

# ЧЕТВЕРТАЯ ИНДУСТРИАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Воздействие на личность  
Часть 2





**Цель:** изучение воздействия 4-ой промышленной революции на личность.

**Основные идеи:**

1. Распространение пропаганды и мобилизация последователей.
2. Изменение человеческих решений.
3. Неравенство и снижение производительности.
4. Изменение социальных навыков.
5. Преследование и социальная диффамация.
6. Вред психическому и физическому здоровью.
7. Факторы риска для детей.

### **Распространение пропаганды и мобилизация последователей**

Цифровые СМИ предлагают возможности для распространения информации и организации действий, но также могут использоваться для распространения вредоносного контента и пропаганды, а также экстремистскими группами для вербовки и мобилизации последователей. Молодые люди и дети уязвимы, особенно если у них нет стабильной социальной поддержки. Проводятся многочисленные тренинги по средствам массовой информации, а также среди НПО, общинных и студенческих групп, с целями информирования об экстремизме, терроризме и других угрозах. Однако сильное и последовательное глобальное интернет-управление еще предстоит реализовать общими усилиями всех заинтересованных СМИ. Поскольку граждане используют социальные медиа для политических дискуссий, возникают вопросы о том, какие заявления подходят в рамках глобальных норм и ценностей, а какие должны быть запрещены.

### **Изменение человеческих решений**

Учитывая растущее значение цифровых медиа, как источника информации обо всем, от социальных проблем и политики до рабочих мест, должна быть прозрачность в отношении того, как фильтруется контент и какой контент и реклама показываются пользователям. В некоторых случаях механизмы фильтрации, как было показано, содержат предубеждения, которые могут иметь дискриминационный эффект.

Клаус говорит: «то, что раньше казалось сознательным личным выбором, превращается в проблему соблюдения новых социальных норм, которые человек может считать неприемлемыми». Поскольку социальные сетевые платформы все чаще становятся онлайн-посредниками, контент, публикуемый вне этих платформ, подвержен риску маргинализации, и некоторые платформы и контент могут быть проспонсированы, а другие нет. Критики опасаются, что «пузырьки фильтров» делают более вероятным то, чтобы люди подвергались воздействию контента. Исследователи из Стэнфордского университета отмечают, что люди с большей вероятностью, будут следовать контенту, который противоречит их собственным взглядам, если же он будет одобрен большинством в обществе. Другие проблемы касаются влияния цифровых СМИ на участие граждан. Существует риск того, что свободные и стихийно образующиеся виртуальные сообщества заменят более надежные и устойчивые физические сообщества, и что «кликвизм» (переход по ссылке) может иметь такое большое влияние, даже больше, чем действие реального мира. Более того, когда информация и обсуждение перемещаются в режим онлайн, мнения и потребности тех, кто не имеет доступа к цифровым медиа, менее представлены.

### **Неравенство и снижение производительности**

Клаус Шваб говорит: «Это онтологическое неравенство разделит тех, кто приспособился, и тех, кто сопротивляется переменам, превратив их, по сути, в победителей и неудачников.



Победители могут даже получить выгоду от некоторых проявлений радикального улучшения человека, возникших в результате деятельности определенных секторов четвертой промышленной революции (например, генной инженерии), тогда как неудачники таких возможностей будут лишены».

Поскольку цифровые медиа трансформируют работу, а спрос на различные наборы навыков возрастает и падает, в ближайшей перспективе мировая экономика приспособится к этим новым реалиям и еще больше возрастает шансы роста неравенства. Во-первых, цифровые медиа и связанные с ними технологии могут привести к приближенному неравенству, поскольку инновации, такие как платформы талантов, повышают производительность и вознаграждение высококвалифицированных рабочих, одновременно сокращая затраты на низкоквалифицированную рабочую силу. Талант может все больше превращаться в платформы, такие как Topcoder и Taskrabbit. Высококвалифицированные рабочие извлекают выгоду из этих более гибких рабочих структур, но низкоквалифицированные сотрудники могут пострадать в краткосрочной и долгосрочной перспективе. Во-вторых, цифровые медиа имеют потенциал для снижения эффективности работы и производительности. Множество платформ и огромное количество информации и контента на своих устройствах могут отвлекать рабочих и нарушать работу. Кроме того, по мере того как все больше людей работают удаленно, снижается ценность личного времени, что может ослабить понимание и сотрудничество и потенциально препятствовать инновациям. Наконец, поскольку цифровые технологии облегчают обмен информацией, у них есть потенциал для угроз и рисков интеллектуальной собственности.

### **Изменение социальных навыков**

Шваб акцентирует внимание на таких вопросах, как «Станем ли мы доверять рекомендациям, которые дал нам некий алгоритм, или советам членов нашей семьи, друзей или коллег? Будем ли мы обращаться за помощью к доктору-роботу, снабженному искусственным интеллектом, чьи диагнозы отличает идеальная или почти идеальная точность, или продолжим приходить к врачу-человеку, умеющему своим поведением успокоить пациента, врачу, который знает нас уже много лет?».

