См.: Dvorak J.C. The flaming of Madison Ave // Marketing Computers. 1994. № 14. P. 22.

²⁵ См.: Thompsen PA. What's fueling the flames in cyberspace: A social influence model // Strate L., Jacobson R., Gibson S.B. (eds.). Communication and cyberspace: Social interaction in an electronic environment. Cresskill, N.J.: Hampton Press, 1996. P. 297-315.

²⁸ См.: Parks M., Floyd K. Making friends in cyberspace // Journal of Communication. 1996. Vol. 46. J* 1. P. 80-97.

²⁷ См.: Seabrook J. My first flame // The New Yorker. 1994. № 70. P. 70-99.

"См.: Schrage M. Mr. Bozo, meet Miss Courtesy Worm // Computerworld. 1997. № 31. P. 37.

"См. Bernthal K. Online transmission of inflammatory remarks // PC Novice. 1995. J* 6. P. 39-40.

³⁰ См.: Thompsen PA., Fougler DA. Effects of pictographs and quoting on flaming in electronic mail // Computers in Human Behavior. 1996. >й 12. P. 225-243.

" См.: Herring S.C. Two variants of an electronic message schema // Herring S.C. (eds.). Computer-mediated communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives. Amsterdam: J. Benjamins, 1996. P. 81-106.

202

ление³¹ и т.п. Анализ результатов проведенных академических исследований приводит к однозначному выводу: феномен опосредованного компьютером враждебного поведения вполне реален и оказывает дисфункциональное влияние на процессы воспроизводства социальной структуры сообществ.

Безотносительно вкладываемых в определения смысловых оттенков, большинство исследователей соглашаются, что указанные паттерны коммуникативного поведения характерны для определенной категории пользователей. Индивиды, ориентированные на описанный тип девиантного поведения, как правило, не воспринимают никакую аргументацию, их основная задача - самопрезентовать и внести смятение в деятельность виртуального сетевого сообщества³². В ходе эмпирических исследований были выявлены следующие характерные особенности асоциальных интеракций³³:

- сообщения были написаны с использованием провокационной лексики и содержали элементы диффамации;
- высказываемые критические замечания не подразумевали возможности конструктивных возражений;
- приводимые в сообщениях факты и оценки не соответствовали действительности;

- сообщения были написаны в разрез с требованиями социальных норм, действующих в данном виртуальном сетевом сообществе. Ряд исследователей утверждают, что существуют обусловленные особенностями компьютерных каналов взаимодействия характеристики, способствующие осуществлению проблемных интеракций³⁴. Другие же авторы не склонны рассматривать проблем-

³² Как отмечают в таксономии паттернов девиантного поведения, встречающихся в новостных группах сети Usenet, исследователи М.Л. МакЛахлэя (M.L. McLaughlin), К.К. Осборн (K.K. Osborne) и С.Б. Смит (C.B. Smith), категория «нетерпимых» - одна из фундаментальных категорий девиантного поведения (см.: McLaughlin M.L., Osborne K.K., Smith C.B. Standards of conduct on Usenet // Jones S.G. (eds.). CyberSociety. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1995. P. 90-111).

³³ См., в частности, Dubrovsky V.J., Kiesler S., Sethna B.V. The equalization phenomenon: Status effects in computer-mediated and face-to-face decision-making groups // Human Computer Interaction. 1991. № 6. P. 119-146; Kayany J.M. Contexts of uninhibited online behavior Flaming in social newsgroups on Usenet // Journal of the American Society for Information Science. 1998. № 49. P. 1135-1141; Lerner M.J. Flaming to framing: A reconsideration of the relational aspects of negotiation in terms of the demands of asynchronous text-based media / Presented at the annual meeting of the National Communication Association. Chicago, IL, 1996, November; Walther J.J., Anderson J.J., Park D.W. Interpersonal effects in computer-mediated communication: A meta-analysis of social and antisocial communication // Communication Research. 1994. № 21. P. 460-487.

³⁴ См.: Kiesler S., Siegel J., McGuire T.W. Social psychological aspects of computer-mediated communication. American Psychologist. 1984. № 39. P. 1123-1134; Siegel J., Dubrovsky V., Kiesler S., McGuire T.W. Group processes in computer-mediated communication // Organizational behavior and human decision processes. 1986. № 37. P. 157-187; Sproull L., Kiesler S. Connections: New ways of working in the networked organization. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.

203

ные взаимодействия как технологически детерминированные³⁵ (последняя точка зрения близка и нам). С ростом числа участников сообщества или же в среде с интенсивными социальными обменами и информационными потоками существует проблема информационного переполнения, при котором снижается острота восприятия акторами

фактов девиантного поведения.

Выше отмечалось, что девиантность как коммуникативная практика не встроена в социальную структуру виртуальных сетевых сообществ, поскольку зависит от ситуативных факторов. В частности, на них оказывает влияние господствующая на том или ином этапе развития социальных отношений в телекоммуникационных сетях субкультура. К примеру, когда в середине 90-х годов XX века сети стали объектом пристального внимания бизнеса, у части сетевого социума стали возникать идеи неолуддизма, как способа противостоять коммерциализации и проникновению индустриальной монокультуры³⁶.

Для того чтобы быть устойчивой, социальная структура должна включать в свой состав достаточное количество акторов, адекватно мотивированных и позитивно настроенных на развитие коммуникативных взаимодействий. Участники сообществ, ориентируясь на соблюдение социального порядка, тем самым вырабатывают социальные механизмы, позволяющие противостоять деструктивным действиям³⁷. При этом под деструктивными действиями будем понимать интеракции, направленные на создание помех акторам, правомерно осуществляющим исполнение своих функций в рамках социальной структуры или же социальной системы киберпространства в целом. Задача противодействия деструктивным действиям носит комплексный характер и решается на разных уровнях:

³⁵См.: Walther JJ³, Anderson JJ¹, Park D.W. Interpersonal effects in computer-mediated communication: A meta-analysis of social and antisocial communication // Communication Research. 1994. № 21. P. 460-487.

"Более подробно о движении неолуддитов в телекоммуникационных сетях см.: Kirkpatrick S. Rebels Against the Future: The Luddites and Their War on the Industrial Revolution: Lessons for the Computer Age. Reading, MA: Addison-Wesley, 1996.

³⁷ Для иллюстрации выдвинутого тезиса приведем только один пример. Хакеры из США, в 2003 г. взломав компьютерные системы, похитили коды продолжения популярной компьютерной игры Half Life. Пропажа кодов задержала выпуск игры. Представители фирмы-разработчика «Valve» обратились ко всем поклонникам игры с просьбой помочь найти похитителей. «Было очень удивительно наблюдать за тем, как быстро и находчиво игроки Half Life распутали то, что обычно представляется неразрешимой задачей для правоохранительных органов», - заявил в этой связи руководитель фирмы «Valve» Гейб Ньюэл (Gabe Newell). Это заявление было сделано после того, как на основе представленной участниками игрового сообщества информации ФБР арестовало в нескольких странах злоумышленников, подозреваемых в причастности к воровству исходных кодов.

204 •

•

на уровне социальных структур - в рамках виртуальных сетевых сообществ предпринимаются меры по повышению информационной безопасности; циркуляция информации о коммуникативных практиках акторов способствует снижению латентности поступков и повышению эффективности применения мер социального контроля; создаются

специализированные сетевые сообщества, основной целью которых является противодействие деструктивным действиям³⁸;

•

на уровне разработки программных артефактов — при разработке учитывается возможность использования продуктов в социальных целях, соответственно, закладываются алгоритмы противодействия;

- на уровне государств и международных организаций - разрабатываются соответствующие юридические процедуры, ведется мониторинг проявлений деструктивного поведения пользователей, лица, нарушающие законодательство, привлекаются к ответственности. Сам факт функционирования в глобальных телекоммуникационных сетях сложно организованных маргинальных социальных структур криминальной направленности свидетельствует о том, что в ки-берпространстве происходит взаимодействие на равных акторов, исповедующих принципы девиантного/делинквентного поведения. Отметим, что в соответствии с результатами эмпирических исследований действующие в онлайн-комьюнити делинквентного поведения не являются гомогенными структурами и участвующие в их деятельности акторы зачастую разделяют разные социальные ценности³⁹.

³⁸ Так, организация FIRST (Forum of Incident Response and Security Teams) объединяет профессиональных антихакеров. Деятельность международного виртуального сетевого сообщества антихакеров состоит в сборе и систематизации информации по компьютерным инцидентам с участием хакеров, а также в разработке рекомендаций по противодействию кибератакам. В развитых странах происходят процессы объединения усилий специалистов по антитеррористической деятельности, работающих в традиционно конкурирующих между собой государственных структурах. В качестве примера можно привести увеличение уровня сотрудничества между персоналом контрразведки ЦРУ, ФБР и Пентагона в сфере борьбы с кибертерроризмом (см.: Kitfield J. Covert Counterattack // National Journal. 2000. September 16).

³⁹ В качестве примера приведем действия знаменитого американского хакера Дэвида Смита (David Smith), являющегося автором вируса «Melissa», причинившего в 1999 г. многомиллионный ущерб пользователям сети Интернет. После задержания Смит оказал содействие ФБР в поимке других не менее известных хакеров. В его задачу входило отслеживание хакеров повсюду миру и вступление с ними в контакт. Таким образом, было определено местонахождение многих из создателей опасных вирусов. В частности, в Нидерландах был арестован Ян Де Вит (Jan De Wit), автор вируса «Anna Kournikova», а в Великобритании Саймон Вэллор (Simon Vallor), создавший «Gokar», который доставил немало неприятностей корпорации Microsoft. Учитывая его содействие ФБР, суд приговорил Смита не к предусмотренному по закону 10-летнему сроку заключения, а только к 20 месяцам тюрьмы и \$5000 штрафа (см.: Mendoza M. Melissa author helped FBI bust other virus writers // The Associated Press. 2003. 17 September).

205

Соответственно, прогнозировать реакцию социальной системы на деструктивные действия тех или иных акторов достаточно сложно, даже при осуществлении вышеперечисленных мер противодействия. Как отмечали изучавшие поведение сложных систем Илья Пригожий и Изабелла Стенгерс, «очень часто отклик системы на возмущение

оказывается противоположным тому, что предсказывает наша интуиция. Наше состояние обманутых ожиданий в этой ситуации хорошо отражает термин "контринтуитивный"... единственной специфической особенностью сложных систем является то, что наше знание о них ограничено, и неопределенность со временем возрастает»⁴⁰.

Объясняется это дуальностью социальных структур, в рамках которых детерминанты помещаются одновременно перед социальным действием в качестве его условий и после действия в качестве его результатов. Таким образом, при анализе проявлений девиантности очень важно вычлениить причинно-следственную связь. На практике же, особенно в общественном сознании, причину и следствие меняют местами.

Как отмечал Никлас Луман (Niklas Luhmann): «Повышение коэффициента раздражения в обществе является следствием развития двух взаимоисключающих процессов - с одной стороны, независимости, а с другой стороны — взаимозависимости. Неоднозначные состояния, которые являются следствием вышеуказанных процессов, фактически исключают любую возможность прогнозировать изменения и, соответственно, прогнозировать отношения между системами. Следовательно, получает распространение упрощенческий подход, при котором происходит распределение вины, без определения глубинных причин происходящего»⁴¹.

Несмотря на то, что Луман в приведенной выше цитате вел речь об офлайновом социуме, применительно к онлайн указанная точка зрения справедлива в полной мере. Так, отсутствие возможности на легальном уровне принимать участие в разрешении политических, межгосударственных и межнациональных проблем, без сомнения, является одной из причин возникновения такого феномена, как кибертерроризм.

Термин «хактивизм» образован из двух английских слов - «hacking» и «activism». «Хактивисты» представляют собой группу пользователей телекоммуникационных сетей, которые используют свои хакерские навыки и таланты для достижения политических целей. В част-

*•Пригожий И., Стенгерс И. Порядок из хаоса. М.: Прогресс, 1986.

⁴¹ Luhmann N. Die Gesellschaft der Gesellschaft 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997. S. 763.

206

ности, активисты этого движения занимаются тем, что разрабатывают методы активного противодействия попыткам репрессивных режимов по всему миру поставить под контроль информацию, распространяемую по сети Интернет. Кроме того, исповедующие указанную идеологию хакеры выступают в качестве мощного оружия, используемого правительствами слаборазвитых стран в противостоянии с государствами с высоким уровнем развития технологий.

Ведя речь о паттернах девиантного коммуникативного поведения, необходимо понимать, что никаких специфических хакерских методов не существует и применяемые хакерами технологии аналогичны технологиям, используемым специалистами по проблемам информационной безопасности. Российский исследователь Алексей Кивиристи в связи с этим пишет: «Существуют даже схожие термины «black hat» и «white hat», т.е. люди, использующие одни и те же методы, но с разными целями. "Черные шляпы" - это и есть хакеры, которые с помощью сканирования, подбора паролей и т.д. взламывают чужие системы с целью нанесения им ущерба или по другим мотивам, среди которых получение прибыли - не самое главное. "Белые шляпы" - это специалисты по защите информации, использующие вышеназванные методы с тем, чтобы выявить возможные способы

проникновения хакеров в сеть и "заткнуть" все дыры до того, как ими воспользуются злоумышленники. В обоих случаях применяются одни и те же методы и средства, различаются только цели»⁴².

Нужно учитывать тот факт, что как положительное, так и отрицательное девиантное поведение это стимулирует других акторов осуществлять аналогичные практики. Так, информация о действиях профессиональных хакеров способствует привлечению к данному виду деятельности любителей, использующих готовые программные средства реализации компьютерных атак и при этом не понимающих сути их действия⁴³. Соответственно, значительное число индивидов, называющих себя хакерами, таковыми по своей сути не являются, однако ущерб, наносимый ими функционированию социальных структур виртуальных сетевых сообществ, вполне реален.

⁴² Кивиристи А Угрожает ли Фемида российским хакерам - 2 // PC WEEK RE. 3302. LJ 38 (356). С. 28.

⁴³ Для идентификации такого рода пользователей придуман даже специальный термин «script kiddies». Получив какую-либо программу для взлома компьютерных систем, «script kiddies» стараются немедленно использовать, а при отрицательном результате попытки вгэтом они не проводят анализ случившегося и переходят к использованию другого программного продукта. Эту категорию хакеров интересует не достижение некой цели, а сам процесс атаки. Сюэзэое не означает, что «псевдохакеры» не могут наносить существенного вреда компьютерным еяэзэсгх. Более же квалифицированные хакеры для написания программ используют языки лрогретоофования высокогоуровня, например ассемблер. Профессиональные хакеры не только прекрасно зноэт тонкости ИКТ, но и при взломе системы защиты они, в большинстве случаев, не оставлхюг следов.

207

Мотивы и цели как положительного, так и отрицательного де-виантного поведения пользователей могут быть самыми разнообразными⁴⁴. Чаще всего основным мотивом делинквентной деятельности является участие в суперпубличной игре по доказыванию своего превосходства в написании вирусов. Заметим, что наиболее вероятны такие коммуникативные практики в открытых сообществах с высокой анонимностью участвующих в них акторов.

В некоторых случаях отрицательные девиации не только не достигают поставленной цели, но, более того, способствуют развитию социальных структур виртуальных сетевых сообществ. Так, провокационные высказывания, стимулируя дискуссии по тем или иным проблемам, в конечном счете способствуют выработке необходимых сообществу социальных норм⁴⁵. К тому же борьба с нарушителями социального порядка стимулирует процессы консолидации участников сообщества⁴⁶. Таким образом, может идти речь о диалектичности понятий «конформность» и «девиантность».

В свое время Талкотт Парсонс писал: «...существует определенная относительность в понятиях конформности и девиантности. Это понятия, связанные с интеграцией и недоинтеграцией социальных систем и subsystem. Поэтому невозможно сформулировать суждение о девиантности или отсутствии ее без конкретной отсылки к системе или subsystem, в которой она имеет место. Структура нормативных стандартов любой, даже самой простейшей системы всегда сложна, запутанна и, как правило, далека от полной

интеграции, и поэтому вычленение из нее одной модели без учета ее взаимодействия с другими внутри социальной системы может вести к неправильным выводам, например, можно обвинить человека, говорящего "невинную ложь" для того, чтобы избежать конфликта, в том, что он ведет себя непорядочно»⁴⁷.

Наряду с паттернами делинквентного коммуникативного поведения, в сообществах имеет место и состояние аномии⁴⁸, под кото-

⁴⁴ К примеру, создание хакерских программ сродни творчеству, и именно этот факт является основным в вопросах мотивации как начинающих, так и опытных разработчиков программных артефактов. При этом под хакерами, в данном случае, будем понимать любителей, разрабатывающих программные артефакты, применение которых способствует росту устойчивости функционирования социальной системы киберпространства.

⁴⁴ Для того чтобы противостоять возрастанию дисфункциональное™, создаются механизмы социального контроля (указанные механизмы мы более подробно рассматривали в третьей главе монографии).

"См.: Tepper M. Usenet communities and the cultural politics of information // Porter D. (eds.). Internet Culture. N.Y.: Routledge, 1997. P. 39-54.

"Парсонс Т. О социальных системах. С. 362.

⁴⁸ Как известно, применительно к офлайну указанный феномен был описан еще в XIX столетии Эмилем Дюркгеймом. С точки зрения Дюркгейма, состояние аномии характеризуется замешательством в соблюдении социальных и моральных норм, изоляцией и бесцельностью существо-

208

рой понимается такое состояние социальных структур, при котором консенсус пользователей относительно общих ценностей слаб, а эффективность норм права и социальных норм, регулирующих интеракции акторов, утрачена до состояния социальной нестабильности. В качестве примера аномии можно привести социальные условия, при которых нормой поведения в киберпространстве становится нарушение общепринятых этических и социальных норм.

Аномия развивается при слабом консенсусе сетевого социума в отношении общих ценностей, а также неэффективности многих норм права и морали. Критическое отношение к существующему в тот или иной исторический отрезок социальному порядку возникает вслед за появлением у пользователей различий в социальном опыте взаимодействий.

Говоря об аномии в киберпространстве, необходимо учитывать две противоположные тенденции: на уровне макросекулярных виртуальных сетевых сообществ развиваются процессы аномии, а на микроуровне существуют структуры стабильности и интеграции совместной деятельности акторов. Развитию процессов аномии способствует и тот факт, что в киберпространстве значительное число случаев отрицательного девиантного поведения остается без каких-либо социальных, правовых или же экономических последствий. Использование же современных технологий шифрования позволяет индивидам осущестлять указанные практики с малой вероятностью быть

обнаруженными⁴⁹. Следовательно, требуется значительно больше усилий, чем в офлайне, для социализации индивидов, в ходе которой вырабатываются устойчивые убеждения относительно необходимости следования тем или иным социальным нормам, даже в тех случаях, когда действия актора носят латентный характер.

Подведем итоги рассмотрения вопроса о паттернах девиантного поведения. В основе поведения акторов лежит их ценностная ориентация, и именно исходя из разделяемых личностью социальных ценностей индивидов, в конечном счете ведущими к дисфункциональному поведению. Речь при этом идет о «состоянии общества или личного отношения к обществу, в котором имеется слабый консенсус, недостаток веры в ценности или цели, а также утрата эффективности, нормативных или нравственных рамок, регулирующих коллективную (индивидуальную) жизнь»* (см.: Большой толковый социологический словарь Collins. Т. 1. М.: Вече, 1999. С. 31). Американский социолог Роберт Мертон (Robert Merton), развивая понятие аномии, определял его как социальные ситуации и индивидуальные ориентации, не соответствующий определяемым культурой целям и доступностью институционализированных (принятых обществом, нормативных) средств их достижения (см.: Merton R. Social Structure and Anomie // American Sociological Review. 1938. № 3. P. 672-682; Мертон R. Социальная структура и аномия // СоцИС. 1992. № 3-4).

" Более подробно по указанной проблеме см. одну из первых опубликованных исследовательских работ' Soo Hoo K., Goodman S, Greenberg L. Information Technology and the Terrorist Threat // Survival. 1997. Vol. 39. № 3. PP. 135-155.

209

ценностей, а также степени эффективности действия механизмов социального контроля можно дать оценку процессам изменения социальной структуры в процессе осуществления девиантных интеракций. При этом достаточно очевидно, что новая среда социальных интеракций предусматривает по сравнению с офлайном больше социально непредсказуемых последствий действий акторов. Отсутствие у индивидов и социальных групп возможности на легальном уровне принимать участие в разрешении политических, межгосударственных и межнациональных проблем является одной из причин возникновения такого феномена, как кибертерроризм.

Было бы неверно характеризовать глобальные телекоммуникационные сети как информационную среду отрицательной девиантной направленности (что, к сожалению, зачастую является стержнем некоторых публикаций по данной проблематике). Вместе с тем характерные для отдельных пользователей паттерны поведения, ориентированные на виртуальное насилие, приводят к дисфункциональным последствиям для социальных структур.

Активное противодействие различным формам делинквентного поведения может осуществляться акторами, в число которых входят государственные структуры, те или иные негосударственные виртуальные сетевые сообщества и даже индивиды⁵⁰. Благодаря агентам, противодействующим проявлениям отрицательной девиантности, происходит постоянная адаптация социальной структуры киберпространства к деструктивным воздействиям.

Практика функционирования сетевых сообществ показала, что в случае если проявлениями отрицательного девиантного поведения сетевой социум не дает отпора, у пользователей

вслед за разочарованием и усталостью приходит цинизм в отношении обязательности выполнения социальных норм, а значит, развивается состояние аномии. Для развития социальной структуры виртуальных сетевых сообществ необходим эффективно действующий социальный контроль и другие корректирующие механизмы, благодаря которым деструктивные процессы могут быть остановлены на том их этапе развития, на котором они еще не привели к разрушению существующей инфраструктуры коммуникативных взаимодействий и возникновению аномии.

⁵⁰ В качестве примера индивидуальных форм противодействия делинквентному поведению в киберпространстве можно привести «Директорию ненависти» (www.bcpl.net/~rfrankli/hatedir.htm), куда вошли сотни ссылок на сайты ку-клукс-клана, сексистов, фашистов, националистов и других виртуальных сетевых сообществ делинквентного поведения. «Директория» была создана в киберпространстве еще в 1996 г. помощником начальника полиции штата Мэриленд (США) Рэймондом Франклином (Raymond A. Franklin).

210

Глава 5

РЕСУРСЫ СОЦИАЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ

В предшествующих главах монографии мы рассмотрели такие важные элементы социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, как личность пользователя, паттерны коммуникативных взаимодействий, средства социальной регуляции. С точки зрения методологии структурного функционализма, этого было бы вполне достаточно для построения модели социальной структуры.

Широко распространенный объективистский взгляд на социальную структуру предполагает представление о сообществе как объективной реальности, состоящей из объективных фактов и при этом находящейся вне и над индивидами. При этом социальное действие носит подчиненный характер, однако последнее не всегда подтверждается эмпирическими исследованиями. Преодолеть возникшее противоречие, на наш взгляд, можно используя разработанный современным британским социологом Энтони Гидденсом такой социологический инструмент, как социальные ресурсы.

Под термином «социальные ресурсы виртуального сетевого сообщества» понимаются свойства социальной организации сообщества, способствующие повышению эффективности функционирования социальной структуры и включающие возможность доступа участников сообщества к необходимым для осуществления интеракций программным артефактам, единые технические стандарты коммуникативных взаимодействий, социальное время, социальную навигацию, а также основанную на доверии деятельность по созданию (совместному использованию) контента и иные ресурсы. Используя методологию Гидденса, будем вести речь о том, что в социальной структуре виртуальных сетевых сообществ мы имеем дело как с авторитативными ресурсами, т.е. возникшими в качестве следствия координации человеческой деятельности, так и с распределяемыми ресурсами - производными управленческого контроля над материальными продуктами или другими элементами материального мира.

Начав с последних, зададимся вопросом: существуют ли распределяемые ресурсы в социальной структуре киберпространства? Ответ будет, без сомнения, утвердительным,

ибо такими ресурсами являются

211

результаты управленческого контроля над функционированием программных и технических артефактов в телекоммуникационных сетях.

В частности, американский социолог Джон Урри обратил внимание на тот факт, что конвергенция социальной эволюции и информационных технологий создала новую материальную основу для осуществления тех или иных видов деятельности во всей социальной структуре общества. Материальная основа, встроенная в различные сети, оформляет социальную структуру. Сами же социальные сети образуют сложные и устойчивые связи в пространстве и времени между людьми и вещами¹.

Признавая тот факт, что распределяемые социальные ресурсы существуют и влияют на функционирование социальной структуры, мы тем не менее в настоящей работе, в силу накладываемых ограничений на ее объем, детально рассматривать их не будем, сосредоточив свое внимание на других видах ресурсов. К рассматриваемым же в главе основным авторитативным ресурсам мы относим доверие, социальную навигацию и контент.

Рассмотрение функций контента можно вести с разных позиций (от «мир есть текст» до анализа более сложной максимы - «текст есть мир»), однако в нашем исследовании мы сделаем акцент на его ресурсных свойствах. Связано это с тем, что все участвующие в информационных взаимодействиях акторы в телекоммуникационных сетях создают и используют в процессе социальных взаимодействий контент.

Перечисленные выше ресурсы мы исследуем в первом и втором параграфах главы. На наш взгляд, Энтони Гидденс, предлагая деление социальных ресурсов на авторитативные и распределяемые, сосредоточил внимание исключительно на пространственных социальных ресурсах (к которым могут быть отнесены оба перечисленных вида ресурсов), упустив из внимания такой важный тип ресурсов, как темпоральные². Как известно, вне единства пространства и времени социальная структура не может существовать. Вот почему мы сочли необходимым рассмотреть влияние на социальную структуру виртуальных сетевых сообществ такого темпорального ресурса, как социальное время, о котором речь пойдет в третьем параграфе настоящей главы.

Завершая вводную часть главы, автор счел необходимым обозначить свое отношение к распространенному в общественных

¹ См.: Urry «Л Op. cit.

² Отметим, что сам Э. Гидденс не разделял ресурсы на пространственные и темпоральные. На наш взгляд, такое разделение необходимо, поскольку только определив понятия и основные связи между ними, мы тем самым сможем разработать общую понятийную схему, в рамках которой осуществим рассмотрение роли социальных ресурсов в функционировании структуры виртуальных сетевых сообществ. .

212

науках понятию «социальный капитал». Автором теории социального капитала является американский социолог Роберт Путнам (Robert D. Putnam)³, который не только разработал конструкт, но и применил его для анализа процессов гражданского участия в функционировании социальных структур западных обществ⁴. С точки зрения Р. Путнама, «социальный капитал» имеет три основных составляющих: доверие, социальные нормы и социальные сети. В частности, Путнам описывает «социальный капитал» как «особенности социальной организации сетей, норм и социального доверия, которые облегчают координацию и сотрудничество, направленные на достижение взаимной выгоды»⁵.

Теорию социального капитала в своих работах развивали Фрэнсис Фукуяма (Francis Fukuyama), Джэймс Колман (James Coleman)⁶, Глен Лури (Glen Loury), а также другие представители академической науки⁷. Так, известный французский социолог Пьер Бурдьё использовал термин «социальный капитал» для описания сетей контактов, выгодных акторам. С точки зрения Бурдьё, такие контакты создаются и поддерживаются как на уровне отдельной личности, так и на уровне сообществ и межгрупповых интеракций⁸.

В различных отраслях научного знания кроме термина «социальный капитал» используются такие словосочетания, как «гуманитарный капитал», «информационный капитал» и т.д. Подчеркнем, что в данном случае речь идет о метафоре, позволяющей отразить операциональность и функциональность информации, а также знаний, которые можно накапливать и инвестировать, оце-

³ В частной переписке с автором настоящего исследования, автор теории социального капитала американский социолог Роберт Путнам, писал о том, что по состоянию на 2004 г. у него была только одна работа, посвященная использованию концепта «социальный капитал» для анализа социальных взаимодействий в киберпространстве (см.: Putnam R. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Communities*. N.Y.: Simon & Schuster, 2000. P. 166-180). Вместе с тем профессор Путнам писал и о том, что он проводит исследования по проблематике «социального капитала» в телекоммуникационных сетях. Наиболее же известным специалистом в данном направлении Роберт Путнам назвал профессора университета Мичигана Пауля Ресника, чьи работы мы цитируем в нашем исследовании.

⁴ В своей же работе Путнам исследовал коммуникативные взаимодействия, в той или иной мере связанные с функционированием территориальных сообществ, в частности, в ассоциациях жителей, участие в хоровых обществах, а также в спортивных клубах (см.: Putnam R.D. *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1993).

⁵ Putnam R.J. *Bowling alone: America's Declining Social Capital* // *Journal of Democracy*. 1995. № 6. P. 66.

• См.: Coleman J.S. *Foundations of Social Theory*. Cambridge, MA: The Belknap Press, 1990.

⁷ Некоторые исследователи, в частности Нэн Лин (Nan Lin), настроены в указанном вопросе столь радикально, что считают: социальные отношения в сети Интернет в первую очередь должны изучаться для того, чтобы выяснить, в какой мере и при каких условиях эта телекоммуникационная сеть выступает в качестве источника социального капитала (см.: Lin N. *Building a Network Theory of Social Capital* // *Connections*. 1999. № 1. P. 28-51).

• См.: Bourdieu P. *The forms of capital* // Richardson J.G. (eds.). *Handbook of theory and*

нивать и обменивать. Не во всех ситуациях метафора «социальный капитал» удачна⁹, однако для нас важно иное - на самом деле речь идет не о некой форме капитала, но о социальных ресурсах.

Соответственно, включение, к примеру, в состав социального капитала социальных норм, являющихся, как мы показали в третьей главе нашего исследования, отдельным элементом социальной структуры, попросту неправомерно. Точно так же в рамках предлагаемой нами модели социальной структуры виртуальных сетевых сообществ неправомерно подменять паттерны коммуникативного поведения — каналами распространения социального капитала, личность пользователя - точкой инвестирования социального капитала и т.д. Соглашаясь в частности в вопросах использования указанной метафоры, например в том, что «социальный капитал» иррелевантен к тому, какие потребительские свойства имеет информация, каков производственный процесс и себестоимость ее создания, мы не можем согласиться с главным - с тем, что понятия «социальные ресурсы» и «социальный капитал» синонимичны.

И хотя в дальнейшем по тексту главы, цитируя тех или иных авторов, мы вынуждены упоминать «социальный капитал», тем не менее будем помнить, что речь идет о более-менее удачной метафоре.

В связи с вышесказанным, трудно не согласиться с американскими исследователями Джорджем Лэйкоффом (George Lakoff) и Марком Джонсоном (Mark Johnson), заметивших, что каждая метафора скрывает больше, чем разъясняет¹⁰. Поскольку риск введения в заблуждение слишком велик, указанные авторы рекомендовали перед тем принять решение об использовании метафор, взвесить все «за» и «против».

Сказанное отнюдь не означает, что автор монографии против использования метафор в исследовательских работах с целями научного объяснения сложных явлений. Главное в этом вопросе - осознавать, что сама по себе метафора не сможет полностью объяснить все аспекты функционирования той или иной социальной среды или социальной структуры. И задача ее использования состоит в ином — помочь прояснить происходящие процессы для того, чтобы выявить неоднозначные или трудно совместимые характеристики изучаемого явления. А уже на основе аналогии исследователь вправе предложить близкий ему инструмент для понимания сути происходящего¹¹.

⁹ См., к примеру, критическую работу по указанной проблеме: Greeley A The Strange Reappearance of Civic America: Religion and Volunteering. [Электронный ресурс]. Agreeley.com Online. 1996. Режим доступа: <http://www.agreeley.com/civic.html>. Загл. с экрана.

¹⁰ См.: Lakoff C, Johnson M. Metaphors we live by. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

¹¹ По проблематике использования метафор см.: Pylyshyn Z.W. Metaphorical imprecision and the «top-down» research strategy // Ortony A. (eds.). Metaphor and thought. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 1993. P. 420-436.

1. Доверие и социальная навигация как ресурсы социальной структуры виртуальных сетевых сообществ

В цивилизованном обществе [человек] всегда нуждается в сотрудничестве и помощи многих других людей. Человек имеет и практически постоянную возможность помогать своим собратьям.

Адам Смит

Как отмечалось выше, в деятельности виртуальных сетевых сообществ проблема доверия относится к числу фундаментальных. В настоящем параграфе мы рассмотрим феномен доверия как один из ресурсов¹² социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. Кроме того, предметом нашего рассмотрения станут тесно связанные с доверием ресурсные свойства социальной навигации.

При этом, говоря о доверии и социальной навигации как социальных ресурсах, будем иметь в виду, что:

- социальная структура является важнейшим фактором в вопросах формирования социальных ресурсов;
- большая часть программного обеспечения, используемого для осуществления коммуникативных взаимодействий в киберпространстве, пожертвована акторами для всеобщего бесплатного пользования, и его применение зиждется на доверии;
- добровольческая деятельность, ориентированная на приумножение социальных ресурсов, является основным видом деятельности в общественном сегменте киберпространства;
- единые технические стандарты коммуникативных взаимодействий используются всеми сообществами, позволяя осуществлять доступ к социальным ресурсам в рамках установленной существующей информационной стратификационной системой;
- не существует одной или нескольких организаций, осуществляющих централизованное управление информационными потоками и социальными ресурсами в телекоммуникационных сетях. Социальные ресурсы создаются участниками виртуальных сетевых

сообществ независимо от национальных, культурных и иных особеннос-

¹² При этом отметим, что доверие, будучи ресурсным элементом, не обязательно выступает в качестве необходимой основы, связывающей участников виртуальных сетевых сообществ в социальную структуру. К примеру, в сообществах участников компьютерных

игр проблема доверия не стоит в принципе, поскольку сформированная соответствующими программными артефактами электронная среда социальных взаимодействий автоматически гарантирует, что игроки при осуществлении интеракций руководствуются существующими правилами.

215

тей. Мотивация акторов, принимающих участие в создании социальных ресурсов, может быть различной, тем не менее можно предположить наличие некоего всеобщего мотива, который состоит в том, чтобы, как сказал Юрген Хабермас, «создать правила общего мира жизни»¹³.

Рассмотрение социальных ресурсов мы начнем с «доверия», поскольку его значение для участников социальных взаимодействий трудно переоценить¹⁴. Еще в XVII веке английский философ Джон Локк (John Locke) считал доверие *vinculum societatis* — связующей силой общества.

В наши дни социолог польского происхождения Бронислав Мисцтал (B.A. Misztal), в посвященной проблемам доверия монографии, заметил, что в большинстве дискуссий о доверии, даже если в них высказываются разные мнения о пределах и, особенно, об источниках доверия, само доверие считается аксиомой¹⁵.

Тем не менее попытки описать феномен доверия периодически происходят. К примеру, американские исследователи Р.Е. Лазелер (R.E. Larzelere) и Т.Л. Хьюстон (T.L. Huston) определяют доверие как веру человека в честность другого индивида¹⁶. Соответственно, чем выше доверие, тем выше и уровень взаимных обязательств¹⁷.

