



Высшая школа экономики  
Факультет креативных индустрий



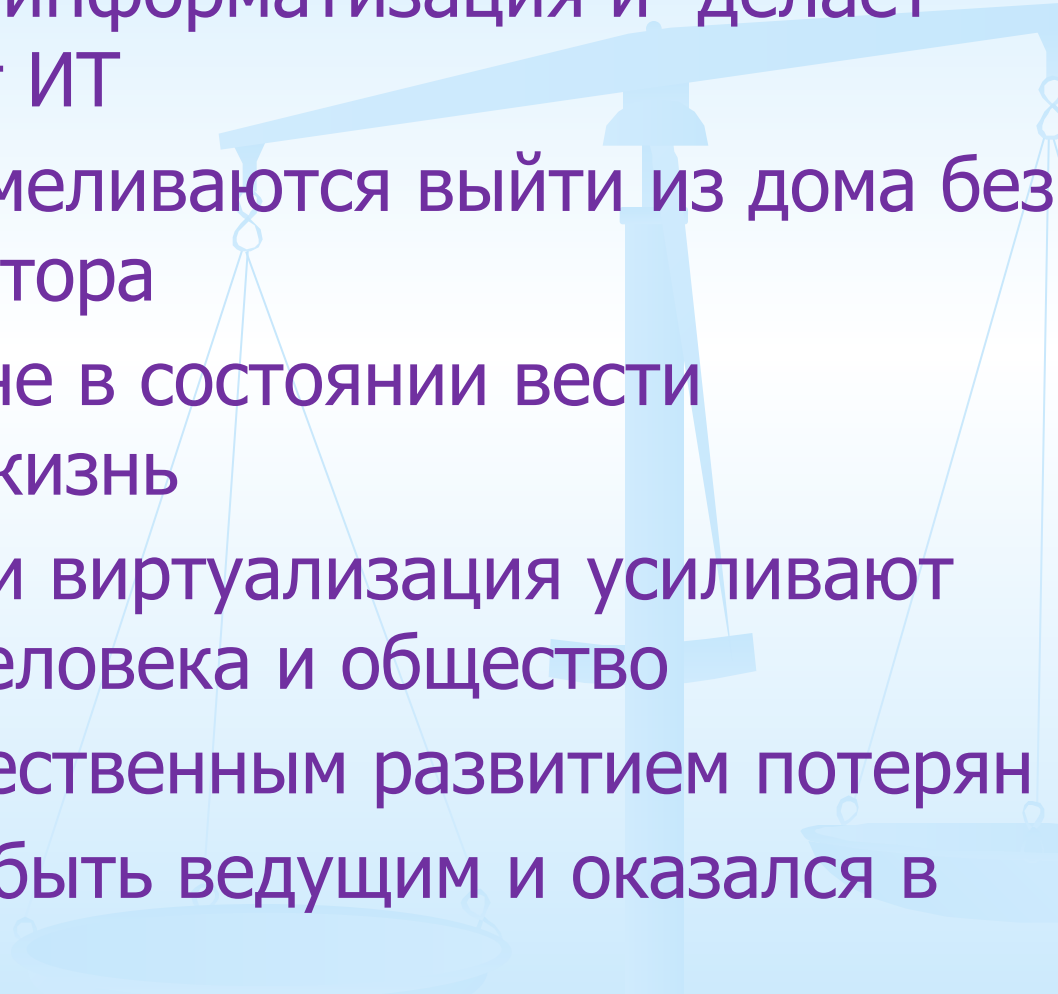
# МЕДИЙНАЯ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ: СТРАТЕГИЯ НА ОПЕРЕЖЕНИЕ

Ю.М. Батурин  
(Факультет журналистики МГУ)

II Всероссийская научно-практическая конференция  
«Медийная и информационная грамотность в  
России: полидисциплинарный взгляд»

Москва, 20 ноября, 2024

# РИСКИ НОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

- Мы стали верить, что с помощью ИТ можем управлять миром и собственной жизнью
  - Иллюзию создает информатизация и делает нас зависимыми от ИТ
  - Многие уже не осмеливаются выйти из дома без телефона и навигатора
  - Без ИТ мы почти не в состоянии вести самостоятельную жизнь
  - Информатизация и виртуализация усиливают свое влияние на человека и общество
  - Контроль над общественным развитием потерян
  - Человек перестал быть ведущим и оказался в роли ведомого
- 

# УМНАЯ СРЕДА ЖИЗНИ

- Умный дом
  - Умный город
  - Умный регион
- Человек живет в открытом мире. Количество объектов, которые его окружают, бесконечно



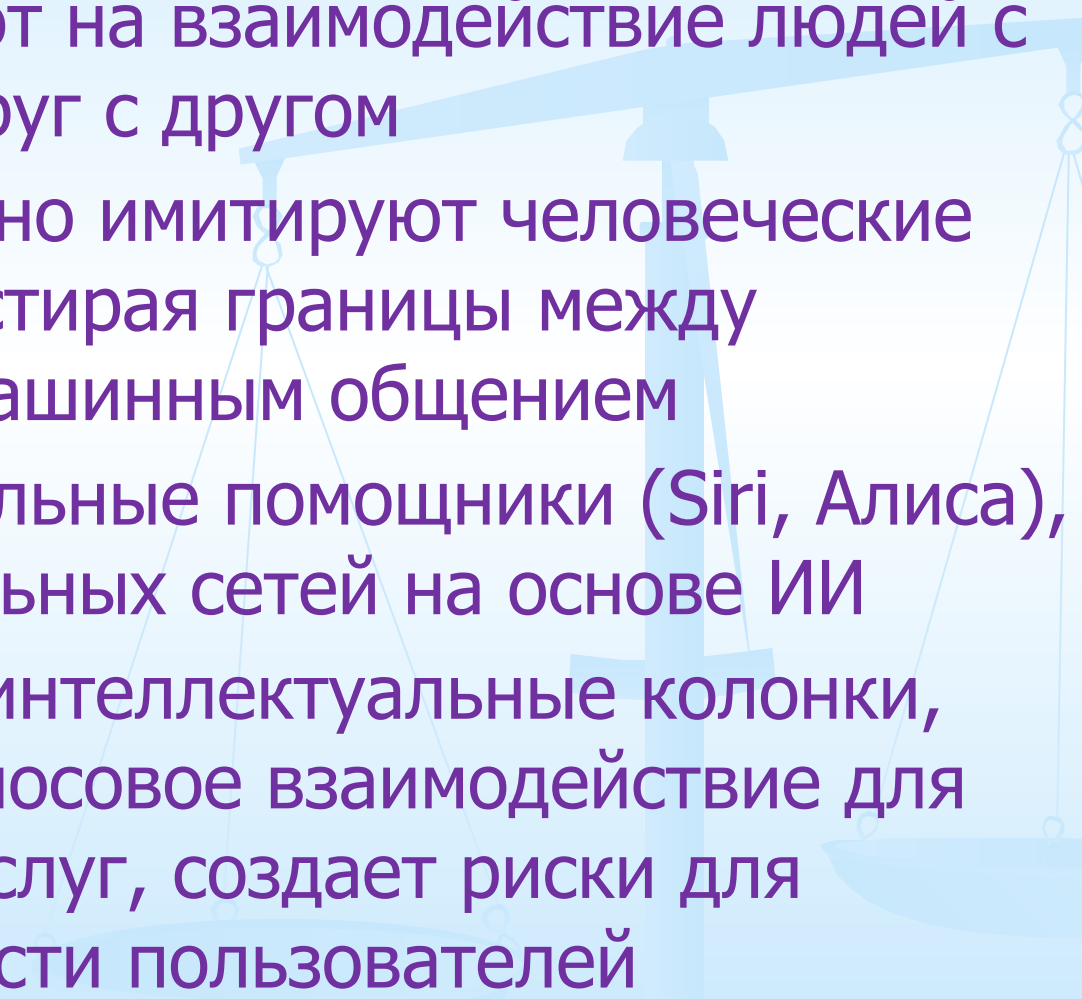
# ПРЕОБРАЗОВАНИЕ РЕАЛЬНОСТИ

- **2024:** Google – смартфоны Pixel 9,
- Apple – iPhone 16
- Samsung – телефон Galaxy S24
- Новые функции камер позволяют пользователям редактировать фото- и видеоизображения, что прежде было доступно только профессионалам
- Способность преобразовывать реальность (восприятие ее)
- Ряд информационных продуктов (включая ИИ) создаются открытым кодом

