

Е.В. Масланов, А.М. Фейгельман

НЕЯВНОЕ ЗНАНИЕ В ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ: ИНТЕРФЕЙС КАК МЕХАНИЗМ ПРОИЗВОДСТВА НЕЯВНОГО ЗНАНИЯ

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-311-00187.

Коммуникационные платформы – важный элемент современной системы коммуникации в интернете. Они рассматриваются авторами как информационно-коммуникационные гибриды, формирующиеся на основе пересечения технических, социальных и когнитивных практик. Пространство коммуникации в них формирует интерфейс. Сделан вывод, что именно интерфейс конструирует коллективное неявное знание, активно используемое в коммуникации участниками интернет-коммуникации.

Ключевые слова: интернет; интернет-коммуникация; социальные сети; интерфейс; неявное знание.

Введение

Развитие современных средств коммуникации, формирование новых способов взаимодействия между людьми ставит вопросы о возможности использования различных типов знания при активном взаимодействии с новыми информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Подобное взаимодействие предполагает освоение определенного набора инструментов и практик. Обычно подразумевается, что указанные инструменты и практики базируются на знаниях, которые могут быть представлены в явном виде. Однако это относится лишь к способам взаимодействия с «машиной», которая позволяет получить доступ к новым ИКТ, например коммуникационным платформам. При этом взаимодействие в пространстве подобных платформ обладает спецификой, которая может быть связана с использованием неявного знания. Для выявления этой специфики предпринято несколько шагов. Сначала рассмотрено функционирование коммуникационной платформы как «гибрида», формирующего пространство коммуникации пользователей. После этого показаны специфика интерфейсов в подобных пространствах и их отличие от инструментов. На конкретных примерах выявлена специфика функционирования интерфейсов различных коммуникационных платформ и формируемых ими специфических жизненных миров пользователей. Анализ этого материала даст возможность показать, что интерфейсы имеют отношение к формированию неявного знания пользователей. В результате будет показано, что он выступает условием производства «коллективного неявного знания» в пространствах коммуникационных площадок в сети Интернет.

Коммуникационные платформы в интернете как «гибриды»

Развитие современных технологий связано с внедрением в повседневную жизнь новых ИКТ, создающих различные пространства коммуникации. «Медиа есть сообщение», – справедливо отмечал М. Маклюэн [1. С. 9], но в случае ИКТ оно есть не только сообщение, но и «машина», существующая в форме «гибрида» [2, 3], включающего различные технологические

и социальные элементы, соединяющие в себе техническое и человеческое. В этом случае гибрид – это «ассоциация множества материальных и нематериальных элементов, приобретающий свои свойства не в силу изначальной целостности, а благодаря индивидуальности каждого ингредиента и их специфических отношений, конфигураций» [4. С. 31]. Специфика ИКТ-«гибридов» состоит в том, что они не просто соединяют в себе набор очень различных элементов, но и участвуют в своем производстве и поддержке себя в актуальном состоянии. Типичным примером такого ИКТ-«гибрида» является коммуникационная платформа в интернете, позволяющая различным людям взаимодействовать друг с другом. Она включает в себя действия множества акторов, существующих в различных регистрах: действия программистов и различных участников коммуникационной платформы; строчки программного кода; множество серверов; коммуникационные устройства отдельных пользователей; провода и электромагнитные волны, дающие возможность передавать сигнал; контент, существующий на платформе [5, 6]. Платформа существует и как специфическое пространство действий пользователей, и как пространство регулирования этих действий. Она не только метафорически может быть описана как дискурсивное пространство производства смысла, но и вполне реально оказывается «гибридом», организующим деятельность и создающим пространство коммуникации своих участников.

Пространство коммуникации в ИКТ-«гибриде»

В ИКТ-«гибриде» пространство коммуникации всегда существует как определенная технологически сформированная данность. Пользователи, оказавшиеся в этом пространстве, неизбежно ограничены специфическими характеристиками платформы, которые определяют их действия. Однако эти ограничения формируют лишь внешние характеристики пространства ИКТ-«гибрида». Подобно физическим законам или особенностям рельефа, они создают «сцену», на которой происходит взаимодействие между различными акторами коммуникации, и формируют определенные механизмы взаимодействия. Пространство ИКТ-«гибридов» требует от пользователей не только

нахождения в нем, оно должно быть им «обжито» и обустроено его действиями. Без этих действий подобные пространства оказываются безжизненными мирами, в которых, казалось бы, созданы условия для активного взаимодействия, но само взаимодействие так и не было запущенно.

