

***Виртуализация современного мира: раздвоение реальности.***

За несколько десятилетий мир изменился координально. Если раньше человеческая жизнь протекала в трехмерной системе координат, определяющей четырехмерное пространство, то сейчас пространство как минимум пятимерно и в системе координат к времени и протяженности добавилась новая координата, отмеряющая биты.

На данный момент совокупность интернета со всем комплексом средств массовой коммуникации представляет собой чрезвычайно мобильную и по своим масштабам универсальную систему регуляции жизни социума. Изучение интернета – это изучение динамической социальной проблемы, которое требует целого комплекса социологических методов, таких как контент-анализ, методы социальной кибергеографии, математической теории информации. Такой комплексный подход позволяет охватить целый спектр вопросов, возникающих при изучении интернета. Изучение влияния киберпространства и в частности интернета на реальность или трансформации реальности под воздействием киберпространства требует исследования коммуникационных процессов, связывающих реальность и киберпространство.

Феномен возникновения Интернета можно рассматривать как следствие виртуализации общества. Возможность получения максимально приближенных к реальности данных об объекте, которые в совокупности составляют его образ, стала качественно новым аспектом информатизации общества. Понимая под виртуализацией, любое замещение реальности её симуляцией (образом), необязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности (нематериальность воздействия, условность параметров, эфемерность),

возникает вопрос: является ли виртуализация информационным процессом и если да, то каковы его основные характеристики?

Исходя из того, что любая операция над информацией называется информационным процессом, отметим, что любой информационный процесс подразумевает несколько составляющих. Во-первых, входящую информацию, то есть информацию, которую система воспринимает от окружающей (или использующей её) среды. Во-вторых, систему, в-третьих, выходящую информацию.

Главная составляющая в процессе виртуализации – система из нескольких компонент. В первую очередь это не информационные технологии, а интеллект и воображение человека. Такие современные философы, как Нельсон Гудмэн и Ричард Рорти, считают все миры - не только мир рассказов и фильмов - возможными символическими конструктами. Каждый мир создается из предыдущего мира (миров), и всякий процесс миротворения идет путём композиции и декомпозиции предыдущего материала, повторений или создания новых моделей, путем вычеркиваний и дополнений, организации и упорядочивания различных аспектов этого мира (миров). Френсис Хемит считает, что идея виртуальной реальности родилась только благодаря тому, что некогда эволюция знаковых систем искусства привела к созданию кинематографа, соединившего в себе живопись, дизайн, драму, танец, музыку, фотографию и многое другое.\* По мнению психолога Н. Носова любое творчество - это и есть переход в мир виртуальной реальности\*. Соглашаясь с перечисленными авторами, можно подчеркнуть, что именно человек - основной компонент системы создающий образы, новые технологии компонент второстепенный, но преобразующий сам результат процесса и его форму.

Рассматривая общество как открытую информационную систему, элементами которой являются люди, информационные процессы могут быть

---

\* Hammet F. Virtual reality. - New York, 1993.

\* Н.А. Носов "Психологические виртуальные реальности". - М.: Ин-т человека РАН, 1994.

разделены на внутренние (мышление) и внешние (коммуникации). Виртуализация, с одной стороны, - это процесс внешний (замещение информации в любой форме образом с помощью информационных технологий, структурирование и трансформация образов при использовании коммуникационных сетей), с другой стороны, - это процесс внутренний, так как только от человека зависит восприятие полученного образа – извлечение из него информации.

Результатами процесса виртуализации являются постоянно меняющимся киберпространство и медиапространство.

Термин “*киберпространство*” для обозначения всей совокупности информации, содержащейся в компьютерных сетях, ввел в употребление Уильям Гибсон (William Gibson) в романе “Нейромант”, а журнал Wired Magazine сделал модным. Если ранее результатом процесса виртуализации становились художественные миры, то сейчас результат виртуальная реальность, построенная с помощью новых компьютерных методов и технологий, зависящая от их дальнейшего развития. На сегодняшний день Интернет в той или иной мере является глобальным информационным пространством, которое можно рассматривать как единое “псевдопространство” – в виде информационной проекции реального пространства, объединяющей все существующие телекоммуникационные и информационные сети. Формирование глобальных информационных сетей стало прямым следствием компьютерных технологий, поэтому глобальное информационное пространство носит, прежде всего, кибернетический (компьютерный) характер. В настоящее время понятие киберпространства используется для обозначения совокупности всех электронных систем, то есть фактически для обозначения глобального информационного объёма.