Вместе с тем подчеркнем отсутствие в академической среде однозначных взглядов в отношении смысловой близости понятий доверие и социальный капитал¹⁸. Так, американские социологи Дон Коуэн (Don Cohen) и Лоуренс Прусак (Laurence Prusak) разделяют понятия социального капитала и доверия. В частности, они пишут: «Соци-

¹³ Цит. по: Habermas J. *Apras l'Etat-nation. Une nouvelle constellation politique* / R. Rochlitz(transl.). P.: Fayard, 2000. P. 66.

¹⁴ Американский политолог Дейвид У. Ловелл (David W. Lovell) писал: «Доверие - двуединое социальное явление, в котором причина и следствие взаимно усиливают друг друга. В нем присутствуют элементы расчета и веры (в каком-то смысле вера представляет собой временный отказ от расчета, пусть даже на очень короткое время). Доверие нужно защищать санкциями и законами, но они не являются необходимыми, когда доверие возникает. Оно должно быть осмысленным и осознанным, а не наивным. В некоторых типах отношений, особенно в любви, доверие - само по себе награда. В других типах, сколь удовлетворительными бы они ни были, доверие выступает как средство получения личных благ. Ни одно общество не может существовать без некой толики доверия, но чем ниже его уровень, тем более атомизированными, циничными и эксплуататорскими становятся отношения между людьми. Такой обделенный доверием социум - это, возможно, еще не "натуральное общество" в терминах Гоббса, но жизнь в нем, несомненно, "мерзка и жестока"» (цит. по: Lovell D.W. *Trust and the politics of postcommunism* // *Communist and Post Communist Studies*. 2001. № 34. P. 27-38).

¹⁵ См.: Misztal B.A. *Trust in Modern Societies: The Search for the Bases of Social Order*.

Cambridge:

Polity Press, 1996. ¹⁶ См.: Larzelere RE., Huston TJL The Dyadic trust Scale: Toward Understanding Interpersonal Trust

in Close Relationships // Journal of Marriage and the Family. 1980. Aug. P. 595-604 "Ibid. P. 597. "См., к примеру, работу по проблематике использования конструкта «социальный капитал» в

виртуальных сетевых сообществах образовательной направленности: Auw A, Erlich Z.. Ravid G.

Evolution of Social Capital Structures in Collaborative Online Learning Networks // Proceedings of

International Association for Computer Information Systems (fACIS) 2003, Las Vegas, Oct. 1-4, 2003.

216

альный капитал состоит из запаса активных связей между людьми, доверие же предусматривает взаимопонимание, принятие социальных ценностей и паттернов поведения, которые объединяют участников сетей и сообществ, делая совместную деятельность возможной»¹⁹.

Таким образом, доверие в киберпространстве рассматривается не только с точки зрения организационного контекста, но и как antecedent сотрудничества. В конечном счете, именно на доверии основываются коммуникативные практики пользователей. «Доверие важно потому, что его наличие или отсутствие могут служить основанием того, что мы хотим сделать, а во многих случаях и того, что мы можем сделать»²⁰.

Доверие может являться как результатом коммуникативного опыта взаимодействий, так и использования в этих целях специализированных программных артефактов (так называемой «электронной цифровой подписи»)»²¹. Тем не менее необходимо отметить, что взаимоотношения в телекоммуникационных сетях общего пользования отличаются от взаимоотношений в офлайн-вом мире более низким уровнем доверия²², и связано это с относительно высоким уровнем анонимности коммуникантов.

Современный способ стандартизированной коммуникации, поначалу исторически сложившийся в городах²³ и в настоящее время широко представленный в телекоммуникационных сетях, может быть characterized как доверие без веры. То есть речь идет о том, что положительный опыт предыдущих коммуникационных взаимодействий автоматически переносится актором на взаимодействия, которые еще только предстоят²⁴. Таким образом, именно благодаря доверию в телекоммуникационных сетях возникает феномен «электронной близости»²⁵ (что, впро-

¹⁹"Cohen D., Prusak L. In Good Company: how social capital makes organizations work. Harvard: Business School Press, 2001. P. 4.

²⁵Dasgupta P. Op. cit. P. 330.

" Электронная цифровая подпись (Electronic Signatures), или, говоря другими словами, уникальный код, присваиваемый пользователю так называемыми центрами сертификации, прикрепляется к сообщениям, тем самым подтверждая достоверность подписи отправителя.

"См.: Jamenpaa SX, Knoll K., Leidner DJ. Is anybody out there? Antecedents of trust in global virtual teams // Journal of Management Information Systems. 1998. Vol. 14. № 4. P. 29-64.

²³ См.: Simmel G. Grundfragen der Sociologie: Individuum und Gesellschaft. 4 Auflage. Berlin; N.Y.: de Gruyter, 1984.

^м Эту особенность сетевой коммуникации часто используют в своих целях агенты спецслужб. Выдавая себя за сторонников тех или иных социальных идей, они проясняют пользователей на откровенность (со всеми вытекающими из такой ситуации последствиями).

"См.: Korzenny F. A theory of electronic propinquity: Mediated communication in organizations // Communication Research. 1978. № 5. P. 3-24; Ridings C, Gefen D., Annze J3. Some antecedents and effects of trust in virtual communities // Strategic Information Systems. 2002. № 11. P. 271-295.

217

чем, не исключает появления, как выразился социолог Мелвин Веббер (Melvin Webber), другого феномена - феномена «общества без близости»²⁶).

Так, уже упоминавшийся выше Бронислав Мисцтал признавал доверие необходимым условием сотрудничества между индивидами, формирующим ожидания относительно поведения других акторов и при этом основанным на общих нормах²⁷. Аналогичной точки зрения придерживается и российский исследователь С.Ю. Барсукова, которая обращает внимание на то, что доверие сетевого мира строится не на вере в индивидуальную честность контрагента, а на возможности сети регулировать поведение своих членов, вынуждая их соответствовать принятым нормам²⁸. Таким образом, способность социальной сети контролировать поведение входящих в нее акторов формирует вынужденное доверие между ними.

Как отмечалось выше, основным фактором, препятствующим росту доверия, является анонимность²⁹ участников социальных взаимодействий³⁰. Соответственно, возрастание в ходе межличностной коммуникации доверия к актору проявляется, к примеру, в форме раскрытия пользователем истинной идентичности.

Чем больше индивидов раскрывает объективную информацию о себе, тем больший уровень доверия может установиться в сетевом

²⁶Webber M. The urban place and the nonplace urban realm // Webber M., Dyckman J., Foley D.L., Guttenberg A.Z., William L.C. (eds.)- Explorations into urban structure. Wheaton and Catherine Bauer Wurster, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1964. P. 79-153.

"Misztal B A. Op. cit.

"Барсукова С.Ю. Вынужденное доверие сетевого мира // ПОЛИС. 2001. № 2. С. 52-60.

²⁹ Вместе с тем необходимо понимать, что в киберпространстве проблема доверия гораздо шире проблемы анонимности участвующих в >нтеракциях акторов. Американский исследователь Крейг Манди (Craig Mundie) считает, что проблему доверия необходимо рассматривать в рамках взаимодействия в целом человека и компьютера: «В некотором смысле неважно, почему потребитель не доверяет компьютерам — тревожат ли его вирусы, хакеры, злоупотребление данными со стороны маркетологов корпораций, отказы системы или медленная работа в периоды пиковой загрузки. Все это отражается на защищенности, и поэтому всем этим необходимо заняться, чтобы реализовать концепцию защищенных информационных систем» (цит. по: Стратегия деятельности Microsoft в рамках реализации концепции защищенных информационных систем // Информационный бюллетень Microsoft. 2002. Вып. 17. Ноябрь. С. 14). Ошибки в конфигурации сайтов или «дыры» в программных артефактах могут сделать достоянием третьих лиц конфиденциальную информацию участников сообщества и тем самым подорвать доверие к информационному ресурсу или к его владельцу. Особенно эта проблема актуальна для владельцев ресурсов, связанных с совершением финансовых транзакций и различных электронных рассылок.

¹⁰ Важно отметить, что анонимность акторов не является родовым свойством киберпространства. Сеть ARPANET, предшественник современных глобальных компьютерных сетей, была относительно небольшим сообществом профессионалов, перед которыми проблема доверия даже и не возникала. Однако когда телекоммуникационные сети вышли на глобальный уровень, достаточно быстро выявились технические недостатки архитектуры сетей, не приспособленных для эффективного противодействия делинквентно мотивированным анонимным акторам, и проблема доверия встала со всей остротой (см.: LaQuey T. The Internet Companion. A Beginner's Guide to Global Networking. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993).

218 .

сообществе и тем выше эффективность использования этого социального ресурса. Именно раскрытие идентичности создает своеобразную «валюту», которая позволяет перевести коммуникативные взаимодействия на более высокий уровень. Без раскрытия же персональной информации маловероятно, что в сообществе появится ощущение безопасности социальной среды.

Для повышения уровня доверия участники виртуальных сетевых сообществ используют множество методов: указание места нахождения организаторов сообщества в офлайне (адреса, номера контактных телефонов, схемы проезда и т.д.); создание персональных страниц лидеров сообщества; постоянное присутствие рекламы коммьюнити в онлайн и в офлайне; ведение участниками сообщества бло-гов; организация форумов, электронных конференций и т.п. Кроме того, существенную роль в создании атмосферы доверия играют толерантность коммуникативных взаимодействий, информационная культура участников сообщества, психологически выверенная форма подачи контента³¹, использование программно-технических артефактов, предусматривающих возможность осуществления невербальной коммуникации, к примеру видеокommunikации.

Высокий уровень доверия выявляется и при осуществлении взаимодействий в рамках корпоративных сетей, гфедлташтривающих однозначность идентификации коммуникантов. Соответственно, в корпоративных виртуальных сетевых сообществах, а также в коммьюнити с ограничением доступа поддерживается достаточно высокий уровень конфиденциальности содержательных аспектов процессов коммуникативных взаимодействий³² и при осуществлении совместной деятельности выше возможности

использования доверия как социального ресурса.

Подтверждением указанного тезиса может служить тот факт, что хотя размещенные в закрытых конференциях сообщения являются доступными для всех участников данного сообщества (и поэтому в определенной мере имеют статус публичных), любое нарушение конфиденциальности, связанное с передачей контента во внешнюю (по отношению к комьюнити) среду, в таких сообществах воспринимается весьма негативно. То есть в данном случае понижается ценность доверия как социального ресурса, увязанного с репутацией индивида.

³¹ В силу ограничений по объему параграфа в центр нашего внимания попали в основном мере, направленные на рост доверия. В то же время за рамками рассмотрения осталось множество факторов, влияющих на уменьшение доверия, к примеру раздмг так называемых tvirus hoax* - предупреждений о не существующем в реальности вирусе * т.д-

³² См.: King SA. Researching Internet communities: Proposed ethical guidelines for the reporting of the results // The Information Society. 1996. Vol. 12. № 2. P. 119-127.

219

Формируемая в сообществе система репутаций должна быть способна на основе использования программных артефактов обеспечивать необходимый для функционирования сообщества уровень доверия, решая при этом следующие задачи:

1. Обеспечивать информацию, которая позволяет участникам сообщества проводить различие между заслуживающими и незаслуживающими доверия индивидами.
2. Поощрять индивидов осуществлять только заслуживающие доверия интеракции.
3. Препятствовать участию в сообществе тех акторов, которые не соблюдают условия 1 и 2³³.

При этом доверие имеет не только моральную, но и экономическую составляющие³⁴, поскольку именно на доверии в значительной мере основываются коммерческие операции в телекоммуникационных сетях (особенно при осуществлении взаимодействия с незнакомыми партнерами). Таким образом, в киберпространстве координация коллективных действий зависит не только от внут-ригрупповой информационной стратификации, социальных норм коммуникативных паттернов, но и, как отмечал американский социолог Сидней Тэрроу (Sidney Tarrow), от доверия и атмосферы сотрудничества, которые существуют в группе³⁵.

В данном случае для нас доверие является ключевым понятием, позволяющим раскрыть особенности следующего социального ресурса, носящего название «социальная навигация». Социальная навигация относится нами к социокогнитивным ресурсам социальной структуры виртуальных сетевых сообществ, и рассмотрению этой темы мы посвятим завершающую часть настоящего параграфа.

Пользователи, находясь перед экраном дисплея, в своем сознании осуществляют моделирование виртуальных миров. В результате моделирования возникает так называемый эффект присутствия, в ходе которого актер погружается в виртуальную среду³⁶ и начинает осуще-

³⁶ Указанные критерии были разработаны на основе изучения опыта функционирования электронного аукциона eBay американскими социологами Паулем Резником (Paul Resnick), Ричардом Зекхаузером (Richard Zeckhauser), Эриком Фридманом (Eric Friedman) и Ко Кувабарой (Ko Kuwabara) (см.: Resnick P., Zeckhauser D., Friedman E., Kuwabara K. Reputation Systems // Communications of the ACM. 2000. Vol. 43. № 12. December. P. 45-48).

³⁷ В этой связи стоит привести пример экономической составляющей доверия в бизнесе — это функционирование в Нью-Йорке еврейской офлайновой торговой сети продавцов алмазов, которые за счет высокого доверия снижают издержки на услуги адвокатов (см.: Coleman J.S. Foundations of Social Theory. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990. P. 109).

³⁸ См.: Tarrow S. Power in movement. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1998. P. 21.

³⁹ См.: Barfield W., Zeltzer D., Shendan T., Slater M. Presence and performance within virtual environments // Barfield W., Furness III T.A. (eds.). Virtual environments and advanced interface design. N.Y.: Oxford, 1995. P. 473-513; Stuart R. The design of virtual environments. N.Y.: McGraw Hill, 1996.

220

ствлять в ней процессы навигации. При этом коммуникативные опыты по осуществлению навигации не менее реальны, чем аналогичные навыки, полученные в офлайновой среде. Социальную навигацию мы относим к числу ресурсов сетевой структуры, поскольку она основывается на совместном использовании накопленных участниками сообществ знаний. То есть в данном случае мы можем вести речь о проявлении эпистемологической деятельности акторов в виртуальной среде.

Социальная навигация в киберпространстве (social navigation) или же когнитивная (познавательная) навигация (cognitive navigation) рассматривает социальные аспекты в навигационной парадигме организации интеракций в среде виртуальных взаимодействий, или, говоря другими словами, - ориентации в рамках социальной структуры. «Социальная навигация рассматривает создание социальных ориентиров и площадок в информационном пространстве и изучение их, а также социализацию информационного творчества, которое осуществляют люди как участники групп, в зависимости от характера информации с точки зрения ее локализации, оценки и использования»³⁷ и является неотъемлемой частью коммуникативных практик.

Исследователи процессов социальной навигации, осуществляемой в киберпространстве, отталкиваются, прежде всего, либо от антропологических подходов, либо от архитектурных принципов, по которым моделируется трехмерное пространство в компьютерных играх и иных симуляторах. Кроме того, для разработки методов социальной навигации в киберпространстве предпринимаются попытки моделирования поведенческих стереотипов, используемых в офлайне биологическими существами при реализации когнитивных процессов³⁸.

В дальнейшем под социальной навигацией будем понимать процесс создания и использования накопленного в рамках социальной структуры социального ресурса знаний

(полученных в прямой или косвенной форме от других акторов), направленный на оптимизацию поиска в киберпространстве контента. На наш взгляд, необходимо ограничивать социальную навигацию от других форм навигации. Различие проходит между такими категориями, как действие и взаимодействие. Действие подразумевает индивидуализм, в то время как взаимодействие связано с интеракциями. В процессе с взаимодей-

³¹ Мипго А., Нццк К., Benyon D. Footprints in the snow // Munro A.J., Нццк К., Вепуш D. (eds.). Social navigation of information space. L.: Springer, 1999. P. 2.

³⁸ См., к примеру, работу по указанной проблеме работающего в Японии в университете Айцзу (University of Aizu) исследователя Стивена Тршша: Тршш S. Cognitive Navigation: Тслгаи3 a biological basis for instructional design // Educational Technology & Society. 2001. Vol. 4. >е 1. P. 41-49.

221

ствия с накопленным в сообществе знанием индивид создает новое знание, способствующее увеличению этого социального ресурса³⁹.

Проблема социальной навигации в киберпространстве носит концептуальный характер. Без понимания социальной структуры виртуальных миров, без знания технологий хранения и представления контента, а также при отсутствии или же неразвитости навыков, необходимых для осуществления коммуникационных взаимодействий, пользователь не сможет эффективно использовать открывающиеся перед ним возможности⁴⁰.

В силу специфики топологии киберпространства оказание помощи в навигации со стороны других акторов в онлайнс имеет большую ценность, чем аналогичные интеракции, осуществляемые в офлайне. Объясняется это тем фактом, что, в отличие от физического пространства, при передвижении в киберпространстве отсутствует информация (представленная в явной или неочевидной форме), позволяющая сделать вывод о правильности движения в том или ином направлении.

В определенном смысле мы имеем дело с одной из форм информационной стратификации, при которой пользователи, имеющие более высокие уровни восприятия виртуальной среды как пространства социальных взаимодействий и доступа к социальной навигации как к ресурсу, имеют преимущества по сравнению с пользователями, не имеющими таких способностей. Особенно актуальна социальная навигация при осуществлении процессов социализации новых пользователей. Объясняется это тем, что состояние пользователя при первых подключениях к глобальным компьютерным сетям общего назначения можно описать как информационный шок. Цикл информационного шока состоит из трех этапов:

- очарование и интерес - состояние вэб-серфинга;
- беспокойство, связанное с невозможностью социализироваться в новой информационной среде и ориентироваться в больших объемах информации;

³⁹ Как пишет исследователь из Германии Елена Эспозито (Elena Esposito), новая информация производится в процессе выбора между альтернативами, в результате чего появляются «воспоминания, о которых никогда не думали прежде» (цит. по: Esposito E. *Soziales Vergessen. Formen und Medien des Gedächtnisses der Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2002. S. 358).

⁴⁰ Появилось даже исследовательское направление, называемое «информационная архитектура», сфера интереса которого лежит на стыке когнитивистики, математики, информатики и социологии. В настоящее время компьютеры не могут самостоятельно осуществлять поиск релевантной информации, и вся задача по определению релевантности ложится на человека. Вместе с тем разработчики сетевой информационной архитектуры считают, что очередная эволюционная ступенька, именуемая Semantic Web (семантическая сеть), позволит компьютерам самостоятельно делать выводы о смысловом наполнении представленного в телекоммуникационных сетях контента.

222

- адаптация и включенность актора в социальную жизнь тех

или иных виртуальных сетевых сообществ.

В первые годы появления сети Интернет возникло понятие «вэб-серфинг» (cyberloafing), под которым понимается беспорядочное передвижение пользователей от одного информационного ресурса к другому, исключающее элементы осмысленности и направленности на какой-либо объект. С течением времени и приобретением опыта работы в киберпространстве желание бесцельно «бродить» по информационным ресурсам исчезает и время, затрачиваемое акторами на веб-серфинг, уменьшается, поскольку, накопив социальные связи, пользователи заранее знают, какой из информационных ресурсов они хотят посетить.

Знание механизмов социальной навигации необходимо не только пользователям, но и владельцам тех или иных ресурсов, расположенных в киберпространстве. В последнем случае речь идет в первую очередь о выборе оптимальных стратегий привлечения в сообщество новых участников⁴¹. При этом важную роль в вопросах социальной навигации в киберпространстве играет доверие между акторами⁴².

При решении производственных и личных проблем изолированные от территориальных групп акторы, пользуясь различными методами социальной навигации, находят в киберпространстве индивидов, которые ранее уже имели дело с соответствующей проблематикой, т.е. осуществляют доступ к социальному ресурсу. Таким способом происходит объединение по профессиональным и иным интересам⁴³ воспроизводится социальная структура.

Как пишут исследователи из Швеции Андреас Диебергер (Andreas Dieberger)⁴³ и Мартин Свенсон (Martin Svensson)⁴⁴, необ-

⁴¹ Приведенный тезис рассмотрим на примере электронной торговли. Как считает эксперт компании SpyLog Борис Овчинников, в российском сегменте сети Интернет электронные

магазины можно найти тремя способами. 38% посетителей приходят в онлайн-магазин по уже известным адресам, 27% - через другие сайты (sotovik.ru, mail.ru, price.ru и т.д.), а 26% - при помощи поисковых систем. Остальные 9% находят эти магазины через каталоги, рейтинги и такие специализированные сайты, как market.ru, yandex.ru или topshop.rambler.ru (цит. по: Мороз /7,, Костюк Н. В Сеть за дешевыми покупками // Газета. 2003.15 сент.).

^{<2} Если же речь идет, к примеру, о фармацевтической информации, то, как писал в своей диссертационной работе шведский исследователь Матиас Форсберг (Mattias Forsberg), в киберпространстве вопрос доверия критически важен (см.: Forsberg M. A Collaborative Building for Pharmaceutical Use / MSc thesis, Department of Computer Science, Ldnkoping Institute of Technology, Sweden, 1998).

¹³ Dieberger A Social Connotations of Spatial Metaphors and their Influence on (Direct) Social Navigation // Hook K., Benyon D., Munro A. (eds.). Workshop on Personalised and Social Navigation in Information Space. Stockholm, 1998; Idem. Social connotations of space in the design for virtual communities and social navigation // Munro A.J., Hook K., Benyon D. (eds.). Social Navigation of Information Space. L.: Springer, 1999; Dieberger A, Dourish P., Hook K., Wexelmat A Social navigation: Techniques for building more usable systems // Interactions. 2000. (Nov. - Dec.). P. 36-45.

"Svensson M. Social Navigation // Dahlback (eds.). Exploring Navigation: Towards a Framework for Design and Evaluation in Electronic Spaces y SICS Technical Report T98:01. Stockholm: SICS, 1998.

223

ходимо различать прямую и косвенную социальную навигацию, осуществляемую акторами в киберпространстве. В процессе осуществления прямой социальной навигации одни пользователи непосредственно взаимодействуют с другими пользователями. В процессе косвенной социальной навигации акторы изучают результаты коммуникативного поведения других лиц.

Кроме того, следует различать преднамеренную и непреднамеренную социальную навигацию. В первом случае речь идет о прямых советах, во втором - анализ имеющихся в распоряжении пользователя косвенных признаков, представленных в виде неких символов (в качестве метафоры можно предложить процесс ориентации путника в незнакомом лесу, в котором проложено множество тропинок (wayfinding))⁴⁵.

Еще один способ классификации технологий социальной навигации основывается на степени доверия актора к источнику информации. В этом случае возможна дихотомия - известный актору эксперт или же группа анонимных пользователей, ранее посещавшая тот или иной участок информационного пространства.

Говоря о времени, необходимом для адаптации в новой коммуникативной среде, некоторые зарубежные авторы используют термин «ситуативное понимание» (situational awareness). Под указанным термином понимают мгновенное восприятие пользователем новой для него информационной обстановки и определение своего места в ней⁴⁶. Ситуативное понимание возможно только в том случае, если предыдущие опыты социальной навигации были динамическими, т.е. способными оказывать влияние на выработку стратегий навигации в киберпространстве.

Будем различать два типа знаний, необходимых для ориентации в киберпространстве:

- когнитивное знание, характеризующее способность осмысления социальной структуры как единого пространства социальных взаимодействий;
- процедурное знание, определяемое как последовательность действий, необходимых для решения локальных задач по организации социальных взаимодействий.

В случае процедурного знания, применительно к решению конкретных проблем социальной навигации, можно использовать ме-

⁴⁵ В англоязычной литературе используется термин *wayfinding*, не имеющий русскоязычного аналога. Указанный термин используется в архитектуре и обозначает познавательную и поведенческую способность человека ориентироваться в пространстве.

[№] Neenncx МЛ.. Lmdenberg J., Rypkema J., Van Besouw S. A practical cognitive theory of web-navigation: Explaining age-related performance differences // Position Paper CHI 2000 Workshop Basic Research Symposium. ACM. 2000.

224

тафору передвижения от ориентира к ориентиру. По отношению же к когнитивному знанию мы можем вести речь о восприятии актором не только одного из маршрутов, но и наличия возможности анализа альтернативных вариантов.

Оформление сайтов и форма представления контента являются весьма важными ориентирами при осуществлении социальной навигации с учетом обоих вышеуказанных типов знаний. В данном случае мы имеем дело с феноменом, который известный западный архитектор Кристофер Александер (Christopher Alexander) определил как «языковые паттерны» {pattern language}⁴⁷. Именно благодаря языковым паттернам появляется возможность конструировать виртуальную реальность, обладающую индивидуальными и легко распознаваемыми свойствами, а также позволяющую достаточно легко ее тиражировать в рамках социального пространства сайта.

Отличие социальной навигации в киберпространстве от аналогичных офлайновых практик состоит не только в отсутствии в он-лайне аудиовизуальных и тактильных ориентиров, но и в высокой степени изменений, происходящих в виртуальных мирах. Спецификой навигации в киберпространстве является и то, что переход по гиперссылке носит дискретный характер, в то время как в евклидовом пространстве перемещения осуществляются непрерывно⁴⁸.

В киберпространстве, говоря об эквивалентах расстояний физического мира, понимают семантические расстояния, т.е. один информационный ресурс располагается от другого «на расстоянии клика мышью». Соответственно, благодаря системе гипертекста новые связи между объектами могут произвольно создаваться и исчезать (к примеру, при поиске

информации с использованием поисковых машин, объединяющих пользователя и ресурс посредством создания новых гиперссылок и т.д.), а значит, происходит изменение ресурсных свойств.

Кроме того, пользователь в некоторых случаях получает возможность изучать открывающееся перед ним пространство одновременно из нескольких точек. Все вышесказанное приводит к тому, что использование в виртуальном пространстве навигационных навыков, приобретенных в физическом мире, является либо неэффективным, либо вводящим в заблуждение, т.е. в данном случае речь можно вести о процессе ресоциализации актора.

Ориентация в виртуальных средах - достаточно сложная задача не только с технической, но и с социальной точек зрения.

"См.: Alexander C The Timeless Way of Building. N.Y.: Oxford University Press. 1979. ⁴⁸ См.: Spence R. A framework for navigation // International Journal of Нипшз-Computer Studies. 1999. П 51. Р. 919-945.

225

Глава 5. Ресурсы социальной структуры виртуальных сетевых сообществ

Навигационные проблемы фиксировались исследователями еще на ранних стадиях развития компьютерных сетей, однако и до настоящего времени оптимальных алгоритмов поиска релевантной информации так и не найдено. Основная проблема заключается в том, что информационные потоки с большим трудом поддаются пространственному моделированию и, более того, они по своей сути антипространственны. Поэтому использование социальных ресурсов навигации позволяет обеспечить эффективное функционирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Подводя итоги рассмотрения вопроса о доверии и социальной навигации как ресурсах социальной структуры, можно однозначно утверждать: успешность функционирования сообществ определяется в значительной мере тем, насколько участники коммьюнити способны воспроизводить указанный ресурс.

Проблема доверия к источнику информации - одна из наиболее актуальных проблем при осуществлении межличностных интеракций. То же самое можно отнести и к контенту - вера в достоверность представленных в глобальных телекоммуникационных сетях информационных ресурсов, не позволяет каждый раз с критической позиции подходить к восприятию новой информации. Росту доверия как ресурса социальной структуры могут способствовать следующие факторы:

- приверженность актора соответствующим социальным ценностям;
- применение кодифицированных норм в качестве наказания;
- угроза отказа сотрудничать в будущем⁴⁹.

Большинство эффективных интеракций, направленных на поиск информации в офлайне, основаны на использовании социального ресурса виртуального сетевого сообщества. В

первую очередь речь идет о доверии неформальным лидерам общественного мнения и экспертам в той или иной сфере человеческой жизнедеятельности. Взаимодействия в рамках социальной навигации могут быть как прямыми, при которых осуществляется непосредственное взаимодействие индивидов, так и косвенными, при этом доступ к социальному ресурсу происходит в процессе анализа поведения других участников сообщества.

Вопросы организации социальной навигации представляют интерес не только для пользователей, осуществляющих поиск необходимой им информации, но и для разработчиков компьютерных технологий, в частности создающих поисковые системы. Таким

" Индивиды вынуждены учитывать возможные последствия своих действий с точки зрения перспективы их продолжения. По образному выражению Роберта Аксельрода (Robert Axelrod): «Будущее может бросить тень назад - на настоящее и таким образом затронуть текущую стратегическую ситуацию» (см.: Axelrod Я The Evolution Of Cooperation. N.Y.: Basic Books, 1984).

226

образом, идеи социальной навигации с каждым годом становятся всё более востребованными⁵⁰.

Наиболее распространенные примеры социальной навигации, осуществляемой в киберпространстве, включают использование информации, размещаемой на специализированных страницах информационных ресурсов, предлагающих рекомендованные списки URL или же специальные разделы сайтов, на которых представлены ответы на часто задаваемые вопросы. Более сложные технологии социальной навигации предусматривают предоставление информации со стороны пользователей, ранее посетивших те или иные ресурсы.

⁵⁰ См. • Wexelblat A. ffistoryrich tools for social navigation // Proceedings of the IIB J8 Conference, 1998 P. 381

227



Всего 1 ложка ЭТОГО продукта избавит от 2кг ЖИРА в день! Смотри>>

§ 2. Контент как ресурсный элемент социальной структуры

Играть на органе? Это не сложно -следует лишь в нужное время нажимать на нужную клавишу.

Иоганн Себастьян Бах

Границы моего языка означают границы моего мира.

Людвиг Витгенштейн

В настоящем параграфе мы рассмотрим контент как ресурс социальной структуры. Предметом нашего изучения станут формы представления контента в телекоммуникационных сетях и роль контента в вопросах формирования и функционирования сообществ пользователей.

Для целей настоящей работы важно обратить внимание читателя на тот факт, что контент - это не вещь, не набор символов, но форма проявлений социальных отношений¹. Именно благодаря контенту исследователи получают доступ к первичному социологическому материалу, позволяющему понять, как в киберпространстве индивиды осуществляют коммуникативные взаимодействия, моделируют и структурируют свой социальный мир, используют общие ресурсы. Объяснение указанного феномена, на наш взгляд, состоит в том, что создание и распространение контента затрагивают глубинную личностную мотивацию, связанную с социальной сущностью человека, отражаемой в потребности межличностной коммуникации.

Производство, восприятие и распространение контента являются важнейшими функциями социальной деятельности, осуществляемой людьми в киберпространстве². Анализ циркулирующего в рамках социальных структур контента - это прежде всего анализ процессов социального обмена. При этом акторы «инвестируют» в создание контента свое время, материальные средства

¹ Как отмечают американские исследователи С. Хэйторнтвайт (C. Haythornthwaite) и Барри Уэллман, в компьютерных сетях даже простой сбор информации выступает в качестве одной из форм социальных взаимодействий (см.: Haythornthwaite C, Wellman B. Work, friendship, and media use for information exchange in a networked organization // Journal of the American Society for Information Science. 1998. Vol. 49 № 12. P. 1101-1114).

² Американский исследователь Джеймс Бениджер писал о том, что «обработка информации является самым существенным в осознанной деятельности» (см.: Beniger J.M. The Control Revolution: Technological and Economic Origins of the Information Society. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986).

228

и творческие способности, зачастую даже не рассчитывая на какую-либо материальную отдачу от сделанного.

В соответствии с точкой зрения Джона Хэгеля (John Hagel) и Артура Армстронга (Arthur Armstrong), созданный участниками виртуального сетевого сообщества контент представляет собой особую ценность для развития социальной структуры исходя из следующих факторов:

- служит привлечению новых участников;

- способствует усилению лояльности акторов по отношению к сообществу;
- позволяет более тонким образом осуществлять рекламу и маркетинг внутри сетевого сообщества;
- обеспечивает детальную и недорогую демографическую информацию относительно интересов участников сообществ³.

Те же американские исследователи Джон Хэгель и Артур Армстронг обращают внимание на тот факт, что знания, контент и иные ресурсы, произведенные участниками виртуальных сетевых сообществ, придают новое качество объединению пользователей в группу. В частности, указанные авторы пишут: «Важнейшая характеристика сетевых сред заключается в их способности фиксировать и накапливать созданное участниками информационное наполнение. Виртуальные сообщества обладают способностью осуществления коллективной экспертизы по самой различной проблематике, и накопленные сообществом экспертные знания превосходят знания любого отдельно взятого эксперта»⁴.

При этом под контентом будем понимать содержимое файлов, которые в киберпространстве являются носителями сигналов, декодируемых пользователями в какой-либо форме⁵. Русскоязычными эквивалентами слова «контент» (content) «могут быть — содержание и содержимое, суть, сущность, объем, емкость, вместимость»⁶. Контент является главной формой представления типич-

³ Hagel J, Armstrong A. Net Gain: Expanding Markets Through Virtual Communities. Boston, MA; Harvard Business School Press, 1997. P. 8-12.

⁴ Ibid. P. 155.

⁵ В начале XXI в. представление контента в телекоммуникационных сетях производится либо в виде текста, либо в виде графики. При этом очень редко встречаются сайты с потоковым видео или качественным звуковым наполнением. Такой подход объясняется достаточно низкой пропускной способностью значительной части телекоммуникационных сетей. В последнем случае мы можем вести речь об одной из форм осуществления информационной стратификации. Вместе с тем развитие программных и технических артефактов способствует изменению соотношения между размещением в киберпространстве тех или иных форм контента.

• Землянова ЛМ. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного общества. М.: Изд-во МГУ, 1999. С. 100.

229

ных форм символических взаимодействий, релевантных для социальной системы киберпространства. Без контента, а также без определенного минимума знаний акторов о том, как с контентом взаимодействовать, существование социальных структур в киберпространстве невозможно. Для участников сетевых сообществ получаемая информация часто служит в качестве основы для кристаллизации тех или иных умозаключений⁷, а

формы ее представления отражают кросс-культурные особенности функционирования национальных сегментов киберпространства⁸.

Свойства контента как социального ресурса могут быть:

- лингвистическими;
- коммуникативными;
- мнемоническими («социальная память»).

В дальнейшем, по тексту параграфа, мы детально рассмотрим указанные ресурсные свойства. Завершим же рассмотрение темы изучением особенностей обработки и хранения контента.

Контент можно рассматривать не только как одну из форм социального ресурса виртуальных сетевых сообществ, но и как материализацию социальной среды⁹. В виртуальной среде особенно ярко проявляется постулат, в соответствии с которым в то время как физические и биологические системы развиваются в рамках уже существующих окружающих сред, социальные же системы в своем развитии сами способны создать окружающую среду. Ярким подтверждением приведенного тезиса является социальная среда киберпространства, материализацией которой и выступает контент.

При этом виртуальные миры, подобно их офлайновым аналогам, состоят из содержания и формы¹⁰. Содержание имеет отно-

⁷ Американские авторы использовали бы в этом случае неологизм *tsensemaking** (см.: Weick K.J. *Sensemaking in Organizations*. Thousand Oaks, CA: Sage, 1995).