Наличие интерфейса – важная особенность пространства ИКТ-«гибридов». Флориан Крамер и Мэтью Фуллер выделяют пять значений понятия «интерфейс». Для нас актуально понимание интерфейса как символических маркеров, которые в сочетании с оборудованием, соединяющим пользователя и машину, «делает программное обеспечение доступным для пользователя» [7. Р. 149], т.е. как пользовательского интерфейса. Он может включать в себя множество текстовых, аудиовизуальных и иных компонентов. В результате развития подобных интерфейсов «сетевые и программные художники продемонстрировали, как аудиовизуальные языки компьютерного управления (пользовательские интерфейсы) могут быть площадкой для субъективных, иронических и эпистемологических сбоев, экспериментов и критики» [7. Р. 152]. В итоге интерфейс может быть уподоблен инструментам, которыми пользуются различные группы людей. Он является «подручным» средством [8], которое может быть использовано в деятельности. В том случае, если оно работает правильно и понятно, мы принимаем его как должное, но как только что-то вызывает наше непонимание и раздражение, мы замечаем инаковость подобного средства. Могло бы показаться, что интерфейсы (пользовательские интерфейсы) в ИКТ-гибридах, а в особенности в рамках работы коммуникационных площадок, оказываются просто инструментами или средствами для взаимодействия с другими инструментами.

Интерфейс vs инструмент

Описание интерфейса как «подручного» средства, которое может оказаться исключенным из привычного функционирования, показывает нам важное отличие интерфейса ИКТ-«гибрида» от материальных средств, с которыми мы обычно взаимодействуем в повседневном существовании в мире оффлайна. Как показал М. Хайдеггер, их специфика заключается в том, что они оказываются связанными с огромным набором других средств, реализуемых нами практик и с культурой в целом. «Одного средства, – пишет философ, – строго говоря, не “бывает”. К бытию средства всегда принадлежит целое средств, где оно может быть этим средством, какое оно есть» [8. С. 68]. В чем-то они определяют наши практики, в чем-то наши практики определяют их. Однако они всегда встроены в структуру мира. Находясь в его структуре, в большинстве случаев они не могут кардинально изменить его. Лишь в том случае, когда средства превращаются в «техническое», они могут раскрывать потаенность мира, что приводит к изменению мира, в котором существует человек [9]. В результате оказывается, что средства, различные инструменты, хотя обычно и являются техническими приспособлениями, но все же не есть «технические» в хайдеггеровском смысле.

При этом «техническое» всегда, с одной стороны, основывается на средствах, а с другой стороны, связано с уже существующим. Техническое раскрывает потаенность того, что уже есть.

Основываясь на подобной аналитике, можно утверждать, что интерфейс ИКТ-«гибридов», с одной стороны, не совсем средство, а с другой – как бы парадоксально это ни звучало, не несет в себе «технического». Он не раскрывает никакой потаенности. Он оказывается самой структурой мира, которая дана пользователю. Именно интерфейс создает для пользователя возможность действовать в рамках ИКТ-«гибрида» и позволяет ему реализовывать различные поведенческие и исследовательские стратегии. В результате сам мир пользователя во многом конструируется благодаря интерфейсу. Лишь через него он может вступить во взаимодействие с «окружающей действительностью» ИКТ-«гибрида» или другими пользователями, формировать и преобразовывать коммуникационное пространство. В отсутствии интерфейса пользователь не обладает доступом к цифровому миру, для него он может существовать лишь как отдельная картинка или просто набор символов, но это не мир, в котором он может проявить свою субъектность.

Пользователь, ориентируясь на возможности интерфейса, создает различные подходы к самостоятельному формированию нового коммуникационного пространства. Однако интерфейс в этом случае выступает не только как помощник, но и как преграда, которая не позволяет ему совершить любые преобразования. Он не только позволяет пользователю определенным образом взаимодействовать с миром ИКТ-«гибрида», но и формирует его привычки и способы поведения в цифровом мире. Поэтому интерфейс становится изначально заданной структурой «мира», в котором он должен посредством себя же как набора «подручных» средств формировать у пользователя специфический набор поведенческих реакций, позволяющих ему адекватно действовать в рамках мира ИКТ-«гибридов». Интерфейс есть структура цифрового мира, дающая возможность создавать «подручные» средства. В этом случае интерфейс выступает структурой, которая позволяет формировать «жизненный мир» пользователя и вырабатывает его поведенческие привычки. Рассмотрим в рамках case-study примеры того, как различный интерфейс позволяет формировать стратегии поведения пользователей, а вместе с ними и различные «жизненные миры».

