

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Методологические основания исследования субъекта информационных технологий

Долинина Марина Владимировна

Аспирант

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский факультет, Москва, Россия
E-mail: dolinina@gmail.com*

Реальность искусственных объектов (артефактов), внутри которой существует человек, является реальностью его отчужденных, опредмеченных возможностей. Человеческие возможности накладывают ограничения на свойства возможных артефактов, но вместе с тем и артефакты, обретшие реальное существование, накладывают ограничения на круг возможных человеческих действий и на человеческое представление о своих собственных возможностях. В нашей работе речь пойдет об отдельной области искусственного, об области, условно и в общем обозначаемой, как «виртуальность». Виртуальность является результатом разработки высокотехнологичных продуктов, предполагающих взаимодействия человека «с» и «посредством» цифровых устройств. Реализация взаимодействия человека и машины представляет собой создание специальных средств, позволяющих человеку в качестве специфического субъекта, присутствовать и действовать в виртуальности. В результате разработки таких средств, технически реализуются представления о человеке, его способностях, возможностях и задачах. Эти представления, в свою очередь, оказывает обратное влияние на представление субъекта о самом себе. Функции, предположенные, заявленные, как необходимые для реализации, и, в конечном итоге, реализованные позволяют выделять и анализировать обозначенного субъекта (которого мы в дальнейшем будем называть субъектом информационных технологий, или IT-субъектом).

Современные представления о субъекте информационных технологий сформированы на основе парадигмы, которая сложилась на заре компьютерной эры. Массовое распространение персональных компьютеров с почти одновременным вовлечением пользователей в компьютерную коммуникацию и возросшие вычислительные возможности компьютерного оборудования, сделали актуальной и, в конечном итоге, первостепенной, задачу по адаптации компьютерного интерфейса к потребностям пользователя. Требование «простоты» использования повлекло за собой перемещение фокуса внимания разработчиков с собственно машин в область человеческого «измерения». Проектирование человеко-машинного взаимодействия все более опирается на принципы промышленного дизайна, ориентированного на пользователя. В ходе поиска успешных дизайнерских решений, происходит теоретическая кристаллизация представлений об основах компьютерной коммуникации. Проблематизируются понятия «деятельность», «потребности», «взаимодействие», «окружающий мир». Обнаруживается необходимость в концептуальном осмыслении взаимосвязи человека и окружающего мира. С одной стороны, это вопрос определения статуса «виртуальных» предметов и поиска сущностных сходств и различий между «реальной» и «виртуальной» предметностью. С другой стороны, это вопрос об «устройстве» (или «природе») человеческого восприятия и прочих когнитивных способностей, если шире – сознания. Вместе с тем, наглядно обнаружи-

ваются затруднения при попытке провести демаркационную линию между «миром» и «субъектом». Новые зримые возможности конструирования человеческого опыта приводят к необходимости искать ответ на вопрос о том, что такое опыт как таковой и в чём заключается его конструирование?