⁸ Поясним приведенный тезис на примере использования возможностей сети Интернет печатными изданиями Европы и Америки. Если в США традиционные газеты представляют полностью или фрагментарно свои материалы в электронной форме, доступ к которой бесплатен, то в Европе ситуация прямопротивоположная. Крупные газеты или представлены в телекоммуникационных сетях электронными «визитными карточками», или доступ к контенту осуществляется за плату. Такая же ситуация с журналами по проблематике культуры, науки, искусства. Она приводит к тому, что европейцы в подобных ситуациях предпочитают узнавать через англоязычные издания, что не только усугубляет ситуацию с развитием европейских электронных медиа, а также не способствует развитию медийной культуры Старого Света, но и служит фактором когнитивно-семантической стратификации пользователей.

⁹ При этом мы оставим вне рамок нашего исследования проблему создания и распространения деструктивного контента, к которому относится спам, компьютерные вирусы и т.д. В англоязычной литературе вредоносное ПО получило название *tmalware**.

¹⁰ Еще до появления глобальных компьютерных сетей, канадский футуролог и культуролог Маршал Маклюэн отмечал, что телевидение было уникально не столько в содержании передаваемой информации, сколько в форме трансляции контента. Сегодня аналогичные параллели можно провести и по отношению к сети Интернет и другим

телекоммуникационным сетям (см.: McLuhan M. Op. cit.).

230

шение к поведению человека как личности, форма же материализуется в символах. Так, Энтони Гидденс писал: «Знаки "существуют" только как средство и итоговый результат коммуникативных процессов, имеющих место при взаимодействии»¹¹.

Рассмотрим лингвистические свойства контента как социального ресурса структуры виртуальных сетевых сообществ. Символы и язык взаимодействий являются центральными факторами создания действительности в пространстве виртуальных коммуникаций, влияя на формирование социальной структуры. Язык — это фундаментальный социальный ресурс¹², используя который индивиды формируют персональную «социокогнитивную» окружающую среду¹³, а также идентифицируют других участников группы.

Язык формирует индивидуальность человека посредством слов и терминов, очерченных кругом личных когний, и информации¹⁴, поступающей извне. Как отмечает американский исследователь Сандра Л. Калверт (Sandra L. Calvert), в виртуальной среде сами символы используются для того, чтобы представить содержание¹⁵.

При этом именно при помощи языка происходит сопряжение реальности и сознания индивида. Кроме того, как отмечал Росс Пул (Ross Poole), «язык обеспечивает каноническую форму меж-субъектности: те, кто говорят на одном и том же языке, способны разделять опыты, эмоции и мысли»¹⁶.

"Гидденс Э. Указ. соч. С. 77.

¹² В истории человечества использование в процессе осуществления коммуникации общего языка всегда сопровождалось ростом могущества империй, проявившимся в концентрации знаний, власти, экономического могущества и культурного влияния, а технологии печати определяли форму тавления мыслей. Технологии печати глубоко влияла на творчество авторов в течение столетий, и поэтому почти невозможно, к примеру, вообразить в отрыве от технологий книгопечатания появление романа и развитие его как литературной формы. В киберпространстве же навигационная структура контента изменяет характер восприятия текста. Как образно писала в своей книге американский филолог профессор Кэтрин Хэйльз (Katherine N. Hayles), литературные тексты подобны людям и имеют тела, а окружающая их действительность требует глубокого переплетения материальности и смысла (см.: Hayles NX. *Writing Machines*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2002).

"См.: Graham P. *Critical systems theory: A political economy of language, thought, and technology* // *Communication Research*. 1999. Vol. 26. № 4. P. 482-507.

¹⁴ Доктор технических наук А.С. Овчинский предлагает следующее определение информации: «Информация - это то содержание сообщений, те составляющие сведения, те компоненты знаний, те комбинации сигналов, которые, с одной стороны, интерпретируются, исходя из возможностей, интересов, преследуемых целей и стоящих задач, и, с другой стороны, оказывают воздействие как на сознание, так и на подсознание людей, оставляя следы в их памяти, могут накапливаться и в результате открывают возможность и создают механизмы управления социальными процессами» (цит. по:

Овчинский АС. О воздействующих качествах информации в ракурсе глобализации процессов управления индивидуальным и массовым сознанием // Материалы 2-й Всерос. конф. «Информационная безопасность России в условиях глобального информационного общества» / Под общ. ред. А.В. Жукова. М.: Бизнес+Безопасность, 2001. С. 226-235.

" См.: Calvert SZ. Children's journeys through the information age. Boston, MA: McGraw Hill, 1999.

" Poole Я Nationalism: The Last Rites? // Arena Journal. 1994/5. № 4. P. 54.

231

В киберпространстве распространенность ресурсов, представленных на тех или иных языках, сказывается как на формировании общностей пользователей, так и на степени привлекательности сообществ для новых участников, благодаря знанию языка получающим доступ к накопленным в рамках социальной структуры знаниям. Одна из особенностей глобальных телекоммуникационных сетей состоит в том, что контент представлен на разных языках¹⁷, и в этом случае при анализе соответствующих коммуникативных взаимодействий можно вести речь о когнитивно-семантическом аспекте информационной стратификации, позволяющем носителям языка при взаимодействии с контентом разделять групповую идентичность.

Соответственно, для того чтобы осознать процессы воздействия киберпространства на участвующих в социальных коммуникациях акторов, необходимо понимать, каким образом в ходе осуществления коммуникационных практик передаются и декодируются знания и символы. Говоря иными словами, человеческое поведение и структура социальных связей неразрывно связаны с содержанием символических интеракций¹⁸.

В устоявшихся сообществах каждый термин включает в себе набор определенных коммуникативных процедур. При этом именно регулярные процедуры воспроизводства социальной структуры подкрепляются каким-то одним словом или акронимом, являясь одновременно как следствием, так и признаком формирования субкультуры того или иного сообщества.

Кроме того, существует взаимосвязь социальной структуры и субкультуры тех или иных сообществ, опосредованно проявляющаяся в стиле коммуникативных взаимодействий¹⁹. Сам же жизненный цикл использования тех или иных лексических конструкций зависит от того, насколько часто в сообществе происхо-

" Если контент представлен на разных языках в рамках одного виртуального сетевого сообщества, то возникает проблема организации управления многоязычным контентом (multilingual content management). Данная проблематика выходит за рамки нашего исследования.

¹⁸ См. работы по тематике символических взаимодействий американского исследователя Гарольда Гарфиякеля (Harold Garfinkel), а также британских авторов Джона Шоттера (John Shotter) и Кеннета Гержена (Kenneth Gergen): Garfinkel H. Studies in ethnomethodology. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1967; Shatter «/», Gergen K. (eds.). Texts of identity. L.: Sage, 1994.

"Так, технические ограничения, накладываемые на размер передаваемого SMS-

сообщения, привели в англоговорящих странах к рождению предельно короткого молодежного жаргона, имеющего свои лексические правила и получившего название *Ungo». В качестве примера приведем сообщение на жаргоне lingo - «LO der», что на традиционном английском языке должно выглядеть как tkello there». Применение жаргонов всегда носит стратификационный характер. Для решения возникающих проблем в компьютерных сетях появились специализированные сервисы-трансляторы с нормально языка на lingo и наоборот. Пример одного из вышеуказанных сервисов - сайт www.transl8it.com.

232

дит смена неформальных лидеров и состава референтных групп, а также от ощущения групповой идентичности.

Эксперты прогнозируют, что «в будущем культуры и идентичности будут существовать на цифровой территории вне рамок пространства и времени, соответственно поддержание социального единства в группах рассеянных индивидов будет зависеть от того, насколько это позволит электронная граница их коллективной памяти»²⁰.

Перейдем к рассмотрению коммуникативных свойства контента как социального ресурса структуры виртуальных сетевых сообществ. При этом, ведя речь о контенте как о коммуникативном ресурсе, мы подразумеваем как ресурсные составляющие сложившейся в рамках комьюнити символической коммуникативной системы (слэнг, использование акронимов и т.д.), т.е. ресурсы первого порядка, так и осуществление коммуникации непосредственно с самим контентом - коммуникативным ресурсом второго порядка.

В зависимости от формы представления контент может выполнять разные коммуникативные функции. Пассивное представление контента, описываемое как форма коммуникации «одного со многими», это статическое линейное размещение контента. В свою очередь, активное (динамическое) представление контента предусматривает наличие гиперссылок, программных артефактов для осуществления межличностных коммуникативных взаимодействий и т.д. В случае активного представления контента мы имеем дело с формой коммуникации по принципу «многие со многими»²¹.

В рамках социальной структуры сообществ мультилинейность представления контента гармонично вписывается в философские каноны постсовременности. Говоря иными словами, знание бросает вызов последовательности и причинно-следственной связи пространства и времени²². В постсовременном контексте знание не только фрагментировано, но и доступ к любым его фрагментам определяется исключительно щелчком мыши и наличием определяемых стратификационной системой сообщества прав индивида.

Для современного человека указанный способ коммуникации является в высшей степени привычным, ибо, как утверждает со-

²⁰ Brown B. Memory maps and the Nazca // Ascott K. (eds.). Reframing consciousness. Exeter, England: Intellect Books, 1999. P. 47-51.

²¹ См.: Shaw A, Shaw M. Social Empowerment Through Community Networks // Schun D., Sanyal B., Mitchell W.J. (eds.). High Technology in Low-Income Communities: Prospects for the Positive Use of Information Technology. Cambridge, MA: MIT Press, 1998. P. 316-335.

²² См.: Атчикоев М.С. Средства массовой коммуникации и система современной информационной культуры: Автореф. дис.... канд. философ, наук. Ростов н/Д, 2002; Путилина Л.А. Постмодернизм в контексте информационной культуры: Автореф. дис.... канд. философ, наук. Ростов н/Д, 2003.

1/2 8. Зак. 574 233

временный французский философ Жак Деррида (Jacques Derrida), в условиях постиндустриального общества реальность вне текста, а принципе, считается невозможной. Анализ теорий конструктивизма и деконструктивизма (к последнему направлению и относятся, в частности, работы Жака Деррида), в отношении функционирования действительности в офлайне, оставим за рамками настоящей работы, приняв за аксиому тот факт, что в киберпространстве контент, как указывалось выше, без сомнения, является воплощением виртуальной реальности.

Регулярность осуществления акторами интеракций позволяет осуществлять анализ процессов производства, потребления и распространения представленного в киберпространстве контента. Существуют сложные системы, которые поддерживают различные виды процессов совместного создания контента, к примеру совместной подготовки текстов, совместного проектирования или системы коллективного анализа информации из различных дистанционных баз данных. В этом случае использование контента как ресурсного элемента социальной структуры связано не только с воспроизводством ресурса, но и с процессами воспроизводства коммуникативных практик.

Благодаря вышеуказанным особенностям коммуникативной структуры киберпространства, пользователи получают возможность в опосредованной форме (через контент) осуществлять коммуникацию друг с другом²⁴, а также координировать совместную деятельность²⁵. Тот факт, что в телекоммуникационных сетях процессы коммуникации осуществляются в основном в текстовой форме, в определенной мере даже помогает улучшению качества информационного наполнения передаваемых сообщений, поскольку предъявляет к их автору требования фокусирования смысла²⁶.

"Российский философ Ольга Балла отмечает: «Само количество потребителей информации, хотя бы потенциальных, благодаря новейшим технологиям многократно возрастает, а способы ее подачи максимально приближаются к человеческому восприятию: границу между "информацией" и "реальностью" проводить все труднее - она потихоньку и стирается» (цит. по: Балла О. Технологии смысла. Массовый человек как игровое пространство информационных пространств // Компьютерра. 2002. № 8 (433). С. 26-30).

²⁴ Как метафорично и с использованием компьютерной терминологии заметил итальянский исследователь Г. Марчионини (G. Marchionini), в данном случае группы пользователей можно рассматривать как «чрезвычайно большие и при этом неструктурированные базы данных».

²⁵ Норвежские социологи Ричард Линг (Richard Ling) и Биржитт Юттри (Birgitte Yttri) для описания эффективности использования в молодежной среде мобильных телефонов используют термин «гиперкоординация» (>hyper-coordination). Таким образом, пользователи мобильных телефонов встраиваются в виртуальные сетевые сообщества (см.: Ling Д., Yttri Б. Hyper-coordination via mobile phones in Norway // Katz J.E., Aakhus M. (eds.). Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance.

Cambridge: Cambridge University Press, 2002. P. 139-169).

^mСм.: Godwin M. ASCII is too intimate // Wired. 1994. 2.04. P. 69-70.

234

Российский философ М.С. Атчикова пишет: «Люди, которые тратят свои ночи на бесконечный диалог в сети Интернет, главным образом имеют дело со словами. Если телеэкран может рассматриваться своего рода идеальным окном, через которое можно наблюдать весь мир в форме образов, то компьютерный экран - это идеальная книга, в которой можно прочитать о мире в форме слов и страниц. Классический компьютер обеспечил линейный вид письменной коммуникации»²⁷

При этом, как отмечают американские исследователи Ли Спрэлл и Сара Б. Кайзлер, практика коммуникации свидетельствует о том, что пользователи подбирают слова с большей тщательностью, проявляют больше уверенности в осуществлении коммуникационных актов, чем при осуществлении устной коммуникации²⁸. Особенно указанное изменение качества коммуникации проявляется при использовании текстовых сообщений SMS мобильной связи.

Сообщение в символической форме направляется в области ки-берпространства, в которых могут находиться его получатели или к которым они могут быть подключены в удобное для них время и из любой географической точки. Эта форма организации коммуникационных процессов расширяет возможности осуществления коммуникативных взаимодействий в пространстве и во времени, как следствие, способствует появлению новых типов интеракций, которые могут использоваться индивидами, находящимися в разных контекстах.

Теоретические аспекты анализа опосредованных текстом взаимодействий разрабатывались задолго до появления телекоммуникационных сетей, что, без сомнения, облегчает нашу задачу по изучению ресурсных свойств контента проявляющихся в процессе коммуникации²⁹. Так, в статье «Текст как семиотическая проблема» Ю.М. Лотман писал: «Многослойный и семиотически неоднородный текст, способный вступать в сложные отношения как с окружающим культурным контекстом, так и с читательской аудиторией, перестает быть элементарным сообщением, направленным от адресанта к адресату... Текст обнаруживает свойства интеллектуального устройства: он не только передает вложенную в него извне информацию, но и трансформирует сообщения и вырабатывает новые»³⁰.

"Атчикова М.С. Умберто Эко. От Интернета к Гутенбергу // Культурология / Под ред. ГЗ. Драч.

Ростов н/Д: Феникс, 2000. С. 556-561. ^mСм.: Sproull L., Kiesler S. Connections: New Ways of Working in the Networked Organization.

Cambridge: MIT Press, 1991. ²³ В наши дни автоматизированный анализ контента осуществляется с использованием истоков

структурной лингвистики. ³⁰ Лотман ЮМ. Текст как семиотическая проблема//Избр. ст. Т. 1. Таллинн: Александра, 1992. С 131.

Таким образом, по Лотману, коммуникативная функция текста является одной из важнейших. Как отмечают в своей работе современные российские исследователи Алексей Ситников и Михаил Гун-дарин: «Проявляя интеллектуальные свойства, высокоорганизованный текст перестает быть лишь посредником в акте коммуникации. Он становится равноправным собеседником, обладающим высокой степенью автономности. И для автора (адресанта), и для читателя (адресата) он может выступать как самостоятельное интеллектуальное образование, играющее активную и независимую роль в диалоге. В этом отношении древняя метафора "беседовать с книгой" оказывается исполненной глубокого смысла»³¹.

Возвратимся к уже цитировавшейся работе Ю.М. Лотмана. «В свете сказанного, - подытоживает Лотман, - текст предстает перед нами не как реализация сообщения на каком-либо одном языке, а как сложное устройство, хранящее многообразные коды, способные трансформировать получаемые сообщения и порождать новые, как информационный генератор, обладающий чертами интеллектуальной личности. В связи с этим меняется представление об отношении потребителя и текста. Вместо формулы "потребитель дешифрует текст", возможна более точная — "потребитель общается с текстом". Он вступает с ним в контакты. Процесс дешифровки текста чрезвычайно усложняется, теряет свой однократный и конечный характер, приближаясь к знакомым нам актам семиотического общения человека с другой автономной личностью»³². Применительно к осуществляемым в онлайн-коммуникативным практикам, приведенные выше теоретические воззрения справедливы в полной мере.

Соответственно, новая ресурсная парадигма предусматривает много версий имеющегося в распоряжении участников сообщества контента, демонстрируя взаимосвязь этого социального ресурса с другими ресурсами сообщества, такими как социальная память и социальная навигация. Социальная навигация как ресурс социальной структуры рассмотрена нами в предыдущем параграфе, и сейчас мы уделим внимание мнемоническим свойствам контента как социального ресурса.

Одно из ресурсных свойств контента заключается в хранении социальной памяти (social memory) сообщества, под которой будем понимать совокупность социокультурных средств, позволяющих осуществлять отбор и преобразование актуальной социаль-

³¹ Ситников АЛ., Гундарин МЛ. Победа без победителей. Очерки теории прагматических коммуникаций. М.: Консалтинговая группа «ИМИДЖ-Контакт», 2003. С. 131. "Лотман ЮМ. Указ. соч. С. 131.

ной информации в информацию о прошлом (ретроспективную) с целью сохранения накопленного общественного опыта и передачи его от поколения к поколению³³. Точнее говоря, применительно к осуществляемым в телекоммуникационных сетях социальным взаимодействиям, необходимо вести речь не столько о социальной памяти, сколько о ее реконструктивной форме, подразумевающей использование знаковых систем как основных средств сохранения прошлого опыта осуществления в рамках социальной структуры внутри- и межгрупповых интеракций. Ретроспективная социальная память в значительной мере влияет на формирование образа сообщества в глазах его участников, а

также является фактором формирования групповой идентичности.

При этом можно вести речь о латентной зависимости реконструктивной формы социальной памяти и существующей в сообществе информационной стратификационной системы. Говоря о латентной зависимости, мы, в первую очередь, имеем в виду институциональные права лидеров сообщества (владельцев программного артефакта) влиять на системную целостность предоставляемой участникам сообщества архивной информации, т.е. осуществлять манипулирование данным социальным ресурсом.

Среди пользователей широко распространен социальный миф о том, что в ходе процессов коммуникации, осуществляемых в режиме реального времени, не остается архива передаваемых сообщений (особенно при использовании систем мгновенного обмена сообщениями IM) и, соответственно, ослаблены функции социального контроля. В действительности же все сообщения остаются в собственности владельцев телекоммуникационных сервисов, которые и распоряжаются имеющейся в их архивах информацией по собственному усмотрению (в том числе и в целях социального контроля поведения пользователей)³⁴. Кроме того, информацион-

³³ См.: Илизаров Б.И. Память социальная // Российская социологическая энциклопедия- С. 366-367. Некоторые авторы понимают коллективную память как «обычные ориентиры повседневности..., которые составляют социальные структуры индивидуальных воспоминаний» (цит. по: Бойт S. The future of nostalgia. N.Y.: Basic Books, 2001. P. 53).

³⁴ При этом даже сам факт исчезновения контента с сайта, на котором он был размещен, отнюдь не является гарантией того, что информация исчезла из социальной памяти общности пользователей телекоммуникационных сетей, поскольку проиндексированный поисковыми машинами контент зачастую продолжает существовать уже на поисковых серверах. Исследователь из Германии Елена Эспозито, занимающаяся проблематикой системного анализа, утверждает, что сеть Интернет существенно изменяет отношения социальной памяти (social memory) и социальной амнезии (social forgetting) (см.: Esposito E. Der Computer als Medium und Maschine // Zeitschrift für Soziologie. 1993. Vol. 22. № 5. S. 338-354; Eadem. Soziales Vergessen. Formen und Medien des Gedächtnisses der Gesellschaft. S. 358).

237

ные архивы могут формироваться и по решению государственных структур архивной службы, отвечающих за сбор и сохранность материалов новейшей истории³⁵.

Отметим, что применительно к мнемонической структуре сообщества, «фальсификация памяти - это фальсификация действительности [и] отрицания действительности»³⁶. Следовательно, разрушение мнемонической структуры организации социальной жизни неминуемо ведет к кардинальным изменениям социальной структуры виртуального сетевого сообщества. Таким образом, можно вести речь о том, что контент, воплощая социальную память сообщества, в качестве социального ресурса может использоваться как для повышения эффективности социальной структуры, так и в целях увеличения ее дисфункциональностиTM.

В завершение параграфа мы рассмотрим особенности воспроизводства и восприятия контента участниками виртуальных сетевых сообществ. Этот раздел мы начнем с особенностей производства контента³⁷, после этого коснемся экономических детерминант,

связанных с использованием ресурсных свойств контента, и завершим рассмотрение темы вопросами семантической и прагматической обработки информационных потоков пользователями.

Значительная часть контента создается внутри сетевого сообщества, при этом, как правило, «приращение знания возникает в процессе объединения информации из двух или более источников»³⁸. Или, говоря другими словами, речь идет о «межсубъектной территории»³⁹ социальных взаимодействий участников виртуальных се-

³⁵ К примеру, в США под общим руководством со стороны Библиотеки Конгресса США реализуется программа по созданию инфраструктуры для сохранения архивных материалов в цифровой форме (National Digital Information Infrastructure and Preservation Program, NDHPP). В разработке этой сети, которая объединяет американские библиотеки и архивы, участвуют университеты, компании, государственные и некоммерческие организации, и в частности Internet Archive ([http:// www.archive.org](http://www.archive.org)), действующая с 1996 г. «Множество данных, помещавшихся в Интернете, представляли собой весьма важные, единственные в своем роде, материалы, которые невозможно восстановить, но которые, тем не менее, будут востребованы», - утверждал при презентации указанного проекта Джеймс Биллингтон (James Hadley Billington), представитель администрации библиотеки Конгресса США. Например, поисковая машина Google проиндексировала 3 миллиарда постоянно обновляющихся веб-страниц. Среднее время обновления одной страницы составляет два месяца, а половина всех страниц, созданных в киберпространстве в 1998 г., бесследно исчезли уже к 1999 г. Как считает Биллингтон, человечество столкнулось с опасностью потерять значительную часть современной истории (см.: Library Announces Approval of Plan to Preserve America's Digital Heritage // library of U.S. Congress, PR 03-022, 2003, February 14. Washington, DC, ISSN 0731-3527).

"Levi P. The drowned and the saved. N.Y.: Vintage International, 1989. P. 31.

¹⁷ Данная тематика достойна отдельного исследования, и мы лишь ограничимся эскизными набросками сути возникающих проблем.

"Bateson G. Mind in Nature: a Necessary Unity. L.: E.P. Dutton, 1979. P. 77.

"Термин «межсубъектная территория» (intersubjective territory) взят автором из работы: Bruner J. The Culture of Education. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.

238

тевых сообществ, образцом которой выступает в телекоммуникационных сетях такой ресурс социальной структуры, как контент-^

Развитие телекоммуникационных технологий приводит к тому^-, что пользователи с каждым годом создают все больше символических артефактов, форма которых ограничивается только воображением акторов и доступными им программными средствами⁴¹-. Кроме того, даже осуществляя поиск и обработку контента, пользователи проявляют свои индивидуально-креативные интересы.

В то же время в телекоммуникационных сетях креативных идей, привлекающих большое количество пользователей, не так много, как не очень много акторов, создающих

качественный контент (разумеется, приведенные понятия весьма относительны). Один из вариантов решения указанных проблем состоит в привлечении самих пользователей к созданию контента, благодаря чему участники сообщества сами создают и используют этот социальный ресурс. В связи с этим уже цитировавшийся выше Джон Томпсон использует понятие «про-межуточного квазивзаимодействия», при котором существует разделение между контекстами производства и получения информации.

Идея возложить на пользователей сложную задачу создания информационного наполнения для создателей сетевых сообществ» весьма привлекательна и реализуется не только в указанных выше маркетинговых приемах, но и в создании сообществ P2P⁴². Некоторые компании идут еще дальше и пытаются привлечь пользователей к не менее важной задаче - фильтрации информации. Речь же при этом идет о воплощении на практике принципов самоуправления, т.е. уменьшения влияния информационной стратификации! -

"Так, к примеру, широкое распространение цифровой фотографии привело к тому, что множество индивидуальных миров личностей и частных взглядов акторов на общественно значимые события! стали материализовываться в киберпространстве не только в текстовом контенте, но и в фотографических изображениях. В частности, речь идет о пересылаемых по системам мобильной связи фотосообщениях физических изображениях по технологии MMS (Multimedia Messaging System), вместо того чтобы MMS, вместо текстовых SMS, индивиды могут создавать, отправлять и получать сообщения, содержащие мелодии, фотографии, полноцветные графические изображения и музыкальные фрагменты»

речь о том, что книга убьет архитектуру как способ передачи образа. Современные цифровые технологии зеркальным образом изменили ситуацию, вернув образ убеждающую силу. Сама идея» передачи сложных смыслов посредством визуальных образов предполагает ответную, если не ключевую? роль визуального в процессе организации коммуникативных взаимодействий. Так, короткие видеосъемки»-

РОЛИКИ (ДО 30 Секунд) ПРИНЕСЛИ ШИРКОМУ и навигацию. того^нмугтеат^ястп, дтЯ*
как СРЕДСТВО?»?

политического и культурного самовыражения участников виртуальных сетевых сообществ. Более подробно см.: Schroeder R Worlds in cyberspace: A typology of virtual reality^{11**68 and their social contexts // Paper presented at the BCS Displays Group Conference: Applications of Virtual Reality. 1994. June. -«"и}

P2P (peer-to-peer) - сети равноправных узлов. См. также синонимы P2P. agaj z igsl. 1 Point a point.

Однако если некоторые авторы приветствуют демократизацию процесса создания контента самими членами сетевых сообществ, то другие настороженно замечают, что подобная «демократия» на этот раз вступает в совершенно новую область, и последствия такого варианта развития социальных структур предвидеть трудно.

В связи с вышесказанным приведем только один пример. Так, контент может предоставляться пользователям телекоммуникационных сетей как на бессрочной основе, так и с правом ограниченного во времени использования. В последнем случае речь идет о самоуничтожающихся файлах, при этом срок самоуничтожения определяет владелец авторских прав⁴³. Кроме того, информационная стратификация может проявляться и в определении временных отрезков, по прошествии которых возможна перепечатка

размещенного на информационном ресурсе контента⁴⁴. Каким образом сообщество может регулировать срок существования контента или обеспечивать сохранность накопленных знаний для будущих поколений, не нарушая при этом права индивидов, остается неразрешенной проблемой.

Еще одной важной детерминантой контента как ресурсного элемента социальной структуры виртуальных сетевых сообществ являются финансовые условия доступа. В телекоммуникационных сетях доступ к контенту может предоставляться как на платной, так и на бесплатной основе. Экономические аспекты доступа, являющиеся одним из факторов информационной стратификации, в значительной мере влияют на формирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ пользователей⁴⁵.

⁴³ В качестве примера самоуничтожающегося контента приведем одну из технологий передачи в компьютерных сетях видеопрограмм. После загрузки из компьютерной сети таких файлов на компьютер они произвольно разбиваются на множество фрагментов, которые попадают в различные каталоги. Соответственно, для просмотра полученного контента пользователю необходимо иметь специальный программный артефакт, способный собрать все составляющие в единый файл. Владельцем авторских прав в артефакт закладывается алгоритм, в соответствии с которым происходит автоматическое удаление контента через определенный промежуток времени. Другой пример: в программном артефакте корпорации Microsoft, носящем название «Office 2003», имеется функция «Information Rights Management» (управление правами на информацию). Указанная функция предусматривает возможность самоуничтожения, по прошествии заданного промежутка времени, сообщений электронной почты. То есть автор электронного письма сможет сам решать, кому разрешить читать послания. Таким образом, можно будет ограничить круг лиц, кому данное сообщение предназначается, и запретить переадресацию некоторых посланий электронной почты и далее их распечатку.

" К примеру, владельцы сайта www.webinform.ru, позиционирующегося как «аналитическое издание об интернет-рынке», разрешают перепечатывать размещенную на сайте информацию только спустя двое суток с момента ее появления (см.: Плющев А. Веб-информ // Ведомости. 2003. 21 окт.).

" По данным социологического исследования, проведенного в Интернете компанией «КМ Онлайн», около 40% опрошенных готовы платить за доступ к эксклюзивному контенту, порядка 35% не будут этого делать ни при каких условиях, и 25% респондентов еще не определились в своем выборе (см.: Удовичкий А. У платных интернет-проектов в России есть перспективы // PC WEEK RE. 2003. № 8 (374). С. 6).

240

Кроме платного или же бесплатного доступа, возможны и комбинированные варианты, в частности бесплатный доступ к платным ресурсам только в определенные временные промежутки или же для определенной категории акторов. В последнем случае информационная стратификация может осуществляться как по географическому признаку, так и по признаку принадлежности к тому или иному провайдеру доступа в глобальные телекоммуникационные сети⁴⁶.

Мотивация владельцев информационных ресурсов, устанавливающих соответствующие финансовые режимы доступа к контенту, объясняется тем, что производство качественной

и оперативной информации требует больших затрат, которые могут окупиться либо за счет платного доступа, либо за счет размещения на сайтах рекламы. Вместе с тем размещение на бесплатной основе контента, казалось бы, должно противоречить рациональному поведению акторов, однако за первым слоем восприятия проблемы находится второй, связанный либо со стратегическими интересами владельцев ресурса, либо с психологическими особенностями акторов.

При этом рано или поздно встает вопрос - кто именно в рамках социальной структуры несет ответственность за сохранность информации, представленной в цифровой форме? Исследователь из Австралии Питер Лиман (Peter Lyman) заметил: «Поскольку информация теряет свою коммерческую ценность, маловероятно, что коммерческие держатели прав субсидируют ее длительное существование»⁴⁷. Связано это с тем, что проблема хранения данных имеет не только социальную, философскую и морально-этическую составляющие. Зачастую определяющим оказывается экономический аспект обработки и хранения контента⁴⁸.

Особенно данная проблема касается участников виртуальных сетевых сообществ, организованных на базе серверов бесплатного хостинга. Практика свидетельствует о том, что в любой момент владелец ресурса может прекратить предоставлять услугу хостинга безо всяких на то объяснений, соответственно, виртуальный кол-

*^В Например, с марта 2003 г. на платную основу перешел доступ к онлайн-версиям журналов, выпускаемых издательским подразделением Time Inc., входящим в транснациональный медиа-холдинг AOL Time Warner. При этом право бесплатного доступа к сайтам печатных изданий сохранили как покупатели и подписчики бумажных вариантов журналов, так и абоненты интернет-провайдера AOL. Именно интересы AOL как провайдера доступа к компьютерным сетям преобладали при принятии решения о введении платного доступа к сайтам журналов, издающихся Time Inc. В данном случае мы имеем дело с одним из социотехнических инструментов сохранения и приумножения базы абонентов.

⁴¹ Lyman P. The social functions of digital libraries: designing information resources for virtual communities. [Электронный ресурс]. Accessed July 30, 1999. Режим доступа: <http://www.csu.edu.au/special/online99/proceedings99/300b.htm>. Загл. с экрана.

*" По данным на начало 2003 г. сбор и хранение информации о поведении пользователей в глобальных компьютерных сетях обходился в 700 тысяч долларов за каждый терабайт собранных данных.

•241

лектив утратит созданный коллективными усилиями социальный ресурс⁴⁹. Кроме того, в киберпространстве нередки и деликвентные практики по уничтожению размещенного на сервере контента.

Американский исследователь Сэмюэль Флорман (S. Florman) применительно к создаваемому контенту заметил, что «в цифровом обществе ничто не должно быть потеряно, при этом мы оказываемся перед перспективой утонуть в пустяках, поскольку поколения следуют за друг другом»⁵⁰ (соответственно, объем накопленной информации постоянно увеличивается). Рост числа хранимых сообщений поднимает вопросы этики использования архивных данных⁵¹ и многие другие проблемы, выходящие за рамки

нашего исследования.

Глобальные телекоммуникационные сети представляют собой онлайн-базы данных, в которых размещено значительное количество представленных в мультимедийной форме и при этом связанных между собой документов⁵². Современное состояние представления в глобальных компьютерных сетях контента затрагивает только внешнюю сторону коммуникации, при этом предполагается, что основная нагрузка по семантической и прагматической переработке получаемых сигналов ложится на самого пользователя.

Известный российский математик Юрий Манин задается вопросом: «Может оказаться, что мы приближаемся к пределу, за которым интересующую нас информацию о природе мы просто не сможем воспринимать, не столько из-за ее объема, сколько из-за величины ее колмогоровской сложности. Иными словами, даже в максимально сжатом виде ее будет слишком много. Возможно, что работа генетического аппарата и мозга уже обречена и значительная часть информации может остаться недоступной человеческому сознанию в силу этого фундаментального ограничения. Если мы не захотим отказываться от накопления научного знания, эту задачу придется передать вычислительным машинам. Как они будут автономно работать и что они смогут нам сообщать время от времени?»⁵³.

В настоящий момент ответ на поставленный Юрием Маниным вопрос не найден. Вместе с тем, на наш взгляд, очевидно, что

" Решением проблемы выступает регулярное резервное копирование всего представленного в сообществе контента (англ. backup).

⁵⁰ См.: Florman S. From here to eternity // MIT's Technology Review. 1997. Vol. 100. № 3.

⁵¹ См.: Pros B. G«stion et vie privee: au croisement de plusieurs hbertes // Revue Francaise de Gestion. 2001. Juin-jmllet-aoOt. P. 62-65. /

"Технология, обеспечивающая связь документов между собой, носит название «гипертекст». Гипертекст позволяет извлекать информацию из компьютерных баз через ассоциативную структуру, а не через традиционный иерархический каталог или индексирование.

" Цит. по: Левкович Маслюк Л. Пространство свободы. Интервью Юрия Манина журналу «Компьютерра» // Компьютерра. 2001 J* 2 (379). С. 26-28.

242

указанные фундаментальные ограничения на обработку контента рано или поздно не могут не сказаться и на социальной структуре виртуальных сетевых сообществ пользователей телекоммуникационных сетей. Точнее говоря, проблемы, связанные с информационной перегрузкой пользователей, уже сегодня сказываются на развитии социальных структур. К примеру, было выявлено, что в сети USENET рост количества площадок социальных взаимодействий приводит к уменьшению количества посланий в расчете на одно сообщество⁵⁴. Указанный факт объясняется ограничениями в восприятии человеком всевозрастающих потоков информации.

Подведем итоги рассмотрения темы. В киберпространстве контент выступает как в качестве окружающей среды, так и в качестве ресурса социальной структуры. Контент

рассматривается нами с точки зрения воплощения нескольких форм социальных ресурсов виртуальных сетевых сообществ: ресурса знаний, коммуникативного ресурса, ресурса, используемого при осуществлении социальной навигации, ресурса социальной памяти сообщества и т.д.

