

На правах рукописи

Голубинская Анастасия Валерьевна

**РЕЛЕВАНТНОСТЬ СОЗНАНИЯ И ВИРТУАЛЬНО-  
ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЫ КАК ФАКТОР СОЦИАЛЬНОЙ  
СТРАТИФИКАЦИИ**

Специальность 09.00.11 – Социальная философия

Диссертация на соискание учёной степени  
кандидата философских наук

Нижний Новгород

2018

## Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Теоретико-методологические основания проблемы взаимодействия сознания и виртуальной информационной среды .....	20
1. 1. Проблема «сознание – внешняя среда» в контексте виртуальной информационной среды.....	20
1. 2. Концепция релевантности сознания и внешней среды в контексте виртуализации.....	43
Глава 2. Механизмы релевантности сознания и виртуально-информационной среды.....	63
2.1. Механизмы релевантности физиса сознания и виртуально-информационной среды.....	63
2.2. Механизмы релевантности этоса сознания и виртуально-информационной среды.....	86
Глава 3. Виртуально-информационная индигенность как модель абсолютной релевантности сознания виртуально-информационной среде .....	109
3.1. Релевантное сознание в системе социальных образований современного общества.....	109
3.2. Виртуально-информационная индигенность как социальное образование .....	130
Заключение .....	147
Список использованной литературы.....	155

## Введение

В современном мире интерес к виртуальной реальности и, соответственно, к проблематике информационно-виртуальных технологий, неизменно растет. При том, наряду с естественнонаучными и техническими дисциплинами к анализу данной проблематики все более внимания уделяют и гуманитарные дисциплины. Основными исследовательскими ориентациями стали, во-первых, социально-значимая сторона технического развития и оптимизация новых технологий под запросы человека и общества, и во-вторых, анализ особенностей социального бытия в условиях его неотделимости от виртуально-информационных технологий. Вследствие этого, термин «виртуальная революция» связан не столько с обозначением исторического этапа развития технологий, сколько с волной вызванных ими изменений. Принимая точку зрения, согласно которой на деятельность человека оказывает влияние находящаяся в его сознании «модель» мира, процесс формирования которой строится в познавательно-деятельностном диалоге человека и окружающей его среды, логично предположить, что постоянная включённость человека во взаимодействие с виртуально-информационными технологиями оставляет след на процессе формирования его сознания, на способе его «внутреннего миромоделирования», и, следовательно, на всю его познавательную деятельность.

Данная проблематика обладает общественной и научной значимостью, которые оказываются тесно переплетены между собой. С одной стороны, необходимость академического исследования проблемы назрела в последние годы, когда конкретные события и явления, связанные с процессом и результатами познавательной деятельности человека и общества, стали проявлять симптомы постмодерна. В свете этого современность диагностируется как «эпоха пост-истины» (С. Фуллер и др.), «общество чуши» (Г.Г. Франкфурт). Пока телескоп «Хаббл» фиксировал новые галактики в миллионах световых лет от нас, на планете Земля возродилось сообщество «плоской Земли». Этот факт, хоть он и не представляет угрозы современной

науке, показывает, что жизненный цикл информации в обществе приобретает совершенно новые черты: с приходом новых информационных технологий появились новые познавательные модели, новые стратегии оценки и принятия информации в индивидуальные структуры знаний. Эти явления, с одной стороны, не перечёркивают общий исследовательский капитал проблематики, но, с другой стороны, свидетельствуют о его недостаточности, что позволяет сделать заключение о необходимости изучения проблемы. С другой стороны, в этих же примерах выражается и общественная потребность познания упомянутых механизмов. Сегодня, как никогда ранее, человечество испытывает потребность в объяснении, как поступать с окружившими его массивами информации: появляются государственные программы по повышению информационной грамотности, проводятся тренинги по поиску информации и работе с ней, хотя ни в одной из научных дисциплин ещё не достигнуто комплексного понимания этих явлений и процессов. В этом мы можем обозначить социальный запрос на исследования заявленной темы.

Настоящее исследование представляет собой попытку изучить и понять механизмы или закономерности познавательной деятельности человека XXI века. Важно и то, что данная проблема до сих пор не была предметом комплексного философского исследования. Тем не менее, именно универсальность предмета для различных областей знания представляет интересный материал для философской рефлексии. Таким образом, помимо социальной и академической значимости, тема обладает внутрифилософской актуальностью, связанностью с систематизацией социально-философских представлений в свете новых научных открытий, предположений и допущений.

**Степень разработанности проблемы.** За предметной областью данного исследования закрепилось несколько традиций, в зависимости от расположения смыслового акцента: четвёртая промышленная революция, дигитальная революция, новый технологический уклад; в нашем случае наибольший

интерес предоставляет подход Л. Флориди<sup>1</sup>, связанный с проблемой революции сознания. Согласно этому подходу, за научно-техническими революциями следуют сдвиги в познавательной деятельности человека, как, например, открытие Коперника повлияло на представление человека о своём месте в мире, о возможностях своего познания и пределах своих возможностей. Исследуемые нами изменения Флориди называет «революцией Тьюринга», однако, на наш взгляд, данная модель имеет два недостатка. Во-первых, сознание человека пост-тьюрингового общества представлено слишком машиноподобно. Флориди проводит несколько аналогичных параллелей, например, между революцией Фрейда и осознанием человека своей биологической неисклучительности в мире природы и между революцией Тьюринга и осознанием своей интеллектуальной неисклучительности. Если с первой аналогией можно согласиться, то вторая вызывает ряд сомнений, в связи с чем в настоящей работе предложены некоторые дополнения. Во-вторых, данная концепция, как и большинство концепций подобного рода, не учитывает и малейшего социального разнообразия, в связи с чем поднимается вопрос о том, кого понимать под пост-тьюринговым человеком –какую-то конкретную персону, группу людей или же всех людей мира. Очевидно, что наивно ожидать подобного единообразия от глобального общества со всеми его классовыми, культурными, мировоззренческими различиями.

Подобные различия позволяют говорить о возможности построения социально-стратификационной модели, в связи с чем исследование связано с разработками в области теории социальной стратификации. По определению П. Сорокина, иерархия социальных групп связана с неравномерным распределением социальных параметров, в качестве которых мы предлагаем рассмотреть возможность, желание, необходимость взаимодействия с

---

<sup>1</sup> Floridi, L. The Fourth Revolution in our Self-Understanding / Philosophy, Computing and Information Science, - Pickering & Chatto, 2014. – P. 272.; Floridi, L. The future development of the information society / Jahrbuch Der Akademie Der Wissenschaften in Göttingen, 2007. – 175–187 pp.

виртуально-информационной средой, а также степень погружённости в эту среду.

Среди прочих разработок, обращённых к аспектам этой проблемы, значимыми для исследования стали следующие два направления. С одной стороны, работе предшествовали идеи влияния технологий на сознание человека и, как следствие, на состояние социальных систем, изложенные в работах М. Кастельса, М. Маклюэна, Э. Тоффлера<sup>2</sup>. С другой стороны, это относительно новое направление, фокус которого обращён к различным граням проблемы «сознание – внешняя среда», что обрело фундамент в трудах У. Матураны, Ф. Варелы, Э. Томпсона, А. Ноэ<sup>3</sup>, а в отечественной литературе – Е.Н. Князевой<sup>4</sup>. Данное направление получило развитие в контексте энактивизма и социальной эпистемологии, обращённым к проблеме социальных следствий взаимодействия человека с информацией. Детальное знакомство с исходными установками научных заделов этих направлений позволяет сделать вывод о том, что их концептуальные пространства не только не противоречат друг другу, но и имеют несколько точек соприкосновения. В связи с этим, данное исследование в некоторой мере представляет собой пробу интеграции данных подходов.

Положения о том, что взаимодействие человека с виртуально-информационной средой оказывает воздействие на то, как формируется сознание человека, получили осмысление в целом ряде научных работ. В отечественной литературе эти положения представлены в трудах Е.В. Поликарповой, Р.А. Нуруллина, В.Н. Шевчуна, Д.А. Джиевой, Е.В.

---

<sup>2</sup> Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.; Маклюэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры / Пер. с англ. А. Юдина. – Киев: Ника-Центр, 2003. – 432 с.; Тоффлер Э. Шок будущего / Пер. с англ. Е. Руднева. – М.: АСТ, 2002. – 557 с.; McLuhan M. The Agentbite of Outwit. McLuhan Studies. Issue 2. Vol.1. No.1. 41-44 pp.

<sup>3</sup> Матурана У., Варела Ф. Древо познания: Биологические корни человеческого понимания / Пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М.: Прогресс-Традиция, 2001. – 224 с.; Ноэ А. Action in perception. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2004. P. 296; Thompson E. Mind in life: Biology, phenomenology, and the sciences of mind. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, Harvard University Press, 2007. P. 568.

<sup>4</sup> Алюшин А.Л., Князева Е.Н. Эндофизический поворот в эпистемологии, или Попытка увидеть мир изнутри // Философия и культура. – 2009. – № 5. – С. 80-91.; Князева Е. Н. Энактивизм: концептуальный поворот в эпистемологии // Вопросы философии. –2013. – № 10. – С. 91-104.

Пустоваловой, И.В. Голуба и А.Д. Похилько. Попытки измерения проблемы влияния интернета на сознание и структуру знания также были рассмотрены коллективом отечественных философов и объединены в сборники Институтом Философии РАН. Так, можно отметить вклад в уровень научной разработанности данной проблемы, сделанный В.М. Розиным, С. Л. Катречко, Е. В. Петровской, О.В. Новожиной<sup>5</sup>.

Ряд исследователей уделили в своих работах особое внимание двойственной природе воздействий виртуально-информационных технологий на сознание человека (Е.В. Поликарпова, Р.А. Нуруллин). Е.В. Поликарпова в фундаменте своих изысканий отмечает специфику механизмов взаимодействия сознания и виртуальных технологий на физиологическом уровне. Р.А. Нуруллин развивает эту идею в контексте основ философской виртуалистики. Именно эта проблематика активно развивается зарубежными исследователями, среди которых стоит отметить, во-первых, М. Вайгеля (M. Weigel) и К. Хайкиненена

---

<sup>5</sup> Голуб И.В. Сознание человека в бытии симулированного пространства : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.01. / Голуб Иван Владимирович; [Место защиты: Моск. гос. ун-т сервиса] – Москва, 2003. – 151 с.; Нуруллин, Р.А. Виртуалистика как феномен культуры информационной цивилизации / Р.А.Нуруллин // Генезис категории виртуальная реальность: Материалы Международной научной конференции (25–26 июня 2010 года) / Под ред. А.В.Захряпина и др. – Саранск: Изд-во «Рузаевский печатник», 2010. – 116 с. – С.57–62; Нуруллин, Р.А. Интернет-культура как условие инсталляции индивидуальности человека в социуме / Р.А. Нуруллин // Учен. зап. Казан. ун-та Сер. Гуманит. науки. – 2015 – Т. 157 – кн.1. – С. 118–129; Поликарпова, Е.В. Воздействие современных информационно-коммуникационных технологий на сознание человека и конструирование социальной реальности : диссертация ... доктора философских наук : диссертация ... доктора философских наук : 09.00.11 / Поликарпова Елена Витальевна; [Место защиты: Юж. федер. ун-т]. – Ростов-на-Дону, 2011. – 303 с.; Поликарпова, Е.В. Медиавоздействия на жизнедеятельность человека: аксиологические аспекты : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.13 / Поликарпова Елена Витальевна; [Место защиты: Рост. гос. ун-т]. – Ростов-на-Дону, 2005. – 124 с.; Поликарпова Е.В. Многомерная природа сознания человека и современные технологии // Социально-гуманитарные знания. – 2009. – №6. – С. 257-263.; Поликарпова, Е.В. Природа сознания человека и современные технологии // Гуманитарные и социальные науки. – 2008. – №4. – С. 29-33; Поликарпова, Е.В. Современные ИКТ и «психокосмос» человека. – Таганрог: Изд-во ТТИ ЮФУ, 2011. – 218 с.; Поликарпова, Е.В. Методологический конструкт исследования воздействия информационно-коммуникационных технологий на сознание человека [Электронный ресурс // Гуманитарные и социальные науки : электрон. журн. – 2011. – № 1. – С. 72–77; Похилько АД Социокультурная автономия сознания // Вестник Ставропольского государственного университета. – 2005. –№ 41. – С. 31-39; Пустовалова И.В. Аксиологический аспект влияния высоких технологий на миропонимание человека : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.13. / Пустовалова Ирина Викторовна; [Место защиты: Юж. федер. ун-т]- Ростов-на-Дону, 2007. - 147 с.; Розин В.М. Влияние Интернета на сознание и структуру знания / Отв. Ред. В.М. Розин // В.М. Розин, И.Ю.Алексеева, Л.С. Катречко, В.В. Никитаев, А.Г. Ваганов, В.А. Беляев, О.В. Аронсон, Е.В. Петровская, С.Л. Гурко, М.М. Кузнецов, О.В. Новожинова. – М: ИФ РАН, 2004. – 230 с.; Шевчун, В. Н. Новая социальная реальность в контексте становления информационно-коммуникационных технологий : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.11 / Шевчун Владимир Николаевич; [Место защиты: Юж. федер. ун-т]. – Ростов-на-Дону, 2013. – 148 с.