Case-study: интерфейс коммуникационных платформ как механизм формирования жизненного мира пользователя

В социальных сетях на январь 2019 г. насчитывалось 3,48 млрд пользователей. Из них 3,26 млрд заходят туда с мобильных устройств. В среднем пользователи проводят в соцсетях чуть больше двух часов [10]. Это означает, что социальные сети прочно пронизывают жизненный мир современного человека в самых глубинных его основаниях. Смартфон всегда в кармане, на столе, под подушкой: несколько движе-

ний пальцами – и перед субъектом открываются коммуникативные горизонты, почти неслыханные для человека досетевой эры.

Все социальные сети предоставляют своим пользователям возможности завести собственный профиль, обмениваться сообщениями, а также различным фото-, видео и аудиоконтентом. Часто на этом базовом принципе сходство и заканчивается. Многообразие социальных сетей, их популярность у различных аудиторий демонстрируют тот факт, что все они поразному выполняют функции, которые на социальные сети возлагает пользователь. Для дальнейшего анализа следует эти функции выделить:

1. Коммуникативная – благодаря социальным сетям индивиды получают больше возможностей для общения, знакомства и обмена информацией с другими людьми.

2. Рекреативная – контент социальных сетей содержит игры, видео, фотографии, музыку и другие материалы, которые позволяют индивиду скрасить досуг, отвлечься от работы или проблем и т.д. Кроме того, сама коммуникация в рамках соцсетей, чтение заметок друзей об их повседневной жизни, может служить в качестве развлечения.

3. Саморепрезентация – социальные сети фактически позволяют создавать отдельную от человека идентичность, отражающую его (часто идеализированное) представление о самом себе. Отсюда особое значение, которое играют соцсети в жизни подростков, сталкивающихся с кризисом идентичности в период взросления. Интернет-пространство позволяет им конструировать и осознавать самих себя, отвечать на вопрос «кто я?» и с «кем я?» [11. Р. 26], заводить дружеские связи, участвовать в жизни субкультур и т.д. Также соцсети предоставляют пользователю площадку для репрезентации своей творческой индивидуальности. Художники, фотографы, писатели, поэты самых разных статуса и уровня профессионализации выкладывают в соцсети свои произведения, рассчитывая на реакцию публики – хотя бы в виде лайков и перепостов.

4. Интегративная – социальные сети формируют или дополнительно скрепляют сообщества, объединенные по какому-либо признаку: субкультурному, национальному, религиозному, политическому и т.д.

5. Гносеологическая – социальные сети являются важным (а для некоторых пользователей едва ли не единственным) источником информации о мире. Данная функция не ограничивается новостной повесткой дня. Соцсети полны и образовательного контента, который они репрезентируют нередко удачнее, чем специализированные порталы, учебники, базы данных и т.д.

Удивительно, но самая популярная социальная сеть Facebook может более-менее полностью выполнять лишь часть из этих функций. Интерфейс соцсети идеально подходит для группового обсуждения любых вопросов – от выборов президента до особенностей приготовления того или иного блюда. Удобство этого достигается за счет введенной в 2013 г. системы «ветвей» комментариев, когда каждый комментарий позволяет развернуть под ним отдельную беседу

между пользователями. Благодаря этому общение под постами пользователей становится более рациональным, нюансированным и менее хаотичным. Высказать свое отношение к той или иной реплике возможно и с помощью эмодзи, что упрощает коммуникацию, делает ее еще более интуитивной – хотя и лишает ее важных нюансов, которые может выразить только письменное сообщение.

Удобный интерфейс группового общения сочетается в Facebook с тяжеловесностью интерфейса личных сообщений. Не помогло даже вынесение мессенджера соцсети в отдельное приложение – пользователи предпочитают пользоваться альтернативными программами вроде WhatsUp, Viber и т.д. Разумеется, Facebook Messenger обгоняет многих своих конкурентов, но лишь потому, что идет в связке с сверхпопулярным детищем Марка Цукерберга. Отсюда следует простой вывод: чем тяжеловесней интерфейс, тем чаще человеку приходится дистанцироваться от него, тем чаще он превращается в «сломанное» средство, выбивающееся из интуитивно понятных структур жизненного мира. Такая дистанция, однако, не столько толкает субъекта на изменение окружающей реальности, сколько заставляет его искать более легкие и совершенные способы взаимодействия в интернет-пространстве.

Интерфейс самой популярной российской социальной сети – VK (вконтакте), напротив, способствует личному общению – как дружескому, так и деловому. Пользователь легко может приложить к сообщению почти любой контент – аудио, видео, фото, текстовый документ, а потом найти его в случае необходимости. Эта функция по-новому раскрывается в рамках постов на странице пользователя VK или в сообществах, которые ведут участники соцсети. Пользователь может создавать посты, сочетающие в себе самые разные материалы – аудио, видео, фото, текст. Отсюда – настоящий расцвет в VK различных просветительских сообществ по той или иной тематике.

