



УДК 32.019.51

*Санагурский Д.Ю.*

### ЕВГЕНИЙ МОРОЗОВ – ТЕХНОСКЕПТИК ЦИФРОВОЙ ЭРЫ

**Аннотация.** В рецензии на сборник статей Евгения Морозова «Техноненависть: как Интернет отучил нас думать» рассматривается ряд вопросов, актуальных для современной культуры. Их разрешение объединено общим основным посылом – то, что кажется решением, на деле часто оборачивается еще более сложной проблемой.

**Ключевые слова:** информационное общество, электронная культура, солюционизм, игрофикация.



Книга «Техноненависть: как Интернет отучил нас думать» американского публициста белорусского происхождения Евгения Морозова представляет собой сборник статей, написанных в период 2012-2013 гг. для ведущих американских и европейских периодических изданий.

Последовательный критик информационных технологий, Е.Морозов старается понять, что в цифровую эпоху, пресыщенную рекламными обещаниями и фантазийными проектами, является реальностью, а что вымыслом. Ему очень не хочется, чтобы увлечшееся новыми игрушками человечество растеряло основы своей материальной культуры в постоянно набегающих мегабайтовых волнах информации.

Свое видение проблем современной цивилизации он выразил в описанном им феномене «солюционизма», характеризуя его как неспособность оценить складывающуюся ситуацию с различных точек зрения и применить к её разрешению комплексный подход. По словам Морозова, это есть характеризующая современность «интеллектуальная патология, заставляющая любую

проблему рассматривать исключительно в одном свете: можно ли ее взять и решить, просто используя имеющиеся технологии» [1].

Иллюстрирует «солюционизм» он модной тенденцией создания политических партий на основе практики «дотирования» («donation») – добровольного пожертвования средств – когда партия поддерживается не из-за ее политической платформы, а просто из-за «недостатка существующей системы», как обычная бинарная оппозиция. Морозов призывает нас не заниматься цифровым популизмом, а «научиться принимать несовершенства общественных институтов и людей», определяя это как одну из труднейших задач нашего времени.

Следующая новинка, которую подвергает критическому анализу Евгений Морозов, это понятие «игрофикации» («gamification»). Игрофикация относительно новое понятие, которое зародилось в среде разработчиков видео-игр в начале нулевых годов нашего века и за последнее десятилетие успело захватить умы целого ряда философов, культурологов и социологов, рассматривающих данное явление в контексте возможности управлять посредством игровых механик различными областями человеческой деятельности. Определить главный принцип игрофикации можно так: «получение постоянного, верифицируемого подхода к обратной связи с пользователем или потребителем с целью динамичной корректировки различными приемами его поведения внутри игры» [2].

Основная претензия к игрофикации концептуально все та же – односложность решений, плюс еще «скрытый глубинный консерватизм» данных культурных техно-практик. Заявляя читателю, что «порой “умные” технологии не только разрушительны, но еще и наделены воинствующим консерватизмом», Морозов приводит пример разработанной американским маркетинговым агентством «умной тюрьмы», где «вовлеченные в систему арестанты будут вознаграждаться очками за точное соблюдение распорядка дня или границ отведенной зоны».

Но не стоит столь быстро соглашаться с позицией автора, даже если вы разделяете вместе с Морозовым его скептический взгляд на современные цифровые технологии. Ведь может статься, что игрофикация не только честная добровольная игра, присущая современности, но и возвращение к архаическим формам, к возможности задания новой многосложной социальной иерархии. И тут могут быть несколько вариантов развития: либо она будет действительно консервативна в своей основе, либо через довольно гибкий функционал принятия кадровых решений позволит выстроить более демократическую основу для будущего глобального мира.