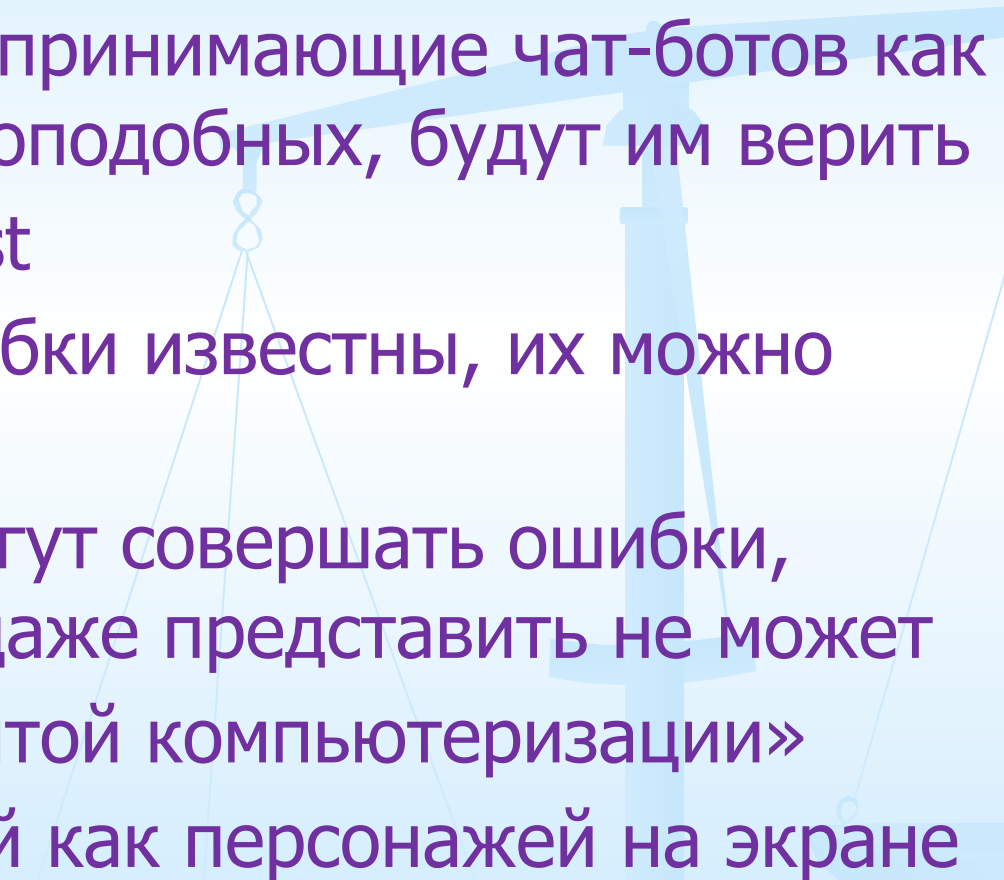


Роб Гонсалвес

# НОВАЯ ЭРА КОММУНИКАЦИЙ

- Широкая интеграция систем IT + AI
  - Опосредование взаимодействие людей
  - Технологии влияют на взаимодействие людей с информацией и друг с другом
  - Системы ИИ искусно имитируют человеческие взаимодействия, стирая границы между человеческим и машинным общением
  - Голосовые виртуальные помощники (Siri, Алиса), алгоритмы социальных сетей на основе ИИ
  - Интеграция ИИ в интеллектуальные колонки, использующие голосовое взаимодействие для предоставления услуг, создает риски для конфиденциальности пользователей
- 

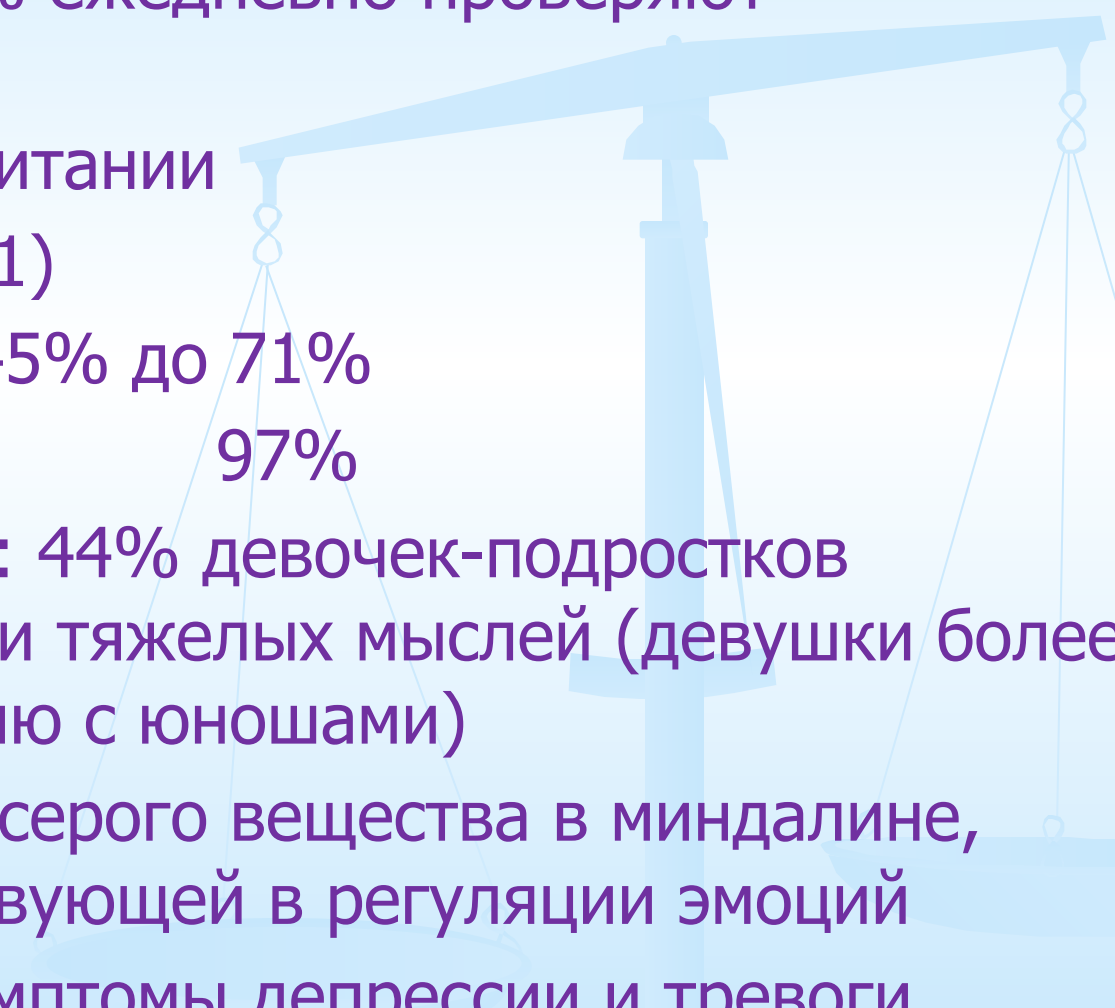
# НОВАЯ ЭРА КОММУНИКАЦИЙ

- Люди приписывают ИИ человеческие качества (антропоморфизм)
  - Пользователи, воспринимающие чат-ботов как разумных человекоподобных, будут им верить
  - Errare humanum est
  - Человеческие ошибки известны, их можно остерегаться
  - Умные машины могут совершать ошибки, которые человек даже представить не может
  - Феномен «предвзятой компьютеризации»
  - Восприятие людей как персонажей на экране
- 