(К. Heikkinen), обратившихся к проблеме материальных основ формирующегося сознания в эпоху цифровых медиа, специалиста в области медиавоздействий на материальный субстрат сознания человека, и во-вторых, М. Свингл (M. Swingle) и Г. Смолла (G. Small), экспериментально исследующих разницу в нейрофизиологии человека в процессе применения виртуально-информационных технологий. Несмотря на биологический контекст публикаций указанных авторов, социально-философский посыл их исследований не раз раскрывался в социологических и философских исследованиях, в том числе А.Ф. Ворда (A. F. Ward), Т. Кимуры (T. Kimura)<sup>6</sup>. Однако, эти работы обладают тем же недостатком, что и концепция Л. Флориди, – в игнорировании многообразия возможного поведения человека в виртуально-информационной среде. Так, выводы А. Ф. Ворда и Т. Кимуры построены на убеждении, что модель человеко-компьютерного взаимодействия универсальна, в то время как в действительности значение виртуально-информационных технологий разнится от одного социального образования к другому. Очевидно, одномерность таких моделей не позволяет использовать их в прикладных исследованиях и тормозит их развитие, а также создаёт ложное впечатление социального однообразия.

Определенное влияние на данную работу оказали исследования специфики познающего сознания в информационной среде. Опираясь на теорию эволюции информационных сред М. Маклюэна, мы обращаемся к проблематике ментальности человека и общества в пан-виртуальной культуре, чему в значительной мере поспособствовали работы отечественных философов

---

<sup>6</sup> Kimura T. Cyberspace as Socio-psychological Space: Cross-Cultural Comparison among the Japanese, Koreans and Finns // *Journal of Socio-Informatics*. 2008. Vol.1. No.1. 57-70 pp.; Kimura T. 2011. Lack of dynamics between online and offline activities among the Japanese: How culture constitutes cyberspace // *Digital Pioneers: Cultural drivers of future media culture*. / ed. S. Kangas Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto. 40-63 pp.; Small G. W., Moody T. D., Siddarth P., Bookheimer S. Y. Your brain on Google: Patterns of cerebral activation during Internet searching // *American Journal of Geriatric Psychology*. 2009. Vol. 17 No. 2. 116-126 pp. Small G., Vorgan G. Meet your iBrain // *Scientific American Mind*. 2008. Vol. 19. No. 5. 42-49 pp.; Swingle M. i-Minds: How cell phones, computers, gaming, and social media are changing our brains, our behavior, and the evolution of our species. OR(USA): Inkwater Press, 2016, P. 240; Ward A.F. One with the Cloud: Why People Mistake the Internet's Knowledge for Their Own. Cambridge, MA: Harvard University, 2013. P. 112.; Weigel M., Heikkinen K. Developing minds with digital media: Habits of Mind in the YouTube era // *The Developing Minds with Digital Media Project. GoodWork Project Report Series*. 2007. No. 51. Cambridge, MA: Harvard University. P. 75.

В.А. Кутырёва, А.Г. Дугина и социологов Ж.Т. Тощенко, В.А. Лукова<sup>7</sup>, а также концепция революций сознания Л. Флориди. Специально отметим, что мы пытаемся занять умеренно-критическую позицию по отношению к исследуемой проблеме, используемым в работе примерам, и – если того потребует логика – заключениям, а в стремлении к независимой оценке её особенностей не выступаем ни на стороне техно-революционеров, ни на стороне реакционеров.

Особое положение для данного исследования занимают концепции механизмов производства и воспроизводства, усвоения знаний и «заражения» знаниями, применимые к современному социальному контексту. Здесь мы ориентировались на решения, предложенные М.А. Розовым, А.М. Дорожкиным<sup>8</sup>. Некоторое влияние на исследование оказали идеи эпистемических культур и монополий (К. Кнорр-Цетина), опыт их применения к проблемам виртуально-информационных технологий (Р. Гьер, Л. Гелернтер, М. Мерц) и представления об индигенной эпистемологии в интерпретации Н. Гринчевой<sup>9</sup>. Последняя требует особого уточнения. Индигенная эпистемология связана с тем, как формируется система индивидуальных знаний на основаниях взаимодействия с окружающей средой (откуда название – индигенная, первобытная, предрациональная, аборигенная эпистемология). Для такого подхода менее важен технический и социально-экономический фон

---

<sup>7</sup> Дугин А.Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли. – М.: Евразийское движение, 2009. – 744 с.; Луков В. А. Кентавр-проблемы // Знание. Понимание. Умение. – 2015. – № 4. – С. 307–310; Кутырев В. А. Заколдованные прогрессом: сборник статей. – М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 445 с.; Кутырев В. А. Разум против человека: (философия выживания в эпоху постмодернизма). М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 102 с.; Тощенко Ж.Т. Кентавр-идеи как деформация общественного сознания // Социологические исследования. – 2011. – № 12. – С. 3-12; Тощенко Ж. Т. Кентавр – проблема в познавательной и преобразующей деятельности человека // Социологические исследования. – 2005. – № 6. – С. 3–14; Тощенко Ж.Т. Кентавр-проблема (Опыт философского и социологического анализа). – М.: Новый хронограф, 2011. – 552 с.

<sup>8</sup> Розов М.А. К построению модели науки. О возможных путях развития модели Т. Куна // Философия науки. – М.: ИФ РАН, 2004. – 54 с.; Дорожкин, А. М. Модели трансляции знания // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Сер. “Социальные науки”. – 2004. – Вып. № 1(3). – С. 409-414.

<sup>9</sup> Gelernter, L. A New Epistemic Culture? Wikipedia as an Arena for the Production of Knowledge in Late Modernity. – Israel: Bar-Ilan University Ramat Gan, 2013. – P. 307; Giere R. N. Discussion Note: Distributed Cognition in Epistemic Cultures // Philosophy of Science. – 2002. – Vol. 69. – №. 4. – 637-644 pp; Grincheva N. Scientific Epistemology versus Indigenous Epistemology: Meanings of ‘Place’ and ‘Knowledge’ in the Epistemic Cultures // Logos & Episteme. – 2013. – Vol. 4. – №. 2. – 145-159 pp.; Knorr Cetina K. Culture in global knowledge societies : knowledge cultures and epistemic cultures // Interdisciplinary Science Reviews. – 2007. – №4. – 361-375 pp.; Knorr Cetina K. Sociality with Objects. Social Relations in Postsocial Knowledge Societies // Theory, Culture and Society. 1997. Vol. 14. P. 130.; Mertz M. Embedding digital infrastructure in epistemic culture // New Infrastructures for Knowledge Production: Understanding E-science. – Hershey: Information Science Publishing, 2006. – 99-119 pp.

взаимодействия человека и информации, но крайне важно само это взаимодействие. В данном исследовании мы предлагаем сузить «окружающую среду» индигенной эпистемологии до одного её фрагмента, взаимодействие с которым весьма недолго в масштабах человеческой истории, а именно виртуально-информационной средой.

Сравнительно небольшое количество работ в зарубежной и отечественной литературе посвящено исследованиям данной проблемы как проблемы релевантных связей внутреннего и внешнего миров человека. Задел идеи можно обнаружить в трудах А.Д. Похилько. Однако, мотивы, послужившие основанием для использования идеи релевантности, прослеживаются в крупных разработках, посвящённых социально-философской аналитике современности. К таким разработкам мы относим концепции префигуративного общества М. Мид, революций сознания Л. Флориди, идею о «восьмисотом отрезке жизни» Э. Тоффлера. Труды этих авторов находят применение в настоящем исследовании в качестве инструмента социально-философской экспликации релевантности.

В заключении, обозначим научный задел данной проблематики в отечественной философии, которые в данной работе нашли частичное применение. В монографиях и диссертациях, посвящённых исследуемой нами проблеме, основное внимание уделяется тому, какие преднамеренные и непреднамеренные медиавоздействия на сознание человека возможны в условиях современности, какие взаимосвязи образуются между техносферой и психокосмосом человека (Е.В. Поликарпова), коррелятам жизненного мира современного человека и виртуальных технологий (Д.А. Джиеова), изменению общественного сознания в результате информационных воздействий (Н.И. Чекаева), сдвигам в аксиологических системах личности и влиянию высоких технологий на миропонимание человека (Е.В. Пустовалова), воздействия симулированных пространств на сознание человека (И.В. Голуб) а также проблемам демаркации специфики человека в обществе виртуальных

технологий и обществах предшествующих этапов технологического развития (В.Н. Шевчун). Отдельные аспекты настоящей работы связаны с результатами указанных исследований. Например, представления о техносфере и психосфере Е.В. Поликарповой послужили аппаратом описания феномена индивидуального информационного пространства в виртуально-информационной среде (инфомикрокосмоса).

**Область исследования** определена в соответствии со следующими пунктами паспорта специальности 09.00.11 «Социальная философия»: проблемы современной философии сознания в их социально-философской трактовке (пункт 9), социально-философский анализ культуры как взаимосоотнесённых символических программ мышления, чувствования и поведения людей (пункт 12).

**Объектом диссертационного исследования** являются символические программы мышления, чувствования и поведения людей, сформированные во взаимодействии сознания человека с виртуально-информационной средой.

**Предмет исследования** – спектр социальных образований, дифференцированных по уровню релевантности сознания как совокупности символических программ мышления, чувствования и поведения и виртуально-информационной среды.

**Целью исследования** является выявление специфики социальной стратификации в современном обществе, связанной с определением степени релевантности сознания человека современным способам организации социального бытия, опосредованным виртуально-информационными технологиями.

Достижение поставленной цели мы видим через поэтапное выполнение таких задач диссертационного исследования, как:

1. Определение характера и границ исследуемого взаимодействия сознания человека и виртуальной информационной среды как фрагмента окружающей человека действительности.

2. Анализ релевантности как методологического инструмента оценки внутренней сопричастности человека актуальному духу времени.

3. Философское осмысление биологически-детерминированных аспектов механизмов формирования релевантности человеческого сознания виртуально-информационной среде.

4. Выявление и анализ социокультурных аспектов механизмов релевантности человеческого сознания виртуально-информационной среде.

5. Измерение возможных уровней релевантности сознания современной виртуально-информационной культуры и моделирование системы социальных образований в соответствии с этими уровнями.

6. Выявление специфики социального образования, представленного в модели в качестве носителя максимально релевантного виртуально-информационной культуре сознания.

Каждая из задач представлена этапами (подзадачами), отражёнными в тексте диссертационной работы.

**Гипотеза исследования** заключена в том, что релевантное сознание (в данном случае это сознание, максимально участвующее во взаимодействиях с виртуально-информационной средой и подверженное всем возможным эффектам от этого взаимодействия) характеризуется признаками индигенной, то есть первобытной, предрациональной эпистемологии. Верность данной гипотезы можно установить, обозначив социально-стратифицированную специфику познавательной деятельности в виртуально-информационной среде и сравнив с иными случаями проявления индигенной эпистемологии, прежде всего освоение человеком окружающей природной или культурной среды.

**Методологическое основание** работы определено совокупностью нескольких подходов методов. Прежде всего, реализация поставленных в диссертационном исследовании задач обосновала в качестве методологической основы системный подход, так как специфика диссертационного исследования обращена к проблеме внутренней сложности, многоуровневости участников исследуемой связи (сознание, виртуально-информационная среда, система социальных образований). Здесь считаем необходимым отметить, что несмотря на то, что один из ключевых терминов данной работы (релевантность) известен в феноменологической традиции, в данной работе он выступает как маркер структурного соответствия, в связи с чем не конфликтует с обозначенной методологией. Очевидно, что современная культура направлена на организацию комфортного бытия человека, адаптированного к выполнению социальных практик при помощи виртуально-информационных инструментов. Виртуальное трудоустройство, виртуальное обучение, виртуальные книги, виртуальные деньги, виртуальное взаимодействие с государством, виртуальная дружба, виртуальная любовь – так по кирпичику выстраивается дом, в котором живёт «имплицитный читатель» современного культурного текста. Мы представляем, что такие «дома» складываются в «города», и жизнь в таких «городах» – фокус нашего внимания. Жители именно этих «городов» – носители «релевантного сознания» (А.Д. Похилько), используемой модели максимальной «социокультурной уместности» внутреннего мира человека по отношению к условиям мира окружающего. Выбор именно этой модели обусловлен нашей необходимостью показать крайности, находящиеся на линии возможных социальных образований (релевантное / не релевантное), а также промежуточные значения (неполная и частичная релевантность), чего не позволило бы использование терминов «эквивалентность» или «конгруэнтность». Вместе с тем, термин «релевантность» позволяет обозначить коммуникативную сторону взаимодействия человека и виртуально-информационной среды, где на конкретное действие одного следует адекватная реакция другого.

Обращение к проблеме биологически-детерминированных аспектов взаимодействия с виртуально-информационной средой и необходимость их философской интерпретации стало основанием для применения методов философской герменевтики. Помимо того, экспликация научного знания и проблема разнотечения социально-гуманитарной терминологии потребовала применения тезаурусного подхода.

**Теоретическая основа** работы включает, во-первых, результаты современных разработок в области современной философии сознания и философских интерпретаций результатов исследований в области высшей нервной деятельности, и во-вторых, исследования в области социальной эпистемологии, позволяющие раскрыть символические программы мышления и поведения групп в связи с их познавательной деятельностью.

