

Акторно-сетевая теория: трансформация субъект-объектных отношений в интернет-пространстве

УДК 316.77



Ульяна МАСАЛОВИЧ,
аспирант

Научный руководитель –
ГАФАРОВА Юлия
Юрьевна,
кандидат философских
наук, доцент

Ульяна МАСАЛОВИЧ. Акторно-сетевая теория: трансформация субъект-объектных отношений в интернет-пространстве. В статье автор обращается к вопросу трансформации субъект-объектных отношений в интернете с позиции акторно-сетевой теории. Предлагает проследить трансформацию ролей участников процесса коммуникации, отличительные характеристики и свойства «субъекта-актора» и «объекта-актанта». В работе рассматриваются основные понятия, используемые в акторно-сетевой теории, определяются и демонстрируются участники процесса коммуникации, особое внимание уделяется активно развивающемуся направлению человеко-компьютерного взаимодействия, рассматривается смена коммуникативного пространства.

Ключевые слова: акторно-сетевая теория, сеть, субъект-объектные отношения, человеко-компьютерное взаимодействие, эмоциональный искусственный интеллект.

Ulyana MASALOVICH. Actor-network theory: Transformation of subject-object relations in the Internet space. The author addresses the issue of transformation of subject-object relations from the position of actor-network theory in the Internet space. The author offers to trace the transformation of the roles of participants in the process of communication, the distinctive characteristics and properties of the “subject-actor” and “object-actant”. The author considers the basic concepts used in the actor-network theory, defines and demonstrates the participants of the communication process, with special attention given to the rapidly developing direction of human-computer interaction, and examines the change of communicative space.

Keywords: actor-network theory, network, subject-object relations, human-computer interaction, emotional artificial intelligence.

Развитие отношений между субъектом и объектом во взаимодействиях, происходящих в различных плоскостях социальной действительности, всегда привлекало внимание социологов и исследователей человеческих взаимоотношений. В классическом понимании субъект исконно рассматривался как индивид, наделенный волеизъявлением и способный к активному и целенаправленному действию, объект же – нечто, на что направлена деятельность субъекта, что дает возможность воздействовать на себя и видоизменять.

[ОБ АВТОРЕ]

МАСАЛОВИЧ Ульяна Петровна.

Родилась в г. Витебске. Окончила Белорусский государственный университет (2020), магистратуру этого вуза. Аспирант факультета философии и социальных наук БГУ.

В 2020–2021 годах работала ассистентом проектного отдела, инструктором производственного обучения, проектным менеджером в отделе по связям с общественностью ООО «Пиар Куб», в 2021–2022 годах – специалистом по аналитике маркетинговых

данных в ООО «Зико». С сентября 2021 года – преподаватель кафедры социальной коммуникации факультета философии и социальных наук БГУ. С октября 2022 года – менеджер по персоналу в ООО «Синсиа».

Автор 15 научных статей.

Сфера научных интересов: акторно-сетевая теория, социология техники, социология вещей, интернет-исследования, интернет-коммуникации, человеко-компьютерное взаимодействие.

С момента появления интернета и развития информационно-коммуникационных технологий стал возникать вопрос о критериях разделения субъекта и объекта, а также пересмотр категорий ролевых принадлежностей в возникающих взаимодействиях [1]. Объект в современном состоянии уже не может исполнять только роль «того, на что воздействуют».

Актуальность рассматриваемой темы обосновывается высоким уровнем развития компьютерных технологий, программного обеспечения и возрастающей вовлеченности человека во взаимодействие с техническими средствами, расширением спектра участвующих в процессе коммуникации актантов. Современное общество насыщается технико-цифровыми продуктами и услугами, формирует запросы на создание новых форматов, способных удовлетворять различные социальные потребности.

Субъект-объектные отношения – категория, используемая в социальных науках, которая отражает существующую связь между субъектом и объектом в качестве динамической системы. В традиционной (классической) социологии существует два сложившихся типа отношений с двумя участвующими категориями «субъект» и «объект» [2].

Пересмотр роли объекта и субъектно-объектных отношений в социальных взаимодействиях рассматривает акторно-сетевая теория, основателем которой выступает французский социолог Б. Латур. В рамках предложенной теории демонстрируется избегание традиционных дилемм «субъект/объект», «социальное/природное», «структура/действие» [3]. В качестве новой системы устройства социальных отношений предлагается рассмотрение сложных сетей, образующихся из гетерогенных компонентов: люди, природные объекты и технические устройства.