# «МНОГОЗАДАЧНОСТЬ СМИ»

- Гиперссылки, уведомления и подсказки в потоке цифровых медиа, побуждают взаимодействовать с несколькими информационными входами одновременно ( «многозадачность СМИ» )
- «Многозадачность СМИ» вызывает дефицит внимания, снижение самоконтроля информационного вознаграждения, импульсивное принятие решений и снижение успеваемости
- Последствия многозадачного поведения детей и подростков: снижение вовлеченности в учебу, сокращение времени на нормальную жизнь офлайн, нарушение сна, уменьшение возможностей для творческого развития

# СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

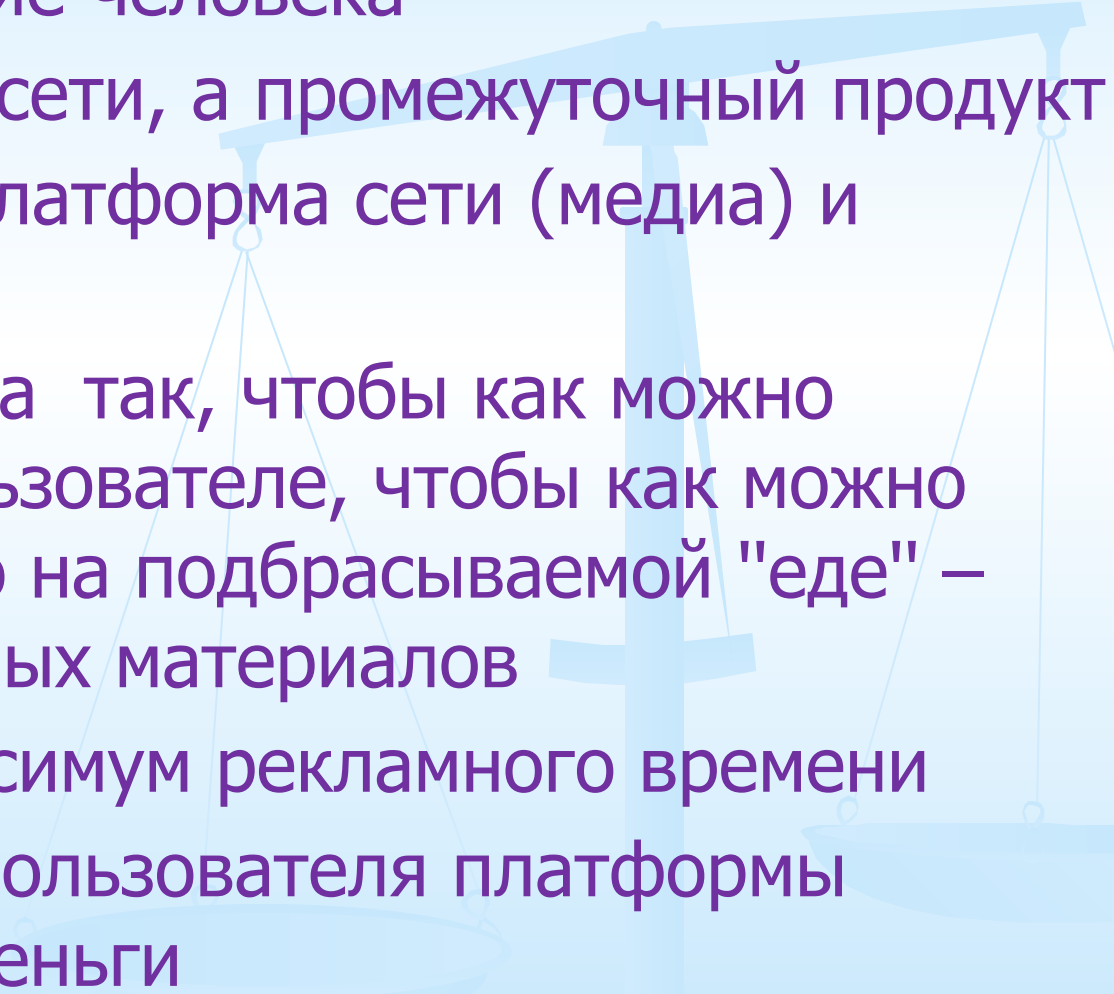
- Социальные медиа – революция в коммуникации
  - 2010 – бурный рост платформ для общения
  - Данные по США: 80% ежедневно проверяют социальные сети
  - Данные по Великобритании (2011 – 2021)
    - взрослые - рост с 45% до 71%
    - возраст 16 - 44 97%
  - Данные по Норвегии: 44% девочек-подростков страдают от стресса и тяжелых мыслей (девушки более уязвимы по сравнению с юношами)
  - Уменьшение объема серого вещества в миндалине, области мозга, участвующей в регуляции эмоций
  - Перерыв снижает симптомы депрессии и тревоги
- 



Алё! «СЛУЖБА СПАСЕНИЯ»?  
Мой папа вошёл в сеть  
и не может выйти!...



# ЧЕЛОВЕК – НЕ АКТОР СЕТИ

- Социальные сети разрабатывались не для общения, а с целью максимально долго удерживать внимание человека
  - Человек – не актер сети, а промежуточный продукт
  - Главные акторы – платформа сети (медиа) и рекламодатели
  - Платформа задумана так, чтобы как можно больше знать о пользователе, чтобы как можно дольше держать его на подбрасываемой "еде" – просмотре интересных материалов
  - Цель – продать максимум рекламного времени
  - Время и внимание пользователя платформы конвертируются в деньги
- 

# ЧЕЛОВЕК КАК ЗВЕНО АЛГОРИТМА

- Пользователь платформы намеренно вовлекается в алгоритмы зависимости
- Документы, обнародованные Frances Haugen (США, компания Meta\*) – утечка  $10^4$  внутренних документов: уровень достижений поддерживался негативными эффектами интенсивного употребления подростками Инстаграма\*\* без к.-л. попыток их компенсировать (коммерческие интересы важнее)
- Цель – извлечение денег