**Эмпирическую базу** исследования составляют материалы междисциплинарных исследований, направленных на выяснение особенностей и закономерностей взаимодействия сознания человека с виртуально-информационной средой. Для понимания механизма формирования биологически-детерминированных эффектов такого взаимодействия были проанализированы данные десятков экспериментов, отражённые в ведущих международных научных журналах<sup>10</sup>. Отбор данных публикаций опирался на

---

<sup>10</sup> Bartels A., Zeki S. The neural correlates of maternal and romantic love / S. Zeki, A. Bartels // *Neuroimage*. – 2004. – № 21. – 1155–1166 pp.; Ermutlu N., Yucesir I. Brain electrical activities of dancers and fast ball sports athletes are different / Ermutlu N., Yucesir I. Eskikurt G., Temel T., Isoglu-Alkac U. // *Cognitive neurodynamics*. – № 9 (2). – 257-263 pp.; Fisher M., Goddu M. K., Keil F. C. Searching for Explanations: How the Internet Inflates Estimates of Internal Knowledge / M. Fisher, M.K. Goddu, F.C. Keil // *Journal of Experimental Psychology: General*. – 2015. – Vol. 144. – № 3. – 425-433 pp.; Harris S. The neural correlates of religious and nonreligious belief / S. Harris // *PLoS One*. – 2009. – № 4(10). – 1-9 pp.; Hedstrom M. Archives, Memory, and Interfaces with the Past / M. Hedstrom // *Archival Science*. – 2002. – № 2. – 21–43 pp.; Henkel L.A. Point-and-shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour / L.A. Henkel // *Psychological Science*. – 2014. – Vol. 25. – № 2. – 396–402 pp.; Hillis K., Petit M., Jarett K. Google and the Culture of Search / K. Hillis, M. Petit, K. Jarett. – NY: Routledge, 2013. – 240 p.; Kapogiannis D., Barbey A.K., Su M. Cognitive and neural foundations of religious belief / D. Kapogiannis, A.K. Barbey, M. Su, G. Zamboni, F. Krueger, J. Grafman // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the USA*. – 2009. – № 106. – 4876-4881 pp.; Roffman J.L. Dopamine D1 signaling organizes network dynamics underlying working memory / J. L. Roffman, A. S. Tanner, H. Eryilmaz, A. Rodriguez-Thompson, N. J. Silverstein, N. F. Ho, A. Z. Nitenson, D. B. Chonde, D. N. Greve, A. Abi-Dargham, R. L. Buckner, D. S. Manoach, B. R. Rosen, J. M. Hooker, C. Catana // *Science Advances*. – 2016. – №2 (6). – 10 p.; Sanchez F. Suicide explained / F. Sanchez. – Bloomington, IN: Xlibris, 2009. – 225 p.; Small G., Vorgan G. Meet your iBrain / G. Small, G. Vorgan // *Scientific American Mind*. – 2008. – Vol. 19. – № 5. – P. 42–49.; Small G.W., Moody T. D., Siddarth P. Your brain on Google: Patterns of cerebral activation during Internet searching / G.W. Small, T.D. Moody, P. Siddarth, S.Y. Bookheimer // *American Journal of Geriatric Psychology*. – 2009. – Vol. 17. – №2. – 116-126 pp.; Sparrow B., Liu J., Wenger D.M. Google effects on

наличие положительной оценки исследования научным сообществом и подтверждение результатов идентичными исследованиями. В то же время, для отдельных выводов используются данные социологических исследований и официальные статистические данные ФС Государственной Статистики.

**Новизна исследования** может быть выражена следующими аспектами диссертационного труда:

- В работе поставлен и проанализирован вопрос об индивидуальных знаниевых пространствах и горизонтах человека в виртуально-информационной среде, что закрепилось в термине «инфомикрокосмос». Показано, что особенности «инфомикрокосмоса» пользователя имеют двойственную природу, где, с одной стороны, являются результатом предшествующего опыта взаимодействия человека с виртуально-информационной средой, но, с другой стороны, являются следствием участия механизмов фильтрации веб-информации. Описана и проиллюстрирована примерами роль инфомикрокосмосов человека в процессе накопления познающим сознанием своего знаниевого капитала.
- Выявлены и систематизированы социальные новообразования, сформированные в зависимости от модели взаимодействия познающего сознания с виртуально-информационной средой. Охарактеризована модель преднамеренного отказа субъектом информационного общества от виртуально-информационных технологий, несколько моделей частичного участия и модель

---

memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips / B. Sparrow, J. Liu, D.M. Wenger // *Science*. – Vol. 333. – № 6043. – 2011. – 776-778 pp.; Wackermann J., Seiter C., Keibel H. Correlations between brain electrical activities of two spatially separated human subjects / J. Wackermann, C. Seiter, H. Keibel, H. Walach // *Neuroscience Letters*. – 2003. – № 336. – P. 60–64; Walsh M. Multimodal Literacy: What does it mean for classroom practice? / M. Walsh // *Australian Journal of Language and Literacy*. – 2008. – № 3. – 211-239 pp.; Ward A.F. One with the Cloud: Why People Mistake the Internet's Knowledge for Their Own / A.F. Ward. – Cambridge, MA: Harvard University, 2013. – 112 p.; Weigel M., Heikkinen K. Developing minds with digital media: Habits of Mind in the YouTube era / M. Weigel, K. Heikkinen // *The Developing Minds with Digital Media Project. GoodWork Project Report Series*. – 2007. – № 51. – 76 p.; Wenger D. M., Erber R., Raymond P. Transactive memory in close relationships / D.M. Wenger, R. Erber, P. Raymond // *Journal of Personality and Social Psychology*. – 1991. – Vol. 61. – № 6. – 923-929 pp.

полной релевантности сознания виртуально-информационной среде. Ряд предложенных метафор позволили более четко понять смысл формирования новых социальных образований: виртуально-информационные «консерваторы», виртуально-информационные «беженцы», «оптанты», «перегрины», «туристы», «иммигранты», «колонизаторы» и, наконец, виртуально-информационные «индигены».

- Выявлена социально-философская модель виртуально-информационной индигенности, то есть абсолютно релевантного современной виртуально-информационной культуре сознания, специфика которого установлена как в нейрокогнитивных, так и в социокультурных механизмах познавательного процесса.
- Описаны на примере индигенного сознания свойства эпистемического менталитета, складывающегося в пределах одного социального образования в результате идентичных моделей активности сознания в виртуально-информационной среде, процессов производства и воспроизводства знаний и работы с информацией в целом. Базовой характеристикой этого этоса является его доверие к виртуально-информационной среде.
- Показано, что познавательная деятельность носителя максимально релевантного сознания имеет характеристики индигенного сознания.

### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Взаимодействие виртуально-информационной среды и сознания человека представляет собой взаимодействие двух динамических сред, состояние которых может характеризоваться или частично характеризоваться релевантностью, а также её отсутствием. Эти среды облают свойством хамелеонообразности, то есть способности адаптироваться под объект (субъект) взаимодействия.

2. Современное общество может быть представлено несколькими социальными образованиями, выделенными по степени релевантности виртуально-информационной среде. Особенности их программ мышления, поведения и чувствования являются результатом организации их познавательной деятельности в этой среде, в том числе на уровне его материального субстрата и на уровне его социокультурного субстрата. Иными словами, модель взаимодействия с информационной средой выражается в том, что у социального образования формируется некая общность познавательной деятельности в виртуально-информационной среде.
3. Виртуально-информационная индигенность представляет собой модель одного из таких образований. Виртуально-информационные индигены являются носителями сознания, наиболее релевантного обществу виртуально-информационных технологий. Общность виртуально-информационных индигенов определяется сложившимся среди членов социального образования уклада, или своеобразного стиля, искать, принимать, оценивать и распространять знание.
4. Такой уклад группы, или её познавательный менталитет, виртуально-информационных индигенов можно охарактеризовать императивами: коллаборативность (знания создаются коллективно в социальной страте), символизм (знание ради выражения принадлежности к страте), коммунитаризм (получение нового знания в процессе погружения в сообщество его носителей), примат веры над опытом, низкий уровень социального табуирования и интеллектуальный эклектизм. Данные императивы в общих чертах свойственны для любого индигенного сообщества, то есть сообщества, находящегося на заре интеллектуального освоения какой-либо среды, и имеют частные различия в зависимости от конкретного случая.

**Теоретическая значимость** диссертационного труда представлена следующими пунктами.

1. Осуществлена попытка интеграции представлений гуманитарных наук и наук о жизни, раскрывающих идентичные аспекты взаимодействия сознания с виртуально-информационной средой.
2. Получили развитие такие идеи, как концепция релевантного сознания (А.Д. Похилько), идея эволюции информационных сред (М. Маклюэн).
3. Введён термин «инфомикрокосмос» (индивидуальное пространство человека в виртуально-информационной среде как пространство взаимодействия с определённым фрагментом глобального информационного пространства).
4. Обнаруженные умственные, эмоциональные, ценностные, культурные общности сознания, проявляющиеся в процессе познавательной деятельности, были определены как «познавательный менталитет».
5. Выявлены особенности и характерные для сформированного в современную эпоху человека черты мировоззренческих установок и символических программ мышления, детерминированных культурными и биологическими механизмами. Подобные воздействия инжектируются в систему социальных образований, тем самым стимулируя развитие новых социальных групп. Необходимо отметить, что такие группы носят номинальный характер, то есть не выделены в качестве каких-либо реальных общностей, а рассматриваются в качестве исследовательских моделей для оценки тех или иных социальных процессов и явлений.

**Практическая значимость** исследования. Во-первых, полученные нами теоретические материалы могут быть использованы при разработке государственных программ развития цифрового общества, при планировании и реализации стратегий развития регионов. К примеру, описанная в исследовании система социальных образований может быть подвержена статистической обработке, что позволило бы оценивать уровень ментальной готовности населения к технологическим преобразованиям, а, следовательно, оценивать эффективность внедрения инноваций.

Во-вторых, материалы настоящей работы могут послужить таким областям знаний, где описанные нами социальные образования находятся или вынуждены находиться в диалоге. Так, проблема взаимодействия разных символических поколений в повседневной жизни, в образовании, в менеджменте и управлении связаны с необходимостью людей выстраивать элементы нерелевантной для них культуры. К примеру, в контексте релевантных связей могут обрести новое понимание проблемы мотивации в труде, обучении и пр.

В-третьих, разработанный метафорический ряд, выражающий спектр социальных образований в условиях современного общества, может быть использован для дальнейших исследований, в том числе в иных дисциплинах и на уровне практических исследований.

**Структура диссертации.** Диссертация состоит из введения, трех глав, объединяющих шесть параграфов, заключения и списка литературы.

## **Глава 1. Теоретико-методологические основания проблемы взаимодействия сознания и виртуальной информационной среды**

### **1. 1. Проблема «сознание – внешняя среда» в контексте виртуальной информационной среды**

Оформление теоретико-методологических основ изучения воздействий виртуальной информационной среды на сознание человека, в силу вариативности прочтения ключевых терминов в социально-гуманитарных науках, представляет собой описание применяемых установок относительно рассматриваемых объектов. Сами понятия «сознание» и «внешняя среда» предельно широки, и проблема их взаимодействия даёт почву для самых разных обсуждений. В связи с этим, целью параграфа является определение характера исследуемого взаимодействия сознания человека и виртуальной информационной средой, что видится нам через выполнение таких задач, как анализ виртуальной информационной среды в контексте эволюции информационных сред, выявление специфики виртуальной информационной среды и определение особенностей её взаимодействия с сознанием человека.

Достижение данной цели невозможно без первичной концептуализации проблемного поля. В связи с этим, обозначим наше понимание термина «сознание» и вкладываемый нами в него смысл. На протяжении множества веков поиск ответов на многочисленные вопросы о сущности сознания оставались в пределах исключительного философского знания. Сегодня, с учётом развития научных методов, вопрос сознания встал перед многими отраслями знания. Нейронауки (нейропсихология, нейробиология, нейрофизиология и пр.) выясняют связи сознания и мозга, и то, как возможен самый сложный механизм сознания, реализуемый работой отдельных нейронов, как возможен субъективный опыт с точки зрения его нейронной основы. Когнитивные науки задаются вопросом об искусственной реализации процессов сознания с целью создания искусственного интеллекта. Такой подход фокусируется на механизмах мышления, процессах познания,

обработки и синтеза информации и на высших психических функциях сознания<sup>11</sup>. Общественные науки рассматривают сознание как социальное явление, определяя фрагменты социальной действительности как фактор формирования сознания.

Философское познание всегда ставило своей целью предоставить универсальное знание, и применимое в качестве фундамента в разных научных областях. Новейший философский словарь трактует сознание как способность вырабатывать обобщенные знания о связях и отношениях в объективном мире, ставить цели и создавать ценностные ориентиры, регулировать и контролировать эмоциональные, рациональные и предметно-практические отношения людей с действительностью, создавать новый духовный и предметный мир. Однако, такое определение слишком неопределённо, потому что связано с поливариантностью выбора философской позиции относительно данной проблемной области. Двумя полюсами философского понимания сознания в отечественной литературе можно считать позиции Д.И. Дубровского и Э.В. Ильенкова, первый из которых в качестве доминантного источника сознания называет определённые нейродинамические системы, постулирует примат природного субстрата человеческого сознания<sup>12</sup>, а второй исходит из убеждения, что формирование и функционирование сознания детерминировано культурой<sup>13</sup>. Для изучения формирования сознания в конкретных условиях выбор позиции относительно сущности источников сознания носит фундаментальный характер. Наша позиция занимает промежуточное положение между тезисами Д.И. Дубровского и Э.В. Ильенкова. Мы полагаем, что сознание представляет собой способность человека оперировать образами окружающего мира, которая ориентирует его поведение, и природа этой способности двунаправлена: с одной стороны, она заключена в материальном субстрате, с другой – неотделима от внешнего социального мира.