Для взаимодействия с другими людьми онлайн – это не то же самое, что и офлайн. Все большее число людей тратят больше времени на использование цифровых медиа, чем в реальном разговоре. Большинство подростков отправляют сотни текстов в день, а 44 % никогда не «отключаются», даже во время занятий спортом, отмечает Шерри Тюркл, психолог и директор программы «Инициатива по технологиям и самообороне» в MIT. Имея относительно мало времени для фактического разговора, это поколение молодых людей с трудом делают усилия, чтобы слушать или смотреть в глаза, или читать язык тела.

Вызывает беспокойство, является ли недавняя тенденция принятия «эгоизма» и публикации статусных обновлений о своей жизни, воспитателем нарциссизма и эгоцентризма. Также одним из возможных последствий чрезмерного потребления цифровых медиа является изменение уровня эмпатии (сочувствия) в обществе. Исследование из Калифорнийского государственного университета показывает разницу между реальным миром и виртуальным соперничеством, хотя они и коррелируют.

### **Преследование и социальная диффамация**

Связанный с вопросом о соперничестве – это вопрос о вредном поведении в Интернете. Цифровые технологии уменьшили потенциальные издержки и увеличили простоту в использовании поведения, которые наносят ущерб другим или самим себе. Например, ненависть в речевом этикете, «интернет-троллинг» и киберзапугивание – серьезные проблемы. Недавние исследования проекта Net Children Go Mobile показали, что киберзапугивание теперь более распространено, чем издевательство над людьми. Из опрошенных детей 17 % сказали, что они



были обеспокоены или расстроены чем-то в Интернете, помимо киберзапугивания онлайн-риски включают в себя просмотр негативного контента или получение негативных сообщений, таких как сообщения о ненависти, сексуальные материалы и сайты с самоповреждением. Однако следует отметить, что цифровые технологии не являются «корнем» проблемы киберзапугивания, а скорее «инструментом». Киберзапугивание в основном связано с реальными проблемами и персональными эмоциональными или психологическими расстройствами. Часто офлайн и онлайн издевательства связаны.

### **Вред психическому и физическому здоровью**

Избыточное потребление цифровых медиа создает ряд рисков для здоровья и благополучия пользователей. Цифровые медиа менее всего позитивны в отношении воздействия на их физическое здоровье, стресс и внимание. Появление негативных последствий для психического и физического здоровья, во многом зависит от того, как используются цифровые носители. Интернет может быть активом для частных лиц и практиков здравоохранения, так как многие контент-услуги были предоставлены для предотвращения или лечения проблем со здоровьем.

Стресс был определен как один из возможных рисков для здоровья, связанный с чрезмерным потреблением цифровых медиа. Исследователи из Университета Санкт-Галлена в Швейцарии изучали «техностресс», который возникает в ходе просмотра информации с тревогой. Они обнаружили три основных явления, непосредственно связанные со стрессом: 1) перегрузка – увеличение работы из-за объема и разнообразие контактов в социальных медиа; 2) вторжение – вторжение работы в личную жизнь, вызванное личными связями со средствами массовой информации; 3) неопределенность – непрерывное и непредсказуемое изменение в приложениях и требованиях в социальных сетях.

### **Факторы риска для детей**

Дети подвергаются воздействию цифровых средств массовой информации, уже начиная с младших классов. Дети наиболее уязвимы для негативного воздействия чрезмерного использования цифровых медиа. Во-первых, по данным Американской академии педиатрии, чрезмерное использование новых средств массовой информации, может привести к проблемам внимания, школьным трудностям, расстройствам сна, питания и ожирению. Во-вторых, это вредно для детей, если взаимодействие с родителями и другими людьми заменяется взаимодействием с цифровыми медиа. Развитие мозга зависит от социального взаимодействия с другими людьми. Переход без этого раннего социального взаимодействия имеет необратимые последствия, которые создают социальные и когнитивные расстройства на протяжении всей жизни. Кроме того, здоровое неврологическое развитие требует участия всех сенсорных систем, но интенсивное потребление цифровых медиа благоприятствует зрительной и слуховой системе над вестибулярным, тактильным и привязным системам, создавая постоянный дисбаланс.

В то время как цифровые СМИ предлагают детям доступ к огромному количеству информации, не вся информация может быть достоверной и полезной. Цифровые медиа упрощают распространение неточной информации и многое из того, что в сети потенциально опасно для более молодых групп, которые еще до конца не могут в силу отсутствия жизненного опыта оценить вред или полезность информации.

### **Контрольные вопросы**

1. Как цифровые технологии используются для вербовки?
2. Как цифровые технологии влияют на решения индивидуумов?



3. Как технологии 4-ой промышленной революции влияют на снижение личной производительности?

### **Дополнительные ресурсы по теме лекции**

1. Shaping the Fourth Industrial Revolution. Nicholas Davis.

### **Глоссарий**

Маргинализация – социологическое явление, понятие, обозначающее промежуточность, «пограничность» положения человека между какими-либо социальными группами. Это понятие появилось в американской социологии в 1920-е для обозначения ситуации неадаптации иммигрантов к новым социальным условиям. Групповая маргинальность возникает в результате изменений социальной структуры общества, формирования новых функциональных групп, дестабилизирующих их социальное положение.

Трёллинг – форма социальной провокации или издевательства в сетевом общении, использующаяся как персонифицированными участниками, заинтересованными в большей узнаваемости, публичности, эпатаже, так и анонимными пользователями без возможности их идентификации.