Традиционное понимание субъекта обязывало актора совершать активные действия по отношению к материальному (техническому или природному) объекту или использовать объект для достижения своих целей. Объект же был ограничен в собственном функционировании как инструмент действия. Кардинальная смена заключалась в установлении равных отношений и статусов всех участвующих в производстве действия. Важно отметить, что основной посыл акторно-сетевого подхода не только в том, чтобы обратить внимание исследователей на значимость материальных объектов в социальных отношениях, но и в том, чтобы провести проверку существующего соотношения «осмысленного» и «социального».

Основной принцип акторно-сетевой теории – существование неоднородной, или гетерогенной, сети, составляющими которой являются разнородные элементы. Главная особенность такого типа взаимодействий в том, что отношения между всеми участниками процесса абсолютно равны, симметричны, без главенствующих ролей и статусов. Получается, что вне зависимости от меры активности и действий элемента его значимость в рамках рассматриваемых сетевых взаимодействий не меняется.

Для более полного понимания концептов акторно-сетевой теории (АСТ) необходимо обозначить ключевые понятия: актор, актант, сеть. Важно отметить, что ввиду языковых различий и разнице в интерпретации, а также при потере части смыслов в процессе перевода, понятия «актор» и «актант» могут отождествляться. Однако для упрощения понимания и пояснения основных аспектов теории позволим существовать небольшой семиотической погрешности. Актор – это зачастую действующий субъект в привычной интерпретации социальной теории, человек или индивид, сознательно вступающий во взаимодействие с социальной действительностью. Актант – не-человек (технический объект, элемент культуры, животное), действующий и влияющий на построение и развитие сети. Сеть – совокупность взаимодействий «людей–не-людей». Принципиальное отличие данного подхода от теорий, в которых индивид или социальная группа выступали в качестве субъекта и единственно возможных действующих лиц, а объекты рассматривались лишь в качестве средства для достижения первыми их целей, – абсолютное равноправие и равнодействие всех участвующих элементов в существующей сети [3].

В качестве примера можно взять любое социальное событие и обнаружить, что для его осуществления важны не только люди как основные действующие лица, но и иные элементы. Так, проведение музыкального концерта не имеет смысла и невозможно без технической аппаратуры, помещения, в котором оно проходит,

песен как элементов творчества и культуры; политическая акция не может быть осуществлена без агитационных речей, средств коммуникации и распространения информации, идеологии как элемента политической культуры.

Обращаясь к М. Веберу и его определению социального действия, отметим, что, помимо необходимого условия для существования социальности, которым является смысл, требуется дополнительное условие, такое как ориентация на других [4]. Рассматривая новую сложившуюся концепцию, ориентация на других уже представляется в совершенно ином ключе, ведь «другой» теперь не только индивид, но и нечеловеческий (non-human) актор.

Б. Латур классифицировал акторов на основе их видовой принадлежности: люди (human) и «не-человеки» (non-human), к которым относились материально-технические и природные объекты. Помимо существующих отношений между «социальным» и «смысловым», добавляются дополнительные элементы, описывающие участников взаимоотношений, игнорирование которых не представляется возможным [3]. Как дополнительный аспект рассмотрения возникает область существования нечеловеческого актора: материальная, природная, техническая (возможна как одна или несколько перечисленных областей, так и существование всех сразу).

Одним из ярких проявлений действия акторно-сетевой теории в современном пространстве может рассматриваться человеко-компьютерное взаимодействие, где человек выполняет роль актора, а компьютер – актанта, а плодом их взаимодействия выступает искусственный интеллект, на современном этапе развития – это эмоциональный искусственный интеллект. Важно отметить, что пространство, в рамках которого осуществляется взаимодействие человека и компьютера, все чаще становится неосознаваемым, виртуальным, сетевым, переходя в плоскость интернет-взаимодействий.

Эмоциональный искусственный интеллект представляет собой технологию искусственного интеллекта, отличающуюся от предшественников в ряду искусственного интеллекта. По праву эту технологию можно назвать революционной, так как робот/компьютер не представляется как обезличенный, не обладающий способностями к эмпатии объект или материально-техническое средство, служащее для удовлетворения потребностей человека. Эмоциональный искусственный интеллект позволяет рассмотреть искусственный интеллект с более «человечной» позиции, превратить техническое средство не только в объект, использующийся людьми для достижения собственных целей, но и претендовать на изменение статуса компьютерных технологий во взаимодействии с человеком [5]. Под изменением статуса здесь понимается трансформация роли компьютера, робота, технического устройства с позиции объекта на позицию субъекта.