---

<sup>11</sup> Фаликман М.В. Когнитивная наука: основоположения и перспективы / Философско-литературный журнал «Логос», 2014. № 1. С. 1-18.

<sup>12</sup> Дубровский Д.И. Проблема идеального. Субъективная реальность. М.: Канон плюс, 2002. 368 с..

<sup>13</sup> Ильенков Э.В. Философия и культура. М.: Политическая литература, 1991.

Преимущество этого подхода к определению сознания заключается в том, что описание сознания человека не оказывается заключено в строгие рамки нейробиологических и эволюционных концепций или идей глобального вселенского духа, божественного происхождения сознания. Это, в свою очередь, позволяет осуществлять попытки гуманитарного, философского осмысления сознания, не игнорируя актуальные достижения естественных наук. Эффект Маугли показывает, что вне социальной среды сознание человека теряет свою исключительность. В то же время, наличие центральной нервной системы является необходимым условием сознания. Неразрывная связь биологического и социального как первичный фактор сознания исследуется нами с позиций принципа социальности, методологическое использование которого связано с трудами членов нижегородского философского клуба ГИСИ Зеленова Л.А., Щурова В.А., Владимирова А.А., Смирнова А.Н., Лысяка В.Л.

Принцип социальности в трудах данного сообщества выражается в следующих исходных методологических установках. Прежде всего, каждый социально-философский феномен исследуется во взаимосвязи высших (социального субстрата) и низших (био-физико-химического субстрата) явлений, сохраняя в фокусе вопрос о том, как низшее влияет на высшее, и как высшее влияет на низшее. Затем, социальность человека рассматривается как совокупность социальных связей, узел социальных отношений, притом не изолированно ни от мира других людей, ни от мира окружающих его предметов, тем самым избегая всевозможных вариантов «робинзонады». В связи с этим, феномен сознания, феномен социализации, феномен связи поколений и всё, что так или иначе связано с «внутренним миром человека» проходит по двум каналам. Этими каналами является генетическая программа наследственности и социальная программа наследования. Человек, выступая как «интегральное социальное существо с полноценной биологической основой»<sup>14</sup> не равен животным, его социальность и его биологическая основа

---

<sup>14</sup> История и философия науки : учебное пособие / Л. А. Зеленев, А. А. Владимиров, В. А. Щуров. М.: Флинта:Наука, 2008. С. 471

уникальны, благодаря чему он и становится носителем уникального, интегрального сознания.

Применяя этот принцип, мы обращаемся к античной философской традиции условного обозначения противоречивой природы человеческого сознания при помощи терминов физис и этос. Термин «физис» (гр. φύσις) со времён милетской школы используется для обозначения всего, заложенного в человеке самой природой<sup>15</sup>. В связи с этим физис сознания – это его физиологически-обусловленные компоненты. Термин «этос» послужил для обозначения нематериального, культурного капитала: нравы, характеры, темперамент, традиции. Аристотелем было отмечено, что этос – всё, что рождено не природой, а привычкой (ex ethoys<sup>16</sup>) человека, а позже термин был возрождён Р. Мертоном для описания стиля жизни, моделей поведения и нравственных императивов социальных групп. Этос, как пишет Мертон, «это аффективно окрашенный комплекс ценностей и норм»<sup>17</sup>. Таким образом, мы понимаем физис и этос сознания как два канала воздействий на человеческое сознание, и, следовательно, два канала выражения сознания, первый из которых биологически и физиологически детерминирован, а второй формируется в конкретной социальной среде.

Физис и этос человеческого сознания во многом переплетены между собой, и порой трудно обозначить границы: культурный опыт приобретает в том числе и посредством физис-зависимых органов чувств. Мы разделяем решение этой проблемы, предложенное в трудах У. Матураны, Ф. Варелы, Э. Томпсона, А. Ноэ и развиваемый отечественным философом ИФ РАН Князевой Е.Н. Общие идеи этих исследователей философия науки заключила в термин «энактивизм». В рамках энактивистского подхода, сознание выступает как неотъемлемое от природы свойство некоторых живых систем, формирующееся на границах взаимодействия тела и внешнего мира за счёт накопления и конфигурации индивидуального опыта. Анализ литературы, посвящённой

<sup>15</sup> Мамардашвили М. Лекции по античной философии. М.: АЗБУКА, 2014. С. 82

<sup>16</sup> Аристотель. Никомахова этика / Пер. Н. В. Брагинской // Аристотель. Этика. М.: АСТ, 2010. С. 64

<sup>17</sup> Мертон Р. Социальная теория и социальная структура. М.: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ, 2006. С. 769

энактивизму, позволяет выразить его концептуальный фундамент в следующем высказывании: «Сознание активно, интерактивно и энактивно». Активность здесь выступает в своём этимологическом значении, то есть как «actus», «действие», происходящем от глагола «agere», «приводить в движение». Интерактивность – это свойство объекта образовывать связи с другими объектами, взаимодействовать с внешней средой. Энактивность сознания понимается как специфика его связей с окружающим его пространством. «Если мы хотим понять ум животного, – отмечает Е.Н. Князева, – то мы должны посмотреть не только внутрь его, не только на его физиологические и неврологические процессы, на его конституцию и морфодинамику, но также и на его способ жизни, на то как он «окутан» своей окружающей средой, как налаживает ее под свои нужды и как управляет ей»<sup>18</sup>.

Очевидно, наша позиция в большей степени выражена экстерналистским направлением философии сознания, где опыт познающего сознания – не схваченный вниманием «моментальный снимок», а не выделяемая из общего процесса взаимодействия с внешней средой компонента бытия<sup>19</sup>. Познаваемая окружающая среда и само когнитивное усилие как действие рассматриваются во взаимно обуславливающей, аутопоэзной связке. Это утверждение склоняет интерпретировать сознание в сторону неклассической эпистемологии. Так, энактивисты полагают, что высшая деятельность сознания заключается не в отражении (которое по большей сути представляло бы собой копирование образов окружающего мира и нивелирование творческой деятельности), а в энаktivации мира и ума на основе истории разнообразия действий, которые совершает в мире живое существо<sup>20</sup>.

Очевидно, двунаправленность современных исследований сознания объяснена, с одной стороны, принципом социальности, призывающим к учёту

---

<sup>18</sup> Князева Е.Н. Энактивизм: концептуальный поворот в эпистемологии // Вопросы философии. 2013. № 10. С. 102.

<sup>19</sup> Noë A., Thompson E. Are There Neural Correlates of Consciousness? // Journal of Consciousness Studies. 2004. Vol. 11. №1. P. 17.

<sup>20</sup> Torrance S. In Search of the Enactive: Introduction to Special Issue on Enactive Experience // Phenomenology and the Cognitive Sciences. 2006. Vol. 4. P. 365 (цит. по Князева Е. Н. Энактивизм: концептуальный поворот в эпистемологии // Вопросы философии. 2013. № 10. С. 95)

природно-детерминированных факторов в социальных исследованиях, и, с другой стороны, энактивистами, подталкивающими биологические исследования сознания к включению социального контекста в проблемное поле. Однако, проблема связей сознания и внешнего мира и воздействий второго на первое всё ещё слишком широка.

Здесь необходимо очертить, о каком «внешнем мире» или «окружающей среде» ведётся речь. Проблема детерминации связи сознания и окружающей среды определена простором представлений о том, что в эту среду включено. К примеру, одна из граней утверждения о наличии взаимодействия раскрывается в плоскости исследований того, как электронная активность мозга складывается в условиях насыщенного ультракороткими волнами радиоэфира. Исследование этих процессов не является целью данной работы, однако, этот пример иллюстрирует, насколько многомерно исходное положение концепции энактивного сознания.

Итак, энактивизм исходит из того, что человек является включённым наблюдателем собственной жизни, и наблюдаемый им мир, в свою очередь, также меняется от действий сознания. Данная нами постановка тезиса следует из идеи структурного сопряжения, разработанной У. Матураной и в последствии Н. Луманом. «Главное следствие структурного сопряжения, – поясняет У. Матурана, – состоит в том, что система либо находит себя в этом непрерывном потоке операциональной конгруэнтности со средой, которая изменяется соразмерно с ней, либо не находит и тогда умирает». Упрощая смысл сказанного, У. Матурана полагает, что внешняя среда и живая система (в том числе сознание как её свойство) обоюдно активны, и первая изменяется и формируется «навстречу» второй.

Попробуем разобраться с этим тезисом, чтобы избавиться от какой-либо мистификации, следующей из фразы «внешняя среда изменяется «навстречу» сознанию». Такой подход, на наш взгляд, представляет собой своего рода социальную эндофизику (по аналогии с «социальной физикой», ранним названием социологической науки). Эндофизический поворот пришёлся на

конец XX века, ознаменовав собой такой подход к пониманию реальности, в котором идеалы естествознания изучаются неустранимой насечкой, нанесённой присутствием в ней наблюдателя. Для иллюстрации этого часто прибегают к мысленному эксперименту А. Эйнштейна: «если плоские пауки ползают по поверхности сферы, то они даже не могут себе представить, что может существовать еще и третье измерение пространства — высота (или глубина)» (в интерпретации А. Л. Алюшева, Е.Н. Князевой)<sup>21</sup>. Этот пример выступает в защиту положения, что мир без наблюдателя невозможно познать, а наличие наблюдателя всегда оставляет след. Иными словами, то, как человек понимает окружающую его среду, представляет собой результат опыта взаимодействия с этой средой, результат предыдущих актов её познания.

Запутанные положения установок концепции энактивного сознания приобретают смысл в том случае, если речь идёт о таком конкретном компоненте внешнего мира, как виртуальная информационная среда. Попробуем доказать это.

Вначале возьмём утверждение, достаточно популярно развиваемое в рамках актуальной информационной парадигмы. Казалось бы, человек способен свободно передвигаться по информационному пространству: горизонты виртуальной информационной среды настолько далеки, что найти предел информации, край Интернет-пространства, кажется невозможно. Однако, в действительности виртуальной информационной среде представляет собой выражение предшествующего опыта взаимодействия с информационной средой. Индивидуализация виртуального пространства, достигаемая инструментами контекстной рекламы и «умных» поисковых систем, приводит к тому, что идентичные действия разных пользователей приводят к совершенно разным результатам.

Существует предположение о том, что в эпоху массовой информации человек погружён в некую «информационную атмосферу». Находясь в этом

---

<sup>21</sup> Алюшин А.Л., Князева Е.Н. Эндофизический поворот в эпистемологии, или Попытка увидеть мир изнутри // Философия и культура. 2009. № 5. С. 80-91.

постоянно подпитываемым средствами массовой информации «облаке», человек, являясь существом социальным и нормативным, «дышит» его парами, то есть совершает «вдохи», принимая информационные факты, и «выдохи», развивая его размышлениями, дискуссиями, одобрением или опровержением. Новости формируют наше чувство окружающего мира<sup>22</sup>, создают шкалы моральной оценки событий. Действительно, из средств массовой информации мы узнаём ответ на вопрос: «Каков мир вокруг?», мы решаем, с чем бороться и мириться, кому доверять и как организовывать свою собственную жизнь. В общем смысле, эта мысль примитивна, и о влиянии новостей на картину мира человека хочется кричать даже дилетанту.

Однако, сегодня этот механизм уже не работает. Точнее, не работает так, как мы привыкли это понимать. Радикальные изменения пришлось на то, как организуется информация и на то, как она распространяется. Сначала появилась таргет-реклама (укрепившееся в маркетинге слово «таргет», впрочем, имеет достойный русскоязычный аналог – цель, то есть мы говорим о целевой рекламе), которая попадает в информационное пространство исключительно в информационное пространство таких пользователей, кто отвечает требованиям к характеристикам предполагаемой целевой аудитории рекламируемого товара или услуги. Таким образом, интернет-реклама начала сегментироваться на половые, возрастные и профессиональные участки, используя оставленные в сети данные пользователя. Затем «таргетированные» информационные потоки сменились «контекстными», благодаря чему пользователь стал видеть ту рекламу, которая соответствует его запросам по ключевым словам. К примеру, если студент ищет материалы для реферата по юридической тематике, то рекламные блоки в его «индивидуальном виртуальном пространстве» ещё несколько недель будут наполнены информацией об услугах юристов и агентств по написанию рефератов, выбранных согласно его местоположению. Таким образом, веб-страницы всё

---

<sup>22</sup> Никитаев В.В. Пространство и время WWW // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. М.: ИФ РАН, 2004. С. 76

же перестраиваются под тех, кто их смотрит, тем самым оказывая влияние на траекторию движения человека по сети Интернет.

Однако, если рекламные процессы имеют резон в контекстном оповещении, то использование таких технологий средствами массовой информации и поисковыми системами спорно. С 2010 года новости с платформы Google работают в режиме персонализированного подбора контента, что значит их включение и расположение в новостной ленте пользователей на основе анализа истории его онлайн-поведения. Результат этого нововведения заключается в том, что человек видит то, что ему нужно видеть, а точнее – то, что механизм фильтрации информационных поводов оценивает, как подходящее для него. В связи с этим можно упомянуть слова одного из глав корпорации Google: «Людам будет очень сложно увидеть что-то, что так или иначе не было под них подобрано»<sup>23</sup>. Попадая в виртуальное пространство, *tabula rasa* формирует свои мировоззренческие установки согласно слаженной работе множества фильтров. Так, эта «информационная атмосфера» начинает разниться от пользователя к пользователю, образуя что-то вроде инфомикрокосмоса человека. Точно так же, как создаётся этот инфомикрокосмос, образуются и «слепые информационные пятна», то есть информация, с которой у пользователя существует крайне маленькая вероятность встретиться в процессе непринуждённого блуждания по виртуально-информационной среде. Простой эксперимент позволяет раскрыть контраст таких установок. Например, актуальная на момент данного исследования тема вступления Д. Трампа на должность Президента США в разных поисковых системах, несмотря на аналогичное содержание, имеет заметные отличия в форме подачи и подтексте: один и тот же информационный повод разнится от нейтрального «подписал новый указ» до радикального «жаждет войны введением скандального указа».