Сообщества, посвященные живописи, активно выкладывают «альбомы» с десятками и сотнями репродукций. Музыкальные «паблики» делятся треками – часто редкими и труднодоступными. Исторические сообщества делятся книгами по определенным проблемам или историческим периодам. Чаще всего, вне зависимости от тематической направленности сообществ, их посты включают в себя несколько разных типов контента – например, текст и музыку, текст аннотации с прикрепленным к нему файлом книги и т.д. За счет интуитивно доступного интерфейса загрузка и репрезентация подобного материала могут быть доступны почти любому более-менее владеющему компьютерной грамотностью человеку. То же самое касается и адресата подобных сообщений, который может просто пролистать ленту новостей дальше или, наоборот, заинтересоваться и увеличить иллюстрацию, начать слушать музыку, скачать и открыть книгу или просто внести понравившийся пост в закладки. И все это с помощью нескольких движений пальцами.

Интуитивным образом построено взаимодействие и производство контента и в социальной сети

Instagram, которая почти на равных соперничает с Facebook за внимание пользователей. Популярность этой социальной сети базируется на примате визуальной информации, характерной в целом для современной культуры. Instagram прекрасно вписывается в структуры современного капитализма, где реклама и маркетинг во многом базируются на визуальных образах. Сверхбыстрые темпы современной жизни все меньше способствуют чтению длинных текстов и все больше акцентируют внимание на яркой, «цепляющей» картинке. Современная массовая культура, во многом вышедшая из кино и фотографии, зиждется на визуальном контенте. Визуальный контент рассчитан на более молодую аудиторию, которая ревниво следит за трендами и готова тратить деньги, чтобы им соответствовать. Поэтому именно Instagram становится сегодня главной площадкой для всех, кто претендует на статус селебрити, определяющей или как минимум транслирующей актуальные тренды, ценности, поведенческие и потребительские стратегии. Господство фото- и видеоконтента в новых медиа заставляет современных исследователей говорить о развитии «визуальных сетей» (visual networking) [12. Р. 12]. Визуальный контент, однако, был бы невозможен без интерфейса, чья визуализация стремится к максимальной эргономичности и интуитивности понимания. Такой интерфейс позволяет коммуникационной платформе безболезненно встроиться и в модные тенденции, и в жизненный мир индивида.

Потребность визуально ухватить мгновение, быть в тренде «здесь и сейчас» отражает жанр сториз, доступный во многих социальных сетях, но наибольшее значение имеющий как раз в Instagram. Сториз – это фото или видео, которое может быть отредактировано пользователем и выложено в социальной сети. Специфика сториз в том, что через сутки она исчезает из общего доступа. В отличие от обычных фото и видео, «навсегда» остающихся в профиле пользователя, сториз – жанр более легкий, удобный для схватывания мимолетного настроения, фиксации случайных наблюдений за окружающим миром и в этом смысле менее ответственный, расширяющий простор для творчества. Просмотр сториз позволяет подключиться к жизненному миру другого человека (коммуникация) и продемонстрировать свой (саморепрезентация) – с целью получения внимания, одобрения в виде ответных реакций, просмотров и т.д. Сториз идеально подходит для репрезентации стиля жизни (lifestyle), через который субъект формирует свой образ в собственных глазах и в глазах окружающих. Легкомысленность подобного «сетевого» конструирования обманчива – часто она скрывает за собой экзистенциальный проект в подлинно сартрианском смысле [13. Р. 99].

Создание собственного образа с помощью сторис облегчается встроенной функцией редактирования фото- и видеоконтента. Редактор максимально упрощен, но в то же время предоставляет достаточно средств, чтобы почувствовать себя начинающим журналистом, фотографом или даже медиахудожником. Такой эффект достигается за счет интуитивного понимания интерфейса со стороны пользователя, который почти сразу начинает чувствовать себя в нем как

рыба в воде. И это касается не только Instagram, но и любой другой социальной сети, которая пытается сделать фильтры между «виртуальным» и «реальным» максимально прозрачным, формируя гибридное пространство, с легкостью захватывающее жизненный мир современного человека.

Интерфейс различных социальных сетей формирует специфические жизненные миры пользователей, в которых он выступает регулятивным элементом, позволяющим реализовывать различные стратегии поведения. Одновременно благодаря интерфейсу незаметно формируются особые навыки и привычки пользователей, без которых осуществление этих стратегий было бы невозможно.