Однако настоящее киберпространство — виртуальный мир информации и интерактивной деятельности в Интернете только впереди. Проект с названием «Язык обработки графов» (Graph Evaluation Language, GEL) нацелен на создание технологии, которую можно будет использовать

для построения многопользовательских трехмерных миров общения в Интернете. Цель проекта создать почти осязаемую среду, которая в корне изменит способ общения людей.

Сам термин киберпространство подразумевает рассмотрение данного результата виртуализации как пространства, а, следовательно, требует применения соответствующих методов. Киберпространство подразумевает наличие некоего мира, обладающего протяженностью и метрикой, представленного в сознании - вполне возможно, в сознании разных людей представленного по-разному. Главная особенность киберпространства в том, что расстояние в традиционном понимании для него не имеет никакого значения. Существуют различные научные подходы к изучению Интернета, но самым интересным, по нашему мнению, является подход с применением методов географических исследований. Это направление исследований получило название “кибергеографии” (cybergeography) или виртуальной географии (virtual geography). Существуют два подхода к определению расстояния в киберпространстве. Первый – время соединения между двумя компьютерами может считаться способом определения расстояния, зарубежные исследователи создают на основе этого подхода трехмерные древовидные карты киберпространства. Вторым подходом – “теория информационной связности”, так как все информационные серверы соединены друг с другом многочисленными информационными ссылками. Гиперссылки обеспечивают информационное единство интернета. Расстояние в данном случае – среднее количество переходов по ссылкам, которое необходимо, чтобы достигнуть определенного сайта. Вторым подходом, по нашему мнению, не отражает реальной ситуации, так как каждый информационный ресурс, помещен в те или иные поисковые системы (понятие среднего теряет смысл). Более того, чтобы отсчитывать расстояние необходимо определить точку отсчёта, что крайне затруднительно. Сеть, породившая интернет, её начало, до сих пор является секретной американской разработкой, а структура паутина (WWW-всемирная мировая

паутина) не подразумевает начала и конца. Анализируя глобальную сеть Internet, современные исследователи используют понятие "ризомы" для раскрытия сущности её устройства и функционирования. Специфическое понятие постмодернистского дискурса заимствовано Жилем Делезом и Феликсом Гваттари из ботаники, где оно означало определенное строение корневой системы, характеризующейся отсутствием центрального стержневого корня и состоящей из множества хаотически переплетающихся, периодически отмирающих и регенерирующих, непредсказуемых в своем развитии побегов. В самом широком смысле "ризомы" может служить образом постмодерного мира, в котором отсутствует централизация, упорядоченность и симметрия.

Но главной характеристикой киберпространства является не протяженность, а связность и содержательная полнота, т.е. отражение всех позиций и точек зрения. Киберпространство социально, так как наполнено людьми – точнее, образами людей, которые порождены текстами, видео- и аудиоинформацией, изображениями.

Изучение киберпространства как пространства социального, с одной стороны, подразумевает анализ содержания, следовательно, работы с гипертекстом, с другой стороны изучение гипертекста – изучение связи киберпространства и реальности. Основной информационный процесс, связывающий реальность и киберпространство, - это процесс изменения информации в гипертекст. Гипертекст – форма представления информации в Интернете. Данная форма подразумевает наличие текста, изображений, аудиоинформации, гиперссылок, оформленных единым языком создания web - документов (*html - Hypertext Markup Language*)\*. Если ранее, не обладая знаниями, невозможно было представить себе написание подобных документов, то сейчас наличие огромного количества программ – web редакторов сделало это простым для любого пользователя, а не только

---

\* Гипертексты (нелинейные произвольно составленные структуры), которые можно рассматривать как порождение современной культуры постмодерна, приобрели массовую популярность. Так, широкую известность получила построенная как гипертекст книга М.Павича "Хазарский словарь"

