

библиотеках России. Исследовательские проекты библиотек по чтению. – СПб, 2007. – Вып. 7. – С. 90–94

2. Голубева Е.И. Ресурсы, мотивы и стимулы детского и подросткового чтения. На материале исследований начала XXI века // Homo legens – Человек читающий. – М.: Школьная библиотека, 2006. – С.208–218

3. Майорова-Щеглова, С. Н. Молодое поколение и новые средства массовой коммуникации: мифы и реальность. - Вестник РГГУ. -2010. - № 3 (46). - С. 224–231

УДК 316.774

Ж.Е. Вавилова

(Казань, Казанский государственный энергетический университет)

Н.Т. Товмасян

(Сургут, Сургутский государственный университет)

ВИРТУАЛЬНОЕ ГЕТТО И ДЖЕНТРИФИКАЦИЯ: МАНИФЕСТАЦИИ НЕРАВЕНСТВА В СОВРЕМЕННОМ ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Аннотация В статье концептуализируется понятие виртуального гетто, выступающее одним из ярких симптомов цифрового неравенства, но остающееся лакуной в современном русскоязычном научном дискурсе. Описываются различные механизмы геттоизации, как объективные, так и субъективные – а также феномен джентрификации, смещающийся в виртуальную сферу. В работе формулируется вывод о том, что наблюдение за динамикой появления виртуальных гетто и джентрификацией сетевых ресурсов необходимо для рефлексии на тему такого многогранного и неоднозначного феномена, как цифровое неравенство.

Ключевые слова цифровое неравенство, виртуальное гетто, цифровое гетто, цифровая джентрификация, балканизация Интернета, виртуальные сообщества, Интернет, интернет-коммуникация, компьютерно-опосредованная коммуникация

Традиционно философское осмысление проблемы неравенства не обходится без обращения к марксистской традиции. Здесь речь идет о неравенстве как о феномене, возникшем вместе с распределительной системой, эволюционировавшей от уравнилельных форм дистрибуции продукта коллективного труда до распределения, пропорционального вкладу каждого члена социума. С возникновением частной собственности и форм наследования власти это естественное неравенство усугубляется неравенством социальным. Марксизмом предполагалось, что коммунизм позволит увеличить долю распределяемых благ по потребностям, способствуя сокращению как природного неравенства, основанного на разнице физических и интеллектуальных способностей индивидов, так и социального неравенства. Сегодня эти во многом утопические идеи актуализируются в свете появления цифровых технологий, когда неравенство осложняется еще и технологическим аспектом [1].

Под цифровым неравенством подразумеваются не только различия в сетевом доступе (т.н. цифровой разрыв), но и неравенство

среди пользователей Интернета; будучи гораздо более широким и менее очевидным феноменом, цифровое неравенство требует философского осмысления как «многогранное явление, которое существует на многих уровнях, начиная от личности, общества, корпораций и регионов до глобального уровня» [3]: это сложный и динамичный феномен, который упрощенно концептуализируется как форма стратификации, проявляющаяся как в неравном доступе, так и в неравноценном использовании Сети членами виртуальных сообществ.

Одна из граней проявления цифрового неравенства – возникновение «виртуальных гетто» (терминологические варианты: кибергетто, цифровые гетто, сетевые гетто), в осмыслении которых неравноценное использование возможностей Интернета становится очевидным. Исторически под словом гетто подразумевается сегрегированная территория, где предписывалось проживать евреям [9]; сегодня значение термина гораздо шире – сейчас оно может возникать в контексте сегрегации любой группы индивидов, как по этническому или расовому принципу, так и по другим критериям, и в любом типе пространства (например, вуза [7]), но чаще всего подразумевается обособленный район, населенный бедняками и / или этническим меньшинством. С появлением виртуальной сферы этот социальный феномен можно наблюдать и в Сети, хотя в русскоязычном философском и социально-гуманитарном дискурсе понятие виртуального гетто практически не проработано, в отличие от англоязычных исследований в области компьютерно-опосредованной коммуникации, где существует несколько взаимодополняющих точек зрения на геттоизацию в Интернете.

Во-первых, виртуальные гетто рассматриваются как сетевые сообщества, которые могут возникать по принципу географических ограничений, накладываемых на пользователей с помощью цифровых ресурсов. Так, явление, известное пользователям разных стран как система фильтрации информации, не только блокирует не проходящие через цензуру ресурсы, но и ограничивает доступ Интернет-сообществ друг к другу, замыкая пользователя в одной «песочнице», тем самым стимулируя т.н. «балканизацию» Интернета, о чем американские исследователи из Массачусетского технологического института начали писать еще в 90-х гг. прошлого века [15].