Виды неявного знания

Анализ кейсов показывает, что одно из важнейших условий успешности создания мира ИКТ-«гибридов» – формирование у пользователей привычек и навыков взаимодействия с интерфейсом. В этом случае особую актуальность приобретает создание условий для развития у них интуитивного понимания возможностей, которые они могут использовать в рамках коммуникационной платформы, формирование специфического набора знаний. Идея интерфейса как инструмента позволяет нам обратиться к концепции неявного знания, разработанной М. Полани [14]. Он исходит из того, что все наши знания могут быть разделены на две группы. К первым относятся те, которые представлены в явном виде. Это знание, которое может быть передано другим с помощью набора определенных символов. Для его освоения необходимо лишь следовать инструкциям и совершенно не обязательно непосредственно получать его в процессе совместной работы с другими людьми. Оно может быть описано на основе алгоритма. Ко второму типу относится неявное знание, которое нельзя передать при помощи набора определенных символов и алгоритмов. Оно может быть усвоено только в процессе непосредственной деятельности и обучения, «учиться на примере» [14. С. 87]. При ответе на вопрос, «используется ли в процессе взаимодействия с интерфейсом неявное знание», ответ кажется очевидным. Использование интерфейса связано с использованием алгоритмов. Каждый из пользователей мог бы прочитать «руководство пользователя» и опираться на знания, полученные в нем для осуществления своих коммуникативных целей. Поэтому взаимодействие с интерфейсом связано не с неявным знанием, а со знанием, которое может быть представлено в явном виде. Однако вопрос может быть немного сложнее.

Г. Коллинз в своей работе «Неявное и явное знание» [15] выделяет несколько уровней неявного знания. Первое – это «относительное» неявное знание. К нему относится такое знание, которым обладают отдельные люди и, в принципе, они могли бы о нем рассказать в явной форме, но в целом его проще освоить на практике, чем на основе рассказа. К нему может относиться, например, знание о том, где лежат какие-то вещи или специфические секреты мастерства при изготовлении различных предметов. В этом случае

«неявное знание» можно было бы алгоритмизировать. Это потребовало бы затраты огромного количества временных ресурсов и четкой фиксации огромного числа параметров, которые зачастую далеко не очевидны, но принципиально эта задача, по мнению Коллинза, решается. Второй тип – «соматическое (somatic) неявное знание». Это знание, которое мы получаем в процессе освоения различных навыков управления как своим телом, так и принятием решений на основе подобных навыков. Обучение езде и езда на велосипеде – типичный пример этого типа неявного знания [12. Р. 99]. Лишь в процессе обучения мы можем научиться езде на велосипеде, никакое описание того, каким образом необходимо сохранять баланс и не упасть, не поможет. Однако и это знание может быть представлено в форме алгоритма, который позволит создавать роботов, способных передвигаться на велосипеде и при этом сохранять баланс. В этом случае тот факт, что мы усваиваем какое-то знание лишь в процессе обучения, вовсе не гарантирует, что мы не можем его представить в форме набора алгоритмов, на основании которых другие это знание усвоят и реализуют в своей деятельности. Обычно под неявным знанием понимают именно эти две его формы, которые, в принципе, могут быть представлены в явном виде.

Г. Коллинз выделяет еще одну форму неявного знания – «коллективное неявное знание» (collective tacit knowledge). Именно оно является специфической человеческой способностью, которая отличает человека от других форм жизни, ведь люди «обладают уникальной способностью воспринимать правила окружающего общества – правила, которые меняются от места к месту, от обстоятельств к обстоятельствам и от времени к времени» [15. Р. 124]. В этом случае неявное знание, по мнению исследователя, заключено в языке и культурных правилах, которые мы можем усваивать в процессе своей деятельности. Для Коллинза «принципиальная особенность языка состоит в том, что он одновременно является социальным институтом», отмечает О.Е. Столярова, и «социальной практикой или просто практикой, потому что и практика, и словоупотребление всегда социальны, а социум представляет собой практики словоупотребления» [16. С. 45]. Именно этот тип неявного знания позволяет нам взаимодействовать с другими людьми, которые усваивают подобный же набор языковых и культурных правил.

Казалось бы, что все эти правила могут быть описаны в явном виде, подобная задача, к примеру, ставится перед исследованиями антропологов. Однако «коллективное» неявное знание обладает двумя важными особенностями. (1) С одной стороны, сама необходимость антропологического исследования предполагает, что в определенном социуме существует набор правил, которые в явном виде в этом обществе не артикулированы, но которым следуют члены этого общества. Изначально для членов данного общества антропологи – «злоумышленники», «не люди, призраки, невидимки» [17. Р. 412]. Для описания этих знаний необходимо освоить как язык общности, так и способы поведения, лишь после этого антрополог