профессионала. Доступность позволила максимально ускорить темпы роста количества личных web-ресурсов, где люди представлены не во всей своей субъектности, а редуцированно: как набор продуцированных ими самими (или другими людьми о них) текстов, насыщенными дополнительными элементами. А.В. Емелин пишет о том, что цитатный подход заложен в самую основу применяемого во всемирной паутине языка *html*, ведь его основа – ссылки, которые есть не что иное, как указатели на смежные тексты, высказывания, источники и т.п., одним словом – цитаты в той или иной ипостаси. Гипертекст децентрирован по своей природе – стержневая идея неизбежно рассеивается в бесконечности кросс-референтных ссылок. Что касается безграничности гипертекста, то на нее указывают принципиально неограниченные масштабы виртуального пространства глобальной сети. Здесь трудно согласиться с автором. Во-первых, основой языка *html* являются не ссылки, а тэги языка. Язык, как и любой язык программирования, имеет четкие правила его использования и жесткую структуру документа. То, что видит пользователь, лишь умело или не умело созданная иллюзия. Поэтому стержень гипертекста – язык, с помощью которого текст создается. Столь же спорным является утверждение автора о цитатности интернета. Ссылки связывают документы и необходимы в цитатах, именно за счёт них, в интернете просто нет. Гипертекст в идеале позволяет связывать текст, аудиоинформацию, графические образы и другие формы информации в осмысленное целое, ориентированное не столько на конкретные слова, сколько на идеи и образы. В обычном гипертексте понятие информационной единицы может быть сформулировано предельно широко. В качестве материала, составляющего содержание, может выступать: документ, абзац, рисунок, анимация и пр. Гипертекст – язык общения человека с машиной и без этого диалога Интернет не был бы средством коммуникации. М.Надин в статье “One cannot interact” пишет о том, что язык из нолей и единиц и правил булевой алгебры есть язык общения между

пользователем и машиной.\* Поэтому, по нашему мнению, в силу выше перечисленного, ошибочным является рассмотрение киберпространства (и, как следствие, Интернета) как самостоятельного явления. Это продукт работы колоссального количества людей, управляемый и контролируемый. Причем гипертекст, как и любой текст, можно рассматривать в качестве объективированного (но опосредованного) отражения интересов сторон, участвующих в процессе общения друг с другом. Анализ текстов позволяет исследователю с той или иной долей уверенности судить о поведении, политике и т.д. участников. В этом смысле гипертекст может быть также интересен, как и текст обычный. Реальные люди, представленные в интернете гипертекстами, значительно отличаются от самих себя в действительности. Причём то, насколько образ и человек идентичны, зависит не только от него самого, но и от специфики восприятия образов, созданных подобным образом. Если обобщить, то вопрос прозвучит следующим образом: каково соотношение (искусственного) киберпространства и реального. Есть две крайние позиции. Первая: киберпространство является абсолютно самостоятельным явлением, то есть может существовать независимо от реального пространства. Согласно второй позиции, киберпространство является только информационной проекцией деятельности структур реального пространства. По нашему мнению, вторая позиция более обоснована, хотя в самом киберпространстве существует ряд объектов, которые не имеют аналога в реальном мире, более того киберпространство искусственно поддерживается и развивается реальным пространством, поэтому говорить о нем как о самостоятельном явлении не представляется возможным. Ж.Бодрийяр пишет: "Человеческое, слишком человеческое и Функциональное, слишком функциональное действуют в тесном сообщничестве: когда мир людей оказывается проникнут

---

\* "In the analog world, direct interaction is still sometimes possible. In the digital realm, a language (of two digits, 0 and 1) and a grammar (boolean logic) stands between the user and the hardware" (M. Nadin, One cannot not interact, in Knowledge-based Systems (special edition, Clarisse Siekenius de Souza, Ed.). Amsterdam: Elsevier Science Publishers. Vol. 14/8, 5 December 2001, pp. 437-440 )

технической целесообразностью, то при этом и сама техника обязательно оказывается проникнута целесообразностью человеческой - на благо и во зло". Слишком тесны взаимосвязи реальности и киберпространства. И если киберпространство не может существовать без реальных людей, то люди могут обойтись без киберпространства.