Эмоциональный искусственный интеллект стремится к разрыву стереотипных шаблонов, существующих в общественном сознании, где техническое средство не способно идентифицировать человеческие эмоции, давать обратную связь в виде соответствующей «человеческой» реакции. Безусловно, под человеческой реакцией понимаем эмоционально-волевые способности, которые до прогресса в машинном обучении были свойственны исключительно только человеку.

Человеко-компьютерное взаимодействие представляет собой область междисциплинарных интересов, занимающуюся изучением взаимодействий человека и технических средств. На этапе зарождения и развития данная отрасль занималась преимущественно вопросами установления контакта человека и машины, разработкой и тестированием методов комфортного использования технических средств человеком (иначе это называется юзабилити). В процессе развития компьютерных технологий, освоения человеком широкого спектра машинных функций открывалось все больше новых горизонтов для исследования и изучения. Одним из таких системообразующих аспектов стала возможность машинного обучения вне «рабочего стола». Исследователи и специалисты, занимающиеся технической разработкой компьютерных технологий, увидели, что машины способны не только выполнять определенные установки в рамках программного обеспечения – построение таблиц, написание текстовых документов, отправка сообщений посредством интернета, демонстрация веб-сайтов и предоставление навигации пользователям в интернет-пространстве. По мере увеличения и качественного изменения поставленных перед машиной задач возрастал и уровень

образования машин, с которыми проводили обучение. Однако стоит отметить двунаправленность данного процесса [5]. Ведь еще с момента зарождения человеко-компьютерного взаимодействия он представлялся как взаимообучение с элементами самообучения каждого участника: и машины, и человека.

Заметим, что эмоциональный искусственный интеллект, равно как и человеко-компьютерное взаимодействие, относится к области междисциплинарного изучения. Так, проблема присвоения эмоций, пользование ими и умение распознавать широкий спектр человеческих эмоций как элемент обучения машин рассматривались философией, психологией и нейробиологией. Только благодаря аккумуляции большой базы знаний и исследовательского материала удалось создать такую целостную модель технологии искусственного интеллекта, которая бы отвечала всем запросам и проблемным аспектам вышеназванных наук. Использование в качестве базиса идеи только одного направления порождает риски упущения важных механизмов и деталей, разработанных в рамках других направлений.

Важной фигурой, повлиявшей на современное состояние искусственного интеллекта, является Х. Лёвхейм [6], который в своих трудах выявил связанность психологической модели С. Томкинса [7] и нейробиологии. Теоретическая модель автора также известна как «Куб Лёвхейма» [6]. Вклад с позиции философского направления внесли труды М. Мински [8] и А. Сломана [9], своей деятельностью философы положили начало формированию мировоззренческих представлений об эмоциональных вычислениях, о возможностях эмоционального «человеческого» мышления, о базисах эмоциональных реакций.

Предоставление искусственному интеллекту возможности понимать, транслировать и распознавать эмоции человека можно рассматривать как значительный шаг в развитии отношений человек – компьютер. Ведь с того момента, как компьютер перестает быть просто элементом техники, позволяющим выполнить ряд определенных операций, но, помимо этого, начинает проявлять и свои социальные способности, возникает вопрос о его статусе в отношениях с человеком. Ранее вполне обоснованным и не вызывающим никаких сомнений и вопросов было использование термина «взаимодействие», которое описывало происходящие процессы влияния человека и компьютера друг на друга. Однако с момента придания человеческого образа искусственному интеллекту уровень и качество интеракций меняются. В какой-то степени можно предположить, что человек общается с себе подобным, ведь по совокупному образу мышления человека и подобию ему искусственный интеллект и построен. Эмоциональный искусственный интеллект имеет интенцию и способность к быстрому обучению в сравнении с возможностями человека, кроме того, у него отсутствуют стигмы и предубеждения. С одной стороны, их отсутствие можно считать недостатком и несовершенством технологии искусственного интеллекта, но с другой – это позволяет добиться высокого уровня терпимости и избежать цепной реакции на ряд негативных эмоций, исходящих от человека: на компьютер они не действуют.