В киберпространстве разработка, распространение и потребление контента являются отражением социальных отношений. Кроме того, материализация личности в киберпространстве происходит в контенте, восприятие которого основывается на жизненном опыте, воспитанном реалиями материального мира.

От качества контента, его оригинальности и формы в значительной мере зависит формирование сетевого коммьюнити и, соответственно, его социальная структура. Контент привлекает и удерживает пользователей вокруг того или иного информационного ресурса или сервиса внутри сообщества. В свою очередь, сформированное в киберпространстве сообщество может рассматриваться в качестве символического капитала соответствующего информационного ресурса.

Информационные ресурсы в телекоммуникационных сетях представляют собой продукт человеческой деятельности и в этом отношении отражают объективную действительность. Таким образом, качество контента зачастую является одним из определяющих факторов для определения привлекательности в киберпространстве того или иного ресурса и тем самым играет важную роль в формировании социальной структуры⁵⁵. На наш взгляд, одним из

"См.: Jones G., Ravid G., Rafaeli S. Information Overload and Virtual Public Discourse Boundaries // Proceedings of Eighth IFIP conference on Human-Computer Interaction. Tokyo, Japan, July 2001.

⁵⁵ Главная страница информационного ресурса должна быть спроектирована таким образом, чтобы пользователь, начиная процесс социализации в новом для него сообществе, чувствовал себя психологически комфортно. Известный специалист по дизайну сайтов Якоб Нильсен (Jakob Nielsen) считает, что главная страница сайта компании - это ее лицо и отправная точка для большинства

243

индикаторов эффективности использования контента в виртуальных сетевых сообществах является количество участвующих в них акторов и их активность в воспроизводстве контента. Другим индикатором является объем накопленного контента, доступного исключительно участникам сообщества.

Представление контента производится либо в виде текста, либо в виде графики. Такая ситуация во многом объясняется современным состоянием телекоммуникационной инфраструктуры. Уже в обозримом будущем ожидается широкое распространение сайтов с потоковым видео или качественным звуковым наполнением. При этом изменение формы представления неизбежно скажется и на социальных аспектах взаимодействий, осуществляемых акторами в телекоммуникационных сетях, и взаимосвязях элементов социальной структуры сообществ.

В настоящее время пропускная способность человека, т.е. то количество информации, которое он способен усвоить в единицу времени, превосходит пропускную способность телекоммуникационных линий. Следствием этого является тот факт, что информация

превращается в знания медленнее, чем могла бы, поскольку не полностью занимает пользователя⁵⁶. Соответственно, в режиме реального времени пользователи могут участвовать в деятельности нескольких виртуальных сетевых сообществ. Как изменится ситуация с ростом пропускной способности каналов связи, затрудняются прогнозировать даже футурологи, для нас же несомненен факт влияния контента на формирование и функционирование социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

посетителей. Нильсен приводит подробную информацию о деятельности компании, так как это поможет привлечь новых клиентов и даст впервые посетившим сайт понятие о цели данного проекта. Вся корпоративная информация, как-то адреса, телефоны, пресс-релизы и др., должна быть собрана в едином разделе, ссылка на который должна быть на главной странице. Поле поиска обязательно должно присутствовать - на главной странице и не должно быть слишком мелким. Кроме того, Нильсен советует приводить примеры содержимого сайта, выделять ссылки и обеспечивать быстрый доступ к наиболее важным страницам. Подробнее эти вопросы рассматриваются в работе: Nielsen J., Tahir M. Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed. Indianapolis, New Riders Publishing, 2001. Несмотря на то, что Якоб Нильсен в приведенной цитате не упоминал социальную структуру сообщества, тем не менее его советы по структуризации контента показывают важность умелой организации коммуникативного пространства виртуального комьюнити. ^м Уже разработан и успешно реализован прототип сети нового поколения Internet2 (12). Эта сеть позволит решить все существующие на сегодня проблемы с пропускной способностью, при этом перед человечеством станут новые проблемы. Какими будут социальные последствия, когда пропускная способность линий преодолеет вышеназванный барьер, — это только один из вопросов, обсуждавшихся на прошедшей в 2000 г. в университете шт. Мичиган (США) социолого-технической конференции. Целью встречи было определить программу социологических исследований, проводимых параллельно с разработкой 12.

244

§ 3. Социальное время как ресурс социальной структуры

Время - деньги.

Самое краткое описание ресурсных свойств времени

Рассматривая функционирование социальной структуры, мы должны учитывать тот факт, что социальные практики разворачиваются не только в пространстве, но и во времени. История существования и эволюции тех или иных сообществ - это прежде всего временность (темпоральность) социальных интеракций в своей протяженности и длительности.

Соответственно, социальное время является важным ресурсом структуры виртуальных сетевых сообществ и по предлагаемой нами классификации относится к темпоральным социальным ресурсам. Начнем же рассмотрение феномена социального времени с краткого обзора изменения восприятия времени в разрезе эволюции человеческих коммуникаций. После этого акцентируем внимание на функциях и параметрах социального времени, а также на временных циклах социальной жизни в киберпространстве. Завершим же параграф, изучив ориентацию социальных структур на факторы времени. Тем самым, путем синтеза мы сможем представить социальное время в качестве темпорального ресурса социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Социальное время существует в виде трех модусов: прошлого, настоящего и будущего. Мы можем вести речь о взаимодействии прошлого (коллективный опыт, воплотившийся в

системе знаний, паттернах поведения, социальных нормах и т.д.), настоящего (интеракции) и будущего (реальные возможности развития социальных взаимодействий, планы эволюции социальной структуры сообществ и т.д.).

Развитие телекоммуникационных сетей происходит, по сравнению с другими отраслями человеческой деятельности, в принципиально ином темпо-мире¹. Поэтому то, что в другой области кажется эволюционным изменением, в киберпространстве выгля-

В конце XX в. проявилась одна из сторон информационного общества, мало исследованная и до настоящего времени. Речь идет о тирании режима реального времени в вопросах получения информации, ее обработки и дальнейшей передачи. Это обстоятельство становится пробным камнем для традиционных реакций политиков, журналистов, дипломатов, военных. Электронная почта, web-странички ускоряют отсылку и загрузку текстов

245

дит как революция. При этом социальное время² выступает в качестве одной из важнейших характеристик процесса социальных взаимодействий.

До изобретения в XIII веке часового механизма скорость информационных потоков в рамках человеческого сообщества была чрезвычайно низкой. Как отмечал американский исследователь Нил Постман (Neil Postman), после изобретения часов «мы узнали, что такое непочтение по отношению к солнцу и временам года, для чего в мире, созданном из секунд и минут, заменили полномочия природы»³. Время превратилось всего лишь в один из лимитированных ресурсов и стало частью мира абстрактных образов.

В своей книге «Техника и цивилизация» (Technics and Civilization) Льюис Мамфорд (Lewis Mumford) обратил внимание на то, что с изобретением в XV веке книгопечатания печатное слово освободило людей от доминирования в их жизни безотлагательного и локального. Напечатанное зачастую стало производить большее впечатление, чем фактически произошедшие события. Чтобы что-либо могло существовать, оно должно было существовать в первую очередь в напечатанном виде, остальная же часть мира имела тенденцию постепенно уходить в небытие⁴. Значительно позже, в XIX столетии, изобретение телеграфа, наконец, позволило освободить человечество от последних физических ограничений в вопросах передачи информации. Широкое использование телекоммуникационных сетей обеспечило практически мгновенную доступность контента, представляемого как в текстовой, так и в визуальной форме, а также потоковых аудио- и видеосигналов, с возможностью интерактивного взаимодействия в режиме реального времени.

Применительно к реалиям телекоммуникационных сетей американский социолог Джон Урри даже предложил метафору «мгновенное время»⁵. «Это те непостижимо краткие мгновения, восприятие которых совершенно недоступно человеческому опыту и с которыми сопряжено функционирование новейших информационных и коммуникационных технологий. Как одновременные, или мгновенные, можно охарактеризовать те социальные и техниче-

* «Время - это необратимый, неповторимый процесс, который становится явным, постижимыми соответственно познаваемым как последовательность изменений и событий в природе и истории: часто так называемое объективное время, которое поддается естественно-научному измерению, отличается от субъективного времени, основанного на

так называемом сознании времени» (цит. по: Meyers Neue Taschenlexikon. 5 Auflage. Bd. 24. Mannheim, 1995. S. 220).

¹ Postman N. Amusing Ourselves to Death. N.Y.: Penguin, 1986. P. 11.

* См.: Mumford L. Technics and Civilization. N.Y.: Harcourt Brace, 1963.¹ Урн/ J. Op. cit. P. 123.

246

кие отношения, которые заменяют основанные на логике часового времени, с ее разделением во времени причин и следствий. Наконец, мгновенное время - это метафора для выражения исключительно краткосрочного и фрагментированного времени, даже если оно не является, в буквальном смысле, мгновенным и одновременным»⁶.

При рассмотрении вопросов функционирования социальной структуры виртуальных сетевых сообществ необходимо учитывать связанные с социальным временем факторы стратификации⁷. Как отмечал Питирим Сорокин, «...любое становление, изменение, процесс, сдвиг, движение, динамическое состояние, в противоположность существованию, предполагает время»⁸. Таким образом, можно утверждать, что время является универсальным инструментом измерения социальных изменений.

Как писал Эдгар Шейн (Edgar H. Shein): «Время задает некий социальный порядок, выявляя действующую систему статусов и интенций. Ход событий, ритм жизни, последовательность действий и их продолжительность становятся объектами символической интерпретации. Ложная интерпретация смысла вещей во временном контексте будет весьма вероятной, если только участники группы не будут исходить из единого набора представлений»⁹. Ниже мы рассмотрим набор широко распространенных представлений о социальном времени и его влиянии на функционирование социальной системы киберпространства.

Рассмотрение феномена социального времени продолжим анализом вопроса о его функциях. Американский исследователь Уил-берт Моор (W.E. Moore) определил триединую функцию времени, связанную с тремя универсальными аспектами социальной жизни: синхронизацией одновременных действий, последовательностью действий, совершаемых одно за другим, и определением уровня действий внутри временной единицы¹⁰. Российский исследователь Ольга Советова, опираясь на выводы Моора, предложила

° Киме лев ЮЛ. Джон Урри. Социология за пределами обществ. Мобильности двадцать первого столетия // Социологическое обозрение. Т. 1. № 1. 2001. С. 30.

⁷ В связи с вышесказанным упомянем резидентальную стратификацию, под которой понимается стратификация, обусловленная различным временем участия акторов в деятельности виртуальных сетевых сообществ. Резидентальная стратификация не только конституирует социальные дистанции участников сообщества, но и поддерживает в комьюнити особую систему распределения, перераспределения и воспроизводства информационного неравенства.

⁸ Sorokin P. Social and Cultural Dynamics. N.Y.: American Book, 1937. P. 156.

• Шейн ЭД. Организационная культура и лидерство / Пер. с англ. под ред. В.А. Спивака.

СПб.:

Питер, 2002. С. 114. "Moore WJ. Man, Time and Society. N.Y.: Wiley, 1963.

247

расширить типологию социального времени¹¹. Применим предложенную О.С. Советовой методологию к изучению временных аспектов функционирования виртуальных сетевых сообществ.

Первое универсальное требование социальной жизни - синхронизация активности. Основная часть социальной жизни в кибер-пространстве наполнена совместными действиями групп пользователей и создателей информационных ресурсов. К примеру, для того, чтобы участвовать в процессах синхронной межличностной коммуникации, пользователям в одно и то же время необходимо подключиться к одному из ресурсов.

В свою очередь, владельцам ресурсов необходимо периодически обновлять контент и оперативно решать проблемы, возникающие при взаимодействии с пользователями. При организации телеработы в условиях, когда партнеры находятся в разных часовых поясах и отличаются социокультурными различиями, необходимо даже согласовывать временные точки отсчета начала в кибер-пространстве новой рабочей недели¹². А при осуществлении интеракций учитывать временные задержки, обусловленные особенностями прохождения сигналов¹³.

Диалектичность синхронизации активности пользователей заключается, в частности, в том, что владельцы некоторых информационных ресурсов межличностного общения применяют специальные технологии для соблюдения временного лага размещения текстовых сообщений. Делается это для того, чтобы не давать потенциально конфликтным пользователям переводить процесс коммуникации в деструктивное русло¹⁴.

Второе универсальное требование - координация. Координацию деятельности в рамках социальной структуры виртуальных

" См.: Советова О.С. Основы социальной психологии инноваций. СПб.- Изд во С.-Петербур. ун-та, 2000.

¹² К примеру, рабочая неделя на Тайване начинается в воскресенье по тайваньскому времени, рабочая неделя в Калифорнии (США) — в понедельник по калифорнийскому. Если не согласовать для целей учета день начала недели, то разница будет составлять 18 часов и, самое главное, изготовленная в рамках совместной деятельности в одно и то же время, но в разных странах продукция будет по регистрам учета относиться к разным рабочим неделям.

¹³ Поясним приведенный тезис на примере мобильной связи. К примеру, на доставку SMS необходимо несколько десятков секунд (а в особо неудачных случаях - несколько часов), даже если получатель находится в зоне действия сети. Задержка в передаче сообщения зависит от загруженности SMS-центра. Кроме того, SMS имеет так называемое «время актуальности», составляющее от одного часа и выше, определяемое настройками SMS-центра получателя. «Время актуальности» означает, что если в течение заданного времени SMS не доставлено получателю, то оно не будет доставлено вообще. В этом случае отправителю посылается уведомление о том, что сообщение не доставлено.

¹⁴ К примеру, в гостевой книге сайта Анекдот.ру существует 15-минутная задержка появления реплик. При этом потенциально конфликтные пользователи теряют интерес к размещению своих сообщений, так как ответ они могут получить не ранее чем через 30 минут.

248

сетевых сообществах осуществляют владельцы ресурсов, системные администраторы, модераторы или иные специально уполномоченные на то (или выбранные самим сетевым сообществом) лица. В совокупности все их действия приводят к единой цели — осуществлению в виртуальном пространстве процессов социальной координации.

Третье универсальное требование социальной жизни - последовательность. Социальные процессы проходят различные стадии. При этом множество действий, связанных с функционированием социальной структуры сообществ, осуществляются в определенной последовательности (вход в сеть, выбор IP-адреса, по которому находится сообщество, знакомство с размещенным контентом, выход из сети и т.д.). Для осуществления всех указанных действий необходимы отсчет времени и последовательность осуществления интеракций.

Четвертое требование - своевременность. В виртуальных сетевых сообществах межличностного общения данное требование наиболее актуально в условиях синхронного процесса коммуникации. Так, к примеру, для электронных аукционов своевременность имеет решающее значение, поскольку их успешное функционирование основано на своевременности подачи заявок, участия в торгах и оформления покупок. Для функционирующих в кибер-пространстве электронных медиа своевременность синонимична оперативности размещения востребованного акторами контента¹⁵.

Пятое требование - измерение. В виртуальном пространстве длительность различных коммуникационных процессов зачастую имеет решающее значение. Так, в чатах длительные паузы при осуществлении межличностной коммуникации могут трактоваться как отрицательное отношение собеседника к продолжению осуществления процесса коммуникации. Кроме того, стоимость доступа в киберпространство определяется расценками провайдера,

¹⁵ Рассмотрим указанный тезис на примере русскоязычных интернет-СМИ. 28 апреля 2002 г. в 6 часов 15 минут потерпел аварию вертолет, на борту которого находился губернатор Красноярского края Александр Лебедь. По данным службы Яндекс.Новости (<http://news.yandex.ru>), информация о трагедии на сайтах появлялась в таком порядке: 08:39 «Эхо Москвы» (<http://www.echo.msk.ru/7news/archive/90095.html>). 08:45 Regions.Ru (<http://www.regions.ru/article/-/id/750120.html> со ссылкой на ИТАР-ТАСС). 08:52 Gazeta.Ru (<http://www.gazeta.ru/2002/04/28/last50495.shtml> со ссылкой на ИТАР-ТАСС). 08:57 BBCRussian.com (http://news.bbc.co.uk/hi/russian/news/newsid_1955000/1955893.stm). 09:04 ВолгаИнформ (<http://www.volgainform.ru/expnews/31221> со ссылкой на Gazeta.Ru). 09:14 НТВ.Ru.com (<http://ntvru.com/russia/28Apr2002/lebed.html>).

09:17 Финмаркет (<http://www.finmarket.ru/z/nws/news.asp%3Fcod%3D186285%26tp%3DI>). 09:26 RBC (<http://www.rbc.ru/rbcfreenews.shtml%3F20020428092610.shtml>).

249

которые нередко коррелируются со временем, проведенным пользователем в сети, что также может иметь решающее социальное значение.

Шестым требованием социальной жизни является ее дифференциация. В виртуальном пространстве дифференциация проявляется в постоянном переходе пользователей от одного сообщества к другому, от одних информационных ресурсов - к другим.

Значимость указанных выше функций изменяется по мере усложнения процессов социальной коммуникации в виртуальных сетевых сообществах. Микаэль Юнг (M. Young) подчеркивает, что циклические ритмы социальной жизни самым тесным образом связаны с ритмической сущностью социальных процессов¹⁸. Развивая указанный тезис, Дж. Дэвис Льюис (J.D. Lewis) и Эндрю Дж. Вейгарт (A.J. Weigart) рассматривают три цикла социальной жизни, базирующихся на трех естественных последовательностях, которые можно определить как единицы времени, - суточный цикл, недельный, цикл и времена года¹⁹. Так, несмотря на то, что телекоммуникационные сети носят глобальный характер, суточная активность виртуальных сетевых сообществ в значительной мере зависит от часового пояса, в котором находится большая часть акторов, входящих в сообщество.

Исследователи Дж.Б. Уолтер (J.B. Walther) и Л.К. Тидвелл (L.C. Tidwell) проверили гипотезу о влиянии времени суток на восприятие степени интимности и привязанности коммуникантов, пользующихся электронной почтой. Указанные авторы высказали предположение о том, что если коммуникант отвечает на электронное послание сразу же, то, значит, содержание послания его заинтересовало. В ходе исследования было выяснено, что интервал между получением и отправкой электронного письма связан с содержанием сообщения. Не деловое по содержанию сообщение, отправленное в ночное время, воспринимается как более интимное, по сравнению с таким же сообщением, отправленным в дневное время суток. Для деловой же электронной корреспонденции соотношение не оказалось обратным.

При этом, по данным Уолтера и Тидвелла, быстрое реагирование на не деловое электронное письмо воспринимается акторами как свидетельство меньшей интимности смыслового наполнения

¹⁸См.: Young M. The Metronomic Society. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988. Lewis JS>.. Weigart AJ. The Structures and Meanings of Social Time // Hassard J. (eds.). The Sociology of Time. N.Y.: St. Martin's Press, 1990. P. 77-101.

процесса коммуникации, чем в аналогичной ситуации медленный ответ. В свою очередь, быстрый ответ на запрос деловой информации - наоборот, как более интимный, чем медленный ответ на такой же запрос¹⁸.

Еще более важную роль играет социальное время в социальных структурах, основанных на использовании технологий мгновенного обмена сообщениями. В чатах любой из акторов может внезапно подключиться к «беседе». Однако если не учитывать временной контекст интеракций, то в полной мере нельзя понять смысла осуществляющихся символических взаимодействий, т.е. в данном случае можно вести речь о темпоральном отрезке коммуникативного акта.

Как писал еще Талкотт Парсонс: «Более того, существует также проблема того отрезка времени, который релевантен для анализа той или иной системы. Действия должны следовать друг за другом во времени и стыковаться в других отношениях, так что конфликты могут фокусироваться на временной соотнесенности -установлении времени, а не только на конфликтных требованиях, предъявляемых различными партнерами по различным моделям взаимодействия»¹⁹. Так, время, в течение которого наступает вознаграждение за то или иное социальное действие или же к актору применяются социальные санкции, может либо повышать, либо снижать эффективность социального контроля. В свою очередь, сообщества отрицательного девиантного поведения могут приобретать тем большее влияние, чем дольше их социальная активность не получает отпора со стороны сетевого социума.

Продолжим рассмотрение феномена социального времени как ресурса социальной структуры виртуальных сетевых сообществ с точки зрения влияния на социальные взаимодействия временных циклов социальной жизни в киберпространстве. Суточная активность пользователей зависит не только от чередования дня и ночи, но и от места выхода пользователей в сеть (работа, дом и др.), отличающейся в зависимости от времени суток стоимости доступа в сеть, а также некоторых других факторов. Недельный цикл определяется в первую очередь юридическим статусом рабочего места пользователя (корпоративные пользователи больше

¹⁸ См.: WaltherJB., Tidwell L.C. Nonverbal cues in computer-mediated communication and the effects of chronemics on relational communication // Journal of Organizational Computing. 1995. Vol. 5.P. 355-378.

¹⁹ Парсонс Т. О социальных системах. С. 362.

251

пользуются сетью в рабочие дни, в то время как в выходные дни возрастает активность частных лиц)²⁰.

Проведенные исследования показывают, что в выходные и праздничные дни спадает не только интерес к информационным ресурсам, размещенным в киберпространстве, но и к осуществлению межличностных коммуникативных взаимодействий²¹, а значит, социальные взаимодействия в рамках социальной структуры осуществляются с меньшей интенсивностью. Зарубежные исследователи называли эффект уменьшения коммуникативных практик в выходные и праздничные дни «эффектом уикэнда»²².

От времени года зависит активность пользователей определенных типов ресурсов (образовательной направленности, туристических, электронных магазинов - специализирующихся на сезонных товарах и т.д.). На летний период приходится и общий спад динамики регистрации доменов второго уровня. Это также объясняется традиционным для мая и лета общим снижением активности потребителей, в частности пользователей сети Интернет²³.

²⁰ Анализ, который был представлен в исследовании компании WebSideStory, Inc. (www.websidestory.com), проводившемся с 20 мая 2001 г. по 18 мая 2002 г., показал распределение пользовательской активности по дням недели, представленное в таблице.

День недели	Процент от еженедельного трафика
-------------	--

Понедельник	15,04
-------------	-------

Вторник	14,27
---------	-------

Среда	14,37
-------	-------

Четверг	14,50
---------	-------

Пятница	14,67
---------	-------

Суббота	13,47
---------	-------

Воскресенье	13,68
-------------	-------

Анализ четко указывает, что для посещения Интернета большинство пользователей предпочитает рабочие дни (возможно, сказывается оплата услуг), тогда как в выходные дни активность падает. Аналитики WebSideStory считают, что всплеск активности, приходящийся на понедельник, можно объяснить желанием пользователей узнать новости за выходные и просмотреть свою почту, которая накопилась за два нерабочих дня (цит. по: Monday the Most Popular Day Worldwide to Surf the Web, According to WebSideStory's Statmarket // Report. San Diego, CA: WebSideStory Inc., 2002, 29 May).

¹¹ Firth DM., Gomez J. Modeling the Usage of Emergent Online Internet Communities // UCLA unpublished work in progress, March 2001.

"См.: Dans E. Internet Newspapers: Are some more equal than others // UCLA Information Systems Working Paper Series. 1999. № 3-99.

"Рассмотрим приведенный тезис на примере России. Лидером по темпам спада трафика в сети Интернет является сектор развлекательных ресурсов: у тинэйджеров, составляющих значительную часть аудитории этих сайтов, закончился учебный год, и пользователи находятся на каникулах. Летом резко проявляется снижение трафика в выходные дни (43-47%) и в пятницу (5%). Последнее объясняется тем, что значительная часть акторов отправляется проводить отдых за городом (см.: Лето снижает интернет-трафик во всех секторах Рунета // Коммерсант. 2002. №110. 28.06).

252

Необходимо учитывать и тот факт, что для индивида существует время для каждого из многочисленных видов деятельности, которыми он занимается в киберпространстве, участвуя в деятельности того или иного виртуального сетевого сообщества. В частности, необходимо различать рабочее и личное время (в рамках осуществления работодателями социального контроля индивиды, использующие рабочее время для осуществления внеслужебных интеракций, могут быть подвергнуты соответствующим санкциям).

Кроме указанных выше циклов социальной жизни, в киберпространстве прослеживаются ежегодные циклы активности, привязанные к определенным датам. К примеру, любой праздник стимулирует авторов вирусов в создании вредоносных компьютерных программ. Объясняется это тем, что в праздничные дни резко увеличивается количество пользователей, которые скачивают, получают и отправляют электронные открытки, ссылки, интересные звуковые и анимационные файлы, под видом которых возможна рассылка компьютерных вирусов.

В продолжение раскрытия темы, изучим вопрос о параметрах социального времени. Важным измерением социального времени является приемлемый для акторов, участвующих в процессе опосредованной компьютером коммуникации, максимальный размер временных единиц, который в дальнейшем будем называть дискреционным периодом коммуникаций, осуществляемых в киберпространстве. В дискреционном периоде актор действует по своему собственному усмотрению, и при этом временной промежуток этого действия является приемлемым для остальных коммуникантов. В качестве примеров дискреционного периода можно привести приемлемое для пользователей время ответа на интеракции, осуществляемые по электронной почте и в системах мгновенного обмена сообщениями, приемлемое время обновления информации на сайте и приемлемый временной промежуток совершения электронной сделки.

Важной характеристикой коммуникационных процессов является объем информации, получаемой актором в единицу времени. При большом количестве интеракций в единицу времени у коммуникантов возникает проблема информационной перегрузки²⁴, при которой возможны как утрата части информации, так и неправильная интерпретация полученных сообщений. Порог информационной перегрузки у разных пользователей различен и определя-

"См.: McCarty W. Humanist: Lessons From a Global Electronic Seminar // Computers and the Humanities. 1992. Л6 26. Р. 205-222.

253

ется как психическими факторами, так и навыками работы с информацией.

Еще одним параметром эффективности коммуникаций является объем информации в единицу времени, которой могут оперировать акторы при использовании телекоммуникационных сетей. К примеру, электронные письма слишком большого объема просто не могут попасть к получателю из-за ограничений на объем ящика электронной почты, большого времени получения и т.п.

В киберпространстве ряд информационных ресурсов используют время в качестве экономической категории. Так, электронные деньги, циркулирующие в киберпространстве, с одной стороны, включают время как элемент финансовых отношений, поскольку являются средствами кредита, а с другой - имеют пространственную составляющую, поскольку их стандартизированная ценность позволяет осуществлять транзакции вне зависимости от местонахождения сторон, участвующих в совершении сделки.

Другой пример экономической категории времени - сайты, на которых размещается оперативная информация, имеющая ценность для биржевых трейдеров. Указанные сайты предоставляют платный доступ к контенту только в режиме реального времени

обновления данных. В то же время, на тех же сайтах, в свободном доступе находятся архивы биржевых сводок.

Иная ситуация в онлайн-газетах и журналах, которые предоставляют платный доступ к своим архивам, доступ же пользователей к свежим выпускам предоставляется на бесплатной основе. Столь разный подход к экономическим аспектам размещения в киберпространстве контента объясняется различиями в мотивации владельцев соответствующих информационных ресурсов. В первом случае только оперативная информация представляет ценность для участвующих в биржевой игре акторов, а во втором для исследователей представляют интерес, в первую очередь, архивные публикации медиаресурсов, за доступ к которым и взимается плата.

Если же рассматривать ситуацию со средствами массовой информации, то бесплатный, в течение определенного временного промежутка, доступ к контенту прежде всего служит для увеличения численности участников виртуального сетевого сообщества читателей электронной версии издания (а значит, способствует повышению эффективности размещаемой в киберпространстве рекламы). Для акторов, заинтересованных в аналитической деятельности, архив издания предоставляется уже за плату, и в этом

254

случае мы можем вести речь о продаже не столько контента, а скорее соответствующей услуги по доступу к нему.

Приведенные примеры показывают, что в киберпространстве, в зависимости от времени размещения информации, контент может обладать неодинаковой экономической ценностью. Кроме того, как писал еще Норберт Винер, мысль о том, что в изменяющемся мире информация может быть накоплена без понижения ее стоимости, является ложной²⁸. Соответственно, для построения тех или иных моделей социальных структур «электронного бизнеса» фактор социального времени должен учитываться наряду с другими экономическими показателями.

Как мы уже отмечали в § 2 главы 3 нашего исследования, существует связь между стратификацией и информационной культурой пользователей. Критерий восприятия акторами социального времени и отношения к нему является, на наш взгляд, одним из важных элементов информационной культуры. По этому критерию будем различать монохромную и полихромную культуры информационных взаимодействий в рамках социальной системы кибер-пространства, или же, говоря иначе, следует различать монохроническое и полихроническое восприятие социального времени.

При монохроническом²⁶ восприятии социального времени оно представляется чем-то вроде бесконечной ленты, допускающей деление на сколь угодно большое количество частей, и при этом в каждый данный отрезок времени может делаться только одно дело. Акторы, представляющие монохромную культуру информационных взаимодействий, в определенный отрезок времени осуществляют интеракции в рамках только одного виртуального сетевого сообщества с одним или несколькими коммуникантами, получающими при этом одинаковую информацию или имеющими доступ к одному и тому же контенту. Монохромная культура информационных взаимодействий, в частности, характерна для значительной части англоязычных пользователей.

Полихроническое восприятие времени характерно для культур Южной Европы, Африки,

Ближнего и Среднего Востока. При полихроническом восприятии социальное время измеряется скорее делами, чем временем, затраченным на них. Соответственно, разделение *^б Wiener N The Human Use of Human Beings Cybernetics and Society Boston. Houghton Mifflin, 1950 ^м В офлайне монохроническое восприятие социального времени было достаточно подробно исследовано в работах американского ученого Эдварда Холла (см Hall E T The Silent Language N Y. Doubleday, 1959, Idem. The Hidden Dimension N.Y : Doubleday, 1966; Idem. Beyond Culture N Y Doubleday, 1977).

• 255

ляющие полихромную культуру взаимодействий индивиды практически одновременно осуществляют интеракции в рамках нескольких виртуальных сетевых сообществ. Важно отметить, что представители полихромной культуры информационных взаимодействий, в условиях необходимости обработки разнонаправленных информационных потоков, действуют эффективно и плодотворно.

Кросс-культурные особенности пользователей в части отношения ко времени проявляются в характере коммуникационных взаимодействий. Так, американцы и значительная часть западноевропейцев считают время ограниченным ресурсом, поэтому в единицу времени они стараются решить больше задач по обработке информации. Представители восточных культур считают время неограниченным (неисчерпаемым) ресурсом, и необходимость учета стоимости доступа к компьютерным сетям для них, соответственно, более болезненный фактор.

Говоря о процессах коммуникации в рамках социальных структур виртуальных сетевых сообществах, необходимо учитывать и временную ориентацию коммуникантов. В зависимости от типа сообщества уровень осознания времени может существенным образом отличаться. На одном полюсе — озабоченность скоротечностью процессов коммуникации (синдром «время - деньги» в сообществах коммерческой направленности). На противоположном полюсе — полное пренебрежение временем, характерное для сообществ межличностного общения (чаты, сообщества участников ролевых компьютерных игр и т.п.).

Разная ориентация пользователей на восприятие социального времени может служить латентной причиной межличностных и межгрупповых социальных конфликтов. Вместе с тем в чистом виде монохроническая и полихроническая ориентация встречается достаточно редко. Несмотря на то что каждый из пользователей тяготеет к той или иной концепции восприятия социального времени, индивиды способны действовать как в монохронических, так и в полихронических коммуникативных ситуациях. Тем не менее на уровне виртуальных сетевых сообществ важен уровень консенсуса в вопросе о том, какой из вышеуказанных концепций социального времени стоит придерживаться в тех или иных ситуациях.

Монохроническая концепция подходит для ситуаций, в которых требуется мобилизация и координация в киберпространстве усилий всех участвующих в деятельности сообщества. В свою очередь, полихронические представления о социальном времени бо-

256

лее уместны при выстраивании определенной системы социальных интеракций и для решения комплексных проблем, предполагающих одновременную работу с разными

источниками информации. Как отмечает Эдгар Шейн, «полихроническая концепция времени является предпочтительной на первых этапах формирования организации, а также для небольших систем и организаций, деятельность которых координируется одним человеком»²⁷.

Вот почему можно вести речь о том, что концепции восприятия социального времени в киберпространстве в определенной степени связаны с системой статусов акторов, участвующих в интеракциях, и вопросами информационной стратификации. На разных стратификационных уровнях существуют различные понятия о временных нормах.

К примеру, оценка успеха или неудачи созданных вокруг информационных ресурсов виртуальных сетевых сообществ может существенным образом отличаться у исполнителей тех или иных проектов и их владельцев. При этом если исполнители чаще всего ориентируются на немедленную отдачу от размещенного в компьютерной сети контента, то владельцы ресурсов ориентированы на достижение долговременных целей. Соответственно, различаются и временные циклы планирования деятельности: рядовые исполнители осуществляют планирование развития информационных ресурсов на сутки, неделю, месяц, в то время как руководители и владельцы - на несколько лет и с учетом тенденций развития киберпространства в целом²⁸.

Восприятие социального времени со стороны пользователей в значительной мере носит субъективный характер²⁹. От разного

²⁷ Шейн Э.Х. Указ. соч. С. 110.

²⁸ Рассматривая в офлайне проблему дискреционных периодов применительно к деятельности акторов, британский исследователь Э. Жаке (E. Jaques) обратил внимание на тот факт, что уровень компетенции менеджеров может быть оценен по тому, работает ли тот или иной индивид с периодами прогнозирования, соответствующими уровню выполняемой им работы. Работник на конвейере, обдумывающий перспективы развития своего предприятия на годы вперед, или старший менеджер, озабоченный исключительно минутными проблемами, равно неэффективны, в чем бы ни состояла их работа. Восхождение по служебной лестнице или потенциал менеджера определяется его или ее способностью руководствоваться все более длительными планами (см.: Jaques E. *The Forms of Times*. L.: Heinemann, 1982). На наш взгляд, поскольку развитие социальной структуры сообщества в той или иной степени планируется его владельцами, выводы Э. Жаке вполне могут быть использованы и в отношении онлайн-коммунити.