-----  
\* Запрещена в России

\*\* С марта 2022 заблокирована в России

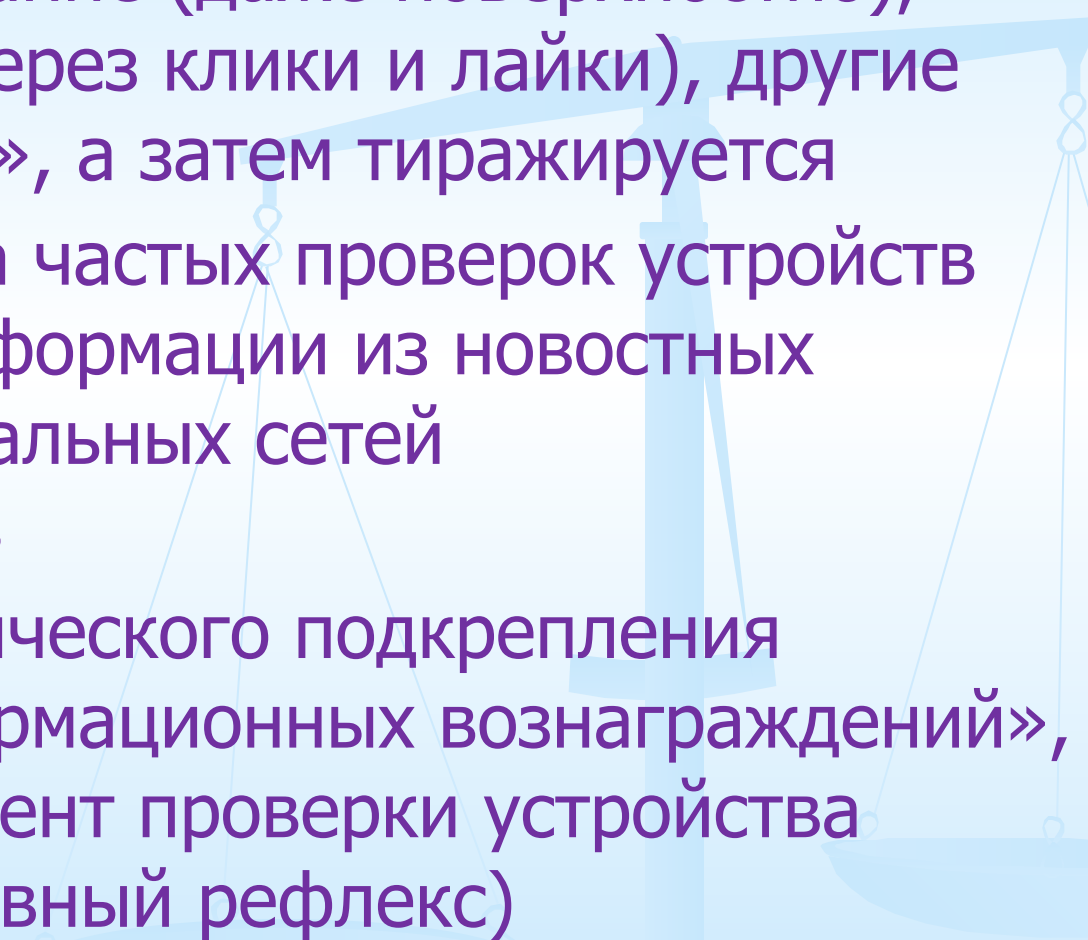
# «ЦИФРОВОЕ ОТВЛЕЧЕНИЕ»

- «Цифровое отвлечение» в Сети – бомбардировка подсказками и уведомлениями – влечет разделение внимания и снижение способности к концентрации на конкретной задаче («дефицит внимания»)
- «Перегрузка внимания» возникает, когда требования виртуальной среды превышают ресурсы внимания
- Феномен «непрерывного частичного внимания» (НЧВ) – постоянное разделение и переключение внимания на множество задач или стимулов без полного погружения
- Является симптомом перегрузки внимания
- Последствия НЧВ негативно сказываются на когнитивных способностях, а также ведет к снижению производительности труда, ухудшению памяти и повышению уровня стресса

# ПОДМЕНА СЕМАНТИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ

- Память о фактах заменяется памятью об источниках информации (информационная зависимость от интернета)
- «Трансактивная» память меняет свою природу:
  - интернет не возлагает на пользователя никакой ответственности за сохранение информации для других (как требуется в человеческих обществах)
  - онлайн-поиск увеличивает чувство многознания, хотя интернет лишь восполняет незнание (граница между возможностями человека и устройств становится неразличимой)

# IT КАК «МЕХАНИЗМ ПРИТЯЖЕНИЯ»

- Саморазвивающийся «механизм притяжения»: захватывает внимание (даже поверхностно), регистрируется (через клики и лайки), другие «цифровые следы», а затем тиражируется
  - Возникла культура частых проверок устройств для получения информации из новостных агрегаторов, социальных сетей или мессенджеров
  - Результат поведенческого подкрепления с помощью «информационных вознаграждений», получаемых в момент проверки устройства (своего рода, условный рефлекс)
- 

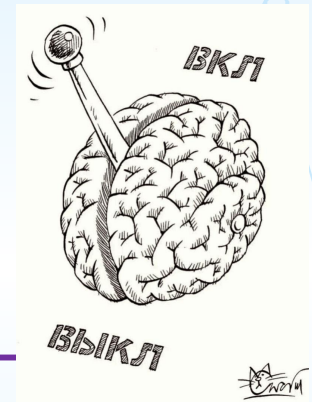
# «ЦИФРОВАЯ ДЕМЕНЦИЯ»

- Чрезмерное использование ИТ изменяет структуру и функции мозга, приводит к когнитивным нарушениям, напоминающими наблюдаемым при деменции (эти эффекты часто наблюдаются у молодых людей, у которых обычно не ожидается возрастной нейродегенерации)
- Цифровая деменция включает потерю памяти, дефицит внимания, снижение способности к общению и нарушение способности принимать решения