Также под этим термином сегодня подразумевается виртуальное пространство, в рамках которого пользователи изолируются от «чужих» сообществ «через заимствование паттернов социальной интеракции и через выбор контекстов саморепрезентации, позволяющих наилучшим образом «вписаться» в свою среду» [2, с.38]. По нашему мнению, такое понимание виртуальной геттоизации позволит отличить ее от рассмотренной выше «балканизации» Интернета. В этом случае геттоизация происходит по субъективным причинам: человеку может

быть комфортно в своем окружении, он не стремится к доступу к неизвестным ему ресурсам, к общению с представителями «чужих» сообществ. В качестве примера специалисты приводят анализ предпочтений пользователей социальной сети «MySpace» и платформы «Facebook» [8, 12]; к первым чаще всего относят представителей этнических меньшинств и рабочих профессий, ко вторым – светлокожих людей с высшим образованием, хотя иной принципиальной разницы между этими платформами нет: «"MySpace" превратился в «гетто» цифрового ландшафта. Люди там, скорее всего, будут цветными или черными и станут придерживаться набора ценностей, которые пугают белое общество. И многие из нас обычно переходят на другую сторону улицы, чтобы избежать встречи со сбродом» [8, анализ комментариев респондентов]. В исследовании цифрового неравенства среди студентов Университета Иллинойса, Чикаго, упоминается, что учащиеся, чьи родители имеют более низкий уровень школьного образования, с большей вероятностью будут пользоваться «MySpace», тогда как учащиеся, родители которых получили высшее образование, скорее всего, будут пользователями «Facebook» [12].

В России похожая ситуация сложилась вокруг платформ «Одноклассники», «ВКонтакте», «Instagram» и «TikTok», только геттоизация здесь скорее протекает по возрастному критерию: «обитая» больше десяти лет на «Одноклассниках», среднестатистический пользователь не видит потребности заводить аккаунт на молодежном «TikTok».

Помимо того, что в гетто может превратиться целая социальная платформа, в любой из социальных сетей возникают «островки» геттоизации. Накоплено достаточно исследований в сфере компьютерно-опосредованной коммуникации, чтобы сделать подобный вывод. Например, в одной из работ, посвященных виртуальным гетто, утверждается, что Твиттер воспроизводит гетто-стереотипы по принципу городов, где проживают его пользователи, например, Чикаго, Детройта и Атланты, так что можно говорить о «черном Твиттере», активность которого поддерживается инфлюэнсерами – молодыми людьми, особенно влиятельными в своих сообществах [14].

Вместе с тем, можно привести пример и более обыденной геттоизации виртуального пространства, которая происходит незаметно каждый день благодаря работе алгоритмов меда-платформ, агрегирующих и распространяющих информацию ее конечным потребителям. Это проблема так называемого «информационного пузыря», в котором оказывается большая часть аудитории социальных сетей, где коммуникация уже давно не сводится только к обмену сообщениями. Дело в том, что алгоритмы сетей настроены на ориентации и предпочтения пользователя: чем больше «кликов» по публикациям одной тематики, тем чаще подобный контент будет

появляться в новостной ленте. Алгоритмы начнут предлагать все больше информации, содержащей именно ту точку зрения, которую поддерживает пользователь, и опускать существенно ниже в ленте ту, которая с большим процентом вероятности, на основе анализа прошлых предпочтений, будет им проигнорирована. Это приводит к тому, что вокруг какой-либо актуальной темы будет объединяться множество людей, в сознании которых начнет конструироваться определенное, вполне вероятно, далекое от истины, представление о том или ином событии. Будет происходить культивация одной точки зрения на проблему / событие, и у коммуниканта, находящегося в кругу единомышленников, будет складываться ложное ощущение осведомленности, приводящее к замыканию в ограниченном пространстве виртуального гетто.

Противостоять механизмам геттоизации и исключения из социальной жизни призвана джентрификация, буквально «облагораживание», один из симптомов т.н. «нового урбанизма» в эпоху глобализации, подразумевающий изменение облика городского пространства, в том числе трансформацию гетто в обновленные общественные пространства. Если понятие гетто уходит корнями в организацию городских пространств в средневековой Европе, то термин «джентрификация» был введен в научный обиход британским социологом-урбанистом Р. Гласс совсем недавно – в 1964 г. [11]. Под джентрификацией Гласс подразумевала процессы перемещения состоятельных жителей («благородных людей, дворян») в рабочие кварталы и вытеснение оттуда более бедных горожан: как только процесс джентрификации запускается, он не остановится, пока весь рабочий класс или большая его часть не покинет район, так что его облик полностью меняется [11, с. xviii]. Эти наблюдения касались Лондона, но постепенно исследователи приходили к подобным выводам относительно урбанистической динамики во всех уголках света, чему было посвящено более тысячи статей, глав в книгах и отчетов [13, с. 63]. С развитием виртуального пространства примеры джентрификации можно обнаружить и в Сети.