Человек проник во многие области познания реальности, ему известны физические законы, он осваивает полёты в космос, куда можно двигаться человеческой мысли – познавать и осваивать информационное пространство, которое не ограничено территориями и не изведено. Киберпространство – иллюзия, всюду проникающая и изменяющая отношение человека к реальности. При этом ценность реальной жизни для очень многих постоянных пользователей снижается до пограничной отметки, когда возвращаться к обыденной жизни становится все труднее и труднее с каждым днем. Вопрос в том, как сохранить контраст между реальными и виртуальными мирами, чтобы оставался стимул к творчеству, развитию, жизни? Как сохранить в человеке умение мечтать, ждать? Ведь виртуальная реальность сможет предоставить всё и сразу. Искусственные миры могут быть свободны от смерти, боли, раздражителей. Отказ от ограничений сделает реальность ущербной по сравнению с киберпространством. Эти вопросы, с одной стороны, вопросы метафизики киберпространства, с другой стороны, вопросы будущей трансформации социума.

Второй продукт информатизации общества и виртуализации - медиапространство. Медиапространство – термин, который практически не используется в научной литературе. По мнению некоторых исследователей, масс-медиа не создают особого пространства, претендуя всего лишь на расширение индивидуального и социального пространства и на репрезентацию "истинной реальности". Совокупность средств аудио-, теле- и визуальной коммуникации характеризуется обращенностью к массовой аудитории, общедоступностью, корпоративным характером производства и распространения информации. На данный момент происходит сближение,



взаимопроникновение и взаимоуподобление медиа и киберпространств. И кибер и медиапространство - составные части виртуальной реальности. Под виртуальной реальностью мы понимаем множество всех возможных мыслимых миров, которые доступны посредством воображения и/или с помощью технических средств. Только если киберпространство подразумевает активное участие человека, то медиапространство предлагает ему пассивную роль наблюдателя, так как масс-медиа устроены не коммутативно и не предполагают диалога. Киберпространство в большинстве случаев создаёт данности, в которых возможно интерактивное участие, медиапространство также создаёт данности, но интерактивность не предполагает.

Виртуальная реальность. Виртуальное пространство – как противоположность естественному физическому пространству – содержит информационный эквивалент вещей. Киберпространство развивает подражания реальному миру, на это направлены все последние разработки в области информационных технологий. По мнению Майкла Хайма, автора работы “Метафизика виртуальной реальности”, настоящее киберпространство должно будить воображение, а не повторять мир\*.

Для правильного понимания виртуальной реальности и происходящих в ней процессов необходимо осмысление, во-первых, философской проблемы моделирования виртуальной реальности, осмысление проблем восприятия информации, получаемой при моделировании и степени убежденности в ее тождественности реальности. Во – вторых, осмысление психологической проблемы восприятия компьютерного пространства с учётом особенностей мышления современного человека, существующего в медиапространстве. В – третьих, анализ проблемы выбора каждого человека индивидуальной стратегии взаимодействия с виртуальной реальностью. В-четвёртых,

---

\* Michael Heim. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London, 1991.

изучение проблемы вероятностного прогнозирования развития процесса виртуализации.

Человеческая активность в Интернете подчинена удовлетворению трех основных видов потребностей: коммуникативной (электронная почта, синхронные и асинхронные "чаты", конференции, листы рассылки, ньюсгруппы, "гостевые книги", форумы и т.п.), познавательной (навигация по Сети, чтение сетевой прессы, поиск конкретной информации или знакомство с текущими новостями, дистантное образование, и т.п.) и игровой (компьютерные игры). Интернет используется для удовлетворения данных потребностей, ограниченность же его возможностей создаёт контраст между удовлетворениями этих потребностей в реальности и интернете, но с течением времени, за счёт новых технологий, грань исчезнет.