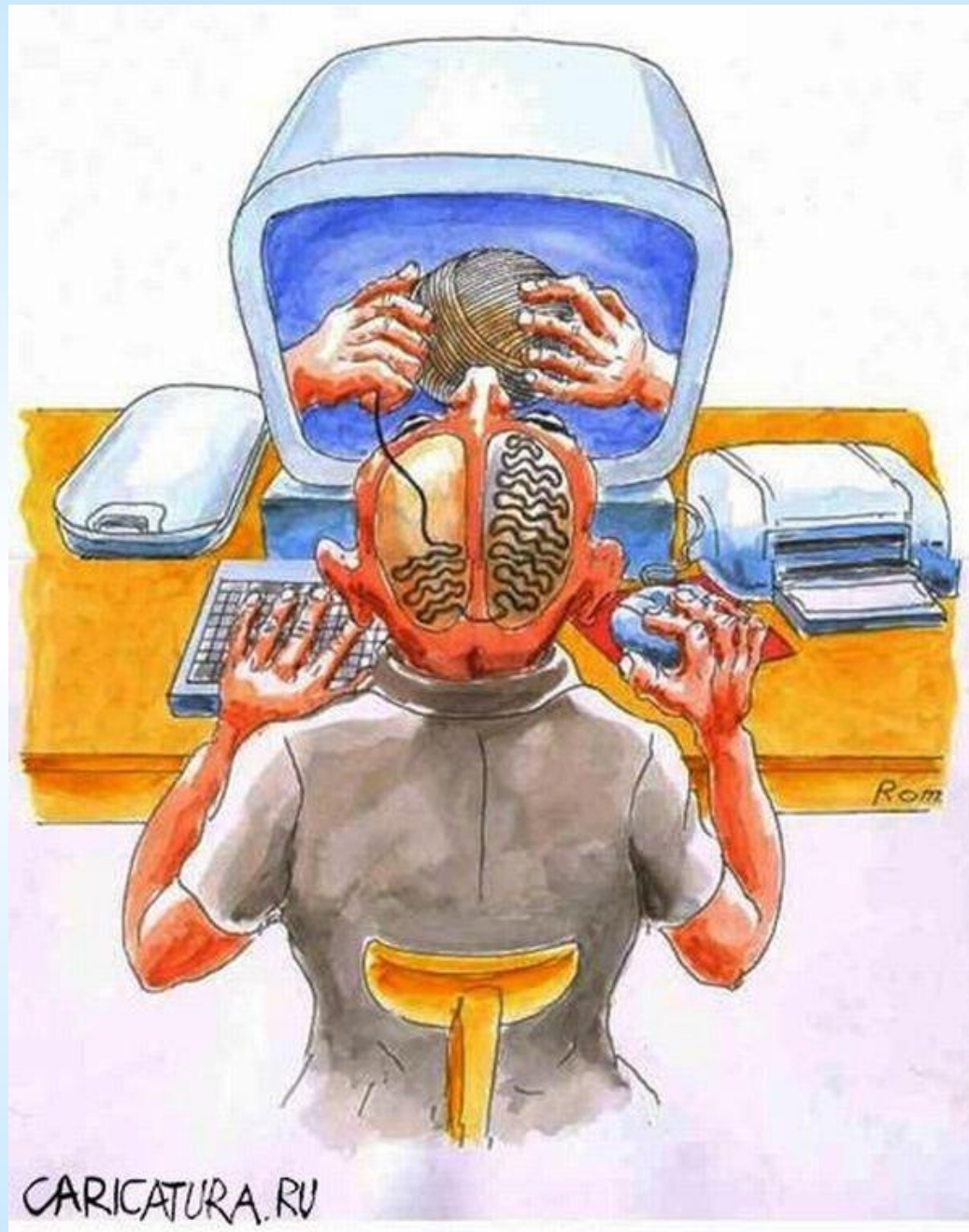


# ВЛИЯНИЕ ИТ НА МОЗГ

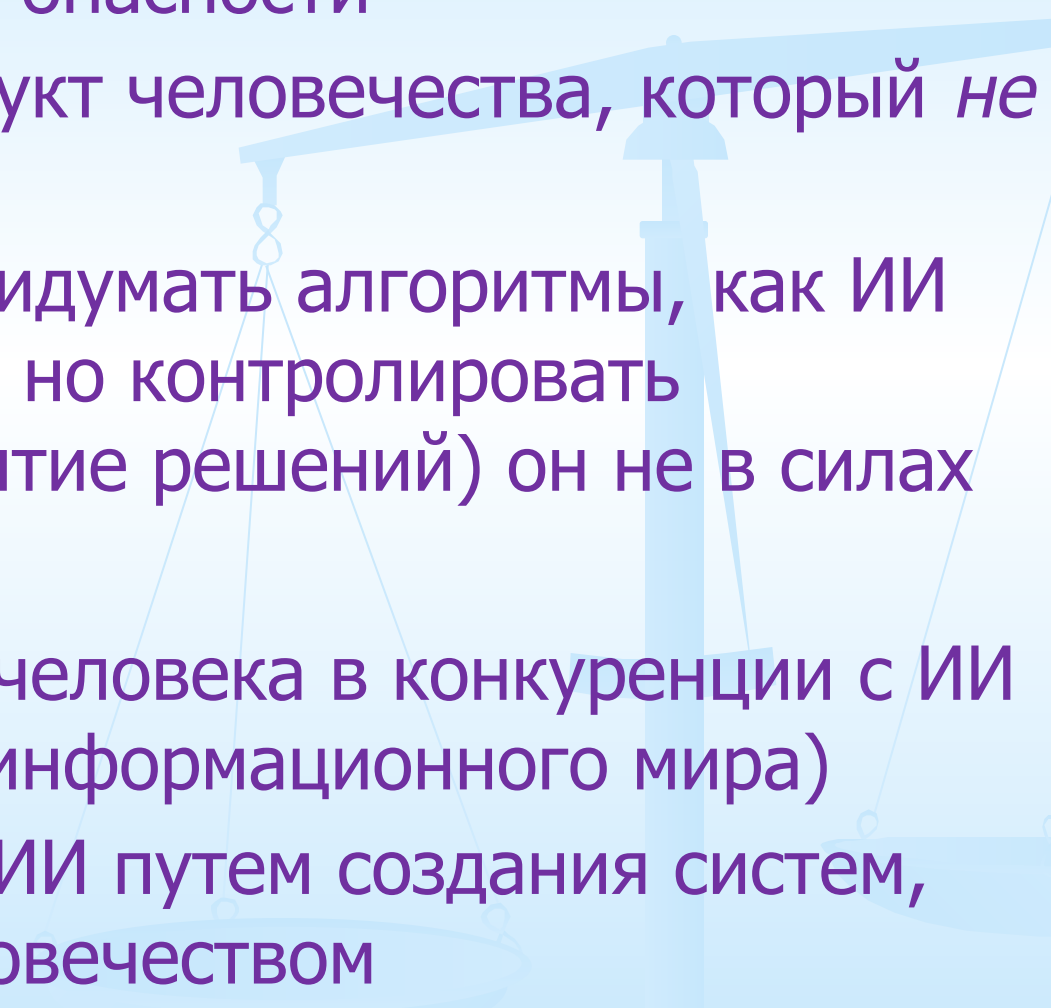
- Длительное использование ИТ влечет снижение плотности серого вещества в передней поясной извилине коры головного мозга, ответственной за когнитивную и эмоциональную сферу
- Интернет может вызывать острые и продолжительные изменения в сфере мышления, как следствие изменений в мозге, влияющих на способность к вниманию и памяти, а также на социальные взаимодействия
- Нейронные изменения способны изменить как структуру, так и функционирование головного мозга, что потенциально в будущем изменит нашу социальную ткань
- Но ИТ-системами человек может управлять