---

<sup>23</sup> Hillis K., Petit M., Jarett K. Google and the Culture of Search. NY: Routledge, 2013. P. 59

Похожий результат предлагают Емелин В.А. и Тхостов А.Ш. в онлайн-энциклопедии «Википедия»: «Возьмем в качестве примера описание Второй мировой войны на разных языках, и мы сразу же столкнемся с существенными различиями в описании этого глобального исторического события: статьи будут иметь разные структуру, объем частей, посвященных тому или иному этапу войны, “рейтинг” исторических лиц, не говоря уже о расставленных коллективным автором акцентах интерпретации»<sup>24</sup>. Мы позволили себе несколько изменить такой эксперимент по поиску ответа на вопрос «Кто выиграл вторую мировую войну?» на ресурсах, ориентированных на разные культурные среды: отечественном «Яндекс» и популярном в основном в США «Yahoo». Если первая поисковая система подбирает страницы с историей вклада СССР в победу, то «Yahoo» категорически склоняет читателя в пользу Соединённых Штатов. Это важнейшее историческое событие превращается в рекламно-новостной объект, показывая пользователю то, что он хочет видеть, а не то, что важно с точки зрения сохранения исторического наследия. Известную фразу «спрос рождает предложение» можно переформулировать: «запрос рождает предложение». История становится «таргет-историей», знания становятся «таргет-знаниями», информация всегда ориентируется на пользователя.

Таким образом, можно заключить, что информационное пространство Интернет изменчиво, адаптивно. Современные системы способны собирать информацию о пользователе из самых разных источников, придавая хамелеонообразной виртуальной среде тот окрас, который связан с его поисковым портфолио. О феномене «BigData», представляющем собой совокупность технологий обработки огромного массива данных, стоит говорить не только в рамках прикладной информатики: весь мировой объём данных обрабатывается одной технологией, подбирающей информацию под конкретного пользователя, и эта информация уже соответствует его

---

<sup>24</sup> Емелин, В.А. Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве интернета / В. А. Емелин, А. Ш. Тхостов // Вопросы философии. 2013. №1. С. 79.

ожиданиям. Этот механизм свойственен так или иначе всем практикам взаимодействия с виртуальной информационной средой: поисковые системы Google и Яндекс выдают разную информацию по идентичным запросам, тем самым генерируя разные индивидуальные траектории пользователя в электронной среде. Более того, это стимулирует развитие разных символических программ мышления: информация и её эмоциональный подтекст по запросам о политиках, исторических событиях, перспективах решений глобальных вопросов значительно влияют на формирование картины мира человека. Человек оказывается заточён в «пузырь», созданный фильтрами поисковых систем и рекламных механизмов.

Итак, виртуальное пространство каждого пользователя бесконечно персонализуется, тем самым образуя некий инфомикрокосмос, «Интернет конкретного Я». Структура инфомикрокосмоса человека складывается под одновременным воздействием множества факторов, начиная от предпочтений обслуживающих информационных технологий (браузеры, поисковые системы) и заканчивая степенью доверия к виртуальной среде и объёмом сохранённых в сетевых ресурсах персональных данных. Таким образом, специфика индивидуального инфомикрокосмоса зависит от модели поведения пользователя, его знаний и представлений о работе с современными информационными технологиями, от наличия и размеров окружающего его «пузыря фильтров».

В трудах современного исследователя в области философии медиавоздействий, оказываемых информационными технологиями на человека, Е. В. Поликарповой, отмечается, что масс-медиа обладают возможностью конструировать хамелеонообразную символическую реальность, тем самым корректируя его поведение<sup>25</sup>. Подобно тому, Джиева Д.А. указывает на то, что

---

<sup>25</sup> Поликарпова Е. В. Медиавоздействия на жизнедеятельность человека: аксиологические аспекты: автореферат дисс. ... кандидата философских наук. Ростов-на-Дону, 2005. С. 13

сами технологии в повседневной жизни человека обладают хамелеонообразной адаптивностью<sup>26</sup>.

Можно догадаться, что в основу идеи хамелеонообразной среды положен метафорический аргумент хамелеона Аккарди. Несмотря на то, что итальянский учёный Л. Аккарди занимался проблемами квантовой физики, в центре его внимания оказалась не совсем естественно-научная, а, скорее, философская проблема понимания квантовых процессов человеком (впрочем, стоит отметить, что Аккарди был не единственным, кто обратился к этой проблеме). В поисках подходящей модели осмысления неподдающихся сложившемуся образу мышления явлений он рассмотрел принципиальные вопросы квантовой механики в контексте мировых культур. В своём философском трактате «Диалоги о квантовой механике» Аккарди говорит о новой хамелеонообразной модели сознания, необходимой для осмысления современной объективной реальности: вынимая из ящика разноцветные шары, мы с лёгкостью можем применить инструменты статистики; однако стоит заменить шары на хамелеонов, как статистические методы тут же окажутся непригодными...<sup>27</sup> Цвет хамелеона зависит от условий эксперимента по изучению его цвета, и статистические измерения хамелеонов по признаку цвета перестают отражать действительность, но они остаются частью данности для наблюдателя.

В пределах данной аллегии наш вопрос приобретает следующую форму: возможно ли утверждать, что виртуальное информационное пространство, раскрывающееся перед одним пользователем, идентично виртуальному информационному пространству другого пользователя, и идентично ли хоть одно из них состояниям виртуального информационного пространства, предшествующим конкретному пользователю?

---

<sup>26</sup> Джигоева Д. А. Значимость сенсорных технологий и систем в жизнедеятельности человека: автореферат дисс. ... кандидата философских наук. Ростов-на-Дону, 2009. С. 12

<sup>27</sup> Accardi, L., Khrennikov, A. Chameleon effect, the range of values hypothesis and reproducing the EPR-Bohm correlations // AIP Conference Proceedings. 2007. Vol. 889. P. 25

В предыдущих абзацах мы проиллюстрировали, что эти пространства не идентичны. В связи с этим, виртуальное информационное пространство при появлении в нём человека становится своеобразным «хамелеоном», «цвет» которого зависит от того, какая «поверхность» используется для проведения «эксперимента». Виртуальное информационное пространство – это хамелеонообразная среда, адаптирующаяся индивидуально под разных пользователей, и в результате взаимодействия с человеком в ней образуется множество индивидуальных инфомикрокосмов. Эти инфомикрокосмы построены на интенции пользователя, но опосредованы внешними механизмами персонализации. Специфика индивидуального инфомикрокосмоса зависит от модели поведения пользователя, его знаний и представлений о работе с современными информационными технологиями, от наличия и размеров окружающего его «пузыря фильтров».

Стоит отметить, что нами неспроста в качестве субъекта исследуемой связи была выбрана виртуальная информационная среда. Под ней мы подразумеваем конкретный фрагмент проблемного поля виртуальной реальности, а точнее – интерактивную, коммуникативную среду, создаваемую людьми при помощи виртуальных информационных технологий. Остановимся на этом немного подробнее.

Вектор современной социально-философской науки запутан в двух составных корнях: «инфо-» и «техно-». Идентичный контекст встречается в исследованиях информационных, электронных, виртуальных, инфокоммуникационных, телекоммуникационных технологий. Наиболее широким понятием является, разумеется, информационная технология. По смысловой логике этот термин может включать всё, что связано с «тем, как» происходят какие-либо процессы с информацией. Анализ литературы, посвящённой концептуализации информационных технологий, показал, что несмотря на уровень разработанности отдельных нюансов информационных технологий в самых разных научных дисциплинах, до сих пор нет единого

подхода к определению термина, который смог бы исчерпывающе описать, что именно к ним относится. В современной отечественной литературе социально-гуманитарного вектора проблема дефиниции информационных технологий зачастую решается обращением к вольному переводу данного ЮНЕСКО определения информационно-коммуникативных технологий: «комплекс взаимосвязанных научных, технологических, инженерных дисциплин, изучающих методы эффективной организации труда людей, занятых обработкой и хранением информации; вычислительную технику и методы организации и взаимодействия с людьми и производственным оборудованием, их практические приложения, а также связанные со всем этим социальные, экономические и культурные проблемы»<sup>28</sup>. Данная попытка дефиниции скорее запутывает исследователя, описывая явление через представления о «совокупности дисциплин», и тому есть два объяснения. Во-первых, не совсем верно ставить знак равенства между семантикой информационных и информационно-коммуникативных технологий (первое понятие, очевидно, шире второго по принципу родовидового отношения). Во-вторых, поиск исходного для этой формулировки определения отсылает к методическим рекомендациям для развития школьного образования<sup>29</sup>, и предложенное определение неразрывно связано с контекстом данного пособия, но не феномена информационных технологий вообще.

Смысл понятия «информационная технология» доступен в самом термине: знание о полезном производстве и применении (τέχνη) информации. К информационным технологиям относят все осуществимые и связанные с информацией процессы. Под такое определение обоснованно попадают, например, газетное дело и наскальная живопись. Нам же важно выделить особую группу информационных технологий, с которыми взаимодействует сознание человека. Такие технологии:

---

<sup>28</sup> Минькович Т.В. Информационные технологии: понятийно-терминологический аспект // Образовательные технологии и общество. 2012. №2 С. 371-389.

<sup>29</sup> Daniels J. S. Information and Communication Technology in Education: A Curriculum for Schools and Programme for Teacher Development. Paris: UNESCO, 2002.

- опосредованы программно-аппаратными комплексами (функционирующими через компьютеры, смартфоны и другие гаджеты),
- обрабатывают информацию преимущественно в цифровой форме,
- в большинстве своём соответствуют принципам построения дружественного интерфейса, то есть возможные операции доступны уверенному пользователю без формирования особых компетенций (таким образом, мы несколько сужаем понятие к «повседневным», не узкопрофессиональным технологиям, что определяется целями и задачами настоящей работы).

Термин «виртуальный», впрочем, не менее многозначен в философском дискурсе. Упоминая виртуальность, современные философы вынуждены оговорить, о какой из виртуальностей идёт речь (компьютерная, художественная виртуальная реальность или реальности сна, галлюцинаций, игр). Тем самым всё виртуальное требует концептуализации: виртуальность как кажимость, лживость, виртуальность как потенциальность и виртуальность как нематериальность сосуществуют в единой научной дискуссии. Например, у М. Кастельса виртуальное включает в себя всю реальность информации, образов, мыслей, человеческой деятельности внутри себя<sup>30</sup>. Недостаток такого подхода заключается в том, что становится невозможным отделить одно от другого. Как точно отмечает В. П. Руднев, при таком подходе «каждая реальность является виртуальной, поскольку действительный мир сливается с виртуальными реальностями человеческих сознаний и придуманными этими сознаниями дискурсами»<sup>31</sup>.

Мы придерживаемся более узкого понимания виртуальности, которое близко к предложенному одним из наиболее значительных в области виртуалистики учёных Ж. Ланье. Для него виртуальность – это результат конструирования инновативных электронных устройств, «вводящих их

---

<sup>30</sup> Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса: монография. Волгоград: Изд-во ВГПУ «Перемена», 2009.

<sup>31</sup> Руднев В. П. Прочь от реальности. М.: Аграф, 2000. С. 80.

пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности»<sup>32</sup>. Виртуальное при таком рассмотрении представляет собой «особый пространственно-временной континуум, создаваемый с помощью компьютерной графики и звуковых эффектов и полностью реализуемый в психике человека, погруженного в эту среду»<sup>33</sup>. Таким образом, говоря о виртуальной информационной среде, мы подразумеваем особый компьютерный модус существования информации.

Виртуальная информационная среда представляет собой такую связку неоднородных информационных потоков, которую сложно идентифицировать в качестве структуры. Она не имеет ни центра, ни периферии, следовательно, представляет собой точку. Однако, назвать виртуальную информационную среду точкой нельзя в силу огромного пространства, содержащегося в ней. Иными словами, такая среда – информационная сингулярность, то есть точка с бесконечно плотным информационным содержанием.

У. Эко, описывая уникальность художественного текста Келлской книги, пишет «о структуре, где один элемент может соединиться с любым другим. В ней нет отправных точек, а есть соединительные линии, каждая из которых может быть прервана в любой момент, чтобы потом продолжить путь. Эта структура не имеет ни центра, ни периферии»<sup>34</sup>. На наш взгляд, это описание точно воспроизводит характеристики виртуальной информационной среды. Эссе У. Эко, содержащее этот отрывок, связано с личностью Д. Джойса, который в «Поминках по Финнегану» ввёл термин для описания именно таких

---

<sup>32</sup> Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. М., 1997.