В статье «Робот отобрал у меня “Пулицера”», написанной для сетевого журнала «Slate», Морозов рассматривает тенденцию к замене труда живых журналистов на продукцию специальных компиляционных и аналитических программ. Рассуждать по данному поводу можно бесконечно долго – насколько электронный разум сможет в будущем заменить человеческий и действительно ли это может привести к краху цивилизации. Данную проблематику еще в 1939 г. в своей статье «Systems of Logic Based on Ordinals» поставил один из пионеров цифровой эпохи британский

математик Алан Тьюринг (Alan Turing). Он рассуждал о том, насколько можно будет заменить человеческую интуицию технологической изобретательностью. И дать однозначный ответ на этот вопрос с того времени так и не смогли.

Примеры того, как машинными способами в сети закачивают и перерабатывают такое количество информации, что «воспользоваться» этим в полном объеме могут тоже только машины, многочисленны. Здесь можно вспомнить историю начала функционирования музыкального портала «Яндекс.Музыка». По данным за 2011 г., 18% из представленных на нем 2,3 млн. музыкальных треков не было прослушано ни разу. За прошедшие годы музыкальный каталог портала только увеличился и таких «мертвых треков» стало все больше. Логичным шагом в такой ситуации было бы вовсе отказаться от неиспользуемого контента, сократив свои издержки на его производство/закупку. Однако, чтобы система сохраняла динамичность и топовый контент пользовался популярностью, необходимо поддерживать в системе присутствие избыточной информации. Этот «лишний контент» оказывает все возрастающее давление, что задает системе динамику. А автоматизацию его производства стоит рассматривать как необходимость перераспределить нагрузку и высвободить ресурсы для осознанной закупки качественных авторских материалов.

Вот только несколько проблемных тем, которые выносит Евгений Морозов на обсуждение в своих статьях. Конечно же, нельзя сказать, что он один из первых озвучивает данную проблематику [3]. Однако предлагаемые им выходы из складывающихся сегодня ситуаций подчас настолько оригинальны, что хочется верить, что в недалеком будущем автор обязательно получит в довершение признания своих идей столь желаемую «Пуллицеровскую премию».

#### ПРИМЕЧАНИЯ

[1] Морозов, Е. Техноненависть: как Интернет отучил нас думать / Евгений Морозов : пер. с англ. В.Гончарук [сб. статей]. – М.: Common place, 2014. – 116 с.

[2] Санагурский, Д.Ю. Игрофикация (Gamification) как фактор формирования виртуальной идентичности // Культурологический журнал. – 2014. - №1. [Электронный ресурс]. – URL: [http://www.cr-journal.ru/rus/journals/251.html&j\\_id=18](http://www.cr-journal.ru/rus/journals/251.html&j_id=18).

[3] Например: Ланир, Д. Вы не гаджет. Манифест / Джарон Ланир : пер. с англ. М. Кононенко – М.: Астрель : CORPUS, 2011. – 320 с.

© Санагурский Д.Ю., 2014.

Рецензия поступила в редакцию 30 мая .2014 г.

**Санагурский Дмитрий Юрьевич,**

преподаватель кафедры культурологии, социокультурной антропологии  
и социальных коммуникаций,

Российский государственный университет физической культуры,  
спорта, молодежи и туризма (Москва),

e-mail: [gur3@mail.ru](mailto:gur3@mail.ru)

UDC 32.019.51

**Sanagursky D.**

### **EVGENY MOROZOV — TECHNOSKEPTIK OF THE DIGITAL ERA**

**Abstract.** A number of problems relevant to contemporary culture are considered in the review on the collection of articles by Evgeny Morozov "Technohate: how Internet weaned us to think". Their solution is united by the total essential message – something that seems to be the answer in fact often becomes an even greater challenge.

**Key words:** information society, e-culture, solutionizm, gamification.

**Sanagursky Dmitry Yurievich,**

Lecturer, Department of Cultural Studies, Sociocultural Anthropology  
and Social Communication, Russian State University  
of Physical Education, Sport, Youth and Tourism (Moscow),

e-mail: [gur3@mail.ru](mailto:gur3@mail.ru)