сможет попытаться «интерпретировать» правила и каким-либо образом их описать. Но это описание ему приходится делать не на языке изучаемой общности, а на языке другой (своей) общности, что, с одной стороны, ведет к искажениям, а с другой стороны, не даст применить описываемые правила на практике. В этом случае алгоритмизированное описание правил оказывается неточным, и не позволяет нам их применять, что отличается от ситуации при описании «относительного» и «соматического» неявного знания. Применяться они могут только в процессе непосредственной деятельности. (2) С другой стороны, эти правила позволяют формировать новые правила, которые отличаются от предшествующих. Именно поэтому существующие в обществе правила могут меняться не только от территории к территории, но и от времени ко времени. Они включают в себя механизмы порождения и трансформации используемых правил и общественной жизни. Типичным примером подобной трансформации выступает процесс изменения в поведении высшего слоя мирян в странах Запада [18].

Аргументы (1) и (2) позволяют говорить о том, что важной особенностью «неявного коллективного знания» становятся его социальная природа и возможность его формирования и применения в процессе различных социальных взаимодействий. К примеру, поведение водителей, едущих в плотном потоке автомобилей, регулируется правилами дорожного движения, но само их применение требует от водителей постоянного изобретения на данном участке дороги коллективно принимаемых способов поведения, которые позволяют не попасть в аварию. В этом случае они опираются на правила дорожного движения, существующие общественные и языковые конвенции и принятые в данном обществе правила порождения правил. Если один из участников знаком с правилами дорожного движения, но не знаком с правилами порождения правил, он может создавать опасность для других участников дорожного движения.

Интерфейс как механизм производства «коллективного неявного знания»

Данная классификация неявного знания позволяет по-новому посмотреть на ИКТ-«гибриды», в особенности связанные с осуществлением коммуникационных процессов. «Относительное» неявное знание всегда присутствует в ИКТ-«гибридах» в явном виде. Ведь действия в нем требуют осуществления определенного набора алгоритмов. Даже если для пользователей они являются интуитивно понятными, они все равно могут быть описаны в явном виде в различных источниках. «Соматическое» неявное знание пока в них вообще не представлено, ведь человек не имеет специфического опыта телесного нахождения в подобных пространствах. Хотя, конечно же, в рамках разработки различных пространств «виртуальной реальности» можно представить существование набора «вселенных», в которых пользователь сможет получить «соматическое» неявное знание, возможно, отличающееся от получаемого за пределами «виртуаль-

ной реальности». Однако даже в столь экзотичных случаях «соматическое неявное знание» будет опираться на набор существующих алгоритмов, прописанных программистами в программном коде.

Проведенный в разделе case-studies анализ интерфейсов различных социальных платформ показал, что каждый из них формирует специфическую среду общения, свой мир. При этом интерфейс оказывается структурой, которая (а) является набором специфических знаковых маркеров, алгоритмов и устройств, (б) позволяющих пользователям определенным образом удовлетворять свои потребности. Однако в рамках формирования коммуникационных ИКТ-«гибридов» интерфейс, к помощи которого всегда прибегали вполне конкретные пользователи, оказывается механизмом формирования их коллективного опыта взаимодействия в данном пространстве. В каждом случае это позволяет формировать специфические правила коммуникации, а сам он выступает механизмом, при помощи которого эти правила создаются и изменяются. В этом случае интерфейс, который сам является в явном виде описанным алгоритмом, позволяет производить не только структуры мира, но и набор реализуемых пользователями практик. Благодаря ему можно также создавать правила порождения практик, которые самим интерфейсом предусмотрены не были, ведь создаваемые правила опираются на используемые различными участниками платформ коммуникативные стратегии. Описание же практик формирования коммуникативных стратегий требует нового языка, отличного от языка описания интерфейса. В итоге интерфейс может быть представлен как «машина» по производству «коллективного неявного знания», позво-

ляющего трансформировать опыт участников коммуникативных платформ. Удобный для производства «коллективного неявного знания» интерфейс помогает развиваться коммуникационной платформе и создавать новые значения и ценности, тогда как плохо воспринимаемый интерфейс может вести к ее исчезновению.

Заключение

В результате можно констатировать, что неявное знание оказывается одним из важнейших элементов коммуникации в пространстве ИКТ-гибридов. Оно связано с использованием интерфейса, который позволяет формироваться специфическим областям опыта пользователей. Интерфейс становится структурой, которая не только обеспечивает участие в работе коммуникационных платформ, но и формирует вокруг них особый «жизненный мир». При этом интерфейс позволяет создавать механизмы трансформации опыта пользователей и дает им возможность самостоятельно формировать правила поведения и решения задач, которые формируются в процессе их коммуникационного взаимодействия, т.е. создавать специфические условия для производства «коллективного неявного знания». В результате именно интерфейс определяет, каким образом может быть сконструировано пространство ИКТ-«гибрида» и вырабатывает своеобразный механизм формирования договоренностей о возможных способах изменения правил поведения на платформе и конструирования подходов к ее развитию.