<sup>33</sup> Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность в пространстве эстетического // Вопросы философии. 2006. № 11. С. 47—59

<sup>34</sup> Эко У. О литературе. Эссе / Пер.с ит. С. Сидневой. М.: АСТ; Corpus, 2016. С. 114

структур: хаосмос (chaosmos)<sup>35</sup>. Хаосмос – состояние, не сводимое ни к хаосу, ни к космосу. В то же время, хаосмос – это осмос, то есть фильтр. Это говорит о том, что траектории перемещения по такому пространству будут не одинаковыми даже при общей исходной точке в силу какой-то скрытой машинерии среды, каких-то её внутренних законов. Позже этот термин укрепился в постмодернистском тезаурусе<sup>36</sup>. Однако, прежде всего концепт был упомянут в 1917 году в «Свете невечернем» С. Н. Булгакова, что зачастую игнорируется исследователями, обращающимися к идее хаосо-космических структур. Он отмечает: под властью хаотизирующей силы мир принимает характер хаокосмоса<sup>37</sup>. Однако, хаокосмос – это не гибель порядка, а иная устойчивая структура. Виртуальная среда имеет такие хаокосмические свойства, в то же время оставаясь средой информационной, как и устная, письменная и печатная среды.

У М. Маклюэна в пользу этой точки зрения есть несколько тезисов, сформулированных ещё на заре существования электронных технологий. Его способ этапизации истории человеческой культуры по типу коммуникативных средств представляет собой движение от устной культуры к письменной, от печатной культуры к культуре электронной. Каждая из этих культур по своей природе является информационной, изменениям подвергаются лишь способы трансляции и хранения информационных потоков. Тем не менее, М. Маклюэн, как и М. Кастельс вслед за ним, назвал эти этапы галактиками в силу масштаба вызванных этими изменениями следствий. Человек говорящий, *homo loquens*, и человек слушающий, *homo audiens*, – субъекты первобытной, трайбалистской культуры, испытали такое же потрясение от изобретения информационной технологии «алфавит», как их потомки от изобретения информационной технологии «Интернет». Любые информационные технологии «помещают человека в новый, полный неожиданностей мир, образующий новую мощную

<sup>35</sup> Joyce J. Finnegans Wake. London: Faber & Faber, 1975. P. 118

<sup>36</sup> Guattari F. Chaosmosis an ethico-aesthetic paradigm. Bloomington: Indiana University Press, 1992. P. 90-91.

<sup>37</sup> Булгаков С. Н. Свет невечерний: Созерцания и умозрения. М.: Республика, 1994. С. 415

«связку», новую схему взаимодействия между всеми чувствами»<sup>38</sup>. Возникновение письменности, во-первых, отделило мысль от человека, и, во-вторых, изменило его понимание реальности, и вместе с тем появились *homo scribens*, человек пишущий, и *homo legens*, человек читающий. Они не заменили прежних информационных технологий, но весомо расширили пределы жизненного пространства человека.

Как описать современного человека, продолжая данный ряд концептов? В виртуальном информационном пространстве человек принимает на себя роль *homo loquens-audiens-scribens-legens*, но в большей степени – *homo videns*, человека смотрящего.

*Homo multimodalis*, человек мультимодального восприятия, погружён в аудио-тексто-визуальную среду, принимающую на себя все эти характеристики одновременно. Мультимодальность – термин семиотики, образованный слиянием слов *multi*, множественность, и *modus*, способ. Модус смысла – это ресурсы, использованные для составления смыслового сообщения, способы бытия сообщения. Мультимодальность в этом смысле служит выражению множественности информационных каналов.

Именно мультимодальность позволяет достичь этой среде смысловой целостности. Так, виртуальная среда становится креолизированным текстом. Обычно под креолизированными текстами понимаются такие тексты, фактура которых состоит из двух частей, – вербальной (речевой) и невербальной. Специфика креолизованного текста состоит не столько в том, что визуальный и вербальный компоненты информации выступают в едином потоке, а в том, что одна составляющая текста не может сохранять смысловую нагрузку без другой. В отличие от обычного иллюстрированного текста, полнота передаваемой

---

<sup>38</sup> Маклюэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры. Киев : Ника-Центр, 2003. С. 35

информации может быть достигнута только при одновременном восприятии всех компонентов текста<sup>39</sup>.

Стоит обратить внимание на то, как из тысячи одинаковых виртуальных кнопок «скачать» опытный пользователь выбирает единственно верную, но стоит лишить страницу визуального или текстового модуля, как выполнение того же действия становится невозможным. Таким образом, концепт «Homo multimodalis» позволяет выразить ещё один занимательный аспект, следующий из маклюэновской традиции. Если устная информационная среда порождает человека-рассказчика и человека-слушателя, а письменная – человека-писателя и человека-читателя, то виртуальная информационная среда порождает *пользователя*, что, скорее всего, связано с англоязычным «user». Он уже не просто читатель или просто зритель, а одновременно всё из этого. Здесь позволим себе небольшое историко-лингвистическое отклонение. Помимо оригинального значения, схожего с русскоязычным «пользователь», с 1935 года английское существительное «user» укрепилось за наркозависимыми людьми, а уже после – за компьютерными пользователями<sup>40</sup>. Смысловая связка между этими деталями, на наш взгляд, заключается в общем послыле: «для *них* нужно отдельное слово, потому что *они* выделяются, а выделяются они из-за того, что пользуется *чем-то*, то есть *другими* их делает некий объект». Таким образом, можно предположить, что пользователь – это субъект, обращённый к объекту, изменяющему границы горизонта чувств человека. В связи с этим, эволюция перцептивных доминант в личности, предложенная М. Маклюэном, сливается в одну общую, накопительную форму – форму информационной мультимодальности.

Так, принимая теоретико-методологическую основу М. Маклюэна, мы согласны с тем, что современные информационные технологии призваны

---

<sup>39</sup> Platonova I., Tarasova E., Golubinskaya A. Creolized Text as a form of Modern Educational Discourse. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 214. 2015. P. 788-796.

<sup>40</sup> Dolezal F.T., McCreary D.R. Pedagogical Lexicography Today: A Critical Bibliography on Learners' Dictionaries with Special Emphasis on Language Learners and Dictionary Users // *International Journal of Lexicography*. 2012. № 15(4). P. 323-328.

расширять чувства человека, тем самым вызывая трансформации его сознания и его опыта. Однако, стоит отметить, что с тезисом о том, что современная культура, строящаяся вокруг цифровых средств коммуникации, ведёт к трансформации сознания человека, нельзя согласиться в полной мере. Устная, письменная, печатная или электронная формы трансляции социального опыта и культуры являются порождением сознания, они не определяют человека, но определяются человеком.

Виртуально-информационный тип семиозиса, вроде глобальной сети Интернет, в значительной степени отражает особенности сознания современного человека, и если не модерирует происходящие в нём трансформации, то служит их выражением. С этой точки зрения, отношение современных информационных технологий и сознания человека представляет из себя не каузальную связь, а отношение соответствия<sup>41</sup>.

Промежуточное положение позволяет описать концепция локальных модификаций сознания, которая, в отличие от концепции качественной трансформации сознания, не постулирует революции в мышлении и духе человека. Трансформативные процессы всегда обращены к изменению формы или структуры, модификационные процессы — к изменениям содержания. Так как сознание само по себе представляется биосоциальным феноменом, описание природных процессов изменений строятся на тезисе о его модификационной изменчивости, то есть способности изменяться в соответствии с воздействием внешней среды. Формирующееся сознание в данном контексте предстаёт как момент адаптации к особенностям современной социальной среды. Гипотеза локальных модификаций сознания, концепции заключается в ограничивании технологически вызванных изменений (а) расширением сферы сознания, (б) переходом к многополярности мышления и (в) увеличением степени вариабельности сознания<sup>42</sup>. Схожие положения были

---

<sup>41</sup> Катречко С.Л. Интернет и сознание: к концепции виртуального человека // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. М., 2004. С. 58

<sup>42</sup> Катречко С.Л. Интернет и сознание: к концепции виртуального человека // Влияние Интернета на сознание

нами описаны и зафиксированы в концепте мультимодального человека.

Уже здесь можно обозначить концептуальную схему данного исследования. Сознание человека, сформированное под властью физиса, то есть его физиологических механизмов, и этоса, то есть социокультурного субстрата, взаимодействует с персонально-динамичной виртуально-информационной средой, и с переходом к такой среде меняется активность модусов восприятия информации.

На этом этапе мы предлагаем подвести некоторые выводы по данному параграфу. Прежде всего, мы оформили многозначный терминологический аппарат дальнейшего исследования. Приведём их в алфавитном порядке:

Виртуальная информационная среда – это информационное пространство, вхождение в которое опосредовано программно-аппаратными комплексами (компьютерами, смартфонами и другими гаджетами). В отличие от «пространства», «среда» обращена к субъекту (пользователю) и к межсубъектной коммуникации посредством интерфейса.

Инфомикрокосмос – набор индивидуальных характеристик виртуального пространства пользователя, «Интернет конкретного Я».

Физис и этос сознания – научные абстракции, позволяющие отдельно рассмотреть физиологически-обусловленные (физис) и социально-обусловленные (этос) факторы формирования сознания человека.

Хамелеонообразная среда – среда, способная перестраиваться в зависимости от условий наблюдения за ней.

В значительной мере на основе анализа этих концептов нами были сделаны следующие выводы:

1. Виртуальная информационная среда является одним из этапов эволюции информационных сред. Развивая идею М. Маклюэна о смене информационных сред в истории человека, мы предлагаем продолжить ряд

известных социально-философской науке терминов «homo loquens» – «homo audiens» (человек говорящий – человек слушающий), «homo scribens – homo legens» (человек пишущий – человек читающий), «homo videns» (человек смотрящий) более общим концептом «homo multimodalis» (человек мультимодальный). Мультимодальность в данном контексте является способностью воспринимать информационные потоки, проходящие по нескольким каналам чувств. В действительности, человек никогда не был мономодальным, что очевидно в силу многоканальности его чувственного познания. Однако, прежде у человека не было среды, позволяющей в таких темпах переключаться между чувственными модусами, или среды, в которой мультимодальное восприятие является критерием успешной расшифровки смысла сообщения.

2. Виртуальная информационная среда, в отличие от предшествующих типов информационных сред, обладает ещё одной специфической чертой, – она имеет характеристики хамелеонообразной среды. Это значит, что она способна создавать уникальные индивидуальные пространства для пользователей, тем самым корректируя их траектории движения в виртуальной среде, формируя их информационный капитал, воздействуя на представления об актуальных и исторических событиях и явлениях, на их оценку. Таким образом, человек оказывается в индивидуальном автоматически упорядоченном на основе его зафиксированного виртуального опыта инфомикрокосмосе. Отсюда следует, что поведение человека в виртуальной среде является значимым фактором образования структур его инфомикрокосмоса, а следовательно – горизонтов развития личности, репертуара индивидуальных ценностных характеристик, этоса.

3. Особенность взаимодействия сознания человека с виртуальной информационной средой как со средой хамелеонообразной заключается в автоматизированном конструировании инфомикрокосмосов, что строится по принципам стратегического рекламного «таргетирования». Последнее означает,

что инфомикрокосмос обращён к целевой аудитории. Аудитория в общем смысле предполагает не отдельного человека, а группу, объединённую той или иной общей характеристикой. Таким образом, инфомикрокосмосы, даже при наличии несущественных отличий между собой, не являются уникальными пользовательскими фрагментами виртуального пространства. Отсюда следует, что можно допустить некоторые условные социальные группы, объединённых по принципу общности содержимого инфомикрокосмоса.

## **1. 2. Концепция релевантности сознания и внешней среды в контексте виртуализации**

В первом параграфе мы пытались обосновать предположение, что существует некое событие или явление, которое позволило провести демаркацию между людьми довиртуальных и виртуальной информационных сред. В то же время, мы, обращаясь к понятиям «эволюция» и «адаптация», говорили об изменениях и следствиях взаимодействия сознания человека с виртуальной информационной средой. И раз в проблемном поле появились такие изменения и следствия, логично предположить, что виртуальная информационная среда существует для кого-то, обладающими специфическими чертами (или даже она сама стимулирует развитие этих черт), суть которых состоит в способности осуществлять активное взаимодействие с этой средой. В связи с этим, образуется потребность в концептуализации идеи о неких связях сознания человека с виртуальной информационной средой. Это возможно достигнуть при помощи поэтапного выполнения следующих задач: анализ понятия релевантности в контексте измерения связей сознания человека с виртуальной информационной средой как фрагментом социокультурного пространства; определение ключевого фактора образования релевантных связей между сознанием и виртуальной информационной средой; выявление возможных моделей релевантности сознания виртуальной информационной среде.

Говоря о вероятной разнице взаимодействующего с виртуальной информационной средой сознания и сознания, изолированного от такой среды, а также всех промежуточных вариантов, вполне разумно обратиться к вопросу о том, способна ли виртуальная информационная среда воздействовать на сознание человека. В.Н. Шевчун в своём диссертационном труде<sup>43</sup> высказывает точку зрения о том, что уже достигнутый уровень информатизации

---

<sup>43</sup> Шевчун В. Н. Новая социальная реальность в контексте становления информационно-коммуникационных технологий : диссертация ... кандидата философских наук. Ростов-на-Дону, 2013.