²⁹ Как показали результаты нейробиологических исследований, восприятие времени человеческим мозгом зависит от степени сосредоточенности индивида на той или иной задаче. В соответствии с некоторыми теоретическими воззрениями, если мозг занят анализом сразу нескольких аспектов одной задачи, ему приходится распределять свои ресурсы, следствием чего становится уменьшение внимания контролю над протеканием времени. Таким образом, возникает ощущение того, что время идет практически незаметно. То есть быстро. В тех же случаях, когда

актерами. Отметим, что нетерпение не является исключительным качеством пользователей глобальных компьютерных сетей³⁰. Это черта присуща в целом эпохе конца индустриального и прихода постиндустриального общества³¹ и всего лишь косвенным образом подтверждает постоянное ускорение темпа жизни³². деятельность мозга не стимулируется подобным образом, те зоны мозга, которые отвечают за восприятие времени, концентрирует всю свою энергию на наблюдении за текущими секундами, минутами и часами (речь при этом идет о сети мозговых зон, называемых «коркско-бороздча-

„ той петлей» (cortico-stnatal loop). В последнем случае возникает субъективное ощущение замедления течения времени. Отсюда следует вывод, что если владельцы сообщества имеют желание удерживать более продолжительное время участников сообщества на ресурсе, они должны предлагать контент, позволяющий осуществлять одновременный анализ нескольких аспектов одной и той же задачи. В одном из исследований 72,6% из 684 респондентов заявили, что они часто или даже на регулярной основе «утрачивают ощущение времени при занятиях программированием и участии в деятельности виртуальных сетевых сообществ разработчиков программного обеспечения с открытыми кодами» (цит. по: Lakhani KJ. et al. The Boston Consulting Group Hacker Survey Release 0.73'. [Электронный ресурс]. 2002. Режим доступа: <http://www.osdn.com/bcg/BCGHACKERSURVEY-0.73.PDF>, download 5.8.02. Загл. с экрана).

*В 2002 г. были подведены итоги продолжавшегося пять лет социологического исследования, организованного факультетом информационных технологий университета штата Пенсильвания в США. В ходе изучения поведения 200 тысяч пользователей выяснилось, что прослеживается тенденция, в соответствии с которой в процессе эволюции компьютерных технологий акторы становятся с годами все более нетерпеливыми в отношении времени, затрачиваемого на поиск необходимой информации. Так, если в 1997 г. меньше 30% пользователей, пришедших на поисковый сервер Excite, удовлетворялись просмотром только одной страницы, перечислявшей результаты запроса, то в 2001 г. уже каждый второй из запрашивавших информацию не шел дальше первой порции ссылок, а 70% пользователей не шли дальше второй страницы (цит. по: Интернет преодолел подростковый возраст // [Электронный ресурс] Сайт Всемирной службы Би-Би-Си, 2002, 2 апреля, Режим доступа: http://news.bbc.co.uk/hi/russian/sci/tech/newsid_1908000/1908066.stm. Загл. с экрана. Язык рус).

³⁰ Кубинский писатель и. эссеист, автор многочисленных романов и публицистических произведений Алехо Карпентьер (1904-1983) писал: «Долготерпение было характерной чертой средневекового человека - ему было привычно читать рукописные книги, узнавать сегодня о том, что случилось в другой стране три месяца назад, смиренно относиться к тому, что самая пустяковая поездка - это хлопотное дело, требующее нескольких дней подготовки и приобретающее значение важного события, если речь шла, скажем, о путешествии из Лондона в Рим или из Парижа в Толедо. Однако эта черта шла вразрез со средней продолжительностью человеческой жизни, столь короткой из-за низкого уровня гигиены, медицины в те времена, из-за неизлечимых недугов, разного рода напастей. И все же средневековый человек был терпелив, ибо ничего другого ему не оставалось в мире, где каждое движение, каждое действие совершалось медленно - начиная от строительства собора, творения нескольких поколений, и кончая таким простым делом, как отправка товаров на ярмарку и получения выгоды от его продажи. Наша эпоха, наоборот, протекает под знаком нетерпения. Весь мир куда-то устремлен. Весь мир жаждет немедленно ощутить плоды своих усилий» (цит. по: Карпентьер А. Эпоха нетерпения // Будущее в настоящем / Под общ. ред. Э. Араб-Оглы. М.: Прогресс, 1984. С. 142-153).

^и Как отмечали в своем исследовании Джон Робинсон (John Robinson) и Джеффри Гудби (Geoffrey Godbey), к примеру, в США - одной из самых передовых стран в сфере внедрения в повседневность телекоммуникационных технологий, в промежутке между серединой 60-х и серединой 90-х гг. XX в, субъективное восприятие респондентами социального времени свидетельствовало об ускорение его в два раза (см.: Robinson J., Godbey G. Time for Life. College Park, MD: University of Maryland, 1995).

258

•9 В завершение параграфа о времени как социальном ресурсе рас-

Н смотрим вопрос об ориентации социальных структур на факторы

,! времени в киберпространстве. Важной характеристикой виртуаль-

Г ных сообществ является их ориентация на прошлое, настоящее или

л будущее. Эта характеристика не является эксклюзивной для кибер-пространства. Как отмечал еще Макс Вебер, в социальной жизни не

^т, прошлое, а скорее предполагаемое будущее оказывает определяющее

- влияние на реальные причины социальных взаимодействий индивидов. | Антропологи давно заметили - любая культура вырабатывает опре-
- деленные представления о природе времени и его ориентации³³. Как

* считают исследователи Льюис и Роуз Косер (L.A. Coser and Rose Coser), • «от того, каким образом члены группы соотносят себя с прошлым и

будущим, т.е. со своей временной перспективой, в большей степени

* зависит структура и функции группы»³⁴. В то время как сообщества-' ретроспективной ориентации обращены к достижениям прошлого, сообщества же перспективной ориентации нацелены в будущее.

Сообщества ретроспективной ориентации исходят из базовых представлений, в соответствии с которыми модели коммуникации и формы представления контента, бывшие оптимальными в прошлом и приемлемые в настоящем, подходят и для будущего и потому не нуждаются в пересмотре. В качестве примера виртуальных сетевых сообществ, нацеленных в прошлое, можно привести сообщества пожилых людей, сформированные по геронтологическому признаку, значительное число сообществ религиозной направленности и т.д.

Среди сообществ, ориентированных на будущее, можно выделить комьюнити, нацеленные на достижение ближайших целей

И или же ориентированные на отдаленное будущее. Большинство

М же сообществ, нацеленных на будущее, сформированы по профес-

сиональным признакам, к этой же ориентации относятся сообщества политической направленности, научные сообщества и т.д.

Кроме того, существуют сообщества, нацеленные на настоящее. К этому типу сообществ можно отнести коммьюнити, нацеленные на решение текущих задач, а также игровые сообщества и значительное число сообществ межличностной коммуникации, осуществляемой в режиме реального времени.

^м См.: КТБлеБЮп FA, Stwdtbeck F,X. Variation in Value Orientations. N. Y.: Harper & Row.1961; ReadingS.G, Martyn-Johns TA. Paradigm Differences and Their Relation to Management, with Reference to Southeast Asia // England G.W., Neghandi A.R., Wilpert B. (eds.)- Organizational Functioning in a Cross-Cultural Perspective. Kent, Ohio: Comparative Administration Reserch Unit, Kent State University, 1979.

" Coser LA., Coser Я Time Perspective and Social Structure // Gouldner A., Gouldner H. (eds.). Modern Sociolohev. N.Y.: Harcourt, Brace & World, 1990. P. 638-650.

259

В сообществах обмен идеями, нацеленность на активное отношение к социальному времени способствуют как процессам развития социальной структуры, так и укреплению межличностных связей. Такого рода процессы, говоря словами Энтони Гидденса, «это осознание линейной протяженности своей собственной трансформации»³⁵.

Не все сообщества ориентируют своих участников на долговременные процессы коммуникативных взаимодействий. Существуют хотя и немногочисленные, тем не менее уже много лет функционирующие коммьюнити, нацеленные на неизбежное прекращение взаимодействий участвующих в интеракциях акторов, после получения необходимой им информации³⁶.

В заключение параграфа подведем итоги рассмотрения вопроса о социальном времени как ресурсе социальной структуры. Социальное время относится к темпоральным социальным ресурсам. В зависимости от того, насколько участники сообщества эффективно используют социальное время, во многом зависит эффективность функционирования коммьюнити.

Типология социального времени как ресурса социальной структуры виртуальных сетевых сообществ включает: синхронизацию активности, координацию деятельности, последовательность осуществления интеракций, своевременность размещения контента, длительность осуществления коммуникационных процессов, дифференциацию информационных ресурсов. Временные циклы социальной жизни в киберпространстве состоят из суточных циклов, недельных циклов, циклов, связанных с временами года, а также из ежегодных циклов активности, привязанных к определенным датам.

С точки зрения осуществления интеракций важно понятие дискреционного периода осуществляемых в киберпространстве коммуникаций, под которым понимается максимальный размер временных единиц, приемлемый для акторов, участвующих в

процессе опосредованной компьютером коммуникации. В киберпространстве ряд информационных ресурсов используют время в качестве экономической категории. При анализе функционирования социальной структуры виртуальных сетевых сообществ различают монохромную и полихромную культуры информационных взаимодействий, или же, говоря иначе, различают монохроническое и полихроническое восприятие социального времени участниками коммьюнити.

"Guldens A Central Problems in Social Theory. N.Y.; L.: Macnullan, 1979. P. 221.

** В качестве примера взаимодействий, изначально ориентированных на прекращение интеракций, можно привести онлайн-клубы самоубийц, участники которых уходят из жизни после получения необходимой им информации о способах осуществления коллективного суицида.

260

Глава 6 ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ КАК СОЦИАЛЬНЫХ СТРУКТУР

В настоящей главе мы рассмотрим основные формы интегрального бытия и функционирования виртуальных сообществ, выступающих в качестве социальной целостности. Форма - это то, что отделяет отношения пользователя внутри группы от иных отношений, осуществляемых им в рамках социальной системы киберпространства¹. При этом, ведя речь о форме, мы подразумеваем относительно устойчивую сферу детерминации, в рамках которой под влиянием формообразующего фактора разворачиваются содержательные процессы социальных взаимодействий пользователей телекоммуникационных сетей.

До появления киберпространства практически все формы ассоциации людей основывались на географическом местоположении, и только информационные технологии помогли преодолеть эти ограничения, позволяя пользователям объединяться, даже не встречаясь лицом к лицу. В киберпространстве социальные группы могут существовать в самых разных организационных формах (электронные конференции, виртуальные коммерческие структуры, электронные библиотеки и т.д.), и во втором параграфе мы рассмотрим этот вопрос более подробно. При этом мы обратимся к некоторым из критериев классификации виртуальных сетевых сообществ, сделав особый упор на классификацию с точки зрения количественного состава участвующих во взаимодействиях акторов, как наиболее универсальную.

Первый же параграф посвятим вопросам, связанным с основаниями и принципами формирования групп в киберпространстве.

I

, ' Важно подчеркнуть, что необходимость формирования сетевых сообществ возникает не только

в глобальных телекоммуникационных сетях общего пользования, но и в более структурированных сетевых образованиях, к примеру в сетях Интранет. Как пишет Сергей Бобровский: «В течение ближайших 10—15 лет ЦРУ планирует создать так называемую инфосферу - единое виртуальное, доступное для партнеров и внешних экспертов интранет-хранилище разведывательных знаний, обновляющихся в масштабе реального времени, с

объектно-ориентированным пользовательским интерфейсом». Непременным составляющим проекта инфосферы является, организация виртуальных сообществ по интересам (см.: Бобровский С. Если гора ве идет к

Магомету... // PC WEEK RE. 2001 № 21. 12 06. С 40).

я 261

Виртуальные сетевые сообщества имеют многообразные основания для своего образования, различную внутреннюю структуру, используют разнообразные способы расширения своего состава. Вместе с тем именно общность интересов позволяет кристаллизовать сетевое социальное пространство в социальную структуру.

Важно подчеркнуть, что построение адекватной модели виртуального сетевого сообщества (с построением базовой стратификационной линейки) требует присутствия исследователя внутри изучаемой группы. Для анализа функционирования конкретных виртуальных сообществ необходимо использовать математические методы информационно-логического моделирования, в рамках которых при анализе сообщества применяется системный подход к изучению коммуникативных связей. При этом нужно формализовать структурно-логические связи с учетом условий среды, в которой развивается сообщество, и динамику изменения структуры самого коммьюнити. Указанными методами можно изучать практически любые сообщества, при этом не забывая паттерны сетевых взаимодействий.

Говоря же о механизмах поддержания социальной целостности, мы при этом не просто будем фиксировать материализацию социальной структуры, но, прежде всего, предпримем попытку понять, как и почему сетевые сообщества воспроизводят сами себя, что делает их жизнеспособными, и начнем настоящую главу с этой проблематики.

Используя разработанный в теории сложных систем принцип самосинхронизации, можно утверждать, что в телекоммуникационных сетях общего пользования социальные общности и структуры в наилучшей степени организуются по принципу снизу вверх. Объединение акторов в сеть становится возможным благодаря единой информационной инфраструктуре. В третьем параграфе настоящей главы мы рассмотрим проблематику движущих сил развития в киберпространстве социальных структур, форм и методов расширения состава сообществ.

262

§ 1. Виртуальные сетевые сообщества: основания и принципы формирования

Сеть сблизит нас, если мы того захотим, или поможет нам рассеяться на миллионы сообществ.

Билл Гейтс Дорога в будущее

Виртуальные сетевые сообщества различного типа (коммьюнити) - это то, что в социальном отношении отличает сеть Интернет и аналогичные телекоммуникационные сети от иных средств массовой коммуникации, таких как телефон, телеграф, радиовещание, телевидение и т.д. Как мы уже неоднократно отмечали, без использования принципа историчности невозможно понять гносеологическую историю того или иного

феномена, существующего в социальной системе киберпространства, и поэтому параграф мы начнем с социально-исторического обзора формирования новых социальных групп. После этого опишем этапы формирования социальной структуры, а также предложим авторскую модель формирования коллективной идентичности в рамках социальной структуры виртуального сетевого сообщества.

Понятие виртуального сетевого сообщества лежало в основе сети Интернет еще при ее создании², однако в те годы достаточно редко владельцы сайтов и порталов стимулировали коммуникационные взаимодействия между посетителями. Грэм Симэн (Graham Seaman), выступая с обзорным докладом на конференции «Free Hardware Design - Past, Present, Future» (состоявшейся в мае 2001 года в Дортмунде (ФРГ)), так говорил об этапе институционализации сетевого социума: «...в период крушения американской контркультуры 1960-х годов, американское студенческое движение 60-х, группировавшееся вокруг организации "Студенты за демократичное общество" ("Students for a Democratic Society", SDS) пыталось создать партисипативную демократию на основе "активизма" в общинах и сообществах (communities).

В начале 70-х становилось все яснее, что компьютерные сети могут быть основой для нового типа коммуникации, расширяю-

¹ Armstrong A, Hagel J The Real Value of Online Communities // Harvard Business Review. 1996. May-June P. 134-141.

263

Виртуальные сетевые сообщества имеют многообразные основания для своего образования, различную внутреннюю структуру, используют разнообразные способы расширения своего состава. Вместе с тем именно общность интересов позволяет кристаллизовать сетевое социальное пространство в социальную структуру.

Важно подчеркнуть, что построение адекватной модели виртуального сетевого сообщества (с построением базовой стратификационной линейки) требует присутствия исследователя внутри изучаемой группы. Для анализа функционирования конкретных виртуальных сообществ необходимо использовать математические методы информационно-логического моделирования, в рамках которых при анализе сообщества применяется системный подход к изучению коммуникативных связей. При этом нужно формализовать структурно-логические связи с учетом условий среды, в которой развивается сообщество, и динамику изменения структуры самого коммьюнити. Указанными методами можно изучать практически любые сообщества, при этом не забывая паттерны сетевых взаимодействий.

Говоря же о механизмах поддержания социальной целостности, мы при этом не просто будем фиксировать материализацию социальной структуры, но, прежде всего, предпримем попытку понять, как и почему сетевые сообщества воспроизводят сами себя, что делает их жизнеспособными, и начнем настоящую главу с этой проблематики.

Используя разработанный в теории сложных систем принцип самосинхронизации, можно утверждать, что в телекоммуникационных сетях общего пользования социальные общности и структуры в наилучшей степени организуются по принципу снизу вверх. Объединение акторов в сеть становится возможным благодаря единой информационной инфраструктуре. В третьем параграфе настоящей главы мы рассмотрим проблематику движущих сил развития в киберпространстве социальных структур, форм и методов

расширения состава сообществ.

262

§ 1. Виртуальные сетевые сообщества: основания и принципы формирования

Сеть сблизит нас, если мы того захотим, или поможет нам рассеяться на миллионы сообществ.

Билл Гейтс Дорога в будущее

Виртуальные сетевые сообщества различного типа (коммьюнити) - это то, что в социальном отношении отличает сеть Интернет и аналогичные телекоммуникационные сети от иных средств массовой коммуникации, таких как телефон, телеграф, радиовещание, телевидение и т.д. Как мы уже неоднократно отмечали, без использования принципа историчности невозможно понять гносеологическую историю того или иного феномена, существующего в социальной системе киберпространства, и поэтому параграф мы начнем с социально-исторического обзора формирования новых социальных групп. После этого опишем этапы формирования социальной структуры, а также предложим авторскую модель формирования коллективной идентичности в рамках социальной структуры виртуального сетевого сообщества.

Понятие виртуального сетевого сообщества лежало в основе сети Интернет еще при ее создании², однако в те годы достаточно редко владельцы сайтов и порталов стимулировали коммуникационные взаимодействия между посетителями. Грэм Симэн (Graham Seaman), выступая с обзорным докладом на конференции «Free Hardware Design - Past, Present, Future» (состоявшейся в мае 2001 года в Дортмунде (ФРГ)), так говорил об этапе институционализации сетевого социума: «...в период крушения американской контркультуры 1960-х годов, американское студенческое движение 60-х, группировавшееся вокруг организации "Студенты за демократичное общество" ("Students for a Democratic Society", SDS) пыталось создать партисипативную демократию на основе "активизма" в общинах и сообществах (communities).

В начале 70-х становилось все яснее, что компьютерные сети могут быть основой для нового типа коммуникации, расширяю-

² Armstrong A. Hagel J. The Real Value of Online Communities // Harvard Business Review. 1996. May-June. P. 134-141.

263

щей и усиливающей сообщества, и альтернативной централизованному вещанию прессы (в том числе неофициальной). Это была информационная среда для активных участников. Но тогдашняя технология не очень подходила для этих целей: первые доски объявлений {bulletin boards, BBS) размещались на мейнфреймах, и делалось это только в том случае, если давали согласие владельцы оборудования»³.

Говард Рейнгольд так описывал процесс зарождения и функционирования коммьюнити: «...виртуальные сообщества - это культурная агрегация, которая возникает, когда достаточное количество людей часто взаимодействуют друг с другом в киберпространстве. Виртуальное сообщество представляет собой группу людей, которые

имеют (или не имеют) возможности встречаться друг с другом лицом к лицу и которые осуществляют обмен словами и идеями через посредничество компьютерных досок объявлений и компьютерные сети»⁴.

Если на ранних этапах развития социальной системы кибер-пространства сообщества пользователей компьютерных сетей могли характеризоваться как гомогенные, то в настоящее время глобальные телекоммуникационные сети общего пользования однозначно гетерогенны⁵. Соответственно, как мы уже ранее отмечали, нельзя вести речь и об общих социальных ценностях⁶, паттернах коммуникативных взаимодействий и т.д. При этом в значительной степени структуру сообщества определяет выбранная его создателями организационная форма⁷.

³ Seaman G. Free Hardware Design - Past, Present, Future // Talk given at First Oekonux conference. Dortmund, May 2001.

⁴ Rheingold H. A Slice of Life in My Virtual Community // Harasim L.M. (eds.). Global Networks: Computers and International Communication. Cambridge: MA: MIT Press, 1994. P. 57-58.

⁵ См.: Rutkowski AM. Factors Shaping Internet Self-Governance // Kahin B., Keller J. (eds.). Coordination the Internet. Cambridge, MA/ London: MIT Press, 1997. P. 92-104.

⁶ Отметим, что случай, когда участники сообществ разделяют общие социальные ценности, не всегда является однозначно положительным. Различия в ценностных ориентациях могут выступать в качестве важных факторов снижения дисфункциональности социальной системы ки-берпространства. Так, социологи Маршал Ван Олстине (Marshall Van Alstyne) и Эрик Брайнд-жолфссон (Erik Brynjolfsson) пришли к выводу, что «пользователи сети Интернет осуществляют взаимодействия с индивидами, которые разделяют с ними-общие ценности. Таким образом, маловероятно, что со стороны указанных пользователей принятие важных решений будет доверено людям, ценности которых отличны от их собственных. Эта добровольная balkанизация приводит к утрате возможности восприятия чужого опыта и чужих ценностей, что, без сомнения, может иметь негативные последствия для структуры демократических обществ» (цит. по: Van Alstyne M., Brynjolfsson E. The Net Effect: Modeling and Measuring the Integration of Electronic Communities // Paper presented at the Twenty-Fifth Annual Telecommunications Policy Research Conference. Alexandria, VA, September 27-29, 1997. P. 27).

⁷ Для сообщества важна даже внешняя форма, к примеру, статус некоторых сообществ зависит от наименования домена первого уровня, в котором размещен сайт.

Сообщества, как правило, создаются вокруг информационных ресурсов, существующих в той или иной форме - сайт, портал, электронная конференция и т.д. При этом сами информационные ресурсы могут содержать как информацию, предназначенную для неопределенного круга лиц, так и материалы, представляющие узкопрофильный интерес.

Формирование виртуальных сетевых сообществ происходит на основе принципов, описанных еще Гегелем: сначала появляется форма, которая постепенно наполняется содержанием, а затем уже содержание начинает влиять на эволюцию формы. В данном случае в качестве формы могут выступать программные артефакты: сайты, листы рассылки, различные сервисы (электронная почта, хостинг) и пр. При этом было бы стратегической ошибкой делать упор исключительно на возможности, предоставляемые программными артефактами, или же впадать в другую крайность и недооценивать их роль⁸.

Говард Рейнгольд отмечал: «Виртуальные сообщества автоматически не возникнут и не вырастут из-за того, что владельцы ресурса просто добавляют форум или комнату беседы на соответствующей странице всемирной паутины. Усилия, которые привлекают внимания людей и стимулируют их желание принимать участие в дискуссиях в киберпространстве, должны быть нацелены, в первую очередь, на то, чтобы объединить людей. Квалифицированное содействие, хорошо продуманные общественные контакты, социальные механизмы и материалы мультимедиа для знакомства с новинками в использовании медиа — это и есть "общественная инфраструктура", необходимая для успеха в построении виртуального сообщества, теперь, когда инструментальные средства стали доступными»⁹.

Таким образом, ориентация на те или иные социальные группы пользователей закладывается еще на этапе выбора программно-технологических решений, используемых при создании информационного ресурса и, соответственно, виртуального сообщества. К примеру, если ресурс ориентирован на пользователей, проживающих в районах с плохо развитой сетью телекоммуникаций, он не должен включать сервисы, требующие загрузки с сайта боль-

⁸ По данным американской консалтинговой компании Enterpulse, 66% пользователей никогда не возвращаются на сайты, дизайн которых им не понравился. При этом пользователям не нравится дизайн каждого второго сайта (см.: Вишнепольский К. Приговор дилетантам //Коммерсант-Власть. 2002. № 20 (473). С. 61).

⁹ Rhemghold H Virtual community (2nd ed.). L.: The MIT Press, 2000. P. 341.

1/2 9. Зак 574 265

Как считает Кирилл Готовцев: «Идеальная платформа для работы с комьюнити - это система, позволяющая на единой базе формировать бесконечное количество проектов, ресурсов, средств коммуникации, объем которых ограничен исключительно потребностями сообщества. Такая платформа позволяет работать с конкурирующими группами, раздельными интересами и направлениями, иногда абстрагируясь от внутренних конфликтов и течений, иногда подпитывая и подталкивая их. В итоге мы имеем идеальную центробежную систему, работающую с идеологией, имитирующей центростремительную парадигму...»¹¹.

После того как программная оболочка, на основе которой будет функционировать социальная структура, создана и в сообщество придут первые участники, многое будет зависеть от протекания процессов самоорганизации. Теория самоорганизации (self-organization) - одна из немногих теорий, описывающих системы, в которых координация и сотрудничество происходят в отсутствие ясно выраженной иерархии¹². Основываясь на положениях этой теории ряд исследователей (в том числе и автор настоящей монографии)

высказывают убеждение в том, что виртуальные сетевые сообщества с добровольным членством должны рассматриваться как самоорганизующиеся системы¹³.

Сетевые сообщества предлагают своим участникам достаточно парадоксальный вариант участия в жизни социума, основанный на одновременном использовании двух, казалось бы, взаимоисключающих принципов - массивификации и атомизации. Атомизация проявляется в том, что пользователь подключается к телекоммуникационным сетям и действует в них, как правило, без

¹⁰ От оптимизации размещения контента информационные ресурсы зачастую даже выигрывают. Как показали исследования, среднестатистическая веб-страница сегодня содержит более 70% графической и дополнительной информации, не представляющей интереса для большинства пользователей (см.: Потресов С. Взять сайт и отсечь все лишнее // Известия. 2002. 17 июля).

¹¹ Готовцев К. Парадигма информационного поля третьего интереса // Мир Internet. 2002. № 6-7 (69). С. 18-19.

¹¹ См.: Waldrop M.M. Complexity: the emerging science at the edge of chaos and order. L.: Penguin Group, 1992; Reanick M. Turtles, Termites, and Traffic Jams: Explorations in Massively Parallel Microworlds. Cambridge, MA: The MIT Press, 1994; Granic I., Lamey A.V. The self-organization of the Internet and changing modes of thought // New Ideas in Psychology. 2000. Ms 18. P. 93-107.

" См.: Axelrod A, Cohen M.S.). Harnessing Complexity: Organizational Implications of a Scientific Frontier. N.Y.: Free Press, 1999; Bekkers V.J.M. Voorbij de virtuele organisatie? Over de bestuurskundige betekenis van virtuele variëteit, contingentie en parallel organiseren. Den Haag, The Netherlands: Elsevier bedrijf smf ormatie, 2000; Raymond E. The Cathedral and the Bazaar // Knowledge, Technology & Policy. 1999. № 12. P. 23-49.

физического присутствия рядом с ним других лиц. После же подключения к сети индивид участвует в социальных взаимодействиях, т.е. уже можно говорить о массивификации.

При этом в качестве основного мотива вступления в сообщество выступает возможность участия в социальных взаимодействиях в референтной для пользователя коммуникативной среде. Выгоды, которые получают участники виртуальных сетевых сообществ от участия в деятельности комьюнити, в большинстве случаев не имеют материального эквивалента и определяются социальными факторами.

Приходя извне в уже сформировавшееся сообщество, индивид, в первую очередь, интересуется тем, как на него реагируют другие, и уже после этого решает вопросы, связанные с удовлетворением собственных информационных потребностей. Приведенный тезис особенно актуален в сообществах межличностной коммуникации с многонаправленными информационными потоками и имеет меньшее значение в сообществах, созданных с коммерческими и иными целями, в которых преобладает однонаправленный поток информации. Именно осознание общности групповых интересов позволяет отличать социальные структуры от сетевых социальных агрегатов. При этом индивиды в рамках социальной структуры связаны общей идеологией, традициями, социальными нормами и т.д.

Как уже указывалось выше, стабильность существования любой социальной структуры

зависит от степени интеграции личных потребностей личности с интересами участников сообщества. Без стремления акторов к достижению коллективных целей, соблюдения общих для участников комьюнити этических норм сетевое сообщество не может считаться сформированным. Так, проведенный группой американских исследователей эмпирический анализ интеракций, осуществлявшихся в дискуссионных группах сети Usenet, показал, что в социальном отношении виртуальные сообщества признаются со стороны их участников сформированными только после принятия общих норм поведения¹⁴.

Процесс возникновения виртуальных сетевых сообществ включает несколько этапов: создается та или иная программная оболочка, позволяющая осуществлять коммуникацию, после этого на этот ресурс приходят (или не приходят) пользователи. Со вре-

¹⁴ См.: McLaughlin M.L., Osborne K.K., Smith C.J. Standards of Conduct on Usenet // Jones S.G. (eds.). Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community. Thousand Oaks CA: Sage, 1995. P. 90-III.

267

менем, в результате взаимодействия постоянных пользователей ресурса, возникает социальная структура. Таким образом, социальный агрегат трансформируется в социальную структуру, и процессы эти имеют много общего как в офлайне, так и в онлайне, поскольку в рамках человеческого общества функционирование социальных групп является основной формой проявления традиционных социальных практик¹⁵.

В частности, исследователь из Белоруссии Владимир Фуре пишет: «Организующей единицей социальных практик является сообщество, представляющее собой как бы узелок в уходящей за горизонт сети интеракций; оно генерирует специфические формы идентичности, собственную нормативность, свою картину мира ("мифологию" в смысле позднего Витгенштейна), при этом еще связывая их в уникальное триединство. Но "сообщество" - не эрзац "общества", не новая личина квазисубъекта или "социального организма": его границы, как правило, легко проницаемы, сообщества налагаются друг на друга, пересекаются, часто являются эфемерными. Тогда все прочные прежде реальности - личностная идентичность, интересубъективная нормативность, "объективный мир" — становятся зыбкими и текучими. Их как бы много, но они все больше разные, причем каждое из этих триединств, взятое в отдельности, оказывается достаточно призрачным»¹⁶.

В таких условиях социальные практики участвующих в сообществах акторов могут быть поняты, с одной стороны, через анализ интересубъективных норм, детерминирующих в киберпрос-транстве социальное действие, а с другой — через анализ процессов информационной стратификации. Только в указанном ракурсе картина происходящих в сетевых сообществах трансформаций может рассматриваться не только с точки зрения той или иной группы, но и во взаимодействии личности с другими элементами социальной структуры. -

Дискурсивные практики функционирования сообществ достаточно разнообразны, однако можно выделить три основных модели: развитие, социальное планирование и социальное действие¹⁷.

¹⁵ См. работы по этой теме: Lee B. Pragmatics of community organizing. Mississauga:

Common Act Press, 1999; Wharf B., Clague M. (eds.). Community organizing: Canadian experiences. Toronto: Oxford University Press, 1997; Wharf B. (eds.). Community work in Canada. Toronto: McClelland and Stewart, 1979.

™Фурс ВЛ. Контуры современной критической теории. Минск: Изд-во Европейского гуманитарного ун-та, 2002. С. 30.

¹⁷ См.: Rothman J. Approaches to community intervention // Rothman J., Erlich J.L., Tropman J.E. (eds.). Strategies of community intervention. Itasca: IL: F.E. Peacock, 2001. P. 27-64.

268

§ 1. Виртуальные сетевые сообщества: основания и принципы формирова-

ания

Развитие предусматривает совместные действия по УДовлд

нию потребностей участников сообщества. Социальное rt\ етворе

p^

сообщества, и о взаимоотношениях с внешним, по othoiA сообществу, социумом.

Социальное действие - это ^

вание затрагивает вопросы, связанные с принятием ^

акторов как внутри сообщества, так и направленные вне

Важно отметить, что в киберпространстве дискурсивн!_le тики не исчерпываются исключительно контентом, а вопл^

также во взаимодействии с техническими и программный, теЯ, v v y&ж арте-

фактами, в функционировании социальных институтов ки^ев

транства, паттернах поведения и т.д. В данном случае, пр^ ^нали зе дискурсивных практик, как отмечал в свое время Фран^цузский философ Мишель Фуко, мы сталкиваемся с систематичnotfW,^ ,,

^ ИЮ * КО*

. К ЛИН*

торая не принадлежит исключительно ни к логическому, ^ гвистическому типу¹⁸, но носит комплексный характер.

На первых этапах развития компьютерных телекоммуш^ ных сетей общего пользования инициатива в формировании^ сообществ принадлежала подвижникам-одиночкам. В 1995

году начался процесс коммодитизации" создания ранее уникальных

ЭЛЬНЫМ

^
»,»»»»

о всему

и
формационных сервисов (таких, к примеру, как веб-сайта^ ^ ме массовой услуги. Развитие телекоммуникационных с^, те» ло не только технологическим, но экономическим и проектами, влияющим на жизнь сотен миллионов людей миру. Соответственно, начался процесс «переливания» вы по созданию сообществ от «технарей» к социальным кам, в качестве которых могут выступать:

- рекламные фирмы, бесплатные сетевые медиа и сервисы (с целью дальнейшей перепродажи созданной аудитории Аекламо-дателям и инвесторам);
- фирмы электронной коммерции (с целью создания сос*спокупателей, продвижения торговой марки, улучшеш^яной связи с потребителями и т.п.);
- публичные политики и деятели церкви (для воздей<АТВ,,электорат или с целью создания националистических,озных и иных сетевых сообществ)²⁰ и т.д.Разумеется, невозможно отразить в полном объеме мо^{1^}

создателей локального сетевого социума (здесь могут

¹⁸ Foucault M. Dits et Merits П. Paris: Gallimard, 1994. P. 240. ¹⁸ Коммодитизация, от англ. commodity - промышленный, крупносерийный, ^МСм.: Бондаренко С. Политкоммьюнити, или Семь уроков на будущее (выборы в ние виртуальных сообществ) // Мир Internet. 2001. № 3. С. 70-73.

269

и асоциальные интересы, и интересы медиа по созданию новых каналов получения и распространения информации, и интересы распределенных научных сообществ, и многое-многое другое). Следует учитывать, что в формировании виртуальных сообществ, складывающихся вокруг одного информационного ресурса, могут принимать участие от одного до потенциально неограниченного количества офлайновых коллективов, и у каждого из них может быть своя мотивация.

При этом стратегические интересы создателей виртуального сетевого сообщества и

интересы его участников далеко не всегда совпадают. В уже ставшую легендарной эпоху доткомов основная мотивация создателей значительного числа сообществ заключалась в стремлении «продать» инвесторам уже существующую вокруг того или иного сайта или портала аудиторию потенциальных потребителей товаров или услуг. Участники сообществ были заинтересованы в сохранении сложившихся связей, и на этой почве нередко возникали внутригрупповые социальные конфликты.

В редких случаях стимулирование создания сообществ может инициироваться коммерческими структурами, не являющимися владельцами информационных ресурсов. К примеру, в Южной Корее немало крупных корпораций содержат профессиональные команды игроков в компьютерные игры и открывают на свои деньги специализированные сайты²¹. В данном случае многое «зависит от социальной организации и возможностей мобилизации уже имеющихся ресурсов, соответственно, больше шансов в этом отношении у тех, кто уже организован и богат»²².

На новые сайты могут привлекаться как уже существующие в онлайн или офлайн группы (к примеру, сообществу читателей печатного издания предлагается стать одновременно и посетителями сайта электронной версии издания), так и не организованные в сообщества пользователи. Формы²³ привлечения внимания

²¹ По данным на конец 2002 г. в России существовала только одна профессиональная команда игроков в компьютерные игры - представительство тайваньской компании ASUSTek Computer содержало клуб Cyberfight. И это при том, что Россия являлась единственной страной мира, где компьютерные игры были официально признаны в качестве вида спорта. Согласно приказу № 449 от 25 июля 2001 г. Комитет РФ по физической культуре включил компьютерный спорт в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемых для развития в стране (см.: Грановский Ю. Виртуальные вооруженные силы РФ // Ведомости. 2002. 13 нояб.).

" Calhoun C. Community without Propinquity Revisited: Communications Technology and the Transformation of the Urban Public Sphere // Sociological Inquiry. 1998. Vol. 68. № 3. P. 383.