ЛИТЕРАТУРА

1. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешнее расширение человека / пер. с англ. В. Николаева. М. : Кучково поле, 2011. 464 с.
2. Latour B. We Have Never Been Modern. Cambridge, MA : Harvard University Press, 1993. 157 p.
3. Law J. After Method. Mess in Social Science Research. London and New York : Routledge, 2004. 200 p.
4. Вахштайн В. Социология вещей и «поворот к материальному» в социальной теории // Социология вещей. Сборник статей под редакцией В. Вахштайна. М. : Издательский дом «Территория будущего», 2006. С. 7–39
5. Tiwana A., Konsynski B., Bush A.B. Research Commentary – Platform Evolution: Coevolution of Platform Architecture, Governance, and Environmental Dynamics // Information Systems Research. 2010. Vol. 21, № 4. P. 675–687.
6. Baldwin C.Y., Woodard C.J. The architecture of platforms: a unified view // Gawer A. (ed.) Platforms, Markets and Innovation. Cheltenham, UK • Northampton, MA, USA : Edward Elgar, 2009. P. 19–45
7. Cramer F., Fuller M. Interface // Fuller M. (ed.) Software Studies. A Lexicon. Cambridge, MS : The MIT Press, 2006. P. 149–153.
8. Хайдеггер М. Бытие и время / пер. В.В. Библихина. СПб. : Наука, 2002. 451 с.
9. Хайдеггер М. Вопрос о технике / пер. В.В. Библихина // Время и бытие. Статьи и выступления. СПб. : Наука, 2007. С. 306–330.
10. Chaffey D. Global social media research summary. URL: <https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/> (дата обращения: 19.10.2019)
11. Weber S. Imaging, Keyboarding, and Posting Identities: Young People and New Media Technologies // Buckingham D. (ed) Youth, Identity, and Digital Media. Cambridge, MA : The MIT Press, 2008. P. 25–48.
12. Cinque T. Changing Media Landscapes. Australia : Oxford University Press, 2015. 288 p.
13. Qi J., Monod E., Fang B., Deng S. Theories of Social Media: Philosophical Foundations // Engineering. 2018. Vol. 4. P. 94–102.
14. Полани М. Личностное знание. На пути к подкритической философии / пер. с англ., общ. ред. В.А. Лекторского, В.И. Аршинова. М. : Прогресс, 1985. 344 с.
15. Collins H. Tacit and Explicit Knowledge. Chicago; London : The University of Chicago Press, 2007. 200 p.
16. Столярова О.Е. Третья волна исследований науки как философское обоснование STS // Логос. 2018. Т. 28, № 5. С. 29–52.
17. Geertz C. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight // The Interpretation of Cultures. Selected essays by Clifford Geertz New York : Basic Books, 1973. P. 412–453.
18. Элиас Н. О процессе цивилизации. Социогенетическое и психогенетическое исследование. Т. 1: Изменения в поведении высшего слоя мирян в странах Запада / пер. А.М. Руткевич. М.; СПб. : Университетская книга, 2001. 332 с.

Статья представлена научной редакцией «Философия» 13 июля 2020 г.

Tacit Knowledge in Internet Communication: Interface as a Machine for Tacit Knowledge Production
Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal, 2020, 460, 77–83.
DOI: 10.17223/15617793/460/9

Evgeniy V. Maslanov, Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences (Moscow, Russian Federation). E-mail: evgenmas@rambler.ru

Artem M. Feigelman, Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod (Nizhny Novgorod, Russian Federation). E-mail: artf1986@gmail.com

Keywords: Internet; Internet communication; social networks; interface; tacit knowledge.

The study is supported by the Russian Foundation for Basic Research, Project No. 18-311-00187.