повседневного жизненного пространства человека, спектр возможных взаимодействий с современными информационными технологиями «здесь-и-сейчас» оказывает сильное воздействие на сознание человека. Темп трансформаций способов организации социального бытия настолько высок, что состояние адаптации становится перманентным. Человеку приходится непрерывно осознать и переосознать окружающий мир. Социальная реальность, конструируемая посредством современных информационных технологий, требует соответствующего этому миру человека, носителя соответствующего типа личности, способного не только использовать, но и воссоздавать социальные практики нового типа, участвовать в их дальнейшем преобразовании. В работе В.Н. Шевчуна косвенно поднимается принципиально значимый социально-философский сюжет современности, и эта значимость определена самой сущностью переходного периода: человек может быть нерелевантным для эпохи, которой он принадлежит. Разумеется, применяя данный тезис к действительности, понятие «эпоха» следует толковать расширительно. Далеко не всё население мира, не всё население России и даже не всё население её центральных городов действительно перешли к виртуально-информационным способам организации повседневной жизни. Однако, дух настоящего времени устремлён к информационным технологиям, к информатизации и виртуализации. Большинство школ приняли виртуальной формы взаимодействия с родителями учеников (например, электронные дневники), университеты развивают свою деятельность в сфере электронного образования, рынок вакансий наполнен предложениями о виртуальных способах труда (веб-дизайнер, копирайтер, SEO-оптимизатор), государство лоббирует электронные формы взаимодействия с гражданами и призывает к борьбе с цифровым неравенством, к развитию технологического оснащения даже самых отдалённых регионов. Формируется новая культура общества, культура «не для всех» – как минимум, потому что вхождение в неё требует определённых навыков и желания.

Если выйти за пределы привычного понимания фразы «*homo sapiens*» и

обратиться к философской семантике термина, то «sapiens», будучи причастием от глагола «sapere», означает не «разумный», а «понимающий». В описанных выше условиях наряду с потребителями и ценителями цифровых благ появляется человек «не понимающий», «homo non sapiens», или – не релевантный той общественной жизни и тем социальным актам, которые формируют канву актуальной жизни человека и общества.

В общем смысле под релевантностью понимается способность соответствовать чему-либо, быть существенным для чего-либо. Представления о релевантности в контексте информационно-коммуникативной логики выражаются как смыслосоответствие между запросом и полученным в ответ сообщением. Социально-философская концептуализация релевантности была детально разработана ещё в середине прошлого века А. Шюцем, который при помощи данного термина провёл линию между предвосхищениями (планами, целями) и опытом человека: прошлый опыт остаётся в нём в форме «осадка» опыта наличного и формирует систему координат дальнейших действий — то есть действий релевантных, что в общем смысле совпадает с нашим пониманием термина<sup>44</sup>. Сдвиг в системе релевантностей человека в условиях трансформирующегося общества неизбежен, и в то же время драматичен. Очевидно, что проблема нерелевантного человека коренится в сознании: символические программы мышления, мировоззренческие установки, интерпретации окружающего мира и своего места в нём, заложенные и сформированные в сознании человека на этапах его становления, утрачивают релевантность в более короткие сроки, чем сроки продолжительности жизни.

Попробуем проиллюстрировать данный тезис. Средняя продолжительность жизни в России по расчетам на 2015 год составляет более 70 лет, что даже не входит в первую сотню показателей разных стран. За последние 70 лет мир повседневной жизни человека изменился значительно и быстрее, чем когда-либо. Если говорить о России, то большинство изменений пришлось на последние 10-15 лет: начиная от перехода персональных

---

<sup>44</sup>Schütz A. On multiple realities // Philosophy and Phenomenological Research. 1945. №5 (4). P. 533-576.

компьютеров в разряд предметов многофункционального ежедневного пользования, заканчивая разработкой экзоскелета. Сегодняшний мир развивается в разы быстрее, чем поколения сменяют друг друга. Э. Тоффлер представил всю историю человека в виде поколений, сменяющих друг друга каждые 62 года: «если последние 50 000 лет существования человека разделить на отрезки жизни приблизительно в 62 года каждый, то окажется около 800 таких отрезков жизни. Из этих 800 полных 650 прошли в пещерах. Только за последние 70 таких отрезков жизни стало возможным эффективно передавать информацию от одного поколения к другому благодаря письменности. Только в последние шесть отрезков жизни массы людей увидели печатное слово. Только за последние четыре стало возможным измерить время с любой степенью точности. Только в последние два кто-то где-то использовал электрический двигатель. И подавляющее большинство всех материальных благ, которыми мы пользуемся в повседневной жизни в настоящее время, были придуманы в течение настоящего, восьмисотого отрезка жизни»<sup>45</sup>. Такой своеобразный индекс показывает быстроту ускорения прогресса и способность человека адаптироваться к новым условиям.

Попробуем повторить такой эксперимент, но ограничимся достижениями в одной области, скажем, мобильных коммуникаций. Модель Тоффлера позволяет сделать вывод, что поколение крайнего на сегодняшний день семидесятилетнего отрезка провело:

- 16% жизни между создания социальной сети Facebook до отметки в 1.32 миллиарда постоянных пользователей;
- 13% жизни между внедрением технологии 3G до внедрения технологии 4G;
- 60% жизни с поступления в продажу первого мобильного телефона;
- 32% жизни с момента поступления в продажу первого коммуникатора, 25% жизни – с первого смартфона; 14% жизни – с первого смартфона iPhone и 6% жизни – с начала до прекращения производства по

---

<sup>45</sup> Тоффлер Э. Шок будущего. М.: АСТ, 2002. – С. 28.

причине морального устаревания одной из их моделей.

Очевидно, что большинство из этих ключевых для молодёжи событий проходит незамеченным для поколений старшего возраста. Они не оставляют того шюцевского «осадка» в опыте, хотя и выступают факторами формирования социальной общности для более молодого населения. Современный человек, не успевая сформировать фиксированные нормативные социальные установки, получает сообщения о том, что они нерелевантны и ему следует искать новые, пребывать в состоянии постоянной трансформации, изменяясь вслед за постоянно изменяющимися социальными условиями жизни. Таким образом, наличный опыт человека, построенный на «осадках» опыта прошлого, оказывается нерелевантным для достижения его целей.

Основания проблемы нерелевантного человека как носителя нерелевантного, неадаптированного к условиям внешней среды сознания обнаруживаются не только на этапе перехода к информационному обществу. Некоторые аспекты феномена революции сознания были предложены современным философом Л. Флориди. Познавательная деятельность человека, отмечает он, представлена двумя направлениями: экстравертивным и интровертивным. Экстравертивный вектор познавательной деятельности человека представляет собой то, как человек осваивает и объясняет для себя внешнюю среду. Революция сознания всегда начинается с изменений в трактовке человеком окружающего его мира. Именно поэтому выделенные Флориди революции всегда начинаются со смены научной парадигмы, влекущей изменения во всех сферах жизни общества, а следом и в сознании человека. Экстравертивная революция (исходящая от человека в окружающий мир) приводит к интровертивной (исходящей из окружающего мира в сознание человека), в результате которой у человека появляется новое представление о своём месте в мире, о своём предназначении, о границах своих возможностей. Строгая последовательность этих изменений позволяет назвать их этапами революции сознания (хотя сам автор говорит о них как о фундаментальных

направлениях или импульсах<sup>46</sup>).

Обращаясь к истории, можно обозначить как минимум три подобные революции сознания в прошлом. Первая из них, коперниканская революция, принесла на смену птолемеевской модели мироздания гелиоцентрическую систему мира. Экстравертивный этап революции заключился в смене образа мышления исследователей естественных наук и трансформацию космологической парадигмы. Вслед за этими изменениями последовала трансформация сферы самопонимания человека: он перестал быть центром вселенной, и осознал свой мир как незначительную часть вселенной. Исключительная связь человеческого с божественным была разрушена, а религиозные принципы были поставлены под сомнение. Человек был вынужден отказаться от идеи собственной уникальности в обнаруженных масштабах вселенной, но продолжал верить в свою уникальность в масштабах своей планеты. Посткоперниканский креационизм сформировался на компромиссах с наукой: гелиоцентризм был принят в качестве математической модели, не отражающей реальную систему мира, и только в этом контексте гелиоцентризм был оправдан<sup>47</sup>. Однако, теория божественного происхождения человека и религиозная система мира вновь была поставлена под удар. Это было связано со второй революцией, которую Л. Флориди ознаменовал днём публикации «О происхождении видов путём естественного отбора...» Ч. Дарвина. Теория Дарвина внесла радикальные перемены в сознание человека: он не центр вселенной и даже не центр биологического царства. Резонанс теории эволюции и церковного учения пронизывает всю историю с момента появления первого до настоящих дней. Тем не менее, человечеству вновь предстояло критически переосмыслить своё место в природе, принять новую мировоззренческую систему и качественно новую роль в ней. В отличие от первой революции, обозначившей место человека в мире, вторая революция представила человека результатом эволюции, тем самым смягчив грани между человеком и

---

<sup>46</sup> Floridi L. The Fourth Revolution in our Self-Understanding. Philosophy, Computing and Information Science. Pickering & Chatto, 2014. P. 19

<sup>47</sup> Черепашук А. М. История истории Вселенной // УФН. 2013. Т. 183, № 5. С. 539

животным. Третья революция ещё больше нивелирует разнородность человеческого и природного. О третьей революции сознания Л.Флориди пишет так: «Мы думали, что пусть мы больше не центр вселенной и не центр мира животных, мы всё ещё остаёмся хозяевами собственного сознания как уникальный вид, контролирующий собственные мысли»<sup>48</sup>. Так автор подводит к появлению фрейдистской концепции человека. Его трактовка сознательных и бессознательных механизмов человеческого мышления, определяющих всё многообразие человеческой деятельности, поставила человека перед сомнениями относительно власти над собой. Человеческая натура приравнялась к натуре животной: революция сознания была обращена к идее о том, что движущей силой поведения являются неосознаваемые инстинкты, и это биологическое начало определяет все ментальные процессы личности<sup>49</sup>.

К моменту четвёртой революции, которую можно наблюдать в настоящие дни, единственной исключительной чертой человека остался интеллект. Следуя логике первых трёх революций, именно на эту способность будет нацелена четвёртая революция. Л. Флориди именуется её информационной. Отцом четвёртой революции он считает А. Тьюринга, внёсшего значительный вклад в развитие информатики и компьютерных технологий на заре теории искусственного интеллекта. В действительности, к настоящему времени жизнь человека стала невообразимой без информационных технологий. С функциональной точки зрения новое, компьютерно-опосредованное информационное пространство довольно быстро перестало быть простым источником информации или рабочим и досуговым инструментом, как это было в первые годы. Сегодня виртуальный мир – это не просто отображение материального мира или его часть, он представляет собой отдельную, суверенную реальность: в результате трансформаций инфосфера перешла из «пространства бытия информации» в «пространство бытия»<sup>50</sup>. Флориди

---

<sup>48</sup> Floridi L. The Fourth Revolution in our Self-Understanding. Philosophy, Computing and Information Science. Pickering & Chatto, 2014. P. 21

<sup>49</sup> Floridi L. Understanding the Informational Turn: the Fourth Revolution (Invited talk) // Proceedings of the Fifth International Workshop on Philosophy and Informatics. 2008. 5-7 pp.

<sup>50</sup> Floridi L. The future development of the information society / Jahrbuch Der Akademie Der Wissenschaften in

противопоставляет виртуальное пространство бытия действительности. Но следом замечает, что оба эти пространства в равной степени действительны и объективны. Поэтому, для разграничения терминов, он говорит о реальной и виртуальной действительности как о пространстве ньютоновской физики и инфосфере.

Социально-философское изучение мира четвёртой революции Л. Флориди сосредоточено на феномене информационных организмов. Основной вопрос данного исследования можно переформулировать в терминологии Флориди следующим образом: каково сознание информационного организма и как интеллектуальная миграция человека в инфосферу сказывается на том, что делает его человеком? Логически верным кажется предположение о том, что специфические характеристики сознания информационного организма представляют собой те же абстрактные маркеры релевантности сознания.

Здесь, на наш взгляд, необходимо отметить три основных детали: проблемы релевантности сознания, информационного организма и символической миграции человека в виртуальную информационную среду или в инфосферу, выражаясь языком Флориди.

Стэнфордская философская энциклопедия для понимания концепта релевантного сознания отсылает к трудам Дж. Тонони, исследователя сознания как пограничного для философии и нейробиологии феномена. Релевантность как качество сознания у Тонони определяется совокупностью информационных отношений. Континуум механизмов взаимных связей общественного бытия и сознания представляет собой множество релевантных корреляций между основаниями и формами социальной реальности и индивидуального сознания<sup>51</sup>. Релевантное сознание стоит понимать как показатель взаимности этих связей: чем более восприимчиво сознание к актуальным явлениям и процессам общественного бытия, тем более оно релевантно. Если представить, что каждое понимаемое событие конкретного бытия образует некий узел и как бы

---

Göttingen. 2007. P. 175–187.

<sup>51</sup> Похилько А.Д. Социокультурная автономность сознания: философско-антропологическое измерение: дис. ... доктора философских наук. Ставрополь, 2007.

закрепляется в его сознании, то релевантность сознания бытию могла бы быть выражена количеством таких узлов. Однако, количественный подход имеет существенный недостаток в том, что рано или поздно он приводит к вопросу «релевантно – это сколько?», дать ответ на который не видится возможным. Максимально близкое к ответу на этот вопрос исследование представлено в лингво-когнитивной теории, а именно – в коллективном труде Д. Шпербера и Д. Уилсона. Их модель оценки релевантности базировалась на двух показателях: обработка и контекст<sup>52</sup>. Переводя их решение из лингвистического дискурса в философский, можно сказать, что релевантность тем выше, чем меньше умственных усилий необходимо для обработки информационного события, и чем больше контекста познающее сознание способно вынести из акта взаимодействия с внешней средой. Мы бы предложили включить в этот перечень такой критерий, как реакция – носитель социокультурно-релевантного сознания, безусловно, способен адекватно оценивать и соответствующе реагировать на информационные акты.