Компьютеры и Интернет опосредуют все большее число выполняемых современным человеком видов деятельности, составляя основу современной культуры. Не случайно периодически происходящие сбои компьютеризированных систем парализуют на некоторое время финансовую, транспортную, производственную и др. отрасли и тяжело отражаются на повседневной жизни людей. Более того, осуществление руководства сложными системами без опоры на компьютеризированные системы управления повсеместно признается невозможным и превосходящим человеческие возможности. Человек зависим от мира, который он сам построил. Так что даёт киберпространство и что отнимает? По – нашему мнению, киберпространство создаёт иллюзии, в том числе иллюзию свободы, иллюзию разделения души и тела, иллюзию осуществления несбывшегося и даже иллюзию бессмертия. О том, каково будущее киберпространства, можно судить по дайджесту “Декларации независимости киберпространства” Джона Пери Барлоу: *”Моя Родина- Киберпространство, новый дом Сознания. Глобальное общественное пространство, которое мы строим, по природе своей независимо от тираний. Киберпространство лежит вне ваших границ. Киберпространство является делом естества и растет само*

*посредством наших совокупных действий. Киберпространство состоит из взаимодействий и отношений, мыслит и выстраивает себя подобно стоячей волне в сплетении наших коммуникаций. Наш мир одновременно везде и нигде, но не там, где живут наши тела. В нашем мире все, что способен создать человеческий ум, может репродуцироваться и распространяться до бесконечности безо всякой платы. Мы сотворим в Киберпространстве цивилизацию Сознания ”\**

Итак, киберпространство состоит из взаимодействий и отношений, выстраивая себя в сплетении пользовательских коммуникаций. Если разобрать коммуникационный процесс, осуществляемый с помощью новых технологий, поэтапно: 1. коммуникация человека и машины с помощью гипертекста. 2. коммуникация машин с помощью протоколов (законов коммуникации компьютеров ip/tcp, http, ftp и т.д.).3. коммуникация машины и человека с помощью специальных программ (browser, e –mail и т.д.). В киберпространстве отсутствует прямая коммуникация между человеком и человеком, её нет, даже если речь идет об ip – телефонии с видео изображением, так как совсем необязательно, что пользователь видит реальную картину происходящего. Работая в интернете, вполне возможно получить следующую ошибку программы: *“Ваш коврик для мыши совершил недопустимую ошибку. Если он еще раз сделает это, выкиньте его в окно”* . Барлоу, провозглашая независимость Киберпространства, не упоминал о независимости в нём пользователя. Сегодня мир захвачен программистами и, к сожалению, надолго. В этом отличие медиапространства от киберпространства. Киберпространство, даря иллюзию свободы, ставит человека в полную от него зависимость. Существуют специальные сообщества высоких профессионалов технологий – хакеров. Только они и могут говорить о том, что ими не манипулируют. Их акции во многом направлены на демонстрацию того, что человек умнее машины и именно он создатель этого искусственного мира.

---

\* Джон Перри Барлоу, Давос, Швейцария, 08.02.1996г., перевод с англ. Е.Горный.

Если оценивать сегодняшние тенденции определяющие развитие данного искусственного мира, то, учитывая всё вышесказанное, можно ожидать:

во-первых, упрощение работы пользователя. Стремление к единому формату данных, в том числе к единому цифровому формату для всех видов видеоданных (формат DVD) приведет к упрощению работы.

Во-вторых, преодоление психологического барьера чуждости киберпространства. В ближайшее десятилетие предвидится создание максимально приближенного к реальности интерфейса, так как операционная система Windows за всё время существования не изменялась качественно. Приближенный к реальности интерфейс позволит привлечь новых пользователей, изменить отношение к работе в киберпространстве.

В-третьих, удешевление аппаратного обеспечения и распространение компьютеров с поддержкой речевого и рукописного ввода поможет решить уже поставленную задачу преодоления психологического барьера и позволит компьютеру стать универсальным и общедоступным техническим средством. Билл Гейтс, основатель и главный разработчик корпорации Microsoft, на симпозиуме Itxpo, объявил о том, что ближайшие десять лет стоимость аппаратного обеспечения компьютеров значительно снизится, и его дороговизна перестанет быть фактором, ограничивающим прогресс технологий в целом. "Десять лет спустя можно будет считать оборудование почти бесплатным. Я не утверждаю, что оно вообще не будет ничего стоить: оно будет бесплатным в том смысле, что производительность серверов, пропускная способность сетей перестанут быть лимитирующими факторами", - отметил Гейтс. Удешевление аппаратного обеспечения приведет, по мнению Гейтса, к повсеместному распространению устройств с поддержкой речевого и рукописного вводов. Эти технологии станут настолько же распространенными, как распространена сегодня операционная система Windows. В настоящее время устройства на базе этих технологий уже существуют. Microsoft выпустила пакет Speech Server, предназначенный