Одной из черт развития современных информационно-коммуникационных технологий можно назвать активное внедрение структур и платформ на базе Интернета во все сферы жизни индивидов; также не становится исключением и проникновение подобного рода технологий в среду публичного пространства города. Этот процесс можно наблюдать, когда, например, ввиду разрастания городов некоторые районы, бывшие ранее окраиной, попадают в центр городской жизни. В результате старые частные постройки, с деревянными ограждениями и личным хозяйством, вытесняются на периферию городского пространства, а на их месте создаются современные городские районы со свободным доступом к беспроводной

сети Интернет, камерами слежения, транслирующими происходящее на площади онлайн, «умным освещением», объявлениями, снабжёнными QR-кодами с подробностями о событии или с прямой ссылкой на покупку билета на то или иное мероприятие, и многое другое.

Если говорить о джентрификации в цифровой среде, то здесь не находится кардинальных различий с тем, как происходит этот процесс офлайн. Точно так же существует пространство, где возникло и функционирует виртуальное сообщество, не очень популярное среди других пользователей, но имеющее потенциал для развития. Этот потенциал замечают большие корпорации, которые покупают ресурс, присоединяют к уже существующей разветвленной сети и продвигают с помощью маркетинговых средств. Тем самым компания увеличивает востребованность ресурса, но пользователи, которые конструировали его вместе с создателями изначально, покидают обновленную версию, вытесняемые новыми коннотациями среды. Так произошло, например, с ресурсом «The Question», который долгое время существовал и развивался самостоятельно, пока его в 2019 году не купила компания «Yandex», вложив средства в развитие проекта, чтобы вывести его на новый уровень прибыльности и популярности. При этом из ресурса ушли его создатели и большой круг экспертов и пользователей, которые способствовали работе сервиса ранее.

Человек, ограниченный рамками гетто, обречен на маргинализацию, проживание виртуальной жизни на периферии. «Геттоизация киберпространства демонстрирует, что виртуальная коммуникация может способствовать укреплению социального неравенства, а процессы дробления пространства и изоляции пользователей в определенной зоне суть неотъемлемая составляющая социальной жизни человека в кибервиртуальном мире» [2, с. 38]. По сравнению с процессами возникновения и функционирования гетто, цифровая джентрификация представляется позитивным феноменом, позволяющим поддерживать социальное разнообразие на сетевых платформах путем введения новых культурных паттернов, так же как джентрификация урбанистическая призвана способствовать ревитализации городского пространства, улучшать жилищный фонд, способствуя притоку новых, более платежеспособных резидентов. С другой стороны, джентрификация выступает фактором, разрывающим «нормальный биоцикл пространства» [10]; она не противостоит сегрегации, а является частью ее динамики, просто сдвигая границы социального разделения и маргинализируя и так неблагополучные или непопулярные у других пользователей сообщества.

Современные исследователи диджитал-пространства констатируют неизбежность трансформации социальной среды и появления новых системообразующих детерминант социальной реальности [4, 5, 6]. Виртуальная геттоизация и джентрификация –

симптомы этих трансформаций; наблюдение за динамикой появления виртуальных гетто и джентрификацией цифровых ресурсов, в том числе в контексте аналогичных офлайн-процессов, представляется необходимым для рефлексии на тему такого многогранного и неоднозначного феномена, как цифровое неравенство, и выявления тех возможностей и угроз, которые таит в себе виртуальная жизнь.