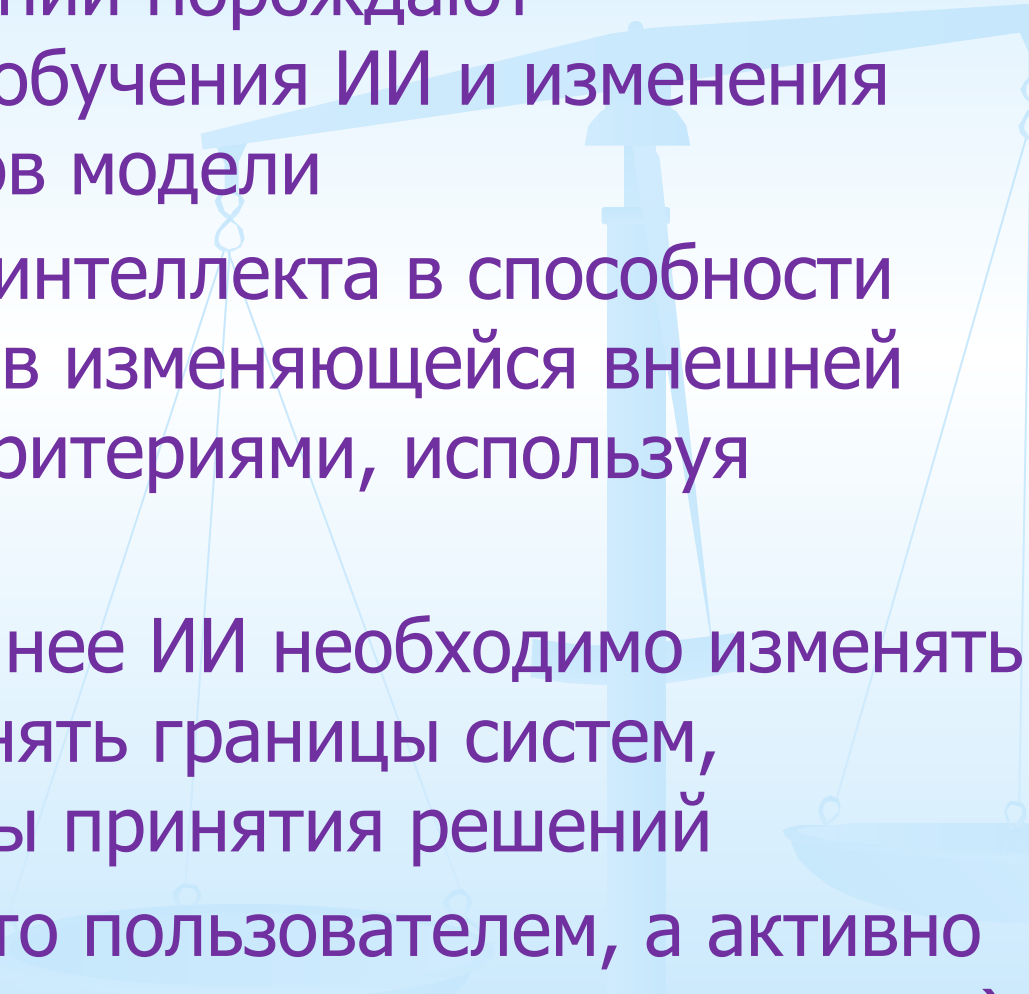




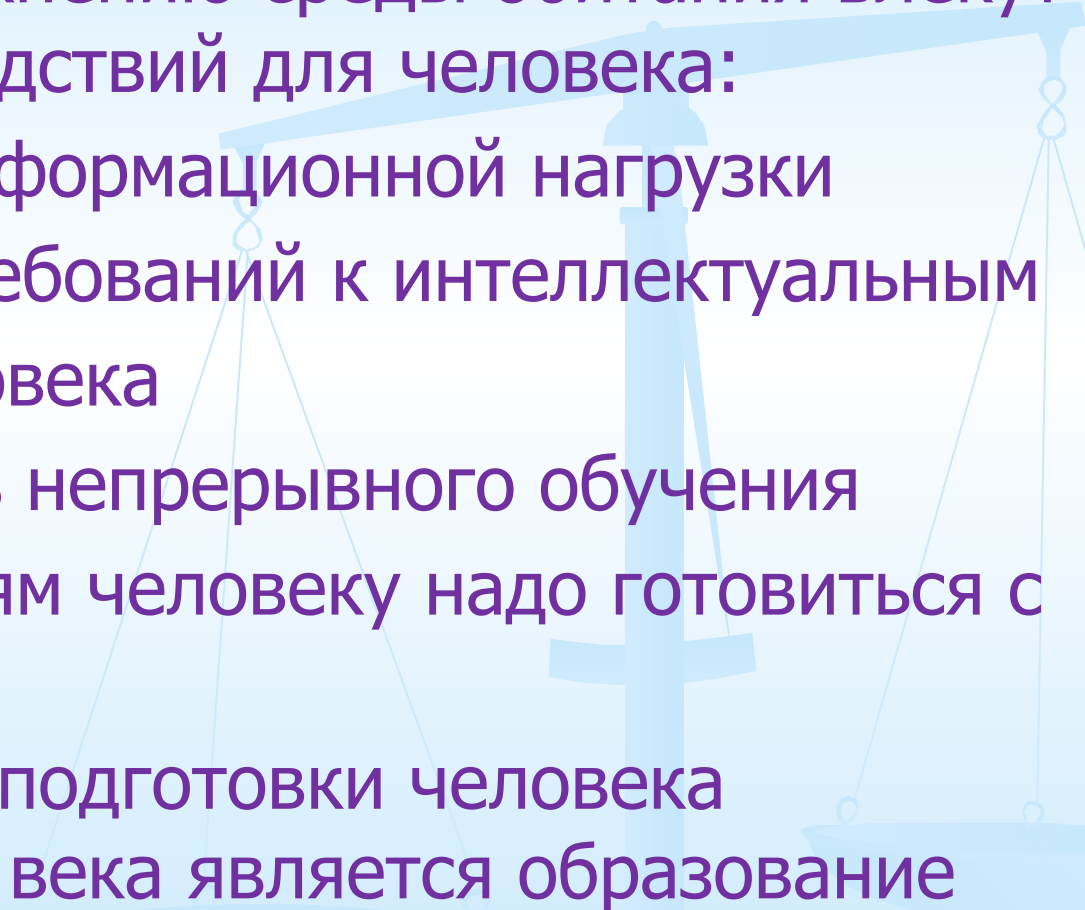
# ПЕРВЫЙ ПОЛУУПРАВЛЯЕМЫЙ ОБЪЕКТ

- Управление – искусство на «лезвии бритвы» извлекать из инновации преимущества, минимизируя риск опасности
  - ИИ – первый продукт человечества, который *не вполне* управляем
  - Человек может придумать алгоритмы, как ИИ следует «думать», но контролировать результаты (принятие решений) он не в силах
  - Два сценария:
    - усиление позиций человека в конкуренции с ИИ (очеловечивание информационного мира)
    - усиление позиций ИИ путем создания систем, управляющих человечеством (расчеловечивание)
- 

# КТО В ЧЕМ СИЛЬНЕЕ

- Сила ИИ – в принятии решений при статичном окружении
  - Изменения в окружении порождают необходимость переобучения ИИ и изменения значимых параметров модели
  - Сила естественного интеллекта в способности принимать решения в изменяющейся внешней среде с нечеткими критериями, используя интуицию
  - Чтобы оставаться умнее ИИ необходимо изменять окружение – т.е. менять границы систем, критерии и принципы принятия решений
  - Нужно быть не просто пользователем, а активно менять мир (что и делается, но для развлечения)
- 

# К ЧЕМУ НАДО ГОТОВИТЬСЯ С ДЕТСТВА

- Действия по усложнению среды обитания влекут ряд серьезных последствий для человека:
    - Увеличение информационной нагрузки
    - Увеличение требований к интеллектуальным качествам человека
    - Необходимость непрерывного обучения
  - К таким изменениям человеку надо готовиться с детства
  - Ключевой фактор подготовки человека информационного века является образование
- 

# ОБУЧАТЬ КОНТРОЛИРОВАТЬ СРЕДУ

- Представление о том, что человек осуществляет эффективный контроль над компьютерными системами, – преувеличение
- Человек должен повышать уровень контроля технологии
- Правительство Великобритании – ответ (II-2024) на парламентский доклад об ИИ: «значимый контроль со стороны человека д.б. обеспечен посредством соответствующего **обучения** людей»
- Какова цель образования сегодня?
- Как поставлено обучение медиаграмотности?
- Каким должно стать образование?

# ЕСТЬ ЛИ СТРАТЕГИЯ

- Федеральный закон "О стратегическом планировании в Российской Федерации" от 28.06.2014 N 172-ФЗ
- Статья 18.1. Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации (введена Федеральным законом от 03.07.2016 N 277-ФЗ)
- 5. Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации содержит:
  - 1) описание вызовов, ограничений и рисков, оценку текущего состояния, основных проблем, тенденций и возможных сценариев научно-технологического развития РФ
- Статья 22. Прогноз НТР РФ (в ред. Федерального закона от 17.02.2023 N 28-ФЗ)

# СТРАТЕГИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

*Национальный проект «Образование»*. Цели:

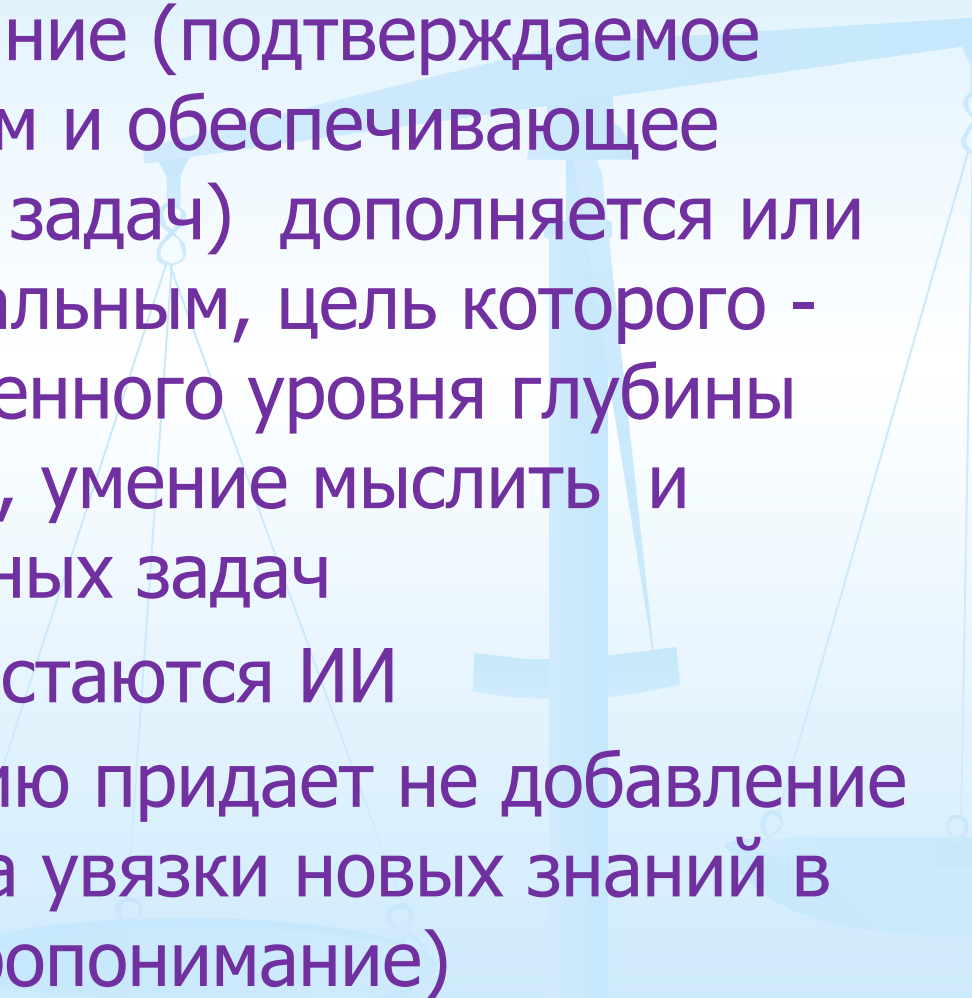
- обеспечение глобальной конкурентоспособности российского образования, вхождение РФ в число 10 ведущих стран мира по качеству образования
- воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов РФ, исторических и национальных традиций
- **«Цифровая образовательная среда»**. Направлен на создание и внедрение в образовательных организациях цифровой образовательной среды, а также обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования
- Подготовка к сегодняшнему дню. **Не стратегия!**

# СПРЕСОВАННАЯ ЭПОХА

- «Компрессия времени» (С.П. Капица)
- Взрывное развитие науки и техники
- Раньше: удвоение объема новых знаний – столетия
- Сегодня: половина (в физике – 80%) научных знаний человечества производится за время жизни одного поколения
- Требования к образованию другие
- **Чему учить?**
- Учить тому, что в сжатом времени сохраняется (инварианты) – философия, история, математика, науки о жизни, результаты фундаментальной науки
- Учить не помнить, а понимать



# КАКИМ ДОЛЖНО СТАТЬ ОБРАЗОВАНИЕ

- Постоянно изменяющееся (без потери качества) в соответствии с переменами внешней среды
  - Шаблонное образование (подтверждаемое аттестатом, дипломом и обеспечивающее решение шаблонных задач) дополняется или сменяется индивидуальным, цель которого - достижение определенного уровня глубины понимания предмета, умение мыслить и решение нестандартных задач
  - Шаблонные задачи остаются ИИ
  - Ценность образованию придает не добавление новой информации, а увязки новых знаний в единую систему (миропонимание)
- 

# СТРАТЕГИЯ ОБУЧЕНИЯ

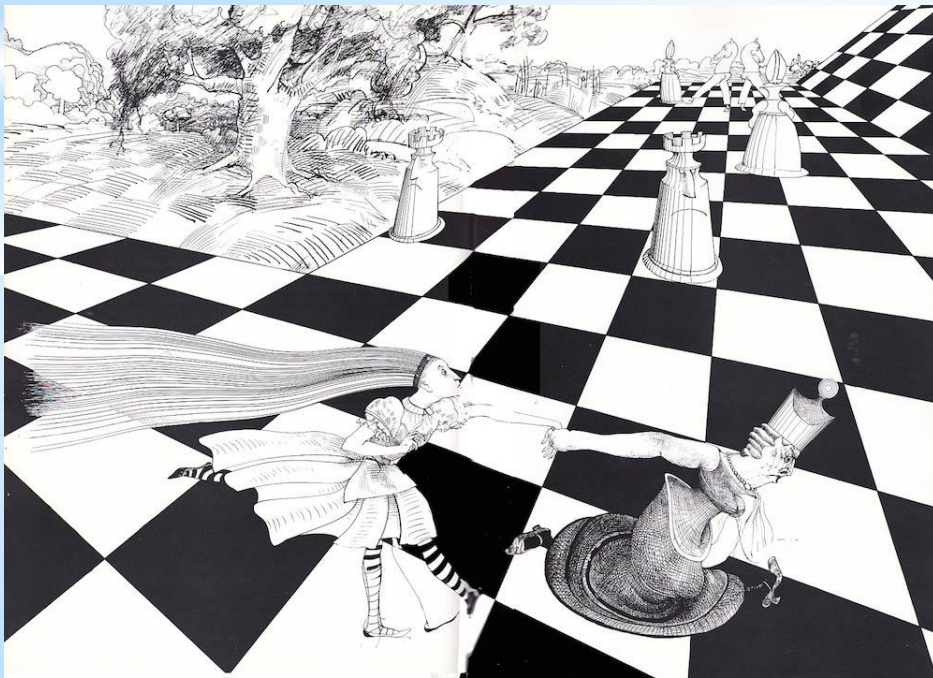
- Как учить?
- Учить(ся) всю жизнь, начиная с детства
- «Когда студенты приходят в институт, ими занимаются ученые. Этим самым они не только учат студентов, но увеличивают свои знания. Ничто так не заставляет идти вперед, как обучение других»  
(П.Л. Капица)
- Самоподдерживающийся механизм инд. обучения