²³ В англоязычной литературе для обозначения технологий сетевого «сводничества» используется термин peer-matching.

270

§

пользователей к тому или иному информационному ресурсу могут быть самыми разными (реклама в онлайн- и офлайн-медиа, размещение информации в поисковых системах и т.д.) и определяются, в первую очередь, креативными способностями создателей ресурса²⁴.

Так, одной из форм расширения состава участников виртуального сетевого сообщества является использование методов «вирусного маркетинга», при этом информацию о ресурсе передают другим акторам сами пользователи²⁵. В частности, по такому принципу формируются аудитории чатов и блогов: акторы привлекают своих знакомых, те - своих и т.д.²⁶.

На наш взгляд, дальнейший подход к анализу механизмов формирования сетевых сообществ требует хотя бы краткого уточнения сущностных оснований, по которым и классифицируется сообщество. Среди причин, способствующих объединению пользователей в сообщества, можно назвать следующие:

- стремление утолить «голод» в сфере коммуникативных взаимодействий;
- организационные причины, способствующие формированию виртуальных организаций;
- кросс-культурные особенности коммуникационных отношений акторов в традиционных географических сообществах, не позволяющие расширять сферу неформальных интеракций, и др. Рассмотрим более подробно мотивацию акторов, становящихся

участниками виртуальных сетевых сообществ. Поначалу пользователи приходят на тот или иной сайт в поиске необходимой им информации. С течением времени акторы проявляют все большую заинтересованность в росте числа коммуникативных практик по интересующей их тематике, находят для себя новые социальные цели и достигают взаимопонимания с другими участниками коммьюнити.

¹⁴ Как считает американский социолог СУ. Келли (S.U. Kelly), организаторам сообществ необходимо разрешить три основных проблемы: 1) как организовать конформное поведение пользователей; 2) как привлечь к ресурсу целевую группу; 3) каким образом привлечь пользователей на регулярной основе посещать ресурс и при этом вносить вклад в создание контента (см.: Kelly S.U., Sung C, Farnham S. Designing for Improved Social Responsibility, User Participation and Content in On-line Communities // Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems. Minneapolis, Minnesota, USA. 2002).

²⁵ Идея сетевого маркетинга была предложена Сетом Годиным (Seth Godin) в его работе «Unleashing the Ideavirus» (см.: Godin S. Unleashing the Ideavirus. N.Y.: Do You Zoom, 2000).

^м В некоторых интернет-пейджерах имеется даже специальная функция, позволяющая пользователям знакомиться и общаться с друзьями своих друзей. Начиная с 2003 г. сайты социальных сетей, позволяющие осуществлять знакомства по рекомендациям от друзей, стали чрезвычайно популярными. Одним из первых таких ресурсов стал сайт <http://www.friendster.com>.

Отношения в сообществах строятся на добровольно принятых обязательствах (commitments), заменяющих формальные внешние обязанности. Важную роль играет и атмосфера, в которой осуществляются коммуникативные практики: чем более неформальная атмосфера, тем выше активность акторов. В основе взаимоотношений

актеров лежит доверие (о роли которого см. § 1 главы 5). Начав осуществлять интеракции в рамках сообщества, индивид со временем или смягчает свои притязания, или же покидает коммьюнити. Таким образом, мы можем вести речь о рефлексивно организованном доверии — базовом элементе организации сотрудничества.

Выбор актора, состоящий либо в эгоистичном поведении, либо в налаживании сотрудничества, далеко не всегда очевиден и не всегда основан исключительно на прагматических соображениях. Соответственно, важнейший аспект при создании сообществ заключается в понятии членства, подразумевающем права и обязанности²⁷.

Как отмечалось выше, пользователи, ориентированные на решение практических проблем, рассматривают вступление в виртуальное сетевое сообщество как возможность находиться в информационной среде вместе с актерами, компетентными в соответствующей проблематике. Вместе с тем практика коммуникативных взаимодействий показывает, что очень редко общение в специализированных сообществах ограничивается профессиональной проблематикой. Одним из вариантов разрешения указанного диалектического противоречия (к примеру, в тематических электронных конференциях) может выступать создание «дочерних» конференций, в которых акторы могут обсуждать вопросы, не связанные напрямую со своей профессиональной деятельностью²⁸. Таким образом, в рамках сообществ формируются подгруппы по интересам.

Канадский исследователь Дон Тапскотт (Don Tapscott) отмечает: «В эпоху сетевого интеллекта команды объединяются в сеть, чтобы расширить границы своего "коллективного сознания". Подобно тому, как системы клиент — сервер²⁹ распределяют и объединяют процесс обработки данных, превращая сеть в вычислительную машину, в системах с межсетевым взаимодействием человек-

²⁷ «Участники сообществ должны объединяться сетью прав и обязанностей» (цит. по: Mandelbait SJ Open Moral Communities. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000. P. 10).

²⁸ В рамках корпоративных компьютерных сетей указанная стратегия не применяется, поскольку работодателями не приветствуются такого рода неформальные коммуникативные взаимодействия.

²⁹ Сервер (от английского to serve - обслуживать) — мощный компьютер, обслуживающий сеть. Может выполнять несколько функций, например хранить и по требованию выдавать информацию, работать с гипертекстами в www, выбирать маршрут и осуществлять соединения электронной почтой. В единый сервер может входить несколько взаимосвязанных компьютеров.

кий интеллект становится одновременно распределенным и объединенным, таким образом появляется новая форма "сознания"»³⁰.

Согласно данным исследования, проведенного европейскими экспертами в составе рабочей группы EITO Task Force и охватывавшего главным образом страны Европейского Союза, «наглядным примером использования сети Интернет как средства создания онлайн-сообществ является объединение университетских исследователей из разных географических регионов мира, которые объединились для сотрудничества в области научной деятельности. Другим примером сообществ является создание групп поддержки

и взаимного информирования, охватывающие как больных, так и людей, которые за ними ухаживают.

Еще одним примером может служить анти-глобалистское движение, которое создало два онлайн-общества, получивших официальные наименования "Star Trek fans" и "Open Source movement". Накопленный опыт формирования таких сообществ позволяет отметить важную особенность, состоящую в том, что в подавляющем большинстве случаев онлайн-общества создаются не для того, чтобы заменить собой существующие традиционные сообщества, но в качестве дополнения к ним, как фактор поддержки их развития»³¹.

Ряд исследователей сфокусировали внимание на информационных аспектах функционирования виртуальных сообществ. К примеру, А. Блэнкард (А. Blanchard) и Т. Хорэн (Т. Ноган) считают, что многообразие и доступность информации, возможно, наиболее важные аспекты функционирования виртуальных сетевых сообществ³². В свою очередь, Барри Уэлман и Милена Гулайя оспаривают приведенную выше точку зрения, утверждая, что «информация - только один из многих общественных ресурсов, которые используются в компьютерных сетях»³³. В соответствии с взглядами Уэлмана и Гулайя, доля информационно-ориентированной деятельности в рамках виртуальных сообществ незначительна, по сравнению с «эмоциональной и групповой поддержкой» и другими типами общественных взаимодействий.

Независимо от мотивации вошедших в виртуальную группу индивидов, для того, чтобы сообщество, собравшее необходимое

³⁰ Тапскотт Д. Электронно-цифровое общество. Плюсы и минусы сетевого интеллекта. М., 1999. С. 245.

³¹ E-government and the business environment. The impact of ICT on sustainable development /European Information Technology Observatory - EITO, 2002. P. 250-285.

³² Blanchard A, Nogan T. Virtual communities and social capital // Social Science Computer Review 1998. Vol. 16. № 3. P. 293-307.

³³ Wellman B., GuUa M. Op. cit. P. 163-190.

количество участников, могло эффективно функционировать, пользователи должны ощутить чувство коллективной идентичности³⁴. «Контекст осуществления при помощи компьютера коммуникации обязательно предусматривает акт воображения, который обязан вызвать образ общности с другими [индивидами], которые зачастую безлики или даже анонимны»³⁵. Благодаря коллективной идентичности виртуальное сетевое сообщество становится субъектом социальных взаимодействий.

Как мы уже неоднократно отмечали, приходя в сообщество для достижения частных целей, это в процессе коммуникативных взаимодействий осуществляет переориентацию ценностных установок на обеспечение, в первую очередь солидарности сообщества, а затем уже на удовлетворение своих частных интересов. После того как пользователь в процессе социализации становится посвященным в смысловое содержание социального мира, существующего в том или ином сообществе, он становится полноправным

участником процесса дальнейшего коллективного истолкования виртуальной реальности.

Сплоченность виртуального сетевого сообщества определяется степенью привлекательности данного комьюнити с точки зрения участвующего в нем пользователя. Индивиды же думают, чувствуют и ведут себя в соответствии с социальными характеристиками сообществ, к которым они относятся в каждый данный момент времени. В ходе коммуникативных практик, осуществляемых на регулярной основе, участники сообщества выстраивают коллективное «мы*», т.е. коллективную идентичность³⁶. При этом «идентичности могут быть безопасными и "не проблемными" только в безопасной социальной среде»³⁷.

Исходя из конструктивистской точки зрения, коллективная идентичность в рамках социальной структуры может быть сформирована в три этапа. На первом этапе в ходе социализации нового

^и При этом, как отмечал американский исследователь Марк Бончек (Mark S. Bonchek), виртуальные сетевые сообщества зачастую имеют признаки местной или региональной идентичности, основанные на идентичности сформировавших их индивидов (см.: Bonchek MS. Grassroots in Cyberspace: Using Computer Networks to Facilitate Political Participation // Paper Presented at the 53rd Annual Meeting of the Midwest Political Science Association. Chicago, IL. April 6, 1995).

^m Foster D. Community and identity in the electronic village // Porter D. (eds.). Internet culture. N.Y.: Routledge, 1997. P. 25.

^{*} Еще в конце XIX в. Эмиль Дюркгейм выявил интегрирующее свойство группового сознания: «Группа думает, чувствует совсем иначе, чем это сделали бы ее члены, если бы они были разъединены. Если, следовательно, отправляются от этих последних, то не поймут ничего из того, что происходит в группе» (цит. по: Дюркгейм Э. Метод социологии. М.: Канон, 1995. С. 91).

"Ваитап Z. Racism, Anti-Racism and Moral Progress // Arena Journal. 1993. № 1. P. 16.

274

участника происходят процессы взаимного влияния индивидуальной идентичности актора и коллективной идентичности группы. На втором этапе актор принимает участие в формировании коллективной идентичности с учетом социального времени существования сообщества. На третьем этапе актор, вступая в коммуникационные взаимодействия с представителями других сообществ, в первую очередь, представляет коллективную идентичность, а уже во втором - демонстрирует идентичность индивидуальную.

Коллективная идентичность не может ограничиваться лишь эмпатийными факторами, являясь комплексным феноменом, включающим когнитивные и оценочные моменты. Поэтому, ведя речь о коллективной идентичности, скорее необходимо делать акцент на приверженности общегрупповым социальным ценностям, солидарности в вопросах отстаивания общих интересов.

Групповая идентичность наиболее ярко проявляется в виртуальных сетевых сообществах в случаях возможности нарушения статус-кво, включающих как проявления внешних угроз, так и внутригрупповые социальные конфликты³⁸. При этом только сильные связи

между участниками сообщества способствуют появлению ощущения принадлежности к группе, позволяя в случае конфликтных ситуаций подняться над личными интересами. Создание отрицательных установок коммуникативного поведения (attitudes) по отношению к участникам других сетевых сообществ зачастую способствует усилению чувства групповой идентичности (особенно это характерно для участников виртуальных сетевых сообществ делинквентной направленности).

Было бы ошибкой смешивать конформность и коллективную идентичность с унификацией взглядов акторов. Проведенные в офлайне исследования (результаты которых, на наш взгляд, применимы и при осуществлении онлайн-взаимодействий) показывают, что одни индивиды тем активнее хотят общаться с другими индивидами, чем больше взгляды этих людей отличаются³⁹. При этом больше отнюдь не означает кардинально, поскольку кардинальное различие во взглядах и нетерпимость к чужой точке зрения приводят к социальным конфликтам.

Содержит ли процесс формирования коллективной идентичности участников виртуальных сетевых сообществ элементы субъек-

**О роли коллективной идентичности в групповой динамике более подробно см.: Fonyth DJL

Group dynamics, 3d ed. Belmont, CA: Wadsworth, 1999. ³⁸ См.: Festinger L., Thibaut J. Impersonal communications in small groups // Journal of Abnormal

and Social Psychology. № 46. P. 92-100.

275

тивности? Ответ на этот вопрос будет безусловно положительным, поскольку, как указывал Джэймс М. Джаспер (James M. Jasper): «Коллективная идентичность - это не просто рисунок познавательной границы, а более того - это эмоции других участников группы, основанные на заботе о сохранении членства»⁴⁰.

Общность взглядов и появление феномена коллективной идентичности способствуют появлению определенного доверия среди участников виртуальных сетевых сообществ⁴¹. Соответственно, акторы, объединенные в киберпространстве ощущением принадлежности к группе, действуют более эффективно. Таким образом, одной из самых существенных проблем является проблема обеспечения лояльности акторов по отношению к сообществу.

Говоря о лояльности, воспользуемся характеристикой этой составляющей группового социального взаимодействия, которую дал Талкотт Парсонс: «Лояльность — это институционализированный предшественник солидарности, она подготавливает мотивацию к конформности с интересами или ожиданиями других, устанавливая пределы любой институционализированной или принятой в результате соглашения обязанности. Ориентация на коллектив превращает, с другой стороны, эту склонность в институционализированную обязанность, входящую в ролевое ожидание. Ощущает актор нечто подобное или нет, он обязан действовать определенным образом, иначе он рискует подвергнуться санкциям негативного характера»⁴².

Лояльность, как и другие составляющие групповой идентичности, являются важными социальными инструментами только в том случае, если пользователи четко представляют границы социальной структуры, цели сообщества, формы и методы разрешения стоящих перед группой задач. Указанные элементы были деталь-но рассмотрены нами в

предыдущих главах исследования, что

|« избавляет нас от необходимости их детализировать еще раз.

Подведем итоги параграфа, посвященного основаниям и принципам формирования виртуальных сетевых сообществ. Для осуществления интеракций информационный ресурс должен предоставлять акторам соответствующие программные артефакты. Формирование сообществ может осуществляться на основе принципов

^m Jasper JM. Art Of Moral Protest: Culture, Biography, And Creativity In Social Movements. Chicago, IL: The University of Chicago Press, 1998. P. 18.

⁴¹ См.: Armstrong A., Hagel III J. The Real Value of On-line communities. P. 134-141; Iacono S., Weisband S. Developing Trust in Virtual Teams // Proceedings of the Thirtieth Annual Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, 1997. Vol. II. P. 412-420.

"Парсонс Т. О социальных системах. С. 181.

276 " •

«вирусного маркетинга», в соответствии с которыми информацию о ресурсе распространяют сами посетители.

Особое значение для оформления групп как социальных структур имеют принципы ассоциации и инерции. Если первый консолидирует группу в качестве субъекта на основе подражания (внутригрупповой поиск качества схожести) и оппозиции (внешне групповое самоутверждение в виде вызова образу жизни других групп), то второй основан на доминирующих у участников группы стереотипах восприятия и действия.

Существует проблема критической массы участников виртуального сетевого сообщества, что подразумевает необходимость наличия определенного количества пользователей для поддержания обмена информацией. В рамках виртуальных сетевых сообществ коллективный поиск идентичности зачастую является реакцией на процессы обнищания социальной жизни в офлайновом обществе. После того как участники сообщества самоидентифицировались в качестве виртуального коллектива, возникают проблемы координации социальных действий (для того чтобы добиться желаемого для группы результата), координации интересов (в том случае если участники сообщества имеют противоречивые интересы) и координации социальных норм, ролей и статусов.

Виртуальные сетевые сообщества обеспечивают своих участников позитивным коллективным «мы» за счет того, что группа позитивно отлична от других сообществ. При этом процесс выявления различий не менее важен, чем процесс нахождения сходства. В ходе коммуникативных практик, осуществляемых на регулярной основе, участники сообщества выстраивают коллективную идентичность, которая может быть сформирована в три этапа. На первом этапе в ходе социализации нового участника происходят процессы взаимного влияния индивидуальной идентичности актора и коллективной идентичности группы. На втором этапе актор принимает участие в формировании коллективной идентичности с учетом социального времени существования сообщества. На третьем этапе актор, вступая в коммуникационные взаимодействия с представителями других сообществ, в первую очередь, представляет коллективную идентичность, а уже во вторую - демонстрирует идентичность индивидуальную.

Глава 6. Основные формы функционирования виртуальных сетевых сообществ..

2. Критерии классификации виртуальных сетевых сообществ как элементов социальной структуры киберпространства

Труднее трудного - ухватить целое. Движение целого.

Михаил Гефтер

Многообразие организационных форм виртуальных сетевых сообществ ставит перед исследователем вопрос о том, что же объединяет в социальном плане столь разнородные объекты, имеющие при этом разную стратификационную структуру. К примеру, сообщества, образующиеся вокруг «домашних» компьютерных страничек, и сообщества участников корпоративных интрасетей, локальные сообщества пользователей беспроводных компьютерных устройств и системы «электронного правительства», социальные структуры «электронной коммерции» и сетевые проекты альтруистической направленности и т.д.

Совершенно очевидно, что виртуальные сетевые коммьюнити по их качественным признакам не вписываются в общепринятые и традиционно отработанные в социологии представления о сообществе того или иного вида. К примеру, основанные на выделении семи основных признаков:

- на основе этнической или расовой принадлежности;
- на основе уровня культурного развития;
- на основе типов структуры, существующей в группах;
- на основе задач* и функций, выполняемых группой в более широких общностях;
- на основе преобладающих типов контактов между членами группы;
- на основе различных видов связей, существующих в группах;
- на других принципах¹.

Сам факт своеобразия пространственно-временного континуума социальной структуры киберпространства существенным образом искажает, а точнее, подвергает социальной диффузии существующие в офлайне типы классификации. Зададимся вопросом: возможно ли осуществить классификацию сообществ на основе неких всеобъемлющих универсальных признаков? С точки зрения математики, такая задача вполне решается, однако на практике

¹ Цит. по: Кричевский РЛ., Дубовская ЕМ. Психология малой группы. М.: Мысль, 1991.

она не реализуема, поскольку классификация возможна только на основе многомерных признаков, количество которых может быть сколь угодно велико.

На эмпирическом уровне попытки разработки универсальной классификации сообществ предпринимались неоднократно, и, к сожалению, все они закончились неудачей, доказательством чему -разнообразие рубрикаторов поисковых машин. Подразделы рубрикаторов зачастую не совпадают, что является косвенным свидетельством невозможности провести структурный анализ всех возможных сетевых сообществ по формальным и одномерным признакам. Поэтому автор, предлагая свою модель типизации, заранее осознает ее несовершенство.

Начнем рассмотрение проблемы типизации социальных форм с типизации по типам отношений. На первый план при рассмотрении функционирования социальной структуры виртуальных сетевых сообществ выступают отношения объединения и обособления. Объединение в сетевое сообщество одновременно подразумевает обособление от участия в деятельности других аналогичных групп. И хотя границы между сообществами достаточно «прозрачны», тем не менее ощущение причастности к группе (групповая идентичность) играет важную роль в процессах самоидентификации пользователей.

Отношениям обмена результатами взаимодействия с контентом противостоят конкуренция и социальные конфликты. Обмен и конфликт выступают в качестве двух сторон социальных интеракций в телекоммуникационных сетях как взаимодействий субъектов, в качестве которых могут выступать как отдельные пользователи, так и сообщества.

В рамках информационной стратификационной системы, функционирующей как в рамках социальной общности киберпространства, так и в отдельных сообществах, существуют отношения присвоения и отчуждения, т.е. отношения собственности. По форме собственности информационные ресурсы могут быть классифицированы на: частные, государственные, муниципальные, негосударственные и смешанной формы собственности².

* С точки зрения профессора Н.Б. Бралиевой: «К государственным информационным ресурсам можно отнести ресурсы, создаваемые, во-первых, органами управления и специализированными учреждениями за счет бюджетного финансирования, во-вторых, негосударственными организациями на основании соответствующих лицензий по заказам органов государственной власти. К негосударственным информационным ресурсам можно отнести ресурсы, созданные на средства негосударственного сектора экономики и частных лиц. Информационные ресурсы смешанной формы собственности создаются на основе долевого финансирования государственными и негосударственными организациями (частными лицами)» (цит. по: Бралиева НБ)

Со стратификацией связаны отношения власти и подчинения. Последние две формы отношений, т.е. отношения собственности и властные отношения, в деятельности сообществ чаще всего переплетаются.

Исходя из ценностной ориентации, будем различать сообщества «общего интереса» и сообщества «общих ценностей». Если первый тип сообществ отражает рыночные принципы социальных взаимодействий и характерен для коммерческих информационных ресурсов и электронных медиа, то второй тип основан на более устойчивых личных связях. Соответственно, границы приемлемой меркантильности являются еще одним критерием, разделяющим вышеуказанные типы сообществ.

Кроме того, к киберпространству вполне корректно может быть применен методологический подход, на основании которого предлагается опираться на понимание того, что существует два больших класса общностей: естественные (территориальные и т.п.) и номинальные (по профессиональному признаку, по общим интересам и т.п.)³. Каждую из указанных общностей, в свою очередь, можно разделить по принципу членства акторов на фиксированные и нефиксированные. Кроме того, сообщества подразделяются по возможности участия в их деятельности на открытые для доступа и закрытые.

Открытые сообщества могут постоянно и свободно обмениваться контентом с другими сообществами, функционирующими в рамках социальной системы киберпространства. В деятельности открытых сетевых сообществ могут принимать участие все желающие. В качестве примера открытых сетевых сообществ можно привести примеры «электронных магазинов», сетевых СМИ, порталов «электронного правительства», исследовательские сообщества⁴ и т.п. В деятельности закрытых сетевых сообществ участвуют только пользователи, получившие в установленном порядке раз-

Комплекс программных мер развития информатизации экономики Казахстана // Информационное общество. 2001. № 5. С. 61-64).

³ Например, к номинальным сообществам относятся так называемые виртуальные сетевые сообщества практиков (Communities of Practice), объединяющие профессионалов в той или иной сфере. В качестве примера офлайнового аналога таких коммьюнити могут рассматриваться средневековые гильдии ремесленников.

* К примеру, в Европе в начале XXI в. при проведении любого мероприятия в области развития «информационного общества», организаторами в числе прочих решается задача оказания помощи европейским компаниям и исследователям в формировании мультидисциплинарных и мультинациональных виртуальных сетевых сообществ. Таким образом, сетевые коммуникативные взаимодействия экспертов являются дополнением к выставкам, семинарам, конференциям и т.п.

280

решения на доступ к информационным ресурсам. Примером сетевых сообществ закрытого типа могут быть сообщества пользователей сетей Интранет, корпоративные системы, профессиональные сетевые сообщества сотрудников силовых ведомств и иных государственных структур⁵ и т.п.

По изначально определяемым срокам существования разделение следующее. Виртуальные сетевые сообщества могут создаваться как без ограничения срока существования, так и на временной основе. Виртуальные коллективы, существующие лишь на срок разработки того или иного проекта, могут производить такие продукты, как интернет-сайты, некоторые виды масс-медиа, отдельные тексты (статьи, публикации,

разработки) и научные исследования, консалтинговые услуги, креативные разработки, рекламу и т.п. Таким образом, в этом случае речь идет о создании и продаже готового продукта.

В зависимости от степени интерактивности взаимодействия пользователя с контентом сообщества разделяются на сообщества пассивного взаимодействия и сообщества интерактивного взаимодействия. В свою очередь, сообщества интерактивного взаимодействия могут быть типологизированы на информационно-ориентированные сообщества и сообщества, ориентированные на эмоциональную коммуникацию.

Так, одним из типов сообществ являются так называемые «эм-патийные» коммьюнити (Empathic Communities)⁶. Основанные на способности индивидов понимать чувства другого человека⁷ и воспринимать ситуацию, в которую он попал, как свою собственную, они привлекают пользователей практически с момента появления в киберпространстве социальных структур⁸.

⁵ В качестве примера виртуального сетевого сообщества, включающего в свой состав профессио-нальную группу аналитиков разведывательного управления Пентагона, можно привести систе-

1 му JIVA, объединяющую усилия двадцати тысяч экспертов. Система может производить визу-

ализацию информации, выявлять скрытые структуры в наборах данных (см.: Военные известия // PC WEEK RE. 2002. N> 8 (326). С. 6). " См.: Preece J. Empathic Communities: Reaching out across the Web // Interactions. 1998. March.

№ 2. Р. 32-43.

⁷ Исследователи идентифицируют три различных формы сопереживания: а) знать, что другой чело-

ф век чувствует; б) чувствовать, что другой человек чувствует; в) деятельно сострадать в ответ ва

ситуацию бедствия, в которой оказался другой человек (см.: Levenson AIK, RuefAJrt. Empathy: A

physiological substrate // Journal of Personality and Social Psychology. 1992. Vol. 63. № 2. Р. 234).

От ' Так, еще в 1978 г. в первой публикации, посвященной социальным отношениям в телекомму-

(никационных сетях, ее авторы писали о том, что у некоторых участников сообществ «их самые лучшие и близкие друзья - члены электронной группы, кого они видят редко или даже с кем никогда не встречались» (цит. по: Hiltz SJFL, Turoff M. The Network Nation: Human Communication• via Computer. Reading, MA: Addison Wesley Publishing Company, 1978. Р. 101).

Соответственно, ориентация на информационные взаимодействия и общественные взаимодействия привлекает в сообщества разные типы пользователей⁹. Точнее говоря, пользователи могут участвовать в зависимости от ситуации в разных типах сообществ - информационно-ориентированных и нацеленных на эмоциональную коммуникацию.

По степени конфликтности осуществления интеракций будем различать толерантные и интолерантные виртуальные сетевые сообщества. Толерантные коммьюнити создаются для предоставления информации и интерактивных услуг, и при этом участвующие в их деятельности акторы не ставят перед собой задачи сбора и распространения информации, направленной против кого-либо. При создании же интолерантных коммьюнити изначально закладывается идея противостояния с каким-либо актором, в качестве которого может выступать индивид, группа и т.д. Интолерантные сетевые коммьюнити не обязательно должны иметь асоциальную направленность.

К числу интолерантных сетевых коммьюнити будем относить сообщества, формирующиеся вокруг:

- сайтов, на которых осуществляется сбор компрометирующейкого-либо информации политического, экономического и иногохарактера;
- сайтов, на которых осуществляется распространение националистической информации, направленной против других национальностей или пропагандирующей превосходство одной нации над другими;
- сайтов, направленных против конкретных асоциальных группы движений;

⁹ Приведенные два типа сообществ являются идеальными взберовскими типами. Действительно, индивиды, концентрирующиеся на развитии некоего набора навыков и ценностей, необходимого им в информационной деятельности, способны добиться успехов в профессиональной деятельности. Эмоционально же ориентированная коммуникация расширяет кругозор актора испособствует формированию личности, что, в конечном счете, и делает эго уникальным профессионалом. Таким образом, мы имеем дело с необходимостью диверсификации коммуникативных потоков внутри, к примеру, информационно-ориентированных сообществ. Соответственно, коммуникативная ориентация акторов должна быть разумной, чтобы, с одной стороны, не навредить развитию профессиональных навыков и решению прагматических задач, а с другойстороны, удовлетворять потребности, лежащие вне прагматической плоскости.

¹⁰ К такого типа сайтам могут быть отнесены информационные ресурсы самой разной направленности — от неонацистских и антифашистских до анпшедофилических и националистических. Сайты могут создаваться и функционировать на постоянной основе или же в ответ на какое-либо событие, как это, к примеру, было в феврале 2002 г., когда в российском сегменте сетиИнтернет появилось большое количество сайтов протеста, связанных с конфликтами, возникшими в ходе проведения Олимпиады по зимним видам спорта в Солт-Лейк-Сити (США).

В последнем случае речь может о сайтах, на которых размещаются материалы клеветнического, лживого или враждебного характера по отношению к другим физическим лицам или группам, основанным на религиозных принципах, этической принадлежности, экстремистских политических взглядах или сексуальной ориентации.

Исходя из использования при осуществлении коммуникационных взаимодействий того или иного языка, сообщества можно классифицировать по лингвистическому принципу на монолингвистические и полилингвистические. В сообществах, формирующихся вокруг информационных ресурсов, выбор языка коммуникации остается за владельцами сайта. В сообществах межличностной коммуникации выбор языка взаимодействия определяется самими акторами. В любом случае, язык выступает одним из факторов информационной стратификации.

Так, синхронные коммуникативные взаимодействия требуют от участвующих в них акторов не только навыков печатания текста на клавиатуре, но и знания языка, на котором происходят интеракции. Если же актер плохо владеет языком, то, с его точки зрения, взаимодействия могут осуществляться слишком быстро, и он не будет успевать формулировать вопросы и давать ответы на реплики собеседников. В данном случае мы имеем дело с когнитивно-семантическим аспектом информационной стратификации, действие которого приводит к тому, что в системах мгновенного обмена информацией функционируют монолингвистические сообщества.

Когнитивно-семантический аспект информационной стратификации является важным фактором в вопросах функционирования социальных групп в киберпространстве. Именно благодаря этому аспекту группы в своих коммуникационных практиках зачастую демонстрируют внешнему наблюдателю национальную составляющую. Бенедикт Андерсон (Benedict Anderson) ввел в научный оборот широко известное определение нации как воображаемого сообщества (imagined community)¹¹, подчеркивающее тот факт, что бытие нации, реальность ее существования основывается на убеждении, вере, представлении об общности с другими людьми.

Диаспоры могут быть определены как группы, разделенные географически с их исторической родиной, однако поддерживающие

"Anderson B. Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism. L.: Verso, 1991; Андерсон Б. Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма / Пер. с англ. В. Николаева; вступ. ст. С. Баньковской. М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2001.

духовную, культурную, религиозную и иные типы связи с соотечественниками. Новые формы глобальной коммуникации облегчают взаимоотношения и получение информации о событиях, происходящих на родине, и помогают, благодаря телекоммуникационным технологиям, поддерживать ощущение единства нации¹².

Критерием классификации может выступать и организационная форма сообществ. В киберпространстве сообщества могут функционировать в самых разных организационных формах: электронные конференции, виртуальные коммерческие структуры, электронные

библиотеки и т.д. При этом под организационной формой виртуального сетевого сообщества будем понимать цельную систему взаимозависимых структурных, культурных, информационно-стратификационных, коммуникационных, временных и программно-технологических компонентов, которая придает интеракциям внутри социальной структуры сообщества определенный характер, форму и направленность. Именно благодаря организационной форме определенные интеракции внутри виртуального сообщества становятся более вероятными, чем другие, т.е. на практике проявляется социальная структура коммьюнити.

Поскольку участвующие в совместной деятельности акторы, как правило, имеют разнообразные информационные интересы, коммьюнити, имеющие разветвленную структуру, зачастую используют одновременно несколько организационных форм. При этом необходимо различать специализированные организационные формы (чаты, конференции и т.д.) и организационные формы широкого профиля (сайты, порталы и т.д.).

Организационные формы широкого профиля могут включать в свой состав специализированные формы. Соответственно, восприятие взаимозависимости организационных форм определяется субъективной точкой зрения акторов. Таким образом, в киберпространстве организационные формы являются относительными понятиями, т.е. определяются одна через другую.

В завершение параграфа, посвященного критериям классификации виртуальных сетевых сообществ, мы более подробно остановимся на предлагаемой нами классификации сообществ по количественному составу участников¹³. Глобальная социальная

¹² См.: Clifford J. Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997.

"Для сообществ количество участников является одним из важнейших активов. Численность участников напрямую влияет на стоимость того или иного сетевого ресурса и на рекламные расценки. В настоящее время отсутствует признаваемая всем академическим сообществом еда-

284

общность киберпространства включает в свой состав макросоци-альные и микросоциальные виртуальные сетевые сообщества. При этом было бы ошибкой рассматривать макро- и микросоциальные общности как раз и навсегда данные субстанции. Как и в случае организационных форм виртуальных сетевых сообществ, в отношении макро- и микросоциальных общностей мы имеем дело с относительными понятиями.

Макросоциальные сообщества (большие группы) могут состоять как из отдельных микросоциальных сообществ (малых групп), так и не иметь деления на имеющие социальную структуру устойчивые микросоциальные сообщества. Классификационным критерием отнесения сообществ к микросоциальным автор предлагает считать следующие:

1. Наличие иерархической (стратификационной) структуры сообщества (необходимое, но недостаточное условие).

2.

Существование устойчивых коммуникативных взаимодействий, осуществляемых акторами в рамках социальной структуры сообщества (необходимое и достаточное условие).

При выполнении условий 1 и 2 сообщество может считаться микросоциальным. Сам термин «микросоциальное виртуальное сетевое сообщество» означает особый тип человеческого коллектива, а не просто механическую агрегацию пользователей информационного ресурса¹⁴. Таким образом, можно рассматривать локальные

нал методика определения численности абонентов в телекоммуникационных сетях. Кроме того, по данной проблематике практически отсутствуют теоретические разработки. Из известных нам работ упомянем диссертацию немецкого автора Николы Деринга, в которой было предложено различать в сети Интернет три типа групп по количественному составу участников. Речь при этом шла о виртуальных малых группах (3-5 человек), социальных сетях и виртуальных общностях. При этом Деринг не относил социальные сети к формообразующим элементам, поскольку их участники не ощущают себя некоей социальной совокупностью и не вырабатывают чувство групповой сплоченности. К сожалению, в своей работе немецкий социальный психолог не выработал однозначных критериев отнесения групп к тем или иным общностям. Кроме того, сужение состава малой группы до 3-5 человек, на наш взгляд, не является обоснованным, поскольку внутригрупповая коммуникация, как мы покажем по тексту нашего исследования, может осуществляться и при большем количестве входящих в состав группы акторов (см.: Donng N. Sozialpsychologie des Internet - Die Bedeutung des Internet fur Kommunikatio-nsprozesse. Identitaten, soziale Beziehungen und Gruppen: Unverof f. Dissertation. Berlin: Freie Universitat Berlin, 1998).

¹⁴ Ограничения на количество участвующих в сообществах акторов могут накладываться как аппаратные артефакты, не позволяющие увеличивать численность коммьюнити до бесконечности, так и организационные аспекты, связанные с эффективностью коммуникации. Кроме того, на максимальный размер сообществ накладывают ограничения и уровень развития технологий. К примеру, в появившейся в 1993 г. сетевой компьютерной игре Doom могли участвовать не более 32 человек. В 1997 г., с выходом первой многопользовательской онлайн-игры по технологии MMOG (Massively Multiplayer Online Games) количество потенциальных участников соответствующих игровых сообществ возросло до нескольких тысяч.

285

общности членов сетевых коммьюнити как микрокосмы глобального сообщества пользователей сети. Применяя принципы современной социологии малых групп¹³ к реалиям киберпространства, можно утверждать, что микросоциальные виртуальные сетевые сообщества отличаются четыре основные характеристики.