Важно еще раз подчеркнуть сферу, в которой рассматривается взаимодействие участников процесса коммуникации, – интернет-пространство. Дело в том, что человеко-компьютерное взаимодействие изначально базировалось на физическом контакте в одном физическом пространстве. Однако, как уже было рассмотрено выше, по мере развития технологий необходимость нахождения в одном физическом пространстве отпадает, на смену ему приходит виртуальное пространство и сетевые взаимодействия.

Таким образом, социальную значимость эмоционального интеллекта можно описать как необходимость существования в обществе механизмов индивидуальной адаптации для лиц, остро нуждающихся в социальной интеграции. К ним могут относиться люди, имеющие клинические показания и чаще всего страдающие от стигматизации в социальной среде. Помимо этого, эмоциональный искусственный интеллект может быть ориентирован на решение социальных проблем, ранее не нашедших эффективного и действенного метода решения, например одиночество, буллинг, семейное насилие. По ряду перечисленных проблем может проводиться не только информационно-просветительская деятельность эмоциональным искусственным интеллектом, но и построение доверительных отношений, дающих человеку возможность поделиться своими переживаниями, тревогами и мыслями; в свою очередь эмоциональный искусственный интеллект будет

обучен механизмам помощи лицам, попавшим в сложные социальные ситуации (психологические приемы поддержки, контакты социальных служб по конкретному вопросу).

Сфера применения эмоционального искусственного интеллекта достаточно широка и не ограничивается только сферой социального обслуживания, образования, медицины, науки. Сегодня популяризируется использование технологии в построении бизнеса, принятии управленческих решений, адаптации и обучении персонала, ведении базы клиентов и их детального изучения, в информационно-политической работе с членами политических партий и т. д.

На примере эмоционально-искусственного интеллекта мы проследили эволюцию человеко-компьютерного взаимодействия, а также стирание границ между субъектом и объектом в рамках социальных взаимодействий. По праву можно считать, что подобный кейс соотносится с практической реализацией акторно-сетевой теории, так как соответствует категориальному аппарату этого направления.

Таким образом, резюмируя вышенаписанное, можем сделать ряд выводов по основным позициям акторно-сетевой теории в трансформации субъект-объектных отношений. Рассмотрены основные понятия, используемые в акторно-сетевой теории, а также смена пространства нахождения участников коммуникации, определены и продемонстрированы на практике участники процесса коммуникации, особое внимание уделено активно развивающемуся направлению человеко-компьютерного взаимодействия. Можно предположить, что исследование взаимодействия человека и компьютера или иных материальных объектов имеет шансы на широкое освещение и изучение авторами различных областей познания. Ведь, как мы убедились, это сфера междисциплинарного исследования и научного интереса. Перспектива развития очевидна ввиду быстро изменяющейся социальной реальности, детерминированной происходящими трансформационными процессами и вызовами современности.

Статья поступила в редакцию 10.10.2022 г.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Саенко, Л.А. Интернет-пространство как фактор формирования сетевого сообщества / Л.А. Саенко, М.В. Егоров // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2015. – Т. 7, № 1. – С. 159–162.
2. Арестова, О.Н. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия / О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский // Вестн. МГУ. Сер. 14. Психология. – 1996. – № 4. – С. 14–20.
3. Латур, Б. Нового времени не было / Б. Латур. – СПб.: Изд-во Европ. ун-та в СПб., 2006. – 240 с.
4. Вахштайн, В.С. К микросоциологии игрушек: сценарий, афорданс, транспозиция / В.С. Вахштайн // Логос. – 2013. – № 2(92). – С. 3–37.
5. Picard, R.W. Affective Computing / R.W. Picard // M.I.T Media Laboratory Perceptual Computing Section Technical Report. – 1995. – № 321. – р. 1–16.
6. Lövhelm, H. A new three-dimensional model for emotions and monoamine neurotransmitters / H. Lövhelm // Med Hypotheses. – 2012. – № 78. – р. 341–348.
7. Томкинс, Сильван С. Сознание аффектных образов: том I, положительные эффекты / Сильван С. Томкинс. – Лондон: Тависток, 1962. – 253 с.
8. Minsky, M. The Emotion Machine / M. Minsky. – New York City: Simon & Schuster, 2006. – 125 p.
9. Sloman, A. The computer revolution in philosophy: Philosophy, Science, and Models of Mind / A. Sloman. – New York City: Harvester Press Publisher, 1978. – 305 p.