для автоматизированных центров телефонного обслуживания, а планшетные компьютеры с рукописным вводом уже не первый год выпускаются и продаются. Однако пока эти решения довольно дороги и потому ориентированны на корпоративный сектор. В будущем ситуация качественно изменится, и системы обработки речи и рукописного ввода станут повсеместным явлением. Данное явление, во-первых, позволит компьютеру стать универсальным общедоступным средством, во-вторых, позволит с помощью обработки речи и рукописного ввода преодолеть психологический барьер между техническим устройством и человеком. Этот фактор качественно изменит отношение между человеком и компьютером, так как коммуникационный процесс между человеком и компьютером ничем не будут отличаться от коммуникации между людьми.

В-четвертых, преодоление ограниченности получения информации из сети изменит медиапространство. Если на сегодня телефонный модем позволяет перекачивать информацию со скоростью 30–40 килобит в секунду, выделенная линия обеспечивает несколько сотен килобит, то широкополосный доступ позволяет приблизиться к мегабитам, которые дают возможность просматривать кинофильмы и использовать все мультимедийные возможности. Широкополосный доступ к Интернету распространен уже несколько лет, но он пока недоступен большинству пользователей. На конец 2002 года во всем мире (по данным InStat/MDR) их было около 46 млн., больше всего в США, но и там лишь 17% домов имели такую возможность. В качестве наиболее доступного решения разрабатываются новые беспроводные технологии (стандарт беспроводной связи IEEE 802.16), которые могут стать реальной заменой DSL и кабелю. Общедоступность информации в больших объемах затронет все сферы деятельности человека. Медиапространство станет частью киберпространства, и не будет рассматриваться как самостоятельное явление.

В-пятых, миниатюрность компьютеров позволит будущим пользователям иметь доступ к информации, где бы они ни находились.

Данное изменение коснется многих социальных институтов. В первую очередь, изменения коснутся базисных основ общества – института государства. По прогнозу ученых уже к 2010 году мир погрузится в море миниатюрных компьютеров. Прогноз прозвучал на встрече участников "Cambridge-MIT Institute`s Pervasive Computing initiative" (СМІ) между Cambridge University (Кембридж, Великобритания) и Massachusetts Institute of Technology (Бостон, США). Согласно Саймону Муру из компьютерной лаборатории кембриджского университета, они будут устанавливаться в одежду как идентификационные маркеры при производстве одежды, чтобы давать информацию для стиральных машин, какой режим использовать или осуществлять био-мониторинг для предотвращения угрозы заболевания.

В-шестых, изменение методов работы в глобальной информационной сети повлекут за собой её качественное изменение. Новый язык, получивший название OWL, поможет запустить автоматизированные инструменты для глобальной сети нового поколения, предлагая такие усовершенствованные услуги, как более точный Web-поиск, интеллектуальные программные агенты и управление знаниями. На место существующей глобальной сети придет семантическая сеть, всей информации в которой будет придаваться четко определенное значение, что позволит компьютерам и людям осуществлять совместную работу с гораздо большей эффективностью. Чтобы придать информации четко определенное значение нужно, в частности, создать язык онтологии, т. е. общий набор терминов, которые используются для описания и представления объектов в Internet. Именно для этого и создается язык OWL (Ontology Web Language). Язык онтологий OWL спроектирован для хранения и отображения большого количества разнородной информации и знаний, а также для поддержки семантики и связей между этими знаниями. В условиях, когда Internet уже насчитывает более 1 млрд. страниц, можно будет использовать интеллектуальных агентов Семантической Сети для упрощения и ускорения доступа к необходимой информации.

Технологии проникли во все сферы человеческой жизни, принесли с собой новый язык, новые стили, новую моду. Привычная среда обитания оказалась непривычной и невозможной для тех, кто родился во времена “книжной культуры”. Ощущение чуждости этого нового мира и его неестественности породило мнение о том, что это не глобальные изменения, а частичные в виде появления технических средств, убыстряющих процессы и упрощающих жизнь, к которым многим людям тяжело приспособиться. Глубокое заблуждение не имеет в своей основе ничего кроме попыток объяснить новые явления с помощью старых традиционных привычных методов. Чем можно объяснить такие координальные изменения, произошедшие в мире всего за несколько десятилетий? Изобретением транзистора?