1.

Микросоциальное сообщество есть долговременное объединение пользователей в виртуальном пространстве.

2. Микросоциальное сообщество предполагает наличие взаимодействия и отношений между его участниками. Это взаимодействие может осуществляться как путем межличностной коммуникации участников сообщества, так и коммуникации с создателями информационного ресурса через ознакомление на регулярной основе с содержанием контента.
3. Микросоциальное сообщество структурировано, и в нем существует информационная стратификация.
4. Микросоциальное сообщество имеет ограниченное количество участников, подразумевающее право доступа к информационным ресурсам сообщества и участия в его деятельности.

При этом объединение двух пользователей не может быть отнесено к категории микросоциального виртуального сетевого сообщества. Объясняется это тем, что любая сеть состоит минимум из трех узлов, и только в этом случае устанавливаются отношения, не зависящие от конкретного лица, и возможно использование технологий сетевой коммуникации. Таким образом, говоря о критической массе участников виртуального сетевого сообщества, мы понимаем под этим минимально¹⁵ количество акторов, при котором удаление из группы даже одного из них не позволило бы в дальнейшем функционировать сетевому сообществу в целом. Указанное положение лежит в основе существования социальной группы в виртуальном пространстве.

Как отмечалось выше, в телекоммуникационных сетях потенциально размер сообществ ничем не ограничивается. Вместе с тем из теории управления известно: чем больше группа, тем меньше вероятность того, что ее участники будут в дальнейшем иметь общие интересы¹⁶ и т.д.

Исследователи выделяют достаточно много причин, из-за которых эффективность социального взаимодействия с ростом чис-

¹⁵ Большой вклад в создание теории функционирования малых групп внесли: Питирим Сорокин, Джордж Каспар Хоманс (D. Homans), Роберт Кинг Мертон (R. Merton) и другие исследователи.

¹⁶ См.: Olson M. The Logic of Collective Action: Public Goods and the Theory of Groups. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1965. P. 36.

ленности группы уменьшается. В первую очередь, нужно отметить, что при этом влияние отдельного актора на принятие группой решений снижается, уменьшается в процентном отношении и вклад индивида в групповую дискуссию. Во-вторых, возрастает вероятность появления внутри группы конкурирующих между собой подгрупп. В-третьих, очень часто возрастает анонимность участников сообщества и, соответственно, использование ими измененной идентичности, провоцирующей акторов на асоциальные действия. В-четвертых, лидерам виртуального сетевого сообщества с ростом его численности всё

труднее становится координировать деятельность участников и обеспечивать эффективное общегрупповое взаимодействие.

На другом полюсе - проблема верхнего количественного предела микросоциального сообщества, при котором участники коммьюнити могут эффективно взаимодействовать друг с другом. До настоящего времени верхний предел малой группы специалистами не определен. Исходя же из офлайновой практики, можно утверждать, что наиболее управляемой является группа от пяти до девяти человек. С увеличением же количественного состава группы до двенадцати человек и выше появляются подгруппы и, как следствие, затрудняется координация общегрупповых усилий.

Кроме того, следует учитывать социальную практику коммуникативных взаимодействий в киберпространстве, а также соответствие количественного состава группы решаемой ею задаче. Размер сообщества коррелируется с качеством, актуальностью и оперативностью предоставляемой участникам сообщества информации; в свою очередь, сетевой эффект, проявляющийся в полезности сети для ее участников, усиливается с ростом числа акторов¹⁷. Таким образом, «если группа задана в системе общественных отношений в каком-то конкретном размере и если он достаточен для выполнения конкретной деятельности, то именно этот предел и можно принять в исследовании как "верхний"»¹⁸.

Макро- и микросоциальные сообщества взаимосвязаны. К примеру, макросоциальные сообщества национальных¹⁹ сегментов

¹⁷ См.: Antonelli C, Foray D. The economics of technological clubs // Economics of Innovation and New Technology. 1992. № 2. P. 37-47.

¹¹ Андреева Г.М. Социальная психология. М.: Аспект Пресс, 2000. С. 194.

¹⁹ Процесс формирования глобальной информационной инфраструктуры киберпространства проходил в два этапа: сначала происходило формирование национальной инфраструктуры на базе национальных стандартов, а затем международных. Поскольку глобальные компьютерные сети первоначально появились в США, то эта страна оказалась ведущей в вопросах формирования технологий информационного общества. Разработка международных стандартов велась на базе

киберпространства включают в себя порталы, электронные СМИ, сообщества, объединенные вокруг персональных страничек пользователей и т.д. Кроме того, один и тот же пользователь может входить в состав разных социальных структур.

Соответственно, избыточность в социальных сетях является важным элементом социального единства²⁰. При этом акторы связаны между собой множеством сетевых «цепочек», и благодаря избыточности ни один из них не может управлять потоком информации, проходящим через сеть²¹.

Сообщества могут эволюционировать от объединений, имеющих общие интересы и при этом знакомых между собой индивидов (микросообществ), до макросообществ, в которых большинство акторов не осуществляют коммуникативные взаимодействия непосредственно друг с другом²². Однако роль макро- и микросоциальных общнос-

стандартов, принятых в США. Кроме того, ряд государств начинали строительство и

продолжают строить свою собственную телекоммуникационную инфраструктуру с учетом возможностей, предоставляемых интеграцией с компьютерными сетями США. К примеру, Нью-Йорк служит главным узлом обмена трафиком для целого ряда стран, которым дешевле арендовать линии связи в США, чем прокладывать собственные наземные коммуникации через государственные границы. К числу таких стран относятся государства Южной Африки и некоторые страны Восточной Европы. Следует обратить внимание и на тот факт, что в национальных сегментах киберпространства могут использоваться специфические технологии и создаваться сети, отличные по своим свойствам от глобальных систем. В качестве примера приведем французскую телекоммуникационную сеть «минитель». Сеть минитель для Франции служила прообразом Всемирной Паутины и была создана в 1983 г. Инициатором создания сети выступило французское правительство. Изначально сеть минитель разрабатывалась в качестве инструмента единой социальной политики. Сеть предоставляла и продолжает предоставлять информацию госструктур, муниципальных образований, услуги электронных библиотек, электронной почты, электронной коммерции и др. В значительной мере росту минителя, как и в случае с Интернетом, способствовали интерес к сексу и службам знакомств: «розовый минитель» по праву считается во Франции культурным феноменом. Французский философ Жан Бодрийяр (Jean Baudrillard) сравнивал сеть минитель с топологией ленты Мебиуса, в которой вопросы об операторе/предмете информационных взаимодействий изменены в своем смысловом наполнении благодаря компьютерам, в результате чего создается «поверхностный сплав предмета и объекта, вопроса и ответа, случайности и образа и так далее» (цит. по: Baudrillard J. *The Transparency of Evil*. N.Y.: Verso, 1993. P. 56). С появлением Интернета сеть минитель не прекратила свое существование и даже продолжила свое развитие - доступ к ней стал возможен из Всемирной паутины, с карманных компьютеров и мобильных телефонов. В начале XXI в. во Франции насчитывается 7 миллионов терминалов сети минитель, обеспечивающих доступ к почти 26 тысячам различных служб и около 100 миллионов часов соединений в год. Достаточно показательно, что через Интернет своими банковскими счетами управляют почти 2 миллиона французов, в то время как через минитель — в два раза больше. Несмотря на все достоинства, технология «минитель» считается устаревшей и бесперспективной и поэтому автор далее по тексту об этой сети не упоминает.

²⁰ Brudner L.A., White D.J.L. Class, Poverty and Structural Endogamy: Visualizing Networked Histories // *Theory and Society*. 1997. № 26. P. 161-208.

²¹ Избыточная связь может иметь достаточно длительную историю осуществления интеракций между акторами и отражает близкие отношения между ними. Избыточные связи со временем могут перерасти в остаточные связи.

²³ В качестве примера можно привести итальянскую сеть борцов за мир Peacelink (<http://www/peacelink.it>). Первоначально возникнув как объединение лично знакомых друг с другом людей, в итоге оно переросло в общенациональную виртуальную сетевую организацию.

тей в вопросах развития структуры киберпространства неодинакова. Обычно в социологии выделяют в качестве одного из критериев большой группы как некоторой разновидности социальной общности то, что она слишком многочисленна, чтобы все ее члены могли поддерживать между собой непосредственный контакт²³. Большие группы пользователей телекоммуникационных сетей оказывают определяющее влияние на малые

группы. Соответственно, в больших группах наиболее отчетливо проявляются объективные законы функционирования виртуальных сетевых сообществ, связанные с воспроизводством социальных отношений акторов.

В деятельности же микросоциальных сообществ очень многое зависит от субъективных факторов, связанных с коммуникативными, экономическими и психологическими аспектами взаимодействия их участников. Увеличение размера группы, с одной стороны, приводит к росту индивидуальной свободы, а с другой - к понижению социальной ответственности. Само же изменение социальной роли микросоциальных сообществ осуществляется под влиянием законов развития виртуальных макроструктур²⁴.

Американский социолог Теодор М. Миллз писал: «Малые группы - это особый случай систем более общего типа - социальных систем. Но они не просто микросистемы. В значительной мере они суть микрокосмы больших обществ. В них представлены в миниатюре многие социетальные черты: разделение труда, система этических символов, правление, способы обмена, иерархия престижа, идеология, мифы и религиозные традиции. Посредством тщательного изучения этих микросистем можно строить теоретические модели, которые можно будет затем апробировать, подвергая дальнейшей проверке и модификации, - в применении к обществам, менее доступным для непосредственного исследования. Изучение малых групп - это источник эффективных путей умозаключений о социальных системах вообще»²⁵.

Развитие микросоциальных общностей, как отмечалось выше, 1 подчиняется закономерностям развития больших социальных групп ¹ киберпространства. Так, к примеру, деятельность отдельно взятого электронного магазина неэффективна по не зависящим от

"См.: Щепаньский Я. Элементарные понятия социологии. М.: Прогресс, 1969. С. 135-136.

²⁴ К примеру, опыт многих стран свидетельствует о том, что резкие качественные изменения роли

телекоммуникационных сетей в жизни общества проявляются после того, как услугами этих

сетей начинают пользоваться более чем 15% населения страны. "Миллз ТМ. О социологии малых групп // Американская социология: перспективы, проблемы,

методы. М. Прогресс, 1972. С. 82-92.

Ю. Зак. 574 289

него причинам в том случае, если законодательно не определен статус электронной коммерции в целом, отсутствуют платежные системы, единые стандарты безопасности электронных транзакций и т.п. Следовательно, создание вышеуказанных элементов инфраструктуры экономической деятельности осуществляется не в интересах сообщества отдельно взятого электронного бизнеса, а исходя из потребностей больших групп пользователей компьютерных сетей.

В силу вышеперечисленных причин виртуальные сетевые сообщества носили на заре появления компьютерных сетей явно выраженный локальный характер. В конце 90-х годов XX века главенствующую роль в развитии социальных связей приобрели

информационные порталы коммерческой направленности, объединявшие миллионы пользователей. В последующие годы, с ростом числа корпоративных сетей Интранет и переориентацией идеологии информационного общества с потребления неструктурированных объемов информации на поиск в информационных ресурсах новых знаний, роль микросоциальных общностей, ориентированных на взаимную информационную поддержку, вновь стала возрастать. Таким образом, налицо диалектический характер развития виртуальных микросообщностей. Соответственно, на новом этапе развития телекоммуникационных сетей можно ожидать возрастание роли личности как активного субъекта преобразований в сетевых сообществах.

Подведем итоги рассмотрения вопроса о критериях классификации виртуальных сетевых сообществ. Своеобразие пространственно-временного континуума социальной структуры киберпространства не позволяет разработать однозначную и всеобъемлющую модель типизации. На наш взгляд, наиболее универсальным критерием типизации социальных структур является типизация по количественному составу участвующих в деятельности сообществ акторов. В связи с этим предлагается деление виртуальных сетевых сообществ на макро- и микросоциальные.

Макросоциальные сообщества (большие группы) могут состоять как из отдельных микросоциальных сообществ (малых групп), так и не иметь деления на устойчивые микросоциальные сообщества. Классификационными критериями отнесения сообществ к микросоциальным считается наличие стратификационной структуры сообщества и существование устойчивых коммуникативных взаимодействий, осуществляемых акторами в рамках социальной структуры сообщества.

290



Родители Ани в ШОКЕ! Девочка зашла на этот сайт и посмотрела кем была в прошлой жизни...

§ 3. Движущие силы развития социальных структур в киберпространстве, формы и методы расширения состава виртуальных сетевых сообществ

Разрыв между уровнем современных

проблем и уровнем мышления будет

расти, если не отыщется выход, и в этом главная трагедия цивилизации.

Хосе Ортега-и-Гассет Восстание масс

Проблематика развития социальных структур важна для нашего исследования, поскольку появляется возможность хоть немного приоткрыть завесу над мотивацией участия в социальных структурах виртуальных сетевых сообществ миллионов жителей планеты. Безусловно, в предыдущих параграфах мы не один раз вели речь о мотивации пользователей, однако перечисленные мотивы, при всем их разнообразии, почти не выходили за рамки интересов отдельно взятой личности. В то же время феномен коллективного разума участников сообществ предусматривает и превышающую интересы индивида мотивацию, о которой и пойдет речь в настоящем параграфе. При этом мы затронем также процессы диффузии инноваций, предложив авторский взгляд на импликацию технических артефактов в повседневной жизни.

Рассмотрение указанных вопросов мы начнем с глобальных общностей. Среди объяснений их беспрецедентного, по меркам человеческой истории, роста можно встретить причины, имеющие отношение к особенностям человека как субъекта осуществляемых в информационной среде социальных отношений.

Обратим внимание читателя на тот факт, что автор сознательно упустит достаточно важные технические особенности телекоммуникационных технологий, оказывавших и продолжающих оказывать влияние на социальное поведение акторов. Такой подход объясняется исключительно тем, что тема движущих сил развития сетевого социума достойна более объемных исследований, но для данной работы это всего лишь описание одного из аспектов функционирования социальной структуры, и законы жанра научных исследований диктуют именно такой подход.

Начнем же рассмотрение темы параграфа с выявления агентов социальных преобразований в телекоммуникационных сетях. Для

ю- 291

того чтобы выявить агентов социальных преобразований, на наш взгляд, необходимо под этим углом зрения ретроспективно рассмотреть процессы эволюции социальных отношений в глобальных телекоммуникационных сетях. Компьютерные сети, на начальном этапе своего функционирования, были уделом интеллектуальных маргиналов¹, а также военных. Причем в отношении военных (как представителей социальной группы) не существует эмпирических данных о том, что осуществляемые ими в компьютерных сетях интеракции выходили за пределы служебных обязанностей. Маргиналы же (к которым в те годы относились программисты и системные администраторы), кроме пересылки по сетям служебной информации, обменивались посланиями, выходившими по своему информационному наполнению за рамки служебной проблематики.

Закрытость технологии подразумевала не только ограничения по доступу к сетям новых акторов, но и фактическое отсутствие социального контроля над коммуникативными взаимодействиями, а значит, информационную свободу интеракций, осуществлявшихся в рамках стихийно формировавшихся сообществ пользователей. Идеология функционирования социальных сетей в киберпространстве на первом этапе разрабатывалась технократами, что не могло не сказаться и на развитии социальных структур². Особенности функционирования сообществ в те годы оказывали решающее влияние на идеологию разработки технических и программных артефактов, функционировавших в компьютерных сетях.

Высокая степень доверия между участвовавшими в интеракциях акторами не

подразумевала необходимости принятия усиленной, мер безопасности; программное обеспечение, разрабатывавшееся за бюджетные средства, распространялось свободно; бесплатным был и доступ к любой информации, размещаемой в компьютерных сетях. Эти, а также многие другие особенности функционирования сообществ, сформировавшиеся на первом этапе развития компьютерных сетей, оказали определяющее влияние на процесс социальной эволюции сетей, на выработку коллективных установок, мотивов и этических норм поведения в киберпространстве.

¹ При этом под маргинальными сообществами автор понимает любые сообщества, не попадающие в тот или иной исторический отрезок в основной поток (mainstream) развития социальных структур как в офлайне, так и в киберпространстве.

² Американский исследователь Ричард Сайвилл (Richard Civile) сравнил этот недостаток в развитии социальных отношений в киберпространстве с воздействием космогонического учения Птолемея, ограничивавшего развитие идей других ученых античности (см.: Swille K The Internet and the Poor // The Proceedings of the Ties that Bind Conference. Cupertino, CA. 1995, May 3-6).

292

Постепенно в академической среде стало появляться все больше открытой информации о возможностях, предоставляемых новой технологией для неформальной коммуникации. Возможностями сетей стали пользоваться исследователи, не имевшие прямого отношения к компьютерным технологиям. В соответствии с законами диалектики в один из моментов количество пользователей перешло в новое качество развития социальных отношений в сетях.

Кроме того, сетевая инфраструктура сначала переросла локальный уровень, затем уровень общенациональный и в конечном счете стала глобальной. Качественные изменения проявились и на уровне принятия стратегических решений - у политических элит появилось осознание необходимости перевода закрытой технологии на уровень технологии общедоступной.

Эти изменения произошли не сами по себе (политическая элита в то время не использовала компьютерные сети в своей повседневной деятельности), а благодаря самим участникам сетевых сообществ. Индивидуальные качества участников сообществ, проявлявшиеся в инновационном характере их основной работы, стали проявляться в эволюционном контексте — лоббировании необходимости изменения статуса компьютерных сетей. В результате компьютерные сети перестали быть исключительно техническими артефактами и получили социальную составляющую.

При этом нет ничего удивительного в том, что академические исследования процессов, происходивших в молодежных движениях 60-х и 70-х годов XX века³, зачастую недооценивали перспективы развития новых социальных структур и, более того, прогнозировали тупиковость их эволюции. Возникшая в 60-х годах XX века в США и Великобритании поп-культура быстро распространилась и в других странах, оказав определяющее влияние на формирование культуры компьютерного андеграунда, в том числе хакеров и крэкеров. Происходившее в молодежной среде изменение структуры социальных ценностей (по сравнению с ценностной ориентацией их родителей) привело к тому, что нематериальные артефакты стали цениться выше артефактов материальных.

Наряду с консервативными оценками, существовали и иные прогнозы роли маргиналов в

развитии общества. Так, французский социальный психолог Серж Московичи ввел в научный обо-

³ К примеру, участники маршей протеста против войны США во Вьетнаме, проходивших в 60-е -70-е годы XX века, были объединены сетевой полицентричной структурой. В общенациональную сеть входили хотя и сегментированные, но тем не менее идеологически интегрированные сети меньших размеров.

293

г

рот понятие «активного меньшинства». Московичи утверждал, что передовые и важные для общественного развития идеи и интерпретации продуцируются маргинальными группами, не востребованными обществом и потому вынужденными формировать свой собственный голос и позицию в эпическом пространстве эпохи⁴.

Однако и после широкого распространения телекоммуникационных технологий глобальные компьютерные сети предоставляли маргинальным группам возможности самореализации в виртуальном пространстве, организации эффективно действующих виртуальных сообществ. Объясняется это тем, что киберпространство отличается универсальностью - оно допускает все формы выражения и социального взаимодействия.

Функционирование перешло на новый качественный уровень, неизмеримо расширился круг акторов, заинтересованных в развитии новых средств коммуникаций. Кроме того, всё явственнее стали проявляться социокультурные особенности осуществления в компьютерных сетях коммуникативных взаимодействий.

Уже к середине 90-х годов XX века в развитых странах мира изменилось отношение правительственных структур к телекоммуникационным сетям, которые до того рассматривались как часть военной инфраструктуры государства, а также прибежище маргиналов⁵. Телекоммуникационные технологии социального взаимодействия перешли в разряд массовых. Означает ли указанный переход, что «активное меньшинство» перестало быть агентом социальных преобразований? Отнюдь, практика функционирования сообществ разработчиков программного обеспечения и других маргинальных групп свидетельствует об ином. Для понимания происходящих процессов необходимо рассмотреть движущие силы развития социальных общностей.

При рассмотрении движущих сил развития глобальных общностей мы исходим из приоритета личностной мотивации участвующих в сетевых взаимодействиях акторов. До настоящего времени в академических кругах существует значительное расхождение взглядов на источники беспрецедентно быстрого, по меркам человеческого общества, развития глобальных компьютерных сетей.

Ряд исследователей, обсуждая причины, способствующие тому, что виртуальные миры так быстро стали составной частью повседневности, приходят к выводу о стремлении человека превзойти опре-

⁴ Moshovici S. Psychology des minorities actives. Paris: P.U.F., Fayard, 1979.

* Первое упоминание слова «Интернет» было зарегистрировано в 1994 г., а уже в 1998 г.

оно по праву заняло свое место в толковых словарях. Если в 1994 г. сеть Интернет насчитывала только три миллиона пользователей, то в 1998 г. их было уже 100 миллионов.

294

деленные ему природой возможности⁶. Сложность современных телекоммуникационных систем превышает что-либо ранее созданное в истории человечества, а массовость их использования и темпы роста числа пользователей говорят о том, что в экономически развитых обществах достижения науки и технологий стали частью повседневности. Для того чтобы понять причины беспрецедентно быстрого роста интереса человечества к осуществлению социальных практик в киберпространстве, представим ряд аргументов.

Аргумент первый - существуют нейробиологические причины привлекательности осуществления в киберпространстве социальных интеракций. Так, по мнению академика Павла Васильевича Симонова: «Положение о том, что нормальная жизнедеятельность требует притока из внешней среды не только вещества и энергии, но и информации, подтверждают эксперименты, свидетельствующие о драматических последствиях "информационного голода", особенно для развивающегося мозга»⁷.

Аргумент второй - современные средства массовой информации, сделав людей потребителями фрагментарных образов, тем не менее не смогли убить в человеке желание участвовать в реальных коммуникативных практиках. Говард Рейнгольд высказывал предположение, что «одно из объяснений феномена [виртуальных сообществ] - это жажда общения, которая усиливается среди людей повсеместно по мере того, как все больше и больше из нашей реальной жизни исчезают неформальные общественные пространства»⁸.

Аргумент третий - киберпространство, предлагая возможность взаимодействия с новыми акторам, позволяет индивиду на время забыть о присущих ему физических недостатках, паттернах поведения и т.д. «Бурный рост сети - это реакция на изоляцию субъекта современного социума. Другими словами, сеть компенсирует процесс ато-мизации общества, включает генетическую память об исходном социуме, помещает человека в виртуальную сетевую группу. Интернет, таким образом, прекрасно вписывается в генетический код общества»⁹.

Аргумент четвертый увязан с метафизикой. «Наше увлечение компьютерами... имеет в большей мере глубоко духовный характер, нежели чисто утилитарный», - пишет в своей работе американский философ Майкл Хайм (Michael Heim). И далее он

• См.: Вюцца F., Levy P. Chapter 1: The vision of virtual reality // Biocca F. (eds.). Communication in the age of virtual reality. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, 1995. P. 3-14.

⁷ Симонов П.В. Созидющий мозг. М.: Наука, 1993. С. 16-17.

- Rhemgold H. The Virtual Community. N.Y.: Seeker & Warburg, 1994. P. 6.
- Ваганов А. Краткая феноменология Всемирной Паутины // Общество и книга: от Гуттенберга до Интернета. М., 2000. С. 42-53.

продолжает: «В нашей любви к этим машинам мы в первую очередь ищем дом для ума и сердца»¹⁰. При всем пафосе работы цитируемого автора, необходимо признать, что он уловил существенную составляющую киберпространства, а именно - опосредованные человеческие интеракции являются высшим смыслом взаимодействия пользователя и компьютера.

Сегодня уже молено вести речь о конструировании индивидуальной реальности с помощью возможностей, предоставляемых высокими технологиями. При этом объект воздействия возникает отдельно от когнитивной способности человека. Как писала Шерри Такл (Sherry Turkle): «Так же как музыкальные инструменты могут рассматриваться в качестве расширенной конструкции звука, компьютеры могут быть продолжением человеческой мысли... Компьютер может быть описан... как объект, расположенный на границе между я и не я. Или как в новой интерпретации истории про Нарцисса, люди способны влюбиться в искусственные миры, созданные ими самими или сформированные для них другими. Люди способны видеть себя в компьютере»¹¹.

Аргумент пятый. Самое важное отличие телекоммуникационных сетей от всех остальных медиа заключается в том, что акторы при минимальных финансовых затратах могут реализовать на практике креативные проекты. Мотивация многих создателей информационных ресурсов в телекоммуникационных сетях определяется закономерностями диалектики отражения, согласно которым любое живое существо стремится оставить хоть какой-нибудь след в жизни.

Аргумент шестой — киберпространство столь притягательно, поскольку оно основано на вере человека в эссенциальное, т.е. относящееся к сущности вещи. Доктор философских наук, заведующий отделом Института философии РАН В.М. Розин пишет: «Безусловно, должно измениться и само понимание техники. Прежде всего, необходимо преодолеть инструментальное истолкование техники. Ему на смену должно прийти понимание техники, с одной стороны, как проявления сложных интеллектуальных и социокультурных процессов, с другой - как особой среды обитания человека...»¹².

¹⁰ Нет М. The Erotic Ontology of Cyberspace // M. Benedikt (eds.). Cyberspace: First Steps. Cambridge, MA: MIT Press, 1991. P. 61.

¹¹ См.: Turkle S. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. N.Y.: Simon & Schuster, 1995.

¹² Розин В.И. Сущность техники в исторической и современной перспективе. Почему техника, которая создается для пользы человека, постоянно оказывается опасной и разрушительной стихией // Независимая газета 2003. М» 27 (2860). 12 февр.

Так, точка зрения, в соответствии с которой математика и основанная на использовании математических методов компьютерная техника, является основой функционирования высокоразвитого общества, получила распространение даже в умах граждан далеких от мира науки. Однако математика — это мир теории, мир, основанный на логике и умозрительных представлениях, мир для многих людей метафизический, а значит, способный обеспечить «реальность действительности».

В эссе, получившем трудно переводимое на русский язык название «Перепосредничество» (Remediation), американские исследователи Джей Дэвид Батлер (Jay David Butler) и Ричард Грузин (Richard Grusin) предположили, что популярность и вездесущность киберпространства обусловлены парадоксальным желанием людей получать реальные опыты в процессе взаимодействий с программными и техническими артефактами¹³. Так, с точки зрения указанных авторов, коммерческий успех компьютерных игр и устройств, предлагающих доступ к виртуальной реальности, заключается как в возможности самостоятельного моделирования виртуальных миров, так и осуществления навигации в них. Причем уже начиная взаимодействие с компьютерными и аналогичными им устройствами, пользователи «забывают», что перед ними всего лишь экран и ощущают себя действительно находящимися в некой новой среде обитания. То есть речь идет о взаимодействиях, не опосредованных кем-то (к примеру, журналистами масс-медиа), а о накоплении личного опыта существования в новой реальности.

Аргумент седьмой. Как считает известный российский исследователь сети Интернет психолог А.Е. Войскунский: «С психологической точки зрения, человеческая активность в Интернете подчинена удовлетворению трех основных потребностей: коммуникативной (примеры — электронная почта, "чаты", конференции, листы рассылки, ньюсгруппы, "гостевые книги", форумы и т.п.), познавательной (примеры — навигация по Сети, поиск конкретной информации или знакомство с текущими новостями, выявление уязвимых веб-серверов с целью последующего их "взлома" и т.п.) и игровой... К этим видам активности сводятся, в конечном счете, некоторые другие распространенные виды опосредованной Интернетом деятельности: к примеру, часто обсуждаемый в популярных и научных изданиях "электронный флирт", как и распространенные среди пользователей Интернета попытки изменения идентичности - это общение, причем с несомненными элементами игры»¹⁴.

Аргумент восьмой — без использования телекоммуникационных технологий, соответствующих программных и технических

¹³ Butler JD., Grusin Я Remediation // Configurations. 1996. J* 4.3. P. 318-358.

¹⁴ Войскунский А.Е. Психологическая наука в исследовании Интернета // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество. С. 91—93.

артефактов на современном уровне развития общества невозможно адекватное восприятие реальности. Так, исследовавший проблемы функционирования организационных структур Г. Саймон (H. Simon) пришел к выводу, что в силу ограничений по объемам перерабатываемой информации ни один человек не способен видеть организацию и ее внешнюю среду во всей их «тотальной целостности»¹⁵. Используя полученные Саймоном результаты применительно к разделению труда между человеком и компьютером, придем к выводу, что только в соединении возможностей машин по обработке информационных потоков и человеческих способностях к обобщению и построению абстрактных моделей возможно адекватное восприятие окружающей человека реальности.

Российский исследователь Лев Никитин пишет об этом так: «Разделение обязанностей происходит по функциональному признаку: человек разрабатывает пространство альтернатив, вырабатывает возможные варианты развития и ставит задачи компьютеру,

который, в свою очередь, работает с данными и предоставляет некоторые выводы управленцу. Их анализ, интерпретация и, в конечном счете, принятие решения — задача менеджера, причем вполне посильная»¹⁶.

К вышесказанному можно добавить еще целый ряд причин, подчеркивающих степень остроты и зрелости этой проблемы как общественно значимой. Важное значение имеет политическое устройство общества, в котором осуществляются инновации. Практика свидетельствует о том, что в демократических обществах телекоммуникационные технологии внедрялись более быстрыми темпами, чем в государствах с тоталитарными режимами или с развивающимися экономиками¹⁷. Последний тезис объясняется тем, что

¹⁶ Simon Я. The structure of ill-structured problems // Artificial intelligence. 1973. № 4. P. 181-201.

¹⁷ Никитин Л. Утопия, которой не будет // Компьютерра. 2003. № 37 (512). С. 20-25.

" К примеру, в СССР, а затем и в России отсутствовали социальные институты, необходимые для стимулирования разработки новых технологий обработки информации. В 1988 г. в ряде крупнейших советских городов прошла выставка «Информатика в жизни США», во время посещения которой многие из посетителей впервые узнали, что существует такая форма социальных взаимодействий, как «онлайн». Однако концепция децентрализованного создания, переработки и хранения данных оказалась чужеродной для советской экономики. В период же общественного переустройства середины 80-х и всего десятилетия 90-х гг. XX в. российскому государству и бизнесу, вместо поиска ответов на глобальные вызовы, приходилось решать тактические задачи. Необходимо признать, что в середине и в конце 90-х гг. тогдашним руководством страны и входящих в нее регионов не были приняты необходимые меры по развитию инфраструктуры компьютерных сетей. Выступая 24 апреля 2002 г. на всероссийском совещании «Электронное правительство для электронной России» министр экономического развития и торговли Герман Греф так говорил о развитии компьютерных сетей: «Мы сильно опоздали. Такого рода деятельностью нужно было заниматься еще лет пять назад, тогда сегодня мы вышли бы не на 3-4 или 5% интернетизации страны, а хотя бы на уровень 20%. Это колоссальная цифра для России, для ее расстояний. США ставят перед собой задачу к 2005 г. интернетизировать 80% населения, на сегодняшний день интернетизация составляет там порядка 65-66%, а к 2010 г. - и это даже не обсуждается - 100% населения

298

именно возможность доступа к общественно значимой информации, а также свобода осуществления коммуникативных взаимодействий лежат в основе тех или иных политических конструкций.

При этом сама идея «информационного общества» близка как тоталитарным, так и демократическим государствам. Тоталитарные правители, используя все доступные им средства (в том числе и телекоммуникационные технологии), стремятся всё знать о своих гражданах и регулировать деятельность социальных структур как в офлайне, так и в онлайн¹⁸. В демократических же странах, ситуация не слишком отличается, разве что, как мы отмечали ранее, выше уровень доступности информации о происходящих в обществе процессах, выше и возможности для формирования социальных структур виртуальных сетевых сообществ. Кроме того, благодаря активности структур гражданского общества,

регулярные попытки чиновников поставить под контроль частную жизнь граждан с не меньшей регулярностью наталкиваются на сопротивление общественности¹⁹.

При этом заметим, что, как утверждал еще К. Маркс, более развитая страна указывает менее развитой черты его собственного будущего. Этот тезис не утратил своей актуальности и сегодня. Поэтому нельзя не признать, что процессы массовой компьютеризации самых разных сторон жизни, характерные для постиндустриальных стран, в перспективе охватят и страны, находящиеся на более низких ступенях экономического и социального развития. «Мы беремся утверждать, что Интернет так динамичен, - отмеча-
будут иметь свободный доступ к Интернету. Думаю, что задача обеспечить в РФ к 2010 г. 50 млн. пользователей (т.е. 30—35% населения) доступом к Интернету вполне достижима» (цит. по: В Чебоксарах дан старт ФЦП «Электронная Россия» // PC WEEK RE. 2002. № 18. С. 33-35).

¹⁸ То, что информация, размещенная в виртуальном пространстве, а следовательно, и деятельность виртуальных сетевых сообществ может оказывать серьезное влияние на жизнь социума в офлайне, косвенным образом подтверждается официальной политикой целого ряда государств, применяющих цензуру в киберпространстве или же вообще запрещающих доступ своих граждан к такой компьютерной сети, как Интернет. В первые годы XXI в. возникло даже такое понятие, как интернат-диссидентство. К примеру, в начале 2002 г. вьетнамские власти арестовали гражданина Фам Хонг Сана (Pham Hong Son), опубликовавшего в Интернете перевод статьи под названием «Что такое демократия?», ранее размещенной на официальном сайте Государственного департамента США. В заявлении вьетнамского министерства общественной безопасности говорилось, что Фам Хонг Сан был задержан для «определения степени его вовлечения в противоправную деятельность». Приведенный пример для Вьетнама весьма типичен. В июне 2003 г. Фам Хонг Сан был признан виновным в шпионаже и приговорен к 13 годам лишения свободы (см. публикации информационного агентства Рейтере на указанную тему: Hanoi Arrests Internet Dissident // Reuters. 2002. 18.04; Vietnam Internet Dissident Jailed for 13 Years // Reuters. 18.06.2003).

¹⁹ Если в западных странах уважение к частной жизни как элемент политической культуры имеет относительно большую историю, то в странах с переходными экономиками (к которым относится и Россия) государство не привыкло считаться с правами личности. Соответственно, социальные ценности уважения к неприкосновенности частной жизни еще только должны быть закреплены в законе, морали и в общественном сознании.

1/2 ю- • 299

г

ют А. Кричевец и А. Прохоров, — именно потому, что общество уже готово ставить и решать проблемы с помощью Интернета»²⁰.

Здесь мы переходим к вопросу о путях расширения состава макро-и микросоциальных сообществ. Расширение состава макросоциальных сетевых виртуальных сетевых сообществ возможно по двум путям - экстенсивному и интенсивному. Экстенсивный путь развития макросоциальных сообществ подразумевает постоянное привлечение новых пользователей за счет лиц, ранее не пользовавшихся телекоммуникационными сетями

(например, увеличение процента населения, пользующегося компьютерами и системами сотовой связи)²¹.

