

Развитие систем действия коммуникативных сред в процессах цифровизации

Гвоздиков Денис Сергеевич
СПбГУ, Россия, Санкт-Петербург
E-mail: den-gvozdikov@yandex.ru

Прогрессирующий рост влияния технологий в последнюю декаду сопровождается появлением новых измерений культуры, символически репрезентируемых цифровой средой. От предсказанной ранее роли посредника, медийные технологии перешли к роли аттрактора человеческой социальности. Сформированная технологическая среда сама становится новым культурным измерением. Такой вердикт был вынесен технологиям социальными науками в последнее десятилетие, однако, мы имеем возможность проследить процессы цифровизации чуть дальше.

Парадоксальный факт, наблюдаемый в процессах цифровизации - трансформация жизненного мира под влиянием цифровой-среды: от появления новых профессий до репрезентации деятельности в социальных медиа, от дизайна одежды до социальных практик. При этом, информационно-коммуникативные среды способны расширяться, вовлекая в свое развитие другие символические и поведенческие системы человеческого хабитата. Долгое время было принято описывать среды социальных медиа как сети, однако можно заметить, что включенные в коммуникацию поведенческие акты, цепочки действий, символические репрезентации формируются, расширяются и трансформируются как системы, которые возможно описать в качестве систем действия. Взгляд на цифровые явления как на системы действия позволяет посмотреть на трансформацию измерений культуры с точки зрения развития систем, а также анализировать разрозненный репертуар онлайн-событий в теоретической рамке социального действия. В данной перспективе аналитической единицей выступает онлайн-действие - событие или цепочка событий, ориентированная в конечном итоге на смыслы онлайн-среды конкретного приложения или сайта.

Ключевой характеристикой систем онлайн-действия является то, что они выступают аттрактором для разрозненных действий и цепочек поведенческого репертуара, концентрируя на себе затраченное время и усилия (система заставляет «работать» на себя», преобразовывая паттерны жизни в паттерны системы). Так, чем больше аспектов жизни индивида включается в онлайн-действие, тем более они преобразуются под систему онлайн-действия. Преобразование выражается в виде усилий, временных затрат и изменений среды: например, в создании дизайна одежды или интерьера, которые удачно смотрятся на фотографии или включении элементов расцветки, формы и освящения, выступающих триггером для фотографирования и публикации в социальных сетях.

Следующий аспект системы онлайн-действия - конвенциональность. Простая система отбора в виде механизма положительной обратной связи формирует эстетические и этические конвенции цифровой среды. Так, наиболее удачные образцы контента создают образец для нового цикла онлайн-действия от кадра до постинга. Благодаря формированию стилей пространство онлайн-контента структурируется, прежде всего, тематически и эстетически. Поиск стилей и ориентация на существующий мейнстрим поддерживает вовлеченность в систему онлайн-действия, а также ведет к воспроизводству образцов, способствуя тиражированию паттерна, и структурирует действие на этапе его воспроизводства.

Таким образом, системы онлайн-действия максимизируют временные и ресурсные затраты в свою пользу, беря на себя роль институтов в организации поведения и формировании внутренних смыслов действия, эстетических конвенций, стилей и тематического ре-

пертуара. С другой стороны, рост систем за счет воспроизводства действия сопровождается максимизацией параметров, на которые ориентировано данное действия: поиск лучших эффектов, еще более ярких моментов, усиленных триггеров и т.п. Можно ожидать, что существует предел, за которым дальнейшее нахождение экстремума не оправдывает затрат на него. Простейшим примером может быть фотографирование и постинг определенного числа ярких и эмоциональных событий в день: после определенного числа публикаций их просто перестанут смотреть. Капитализации цифровых систем выгодно их расширение и охват как можно больших сфер жизни. Однако максимизация внутренних параметров способна девальвировать смысл затрат на воспроизводство действия, когда разрыв между эталоном онлайн-среды и возможностями для действия оказывается слишком большим.