В книге Дугласа Рашкоффа "Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание", выдвигается концепция медиапространства, построенная на понятии медиавирус. Рашкофф, американский специалист по средствам информации, выдвигает концепцию массовой технологии создания медиавирусов, в рамках которой ответ о быстроте изменения даётся просто: всё пронизано идеологией вируса. Инфосфера – такое определение даёт Рашкофф оболочке, в которой живёт современный человек.

Он рассматривает две модели возникновения инфосферы как подлинного, социального ландшафта. Одна подразумевает принятие медиапространства как порождения природы. Согласно этой модели, нити медиапаутины подобны волокнам, корням или дендритам биологического организма и стремятся к росту, усложнению и спариванию. Менее радикальный подход заключается в рассмотрении инфосферы как непреднамеренной реализации того, что математики называют «комплексной системой». В теории «комплексных систем», сравнительно новой отрасли математики, ставшей возможной благодаря появлению компьютеров, подразумевается, что когда система достигает определенного уровня сложности, она становится «хаотической» и демонстрирует совершенно новый набор свойств; эти

свойства обычно способствуют разрушению любого навязанного извне порядка или контроля. ” Технология вышла из под управления. Она стала слишком глобальной и слишком комплексной”, считает Рашкофф\*.

Глобальное качественное изменение трансформации общества под воздействием подобной комплексной системы – появление нового типа мышления. Наряду с мифологическим, религиозным и научным, которые выделяют в процессе развития социальных сообществ, можно говорить о появлении кибернетического типа мышления. Это означает мышление, связанное с дифференцированным мировоззрением, появлением нового языка – языка гипертекста, решением жизненных задач с помощью рожденных виртуализацией данностей, восприятие мира через призму абстрактных понятий и виртуальных реальностей.

Процесс виртуализации, интегрированный новыми информационными технологиями, породил киберпространство, изменившее саму реальность, раздвоив её на реальность объективную, ограниченную множеством факторов, и виртуальную, неограниченную ничем, кроме несовершенства технологий или собственного воображения. Данное раздвоение не имеет четких границ и перспективы его развития не совсем ясны. Сложность и новизна данной проблемы требуют междисциплинарного комплексного подхода. Изучение феномена раздвоения реальности должно стать приоритетным направлением целого ряда наук, в том числе, философии и социологии.

---

\* Дуглас Рашкофф, "Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание", М: Ультра. Культура ., 2003г.



Литература:

1. Н. В. Романовский, “Интерфейсы социологии и киберпространства”, журнал “Социс “, М., 2000 г., № 1.
2. В. М. Казиев, ”Информация: понятия, виды, получение, измерение и проблема обучения”, журнал ”Информатика и образование”, №4, 2000.
3. Л.Н. Федотова, “Анализ содержания - социологический метод изучения средств массовой коммуникации” / РАН. Ин-т социологии. - М., 2001.
4. Н.Б. Кириллова, “Зачем нужна медиакультура?”, журнал УРФО, №1-2,2004г.
5. Ю.Ю. Перфильев, “Кибергеография”, журнал “Энергия” 2003г., №11, с.57-61.
6. С.В. Коловоротный, “Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством”, журнал практической психологии и психоанализа, 2003г., март.
7. Ю.Ю.Перфильев, “Российское Интернет - пространство: развитие и структура”, ИНО-Центр (Информация. Наука. Образование). - М.: Гардарики, 2003.
8. А.Е.Войскунский, “Метафоры Интернета”, журнал "вопросы философии", № 11, 2001.
9. А.Е.Войскунский, ”Интернет – новая область исследований в психологической науке”, Ученые записки кафедры общей психологии МГУ, Выпуск 1 –М.:2002.
10. А.В.Емелин, автореферат диссертации "Информационные технологии в контексте постмодернистской философии", кафедра социальной философии философского факультета Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова,1999г.
11. В.В. Никитаев, “Виртуальное сознание Интернета “, материалы международной конференции ”Информационное общество и интеллектуальные информационные технологии XXI века”, М.,2001г.
12. Дуглас Рашкофф, "Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание", М: Ультра. Культура ., 2003г.