# ПОЧЕМУ НУЖНА СТРАТЕГИЯ НА ОПЕРЕЖЕНИЕ?



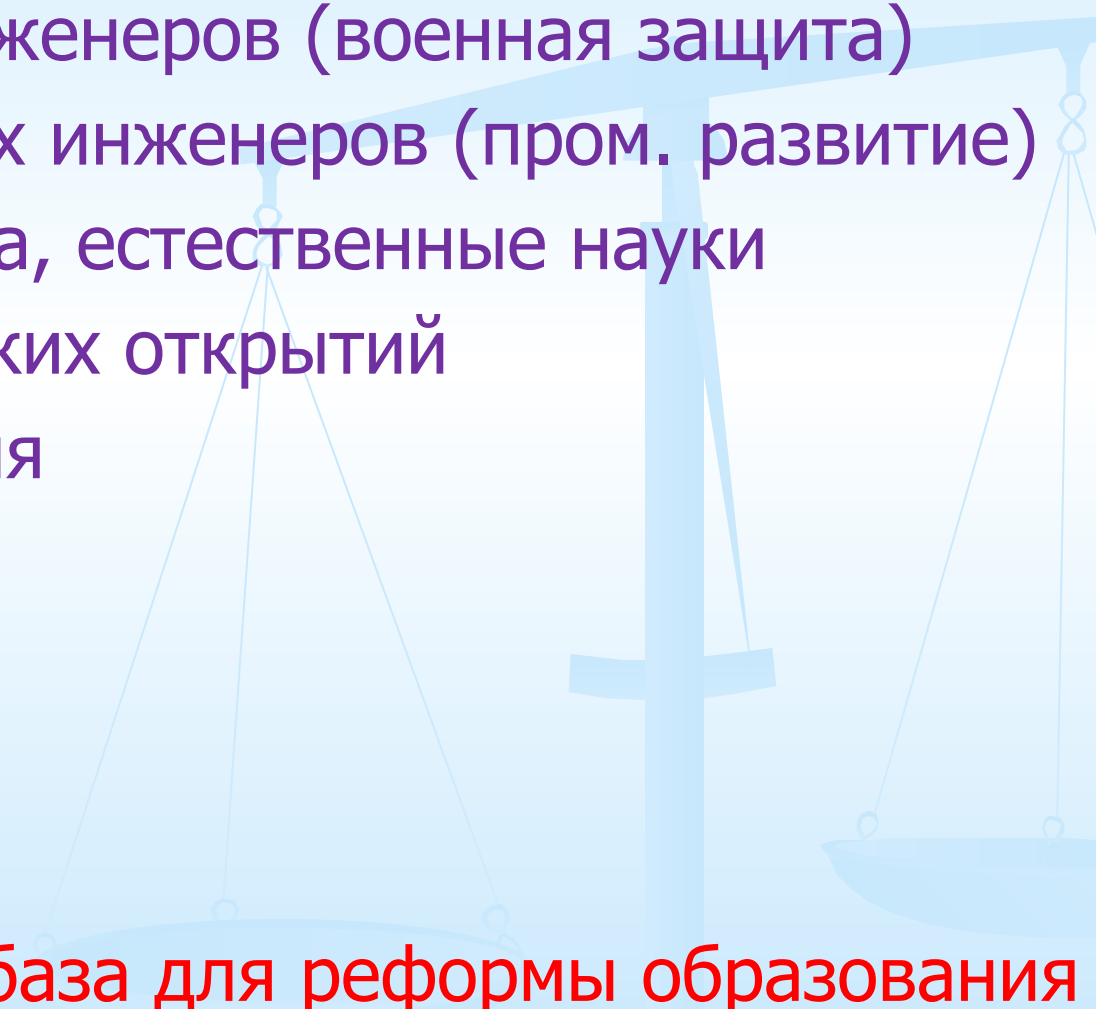
“Какая медлительная страна! – вскричала Королева. – Здесь, знаешь ли, приходится бежать со всех ног, чтобы только остаться на том же месте. Если же хочешь попасть куда-то в другое место, тогда нужно бежать по меньшей мере вдвое быстрее!”



*(Льюис Кэрролл.  
Алиса в  
Зазеркалье)*

©Ralph Steadman, 1967

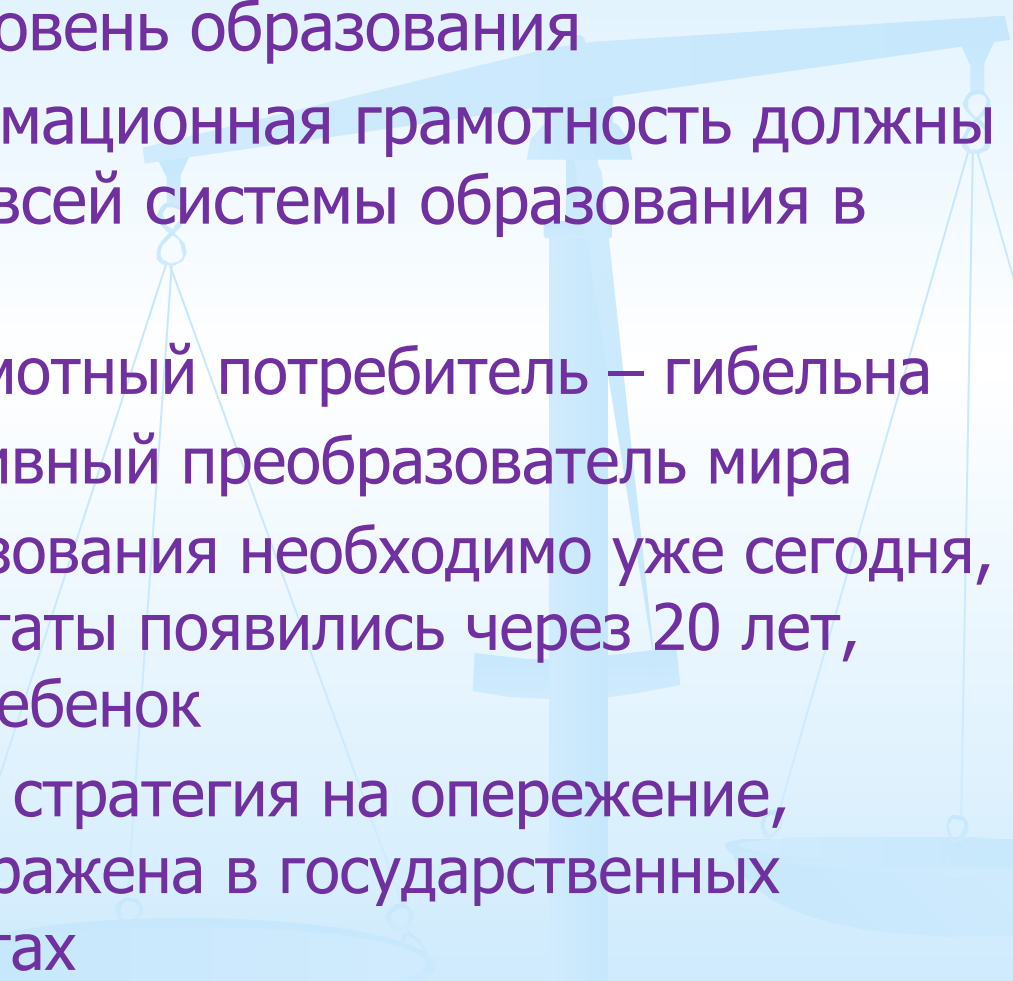
# СМЕНА ДОМИНАНТЫ

- Грамота
  - Арифметика
  - Корпус военных инженеров (военная защита)
  - Корпус гражданских инженеров (пром. развитие)
  - Математика, физика, естественные науки
  - Эпоха географических открытий
  - История, философия
  - Право
  - Инженерные науки
  - Экономика
  - Менеджмент
  - МЕДИАГРАМОТА – база для реформы образования
- 

# ВЫВОДЫ О РЕАЛЬНОСТИ ИНФОМИРА

- Очень много говорится, о преимуществах мира ИТ+ИИ
- Слишком мало говорится о влиянии на нас ИТ + ИИ
- Ничего не говорится об опасностях мира ИТ + ИИ
- ИТ-компании используют в коммерческих целях алгоритмы, формирующие зависимость
- Человек вовлекается в алгоритмы с негативными для себя последствиями
- ИТ-компании контролируют поведение людей в течение нескольких часов ежедневно
- Опасная проблема: люди с огромными властью и богатством принимают решения о том, что публиковать для общества, исходя из частных интересов
- ИТ, ИИ и социальные медиа следует использовать для коммуникаций, а не для бездумного потребления выставленного там контента

# ВЫВОДЫ О СТРАТЕГИИ ОБРАЗОВАНИЯ

- Человек сможет контролировать мир ИТ + ИИ, только меняя среду своего обитания
  - Для этого необходимо иметь существенно более высокий, чем сейчас уровень образования
  - Сегодня медиа и информационная грамотность должны стать базой для смены всей системы образования в стране
  - Цель образования – грамотный потребитель – гибельна
  - Цель образования – активный преобразователь мира
  - Начинать реформу образования необходимо уже сегодня, со школы, чтобы результаты появились через 20 лет, когда ИИ будет уже не ребенок
  - Такова образовательная стратегия на опережение, которая должна быть отражена в государственных стратегических документах
- 

# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