Интенсивный путь развития предусматривает увеличение времени, которое пользователи проводят в киберпространстве. Для микросоциальных сообществ расширение состава возможно в основном за счет экстенсивного пути развития, в ходе которого к ресурсу привлекаются новые пользователи.

Мы считаем, что современный процесс развития социальных структур можно сравнить с процессами диффузии. При этом можно вести речь о процессах первого порядка (иерархическая диффузия) и второго порядка (контагиозная диффузия). Иерархическая диффузия обеспечивает появление в рамках территориальных сообществ социальных агентов, выступающих в качестве центров «кристаллизации» виртуальных сетевых структур. Такими агентами, стимулирующими привлечение внимания общества к новым технологиям, могут выступать, к примеру, провайдеры доступа к телекоммуникационным сетям.

В процессе контагиозной диффузии происходит расширение состава сообществ, повышается вовлеченность населения в процессы онлайн-взаимодействий. На основе сформированной в процессе иерархической диффузии инфраструктуры происходит коммодитизация информационных услуг на локальном уровне (городском, районном и т.д.).

Кроме того, факторами, влияющими на рост числа пользователей, принимающих участие в социальных взаимодействиях в рамках глобальных общностей, являются рост количества персональных компьютеров и аппаратов сотовой связи, а также снижение стоимости доступа к глобальным телекоммуникационным сетям. Существуют общественные группы, которые получают непосред-

²⁰ Кричевец А., Прохоров А. Сеть взаимовластных отношений и делиберативная демократия. Сокращенный вариант // Компьютерра. 2000. № 21(350). С. 22.

²¹ Сказанное отнюдь не отрицает возможности периодического отказа части граждан от пользования современными информационными технологиями. Причины отказа могут быть самыми разнообразными: от уменьшения мотивации потребления информации до экономических проблем, связанных с оплатой трафика.

ственную пользу от улучшенной инфраструктуры связи и снижения стоимости доступа. В качестве примера можно привести лиц с физическими ограничениями или жителей сельской местности. Для этих групп глобальные телекоммуникационные сети часто предлагают единственно возможный для них и практически неограниченный доступ к информации, а значит, и участие в деятельности социальных структур виртуальных сетевых сообществ.

И интенсивный, и экстенсивный пути развития макро- и микросоциальных сообществ требуют появления информационных ресурсов, которые были бы привлекательны для пользователей. Формирование сетевых сообществ - это искусство коммуникации. Даже если сообщества не относятся к категории сообществ межличностного общения, создателям виртуальных коммьюнити все равно приходится прилагать ежедневные

усилия по привлечению внимания и организации коммуникации через регулярно обновляемый и привлекательный контент.

Концепция приобщения к компьютерным технологиям, позволяет исследовать общественные импликации технических артефактов в повседневной жизни²². Когда акторы принимают новые технические артефакты и внедряют их в повседневность, они проходят процесс приобщения²³. В этом контексте важно подчеркнуть, что процесс приобщения - не односторонний процесс с адаптацией, происходящей только в отношении пользователя. Для успешного приобщения акторов к новой технологии, в процессе приобщения должны участвовать не только пользователи, но и разработчики систем сетевого взаимодействия.

Речь при этом должна идти в первую очередь о социальных и культурных установочных параметрах, в которых находится изучаемый феномен. Этнография же привлекла к себе внимание разработчиков программных и технических артефактов только после ряда концептуальных неудач, имевших место в процессе внедрения разработанных систем²⁴. Причину замедления темпов роста сетевой аудитории в первые годы XXI века аналитики видят в сочетании двух факторов: насыщение рынка услуг доступа к Интернету в развитых странах и недостаточно быстрое подключение к глобальным телекоммуникационным сетям населения стран третьего мира.

²² См.: Monteiro E. Living with Technology // Scandinavian Journal of Information Systems. 1998.

№ 1-2. P. 249-254. ²³ См.: Lie M., Siurensen KM. Making Technology Our Own? Domesticating Technology into Everyday

Life. Oslo: Scandinavian University Press, 1996. P. 10. ²⁴ См.: Myers MM. A Disaster for Everyone to See: An Interpretive Analysis of a Failed IS Project //

Accounting, Management, and Information Technologies. 1994. Vol. 4. J* 4. P. 185-201.

301

Для лучшего понимания специфики функционирования сетевых сообществ очень важен вопрос устойчивости коммьюнити. В настоящее время в общественных науках вопрос устойчивости сетевых сообществ является одним из наименее исследованных. При этом практика не раз доказывала, что самые благополучные и устойчивые в киберпространстве те сообщества, в которых происходит эффективное управление процессами социальных взаимодействий²⁵.

Как уже указывалось выше, сообщества могут создаваться целенаправленно или возникать стихийно. Первые, как правило, более устойчивы, так как их создатели различными способами удерживают пользователей вокруг информационного ресурса (постоянное обновление контента, бесплатный доступ в сеть, конкурсы, подарки и т.п.). Немаловажным для успешного функционирования сообщества является и наличие аттракции в среде участников сообщества.

Некоторые исследователи считают, что развитие виртуального сетевого сообщества должно осуществляться не стихийно, но по заранее разработанной модели, основанной на максимальном использовании ресурсов, которым владеет коммьюнити²⁶. В частности,

речь идет о таких ресурсах, как календари событий, форумы обсуждения новостей и объявлений, списки рассылки, чаты, базы данных о механизме поиска контента по всему сайту и др.²⁷

В стихийно же созданных сообществах многое в вопросах устойчивости зависит от энтузиазма как создателей ресурса, так и «лидеров мнений» локального сетевого социума. И в этом отношении необходимо учитывать исторически сложившиеся в разных странах особенности информационной культуры. В коммунитарных (коллективистских) обществах индивид является неотъемлемой частью целого, тем самым оптимальная возможность для самовыражения акторов существует исключительно в рамках общегрупповых целей²⁸. В индивидуалистических же обществах считается, что человек, в первую очередь, должен думать не об интересах группы, а заниматься самовыражением.

²⁵ См.: Maznevski MX., Chudoba KM. Bridgning Space Over Time: Global Virtual Team Dynamics and Effectiveness // Organization Science. 2000. Vol. 11. № 5. September-October. P. 473-492.

²⁸ Более подробно см.: Kretzmann JJ>., McKnight JLL Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community's Assets. Chicago, III ACTA Publications, 1993.

²⁷ Более подробно данная проблематика рассмотрена в докладе Никол Тернер (Nicol Turner) и Рэндала Д. Пинкетта (Randal D. Pinkett): Turner NJ., Pinkett RD. An Asset-Based Approach to Community Technology and Community Building // Proceedings of Shaping the Network Society: The Future of the Public Sphere in Cyberspace, Directions and Implications of Advanced Computing Symposium 2000 (DIAC-2000). Seattle, WA, May 20-23, 2000. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.media.mit.edu/~rpinkett/papers/diac2000.pdf>. Загл. с экрана.

"Американский исследователь Джеффри Е. Гартен (Jeffrey E. Garten), касаясь вопросов кросс-культурных особенностей коммунитарных отношений, существующих в традиционных географических сообществах, к примеру, относил Германию и Японию к коммунитарным обществам (см.: Garten JE. A Gold Peace. N.Y.: Times Books, 1992. P. 76-78).

302

Применительно к виртуальным сетевым сообществам указанные особенности информационной культуры проявляются, к примеру, в случае коммунитарной культуры: индивиды при наличии моды активно создают сайты, а при смене групповых приоритетов не менее активно забывают свои детища. Индивидуалистическая же информационная культура, делая упор на яркой индивидуальности личности, способствует целенаправленной деятельности владельца по поддержанию интереса стихийно созданного сообщества к развитию социальных взаимодействий.

Увеличение численности участников виртуального сетевого сообщества для подавляющего числа информационных ресурсов является стратегической задачей. Вместе с тем необходимо учитывать, что в соответствии с законами диалектики в некоторых ситуациях владельцы ресурсов вынуждены применять методы информационной стратификации для ограничения трафика и, следовательно, для уменьшения числа посетителей информационного ресурса. Подобные действия вызываются прежде всего

ограниченной пропускной способностью как каналов связи, так и используемого для предоставления контента телекоммуникационного оборудования.

Всплески пользовательского интереса проявляются, главным образом, в условиях общесоциальных кризисных ситуаций и в отношении ресурсов, предоставляющих оперативную информацию о происходящих событиях²⁹. Поскольку перегрузки способны вывести оборудование из строя, для ограничения доступа посетителей или же для оптимизации работы ресурса в условиях роста числа запросов применяются следующие стратификационные инструменты:

- технические (для ускорения загрузки информации уменьшается число графических элементов, организуются «зеркальные» копии сайтов и др.);
- организационные (установка дополнительных серверов, нового программного обеспечения, увеличение пропускной способности и организация круглосуточных служб технической поддержки для обеспечения стабильной работы ресурсов, организация подписки на электронные рассылки с информацией об обновлении контента и т.д.);
- экономические (введение платного доступа к некоторым публикациям, обычно это самые «горячие» новости, а также архивы).

²⁹ В качестве примера резкого всплеска интереса к информации и расширения состава сообществ -события, связанные с террористическими акциями в США 11 сентября 2001 г. Во время указанных событий свыше 30 миллионов жителей США регулярно получали информацию о происходящем с сайтов сети Интернет (см.: Preece J. Supporting Community and Building Social Capital // Communications of the ACM. 2002. Vol. 45. J* 4).

303

На наш взгляд, даже простое перечисление стратификационных инструментов, применяемых в условиях всплеска интереса к деятельности тех или иных сообществ, свидетельствует о диалектично-сти проблематики развития в киберпространстве социальных структур. Однако указанная проблема выходит за рамки нашего исследования, основной целью которого была разработка теоретической модели социальной структуры виртуальных сетевых сообществ.

Подведем итоги рассмотрения вопросов, затронутых в заключительном параграфе. Развитие виртуальных сетевых сообществ как социальных структур обуславливается развитием совместной деятельности пользователей, входящих в группу. При этом на указанные процессы накладывает отпечаток эволюция технологий опосредованной техническими и программными артефактами коммуникации.

Проникновение технологических инноваций, благодаря которым становится возможным доступ к киберпространству, а значит, и расширение состава виртуальных сетевых

сообществ, происходит как в рамках процессов первого порядка {иерархическая диффузия}, так и второго порядка {контагиозная диффузия}. Иерархическая диффузия обеспечивает появление в рамках территориальных сообществ социальных агентов, выступающих в качестве центров «кристаллизации» виртуальных сетевых структур, а благодаря контагиозной диффузии обеспечивается массовость участия в коммуникативных взаимодействиях, т.е. происходит расширение состава сообществ.

Наличие в виртуальных сообществах возможности осуществлять наряду с массовыми рассылками еще и двусторонние коммуникации в режиме реального времени кардинально отличает применяемые в онлайн технологии от способов распространения информации традиционными медиа³⁰. С появлением телекоммуникационных сетей с технической и социальной точек зрения вступить в первоначальный контакт с незнакомым человеком стало значительно проще. Соответственно, появление феномена виртуальных сетевых сообществ привело к увеличению числа интеракций, осуществляемых индивидами, поскольку возросло количество групп, в деятельности которых они потенциально могут принимать участие.

Сформировавшиеся сообщества должны принимать меры по обеспечению устойчивости социальной структуры. Указанные меры носят как организационный, так и технический характер, при приоритете мер социальной организации функционирования коммьюнити.

³⁰См.: Newhagen JJ., Rafaeh S. Why communication researchers should study the Internet: A dialogue // Journal of Communication. 1996. Vol. 46. № 1. P. 4-13.

304

Вместо заключения

Работая над монографией, автор постарался как можно более полно использовать литературу, в которой в той или иной степени рассматривались социоструктурные компоненты виртуальных сетевых сообществ. Насколько это удалось - судить читателю. Завершим же наше исследование цитатой из произведения, в котором нет ни слова о телекоммуникационных технологиях.

В своей книге современный британский лингвист Оуэн Бар-филд (Owen Barfield)¹ упоминает фразу, приписываемую блаженному Августину, который, обдумывая изгнание Адама и Евы из Рая, в конце концов воскликнул: «Удачный грех!». Вот и мы, подразумевая инновации, позволившие создавать виртуальные сетевые сообщества, с не меньшей серьезностью воскликнем: «Удачная технология!». Кстати говоря, напомним, что Адам и Ева были изгнаны на Землю не за совершенное преступление на сексуальной почве, но за стремление к знаниям. То самое стремление, которым чаще всего и сегодня руководствуются люди, обустроиваясь в киберпространстве. На этой оптимистической ноте автор и ставит последнюю точку.

I » Barfield O. History in English Words. Hudson; N.Y.: Lmdisfarae Press, 1986. P. 185-186.

\ 305

Литература

1 АбельсХ. Интеракция, идентичность, презентация. Введение в интерпретативную социологию / Пер. с нем под общ.

ред. Н А. Головина и В В. Козловского. СПб.: Алетейя, 2000. 2. АндерсонБ Воображаемые сообщества Размышленияобистокатихираспространенииационализма/Пер.сангл.

В Николаева, Вступ. ст. С Баньковской. М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучковополе», 2001. 3 Андреева Г М. Социальная психология. М.: Аспект Пресс, 2000. 4. Артемьев А.И. Социология личности. 2-еизд М.'ООО «АрбаТ-XXI», 2001. 5 Асеев В.Г. Категории формы и содержания в психологии // Категории материалистической диалектики в психологии /

Под ред Л.И. Анциферовой. М.. Наука, 1988.

6.

Атчикова М. С. Средства массовой коммуникации в системе современной информационной культуры: Автореф.дис.... канд. философ, наук. Ростов н/Д, 2002.

6.

Атчикова М.С УмбертоЭко От Интернета к Гуттенбергу // Культурология / Под ред. Драч Г.В. Ростов н/Д: Феникс,

2000. С 556-561.

8.

Афанасьев В.Г., Урсул АМ- Социальная информация (некоторые методологические аспекты) // Вопросы философии. 1974. №10.

9.

Бабаева ЮМ- Одаренность в сфере информационных технологий: проблемы и перспективы исследования // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20 03-14.05 2001 на информационно-образовательном портале www.Ajurtorium.ru /Под общ. ред. А.Е. Войскунского. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 35-46.

10.

балла О. Технологии смысла. Массовый человек как игральное поле информационных пространств // Компьютерра.2002. № 8 (433). С. 26-30.

10.

БарсуковаС.Ю Вынужденноедовериексетевомумиру//ПОЛИС.2001.№2.С. 52-60.

10.

Белинская ЕЛ, Интернет-среда: человек в ситуации неопределенности // Материалы к заседанию рабочей группы« Влияние информационных технологий на национальную безопасность» (тезисы докладов российских участников)конференции «Построение стратегического сообщества через образование и науку». М. Изд-во МГУ,

2001. С 28.

13.

Бикбов А. Формирование взглядов социолога через критику очевидности // Начала практической социологии / Отв.ред НА Шматко М.:Ин-т экспериментальной социологии; СПб.. Алетейя, 2001.

13.

Бобровский С. Глобальная технологическая революция намечена на ближайшие 15 лет // РС WEEK RE. 2001. No 24.

14. Бобровский С Если гора не идет к Магомету... // PC WEEK RE. 2001. № 21.
13. Богомолова Н.Н., Фоломеева Т.В. Фокус-группы как метод социально-психологического исследования. М.: Магистр, 1997.
13. Большой толковый социологический словарь Collins. Т. 1. М.: Вече, 1999.
13. Бондаренко С. Политкоммьюнити, или Семь уроков на будущее (выборы в США и создание виртуальных сообществ) // Мир Internet. 2001. № 3, С. 70-73.
14. Бондаренко СВ. Информационная стратификация в информационном обществе // Информационное общество. 2000. №6 С. 33-39.
15. Бондаренко С В. Информационная стратификация и сетевые сообщества // Социальные процессы в современном российском обществе: Сб. науч. тр. Ростов н/Д: Пегас, 2000. С. 6-26.
16. Бондаренко С В. О методологических аспектах осуществления социоструктурного анализа виртуальных сетевых сообществ // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2003. №3(123). С. 20-21.
- 22 Бондаренко СВ. О социальной структуре киберпространства // Тез. докладов и выступлений на II Все
- конгрессе «Российское общество и социология в XXI веке, социальные вызовы и альтернативы». В 3 т. М.: Альфа-М, 2003. Т. 1. С. 91-93.
23. Бондаренко СВ. Право как социальный институт киберпространства // Материалы V Международ. конф. «Право и Интернет: теория и практика». Москва, 25-26 ноября 2003 года. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ifap.ru/pi/05/bondaren.htm>. Загл. с экрана.
24. Бондэрэнко СВ. Социальная общность киберпространства // Информационное общество. 2002. № 4. С. 61-64
25. Бондаренко СВ. Социальная система киберпространства // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество: труды V Всерос. объедин. конф. Санкт-Петербург, 25-29 ноября 2002 г. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2002. С. 14-15.
26. Бондзренко СВ. Социальная система киберпространства как новая социальная общность // Научная мысль Кавказа. Приложение. 2002. № 12 (38). С. 32-39.
27. Бондаренко СВ. Стратификация в сетевых сообществах межличностного общения // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале [www. Auditorium.ru](http://www.Auditorium.ru) / Под общ. ред. А.Е. Войскунского. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 94-102.
28. Борейко А. «Цифровой разрыв» уже/uf*ieaeTCH. Развитие Интернета-одна из главных тем «Давоса 2000» // Сегодня. 2000. 1 февр.

29. Бралиева Н.Б. Комплекс программных мер развития информатизации экономики Казахстана // Информационное общество. 2001. № 5. С. 61-64.
30. Ваганов А. Краткая феноменология Всемирной Паутины // Общество и книга: от Гуттенберга до Интернета. М., 2000.
- 306
31. Вебер М. Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990.
32. Вебер М. О некоторых категориях понимающей социологии // Вебер М. Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990.
33. Винер Н. Кибернетика и общество // Винер Н. Творец и будущее / Пер. с англ. М.: ООО «Издательство АСТ», 2003.
34. Вишнепольский К. Приговор дилетантам // Коммерсант-Власть. 2002. № 20 (473).
35. Вопскунский А.Е. Психологическая наука в исследовании Интернета // Технологии информационного общества - Интернет и современное общество. Материалы Всерос. объедин. конф. Санкт-Петербург, 20-24 ноября 2000 г. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2000.
36. Вопскунский А.Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале [www. Audition.ru](http://www.Audition.ru) / Под общ. ред. А.Е. Войскунского. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 232-242.
37. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М.: Можайск-Терра, 2000.
38. Гейтс Б. Бизнес со скоростью мысли. 2-е изд. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001.
39. Гидденс Э. Устройство общества: Очерк теории структуризации / Пер. с англ. И. Тюриной. М.: Академический Проект, 2003.
40. Говорун М. Чашечка кофе для онлайн-скворцов // Мир Internet. 2002. № 6-7 (69). С. 20-23.
41. Готовцев К. Парадигма информационного поля третьего интереса // Мир Internet. 2002. № 6-7 (69). С. 18-19.
42. Грановский Ю. Виртуальные вооруженные силы РФ // Ведомости. 2002. 13 нояб.
43. Грунт З.А. Урбанизация и территориальная общность // США глазами американских социологов. М.: Наука, 1982.
44. Данилова Т. Административная грация в дигитальном веке // Компьютерра. 2000. № 9 (338).
45. Данилова Е.М. Изменения в социальных идентификациях россиян // Социологический журнал. 2000. № 3-4. С. 76-86.

46. Дарендорф Р. Современный социальный конфликт. Очерк политики свободы. М ■ «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2002.
47. Дмитриев А.В. Социальный конфликт: общее и особенное М.: Гардарики, 2002.
48. Добренков В.И., Кравченко А.И. Теория и методология // Фундаментальная социология: В 15 т. Т. 1. М.: Инфра-М, 2003.
49. Друкер Д. СЭМ для Ирака // Ведомости. 2003. 28 марта.
50. Дюркгейм Э. Метод социологии // Дюркгейм Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение / Пер. с фр., сост., послесл. и примеч. А.Б. Гофмана. М.: Канон, 1995.
51. Дятлов С.А. Принципы информационного общества // Информационное общество. 2000. № 2. С. 77-85. 52. Енгальчев В.Ф. Психодиагностика виртуальной личности как условие безопасности поведения в информационном пространстве // Материалы к заседанию рабочей группы «Влияние информационных технологий на национальную безопасность» (тезисы докладов российских участников) конференции «Построение стратегического сообщества через образование и науку». М.: Изд-во МГУ, 2001.
53. Землянова Л.М. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного общества. М.: Изд-во МГУ, 1999.
54. Зубков В.И. Детерминанты девиантного поведения // Тез. докладов и выступлений на II Всерос. социолог. конгрессе «Российское общество и социология в XXI веке: социальные вызовы и альтернативы»: В 3 т. М.: Альфа-М, 2003. Т. 2. С. 761-763.
55. Ипшаров Б.С. Память социальная // Российская социологическая энциклопедия / Под общ. ред. акад. РАН Осипова Г.В.М.: НОРМА-ИНФРА-М, 1999. С. 366-367.
56. Ильин Е.Л. Мотивация и мотивы. СПб.: Питер, 2002.
57. Интернет преодолел подростковый возраст // Сайт Всемирной службы Би-Би-Си, 2002. 2 апр. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://news.bbc.co.uk/1/hi/health/sci/tec/levvskl_1908000/1908066.stm. Загл. с экрана. Язык рус.
58. Карпентьер А. Эпоха нетерпения // Будущее в настоящем / Под общ. ред. Э. Араб-Оглы. М.: Прогресс, 1984.
59. Кивиристи А. Угрожает ли Фемида российским хакерам - 2 // PC WEEK RE. 2002. № 38 (356).

60.

Кимелев Ю.А. Джон Урри. Социология за пределами обществ. Мобильности двадцать первого столетия // Социологическое обозрение. Т. 1. № 1. 2001.

61.

КозерЛ. Функции социального конфликта / Пер. с англ. О. Назаровой. Под общ. ред. Л.Г. Ионина. М.: Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 2000.

62.

КокинаА.В. Феномен интеллекта. СПб.: Информационно-издательское агентство «ЛИК», 2002.

63.

Колин К.К. Фундаментальные основы информатики: социальная информатика. М.: Академический Проект; Екатеринбург Деловая книга, 2000.

64.

Концевой МЛ. Компьютерные технологии как фактор раскрытия художественной одаренности ребенка // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале www.Auditorium.nj / Под общ. ред. А.Е. Войскунского. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 203-211.

65.

Коньгина Н. Толерантность.ру. Психологи, социологи и педагоги хотят очистить Интернет от насилия // Известия.ЯХМ.3февр.

66.

Костиком А Электронные методы разведки -новые горизонты спецслужб или растрата государственных средств?//Мир Internet. 2002. № 1 (64). С. 50-53.

67.

Кричевец А, Прохоров А Сеть взаимовластных отношений и делиберативная демократия. Сокращенный вариант //Компьютерра. 2000. № 21 (350).

68.

Кричевский Р.Л., Дубовская Е.М. Психология малой группы. М.: Мысль, 1991.

69.

ЛвееичукА. Moore's Law мещанина // Компьютерра. 2002. № 40 (465).

70.

Левкович-Маслюк Л. Пространство свободы. Интервью Юрия Манина журналу «Компьютерра» // Компьютерра. 2001. №2(379). С. 26-28.

307

71.

Ли Маршалл и Умберто Эко Под Сетью Интервью//Искусство кино 1997 №9

72.

ЛотманЮМ Текст как семиотическая проблема//Избранные статьи Т1 Таллинн Александра 1992

73.

ЛыскинГИ О коммуникативных практиках участников виртуальных сетевых сообществ разработчиков программного обеспечения с открытыми кодами // Актуальные проблемы коммуникации и культуры Сб науч тр ПятигорскПятигор гос лингвист ун-т 2004 С 99-106

74.

МажаровИ Бой в пустоте // PC WEK RE 2001 №37(307) С 23-25

75.
Маркс К Экономически-философские рукописи//Маркс К Энгельс Ф Соч 2-«изд М
Политиздат 1955-1981 Т 42
76.
Маркс К Энгельс Ф Немецкая идеология//Маркс К Энгельс Ф Соч 2-«изд Т 3 М
Политиздат 1955
77.
Мегатренды мирового развития / Под ред МВ Ильина В Л Иноземцева/Центр
исследований постиндустриального общества М Экономика 2001
78.
Мертон Р К Социальная структура и аномия // СоцИС 1992 №3-4
79.
МиллзТМ О социологии малых групп//Американская социология перспективы проблемы
методы М Прогресс 1972
80.
МонаховаЕ Корпоративный портал -это вовсе не сайт //PC WEEK RE 2001 №20(290} С 29-
30
81.
Мороз П КостюкН В Сеть за дешевыми покупками//Газета 2003 15сент
82.
Неклесса А Внешняя политика нового мира движение к нестационарной системе мировых
связей // Pro et Contra2002 Т 7 №4
- 33 НикитинЛ Утопия которой не будет//Компьютерра 2003 №37(512) С 20-25
84.
Овчинский А С О воздействующих качествах информации в ракурсе глобализации
процессов управления индивидуальным и массовым сознанием // Материалы 2-й Всерос
конф «Информационная безопасность России вусловиях глобального информационного
общества»/Под общ ред А В Жукова М Бизнес+Безопасность 2001С 226-235
85.
Огурцова Н В Информационная культура специалистов Изучение и оценка для
совершенствования библиотеч-но библиографического обслуживания Автореф дис канд
психол наук ЛГИК Л 1990
- 86 Омаров А М Управление искусство общения М Советская Россия 198337 Осипов Г В
Социология и социальное мифотворчество М НОРМА 2002
88.
Осипов Г В Теория «наклеивания ярлыков» (лейблинга) // Российская социологическая
энциклопедия / Под общред акад РАНОсиповаГВ М НОРМА-ИНФРА-М 1999 С 563-564
89.
Паринов С И Онлайновые сообщества методы исследования и конструирования Аатореф
дис д-ра техн наукНовосибирск 2000
90.
ПаркР Конфликт//Теоретическая социология Антология В2ч Ч 1 /Пер сангл фр нем ит
Сост иобщ редСП Баньковской М Книжный дом «Университет» 2002 С 400-406
91.
Парсонс Т Новый аналитический подход к теории социальной стратификации // Парсонс Т
О структуре социального действия М Академический Проект 2000
- 9)2 Парсонс Т О социальных системах / Под ред В Ф Чесноковой и С А Белановского М
Академический Проект, 2002 98 Перфильев Ю Ю Российское интернет пространство

- развитие и структура М Гардарики 2003 9)4 Плющев А Веб-информ//Ведомости 2003 21 окт
95.
ПотресовС Взять сайт и отсечь все лишнее//Известия 2002 17 июля
96.
Пригожий И СтенгерсИ Порядок из хаоса М Прогресс 1986
97.
ПутилинаЛА Постмодернизм в контексте информационной культуры Автореф дис канд философ наукРостов н/Д, 2003
98.
Рейсе Э Дж (мл) Некоторые социологические проблемы американских сообществ // Американская социология Перспективы проблемы методы М Прогресс 1972
99.
РитцерД Современные социологические теории 5-е изд СПб Питер 2002
100.
Розин В М Сущность техники в исторической и современной перспективе Почему техника которая создается дляпользы человека постоянно оказывается опасной и разрушительной стихией // Независимая газета 2003 № 27(2860) 12февр
101.
Романенко М В Социологические проблемы отклоняющегося поведения // Тез докладов и выступлений наI Всерос социолог конгрессе «Российское общество и социология в XXI веке социальные вызовы и альтернативы» ВЗт М Альфа-М 2003 Т 2 С 744-745
102. Российская социологическая энциклопедия / Под общ ред акад РАН Г В Осипова М НОРМА 1999
103.
РухинаЭ Смотри и увидишь многое//Internet 2000 №25 С 58-60
104.
СарайкинаА ДроковаЮ Флирт по телефону предложил новосибирцам МТС//Ведомости 2003 23окт
105.
СеменюкЭП Информационная культура общества и прогресс информатики//НТИ Сер 1 1994 №1 С 1-8
106.
Симонов П В Созидающий мозг М Наука, 1993 ^
107.
Ситников А П, ГундаринМ В Победа без победителей Очерки теории прагматических коммуникаций М Консалтинговая группа «ИМИДЖ Контакт» 2003
108. Смелзвр И Социология М Феникс, 1995
109.
Советова О С Основы социальной психологии инноваций СПб Изд-во С -Петерб ун-та 2000
110.
Современная западная социология Словарь М Политиздат 1990
111.
Соколова И В Социальная информатика (социологические аспекты) М Союз, 1999112.
СорокинПА Человек Цивилизация Общество М Политиздат 1992
- 113 Стратегия деятельности Microsoft в рамках реализации концепции защищенных

информационных систем //Информационный бюллетень Mtcrosof 2002 Вып 17 Ноябрь
1Т4 СушковИР Психология взаимоотношений М Академический Проект Екатеринбург
Деловая книга 1999

308

115.

Тарасов В Б От многоагентных систем к интеллектуальным организациям философия
психология информатика М Эдиториал УРСС 2002

116.

Теннис Ф Общность и общество Основные понятия чистой социологии / Пер с нем ДВ
Складнева СПб Изд-во «Владимир Даль» 2002

117.

ТеринВП Массовая коммуникация Социокультурные аспекты политического воздействия
Исследование опытаЗапада М Изд-во ин та социологии РАН 1999

118.

ГернерД Аналитическое теоретизирование//Теоретическая социология Антология В2ч
/Пер сангл фр немит Сост и общ ред СП Баньковской М Книжный дом «Университет»
2002 Ч 2 С 194-244

119.

Тернер Д Социальное влияние СПб Питер 2003

120.

УдовицкийА У платных интернет проектов в России есть перспективы // PC WEEK RE
2003 №8(374)

121.

Уильяме М КНДР шагает в Сеть//Computerworld 2003 №30

122.

УолтонД Аргументы ad hominem / Пер с англ М Ин-т Фонда «Общественное мнение»
2002

123.

Фиксимер Р Смиритель национальные идентификаторы на подходе // PC WEEK RE 2002
№ 7 (325)

124.

ФурсВН Контуры современной критической теории Минск Изд-во Европейского
гуманитарного ун-та 2002

125.

ХабермасЮ Моральное сознание и коммуникативное действие СПб Наука 2000

126.

Хакеры готовы к сетевой войне//Сайт Всемирной службы Би-Би-Си 2001 17 сент
[Электронный ресурс] Режимдоступа http://news.bbc.co.uk/1/hi/russian/sci/tech/newsid_1549000/1549040.stm Загл сэкрана Языкурс

127.

Чураков А И Информационное общество и эмпирическая социология // Социологическое
исследование 1998 № 1

128.

ШадринАЕ Информационные технологии вклад в социальный капитал//Технологии
информационного общества-Интернети современное общество Материалы Всерос
объедин конф Санкт-Петербург 20-23 ноября 2001 г СПбИздвоСПбГУ 2001 С 188-194

129.

Шапиро Д И Человек и виртуальный мир Когнитивные креативные и прикладные
проблемы М ЭдиториалУРСС 2000

130.
ШейнЭХ Организационная культура и лидерство/Пер сангл подред В А Спивака СПб Питер 2002
131.
ШилзЭ Общество и общества макросоциологический подход //Американская социология Перспективы проблемы методы М Прогресс 1972
132.
ЩепаньскийЯ Элементарные понятия социологии М Прогресс 1969
133.
ЭльстерЮ Социальные нормы и экономическая теория //THESIS 1993 Т 1 Вып 3
134.
Энгельс Ф Анти-Дюринг М Изд во полит лит-ры 1967
135.
Яковлев А М Нормы социальные // Российская социологическая энциклопедия / Под общ ред акад РАНГ В Осипова М НОРМА ИНФРАМ 1999 С 321-322
136.
ЯковлевАН Контроль социальный//Российская социологическая энциклопедия/Под общ ред акад РАНОсиповаГВ М НОРМА ИНФРАМ 1999 С 213-214
137.
AarsethEJ Cybertext perspectives on ergodic literature Baltimore The Johns Hopkins University Press 1997
138.
Adorno T W Nachwort zu Deutsche Menschen // Eine Fdge von Bnefen (Ausgewahlt und eingeleitet von Walter Benjamin)Frankfurt/M Suhrkamp 1962 S 119-128
139.
Alexander C The Timeless Way of Building NY Oxford University Press 1979
140.
Ambrose L Learning Online Facilitation Online // Moving Online Conference II 2001,2-4 September Gold Coast, Australia,2001
141.
Ande'SonB Imagined Communities Reflections on the Ongin and Spread of Nationalism L Veiso 1991
142.
AntonetoC ForayD
Theeconornicsoftechnologicalclubs//EconomicsofInnovationandNewTechnology 1992 №2P 37-47
143.
Armstrong A HagellllJ The Real Value of On-line communities// Harvard Business Review May-June 1996 P 134-141
144.
AvtrvR ErlicbZ RavidG Evolution of Social Capital Structures in Collaborative Online Learning Networks //Proceedingsof International Assoaabon for Computer Information Systems (IACIS)2003, Las Vegas OcL1-4 2003
145.
AxelrodR The Evolution Of Cooperation NY Basic Books 1984
146.
Axelmd R,CohenMD Harnessing Complexity Organizational Implications of a Scientific Frontier NY Free Press 1999

147.
BambndgeWS «Privacy»//Forthcoming in Encyclopedia of Community K Chnstensen D
Levmson (eds) ThousandOaks, CA. Sage, 2003
148.
BarHefdO History in English Words Hudson NY Lindisfarne Press 1986
149.
BariieldW.ZetzerD.ShendanT,SlaterM
Presenceandp^cmancewiihinvi*jalerivrcnments//BarSe*iW,FurriesslllTA(eds) Virtual
environments and advanced interface design NY Oxford University Press Inc 1995 P 473-513
150.
BarieySR The Alignment ofTechncJogy and Structure through Roles and Networks
//Administrative Science Quarterly1990 Vol 35 P 61-103
- 151 BarlowJP The Next Economy of Ideas//Wired 2000 October152. BatesonG MindmNature a
Necessary Unity L EP Dutton, 1979
153. BaudnHardJ The Transparency of Evil NY Verso, 1993
154. Bauman Z. Raasm, АЛЬ-Racism and Moral Progress // Arena Journal 1993 №1
155. BaymN Tneemengenceofa>nOTurutyincomputer-
rmediatedconvnunication//JonesS (eds) CybersooetyComputer-mediated communication and
community Thousand Oaks Sage 1995 P 138-163
156. Beamish A Communities online community-based computer networks
Unpublished Masters thesis PhD DissertationMassachusetts Institute of Technology 1995
February
157. Beaudouin V. Velkovska J The Cybenans an emptneal study of sociality m a
virtual community // Buckner K (eds)Ethnographic Studies in Real and Virtual Environments
Inhabited Information Spaces and Connected Communities Edinburgh 1999 P 102-112