The article aims to analyze the use of tacit knowledge in Internet communication. The authors note that the use of new information and communication technologies and communication platforms plays a special role in modern Internet communication. To identify the specifics of the formation of Internet communication, the authors consider communication platforms as “hybrids”, which include actions of many actors existing in different registers: actions of programmers and various participants in the communication platform; lines of program code; many servers; communication devices of individual users; wires and electromagnetic waves, making it possible to transmit a signal; content that exists at the platform. On this basis, the authors infer that platform users participating in communication are always limited by the mechanisms of its functioning. The analysis of the functioning of interfaces, carried out on the basis of the concept of instrumentality by M. Heidegger, made it possible to conclude that interfaces act not only as tools. They become structures that allow the formation of the users’ “lifeworld”, as well as their behavioral habits. This conclusion was confirmed by a study of the functioning of such communication platforms as Facebook, VK, Instagram. A case study showed that the most important condition for the successful creation of ICT “hybrids” is the formation of user habits and skills of interaction with the interface. As a result of the analysis, the authors infer that the use of tacit knowledge plays a special role in this process. In the analysis of this knowledge, the authors rely on M. Polanyi’s concept and its development in G. Collins’s works that specify “relative” implicit knowledge, “somatic implicit knowledge” and “collective tacit knowledge”. The authors reveal the specifics of the use of implicit knowledge in Internet communication. As a result, they infer that “relational” implicit knowledge is always present in ICT “hybrids” in an explicit form. At this stage of technological development, “somatic” tacit knowledge is not represented in hybrids at all because a person does not yet have a specific experience of being physically in such digital spaces. However, based on the analysis of communication platforms, it can be concluded that the interface can be represented as a “machine” for the production of “collective tacit knowledge”, which allows transforming the experience of participants in Internet communication. A convenient interface for the production of “collective tacit knowledge” helps users to create new meanings and values, while a poorly perceived interface forces users to look for other ways of Internet communication. Hence, the authors conclude that the interface in communication platforms forms the mechanisms for transforming user experience and enables them to independently establish rules of behavior and problem solving within the framework of Internet communication, that is, to create specific conditions for the production of “collective tacit knowledge”.

REFERENCES

1. McLuhan, M. (2011) *Ponimanie media. Vneshnee rasshirenie cheloveka* [Understanding the media. The extensions of man]. Translated from English by V. Nikolaev. Moscow: Kuchkovo pole.
2. Latour, B. (1993) *We Have Never Been Modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
3. Law, J. (2004) *After Method. Mess in Social Science Research*. London; New York: Routledge.
4. Vakhshytayn, V. (2006) Sotsiologiya veshchey i “povorot k material’nomu” v sotsial’noy teorii [Sociology of things and the “turn to the material” in social theory]. in: Vakhshytayn, V. (ed.) *Sotsiologiya veshchey* [Sociology of things]. Moscow: Izdatel’skiy dom “Territoriya budushchego”. pp. 7–39
5. Tiwana, A., Konsynski, B. & Bush, A.B. (2010) Research Commentary – Platform Evolution: Coevolution of Platform Architecture, Governance, and Environmental Dynamics. *Information Systems Research*. 21 (4). pp. 675–687.
6. Baldwin, C.Y. & Woodard, C.J. (2009) The architecture of platforms: a unified view. In: Gawer, A. (ed.) *Platforms, Markets and Innovation*. Cheltenham, UK; Northampton, MA, USA: Edward Elgar. pp. 19–45.
7. Cramer, F. & Fuller, M. (2006) Interface. In: Fuller M. (ed.) *Software Studies. A Lexicon*. Cambridge, MS: The MIT Press. pp. 149–153.
8. Heidegger, M. (2002) *Bytie i vremya* [Being and Time]. Translated from German by V.V. Bibikhin. St. Petersburg: Nauka.
9. Heidegger, M. (2007) *Vremya i bytie. Stat’i i vystupleniya* [Time and Being. Articles and speeches]. Translated from German. St. Petersburg: Nauka. pp. 306–330.
10. Chaffey, D. (2020) *Global social media research summary*. [Online] Available from: <https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/>. (Accessed: 19.10.2019).
11. Weber, S. (2008) Imaging, Keyboarding, and Posting Identities: Young People and New Media Technologies. In: Buckingham, D. (ed) *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge, MA: The MIT Press. pp. 25–48.
12. Cinque, T. (2015) *Changing Media Landscapes*. Australia: Oxford University Press.
13. Qi, J., Monod, E., Fang, B. & Deng, S. (2018) Theories of Social Media: Philosophical Foundations. *Engineering*. 4. pp. 94–102.
14. Polanyi, M. (1985) *Lichnostnoe znanie. Na puti k podkriticheskoy filosofii* [Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy]. Translated from English. Moscow: Progress.
15. Collins, H. (2007) *Tacit and Explicit Knowledge*. Chicago; London: The University of Chicago Press.
16. Stolyarova, O.E. (2018) The Third Wave of Science Studies as a Philosophical Justification for STS. *Logos*. 28 (5). pp. 29–52.
17. Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures. Selected essays by Clifford Geertz*. New York: Basic Books. pp. 412–453.
18. Elias, N. (2001) *O protsesse tsivilizatsii. Sotsiogeneticheskoe i psikhogeneticheskoe issledovanie* [The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations]. Vol. 1. Translated from English by A.M. Rutkevich. Moscow; St. Petersburg: Universitetskaya kniga.

Received: 13 July 2020