Список литературы

1. Вавилова Ж.Е. Киберинклюзия в социально-философской перспективе: возможности и угрозы // Человек. Общество. Инклюзия. – 2018. – № 1 (33). – С. 30-36.
2. Вавилова Ж.Е. Конструирование идентичности в условиях виртуализации общества: дис. ... канд. философ. наук. – Казань: КФ(П)У, 2019. – 180 с.
3. Дедюлина М.А. Цифровое неравенство: философское осмысление // Studia Humanitatis. – 2017. – №2. URL: <http://st-hum.ru/content/dedyulina-ma-cifrovoe-neravenstvo-filosofskoe-osmyslenie> (дата обращения: 24.10.2021).
4. Миннуллина Э.Б. Постпостмодернизм: между субъектом и абсолютно внешним // Философия и культура. – 2020. – № 4. – С. 1-10. doi: 10.7256/2454-0757.2020.4.31842
5. Федорова Ж.В. Новая социальность новых медиа: проблемное поле явления // «Общество 5.0»: парадоксы цифрового будущего. VII Садыковские чтения. Материалы Международной научно-образовательной конференции. – Казань, 2019. – С. 239-245.
6. Яковлева Е.Л. К проблеме фрагментарности бытия электронного кочевника // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике. Материалы III Всероссийской научно-практической конференции. – Казань, 2021. – С. 522-528.
7. Bench ghetto // Cala A., Wegrzynek H., Zalewska G.: «Historia i kultura Żydów polskich. Słownik». URL: http://www.diapozytyw.pl/en/site/sownik_terminow/getto_lawkowe/ (дата обращения: 24.10.2021).
8. Boyd D. The Not-So-Hidden Politics of Class Online // Personal Democracy Forum. N.Y. 30 June 2009. URL: <https://www.danah.org/papers/talks/PDF2009.html> (дата обращения: 24.10.2021).
9. Britannica, The Editors of Encyclopaedia. «Ghetto». Encyclopedia Britannica, 20 Jan. 2020. URL: <https://www.britannica.com/topic/ghetto> (дата обращения: 24.10.2021).
10. Clerval A., Van Criekingen M. Gentrification ou ghetto, décryptage d'une impasse intellectuelle // Métropolitiques, 20 octobre 2014. URL: <https://metropolitiques.eu/Gentrification-ou-ghetto-decryptage-d-une-impasse-intellectuelle.html> (дата обращения: 24.10.2021).
11. Glass R. London: Aspects of Change, ed. By the Centre of Urban Studies. – London: MacGibbon and Kee, 1964.
12. Hargittai E. Whose Space? Differences among Users and Non-Users of Social Network Sites // Journal of Computer-Mediated Communication. – 2007. – № 13 (1). – Pp. 276–297.

13. Ivester S. Forced Removals in Gentrifying Rio de Janeiro and San Francisco: Experiencing Displacement // Gentrification Around the World, Vol. I: Gentrifiers and the Displaced. – Springer International Publishing, 2020. – Pp. 61-90.
14. Murthy D., Gross A., Pensavalle A. Urban Social Media Demographics: An Exploration of Twitter Use in Major American Cities // Journal of Computer-Mediated Communication. – 2016. – № 21 (1). – Pp. 33–49.
15. Van Alstyne M., Brynjolfsson E. Global Village or Cyber-Balkans? Modeling and Measuring the Integration of Electronic Communities // Management Science. – 2005. – № 51. – Pp. 851-868

УДК 614.8.086

М. А. Васильев, Е. А. Кулькова, Р. А. Сайфутдинов

(Ульяновск, Ульяновский институт гражданской авиации имени Главного маршала авиации Б. П. Бугаева)

ЭЛЕКТРОННЫЕ ПЛАТФОРМЫ И РЕСУРСЫ ПО ОБУЧЕНИЮ СПЕЦИАЛИСТОВ ОХРАНЫ ТРУДА

Аннотация: в статье рассматриваются платформы дистанционного образования, которые могут использоваться для обучения специалистов по охране труда. Возможности электронных и дистанционных ресурсов.

Ключевые слова: дистанционное обучение, образование, платформы для дистанционного обучения, социальная справедливость во время дистанционного обучения.

В образовательной сфере возрастает роль социальной справедливости, одной из ключевых позиций которой является получение профессиональных навыков в различных сферах. Инструментом получения этих навыков в настоящее время являются дистанционные электронные ресурсы, позволяющие обучать студентов по различным дисциплинам: проводить лекционные, практические занятия и лабораторные работы [5].

В сложившейся ситуации продолжающейся пандемии, образовательные учреждения вынуждены переходить на дистанционное обучение. При обучении дистанционными электронными ресурсами используются такие платформы как: Discord, Microsoft Teams и Zoom. У каждого сервиса есть свои преимущества и недостатки, которые рассмотрим подробнее.

Цифровая платформа zoom это облачная платформа для проведения видеоконференций, вебинаров и других подобных онлайн мероприятий. Электронный ресурс подходит для проведения лекций, а также групповых и практических занятий в составе группы, за исключением занятий, где возникает необходимость работ на технике или требуются лабораторные приборы и материалы. Обучающиеся подключаются, используя компьютер или мобильное устройство.