Термин «релевантное сознание» в отечественной философской науке раскрыт в трудах А.Д. Похилько<sup>53</sup>. Введение термина релевантности сознания он обосновывает тем, что термин позволяет выразить онтологическую уместность сознания по отношению к внутренним, собственным основаниям, в нём «фиксируется адекватная трансформация относительной самостоятельности и активности общественного и индивидуального сознания, то есть его жизненная конкретность, практическая истинность»<sup>54</sup>. Так, А.Д. Похилько отмечает: «Отчетливее всего сущность проблемы социокультурной релевантности сознания проявляется в интерпретации автономности сознания как духовного формообразования, которое, отходя от конкретного отражения бытия, возвращается к конкретным образам окружающей действительности,

<sup>52</sup> Шпербер Д., Уилсон Д. Релевантность // Новое в зарубежной лингвистике. 1998. № 13. С. 212-233.

<sup>53</sup> ; Похилько А.Д. Социокультурная автономия сознания // Вестник Ставропольского государственного университета. 2005. № 41. С. 31-39; Похилько А.Д. Автономия сознания: основания, формы, релевантность. Армавир: РИЦ АГПУ, 2003; Похилько А.Д. Автономность и релевантность сознания // Научная мысль Кавказа. 2004. № 12. С. 12.

<sup>54</sup> Похилько А.Д. Социокультурная автономия сознания // Вестник Ставропольского государственного университета. 2005. № 41. С. 31-39.

для удовлетворения потребностей личности, достижения его жизненно важных ценностей»<sup>55</sup>.

Второй аспект — это понятие «информационный организм» в интерпретации социально-философской концепции Л. Флориди. Тезис об информационных организмах (инфоргах) исходит из положения о том, что информационная революция и проблема современных информационных технологий в первую очередь связана с изменениями в используемых человеком способах видеть окружающий мир и себя в нём. Интернет-технологии позволили увидеть мир сквозь новую призму, в результате чего раскрылось новое свойство в человеке — свойство информационного организма. Таким образом, речь не идёт о конвергенции человека и технологии вплоть до объединения в единое существо (киборга), но о раскрытии в человеке ранее не обозначенных символических компонентов. Информационный организм суть результат этого раскрытия. Особенность информационного организма в том, что он делит одну окружающую среду с информационными технологиями, инфосферу, где действует наряду с информационными агентами. Наподобие этому, третья революция повлекла за собой появление психического организма — организма, признающего свои психические характеристики в качестве таковых. Бытие в качестве информационного организма свойственно инфосфере по умолчанию. Однако, если инфорг — это результат какого-либо процесса, то возникает вопрос о сущности самого процесса. На наш взгляд, этим процессом является третья деталь: символическая миграция в виртуальную информационную среду.

На наш взгляд, наиболее точно это явление описывает термин «миграция». Действительно, когда мы задаём вопрос о том, чем отличается человек, активно пользующийся современными информационными технологиями, от других, то нужно сравнить его с мигрантом. Меняя среду,

---

<sup>55</sup> Похилько А.Д. Социокультурная автономность сознания: философско-антропологическое измерение: дис. ... доктора философских наук. Ставрополь, 2007. С. 65

человек адаптируется к другому укладу, к другой организации своего жизненного мира, и это оказывает воздействие на то, как и о чём он мыслит.

Социологическая наука отрефлексовало феномен миграции через такие понятия как «ассимиляция» и «идентичность». Одно из интересных для нас заключений, предложенных социологическим сообществом, принадлежит Ф.В. Знанецкому и У. Томасу. Анализируя человеческие стили сбора информации и, в частности, процесс адаптации к новой культурной среде, ими было выявлено три модальных типа личности: мигрант-филистер, богемный мигрант и мигрант творческий. Само слово «филистер» пришло из немецкого языка со значением «мещанин», что в полной мере отражает смысл термина в описываемой концепции. Сознание мигрантов-филистеров ориентировано на стабильность и конформность, перемены встречаются с опаской и агрессией. Богемный мигрант, напротив, охотлив до новых впечатлений и легко адаптируется к новой среде. Творческий мигрант – промежуточный тип, сочетающий в себе оптимальный уровень опасений и любопытства относительно новаций<sup>56</sup>. Разумеется, данная концепция не единственная в своём роде. Однако, историко-социологические исследования миграции доказывают, что большинство последующих социологических типологизаций в данной области выстроены по схожей схеме<sup>57</sup>. Модель Знанецкого-Томаса, в силу простоты и иллюстративности использованных терминов (мещанин, творец, богема), позволяет установить понятную систему координат влияния смены среды на сознание человека. Так, смена среды не всегда ведёт к идентичному результату и сообщество мигрантов разнообразно по тому критерию, который мы называем релевантностью сознания и культуры.

На основании вышесказанного предположим, что релевантные связи между внутренним и внешним миром человека, между сознанием и средой, могут существовать на нескольких уровнях. Вектор релевантности, таким

---

<sup>56</sup> Thomas W.I., Znaniecki F. Three Types of Personality // The Theories of Society. Foundations of Modern Sociological Theory. 1961. Vol. II. P. 934-935.

<sup>57</sup> Rudmin F. W. Catalogue of Acculturation Constructs: Descriptions of 126 Taxonomies, 1918-2003 // Online Readings in Psychology and Culture. 2009. № 8(1). P. 73.

образом, устремлён от адаптации к новой среде с целью её сохранения и воспроизведения к адаптации к новой среде с целью последующего развития среды.

Далее попробуем применить данный тезис к исследуемой нами проблеме. Содержимое виртуального информационного пространства, его контент, может находиться в нескольких типах связей с человеком: его можно потреблять, при том по-разному, воспроизводить или совершенствовать. Подобно тому, как человек потребляет пищу, он может потреблять виртуальный информационный контент: быть любителем быстрой и лёгкой пищи или быть гурманом, потребляя изысканный информационный продукт. Непритязательное потребление информации – черта тех пользователей, кто не озабочен вопросами достоверности, важности и адекватности информационных потоков. Такой тип потребления информации находится в параллели с типом мигранта-филистера в модели Знанецкого-Томаса. «Информационный фаст-фуд» – это предлагаемый «здесь и сейчас» результат работы автоматизированных механизмов, рассмотренных нами ранее. Примером может послужить такой ресурс, как «Википедия». Содержимое известной виртуальной энциклопедии позволяет быстро почерпнуть основные данные практически о любом событии, явлении, человеке. Википедия не позиционирует себя как научный или учебный портал, хотя несомненно стал одним из важных способов получения информации для молодёжи. Так, достоверность информации становится менее важной, основным критерием является лаконичность, то есть – возможность получить наиболее общие знания при наименьших затратах времени. Авторитет автора совершенно не имеет значения, но имеют значение форма и структура медиатекста, позволяющие перейти сразу к нужному фрагменту тематического информационного массива. Посмотрим на это же событие с обратной стороны – со стороны информационного гурмана. Этот же ресурс служит неплохой стартовой точкой, дорожным указателем поиска нужных авторов, публикаций и значимых событий в пределах конкретного запроса. Информационный гурман способен заглянуть чуть глубже в виртуальную информационную среду,

нежели довольствоваться тем, что уже «в готовом виде» лежит «на поверхности». Скорее всего, он знает о механизмах движения информации в виртуальной информационной среде, владеет навыками выбора качественной информации (качествами служат, например, достоверность и актуальность). Однако, лучше всего механизмы создания чего-либо знает тот, кто применяет их на практике. Продолжая ряд аналогий, назовём такой тип поваром. «Информационный повар» приблизительно представляет собой креативного мигранта, – того, кто стремится не только «поглощать» контент, но и воспроизводить, развивать и совершенствовать его.

Отметим ещё одну важную деталь о сущности релевантности. Релевантность – это не просто момент появления связи как событие, а нечто, имеющее природу метасобытия, то есть серии повторяющихся моментов возникновения связей, возникновение которых может опираться на предшествующие связи. Это означает следующее. Изначально мы обратились к количественному подходу в поиске границы релевантности, который при всей своей практической неприменимости позволяет сделать важное заключение: для образования релевантности единичной связи между познающим субъектом и средой не достаточно. Таким образом, релевантность требует некоторой событийной основы – «я понимаю происходящее, так как понимаю предшествующее». Приведём примеры, которые отражают эту характеристику: чтобы понять преимущества и недостатки технологии мобильной связи LTE, нужно знать преимущества и недостатки технологий предыдущих поколений, чтобы понять преимущества и недостатки открытости знания нужно знать преимущества и недостатки изобилия пропаганды и тотального контроля информации; вне нашего контекста – чтобы понять преимущества и недостатки рыночной экономики, нужно знать преимущества и недостатки плановой, чтобы понять преимущества и недостатки островной жизни, нужно знать преимущества и недостатки жизни на континенте и так далее относительно любого индивидуально- и социально-значимого явления.

Это аллегорическое описание порядков релевантных связей сознания и виртуальной информационной среды («потребляю, но не понимаю», «потребляю и понимаю», «потребляю, понимаю и могу воздействовать на это») проводит яркую линию между поведением человека в среде и предшествующим опытом его взаимодействия с этой средой. Однако, касательно глобального характера виртуализации повседневной жизни современного человека, в этой связи значение приобретает не только опыт взаимодействия с виртуальным пространством, а опыт вообще. На основании этого рассмотрим возможные воздействия на «опыт-вообще» виртуальной информационной среды на релевантное сознание. В качестве гипотезы выразим следующее положение: виртуальная информационная среда выступает агентом получения опыта релевантным виртуально-информационной культуре сознанием. Иными словами, такая среда являет собой не просто источник информации, а участвует в процессе того, как формируется опыт взаимодействующего с ней человека и что, выражаясь словами Щюца, «откладывается в качестве осадка».

Слово «агент» во всех своих интерпретациях связано с понятием действия (лат. *agens* – действие, *agere* — действовать). В толковых словарях агент понимается как тот, кто действует по поручению кого-либо (разведчик), как что-то, что позволяет осуществлять взаимодействие между двумя действующими объектами (посредник), как действующий фактор развития следствий в природе или организме человека. В философии агент рассматривается как действующая сущность, характеристики которой позволяют определить спектр подразумеваемых действий. Социальность агента определяется как его действенность в социальных ситуациях. Простой пример позволяет раскрыть это заключение: говоря о средствах массовой информации как о социальных агентах имеются в виду не действия самих средств массовой информации, но их действия «через» человека, или воздействие на действия человека. Приставка «воз» в «воздействии», как указывает этимологический словарь Фасмера, родственна древнерусскому «за, вместо», и вместе с корнем придаёт

лексеме значение совершения, реализации чего-либо агентом вместо субъекта действия. Результатом воздействия агента является реакция («ге» – обратно, «агеге» – действие, то есть ответное действие). Наличие реакции раскрывает включённость какого-либо агента в какое-либо событие. Таким образом, говоря об агентах процесса формирования опыта следует понимать сущности, оказывающие на этот процесс воздействия, выражающие в последующих реакциях реципиента (носителя сознания).

Если предыдущий тезис позволил утвердить понимание агента через действие, то резонно предоставить возможные варианты ответа на вопрос о том, как могут действовать современные информационные технологии. Систематизация используемых информационных технологий позволяет выявить спектр действий человека с их привлечением по степени трансформации индивидуального опыта.

Функции простейших с точки зрения приобретения человеком нового опыта связаны с инструментальной природой технических объектов: они служат оптимизации труда. Используем для примера простую программу для текстовых онлайн-коммуникаций. Такая технология не расширяет репертуар действий человека, но как бы «перенимает» на себя часть выполняемых им действий: передать сообщение от человека А к человеку Б можно без участия каких-либо информационных технологий, но применений последних позволяет сэкономить ресурсы на выполнение задачи. Такие технологии призваны воспроизводить действие, их резерв действий равен резерву действий, доступных их владельцу. Несмотря на сложность технологии голосовых помощников, используемых в любом современном смартфоне (по типу Siri, OK Google, Cortana), их задачи (найти что-то в сети Интернет или в памяти самого устройства, создать напоминание, набрать под диктовку текст) можно вписать в рамки задачи «сделай это за меня». Такой класс информационных можно считать инструментальными, так как они воспроизводят действия человека, конфигурируют его опыт, если понимать конфигурацию в рамках компьютерной риторики как настройку свойств вспомогательных средств.

Теперь рассмотрим другой пример – программу, воссоздающую музыкальную студию (к примеру, разработки компании Image Line). Такие программные продукты в качестве результата имеют полноценные музыкальные композиции самых разных жанров, что достигается за счёт цифровых способов моделирования звуков любых действительно существующих музыкальных инструментов. Разработчики этой музыкальной студии ухитрились обойтись вообще без нот как таковых. Наличие у человека навыков работы с компьютерными программами превращает его в профессионального композитора без какой-либо академической подготовки и нотной грамоты (если трактовать профессиональность как способность зарабатывать деньги на производстве продукта). Количественный скачок музыкальных исполнителей в современном музыкальном пространстве вполне описывается созданием и постоянным функциональным совершенствованием таких технологий. Конечно, человек может стать профессиональным музыкантом без применения современных технологий, то есть наличие последних не трансформирует область вероятных действий человека, однако посыл меняется: «сделай это за меня» превращается в «сделай это так, как мне это нужно (потому что я сам не знаю и/или не хочу знать, как это делается)». Программно-аппаратный комплекс превращается в посредника, тем самым модифицируя опыт человека (от «modo» и «facere» – делать способ, то есть представлять по-новому «то, как» делается что-либо, обеспечивая качественно различное выполнение действий). Виртуальная студия композитора – это не только инструмент для профессиональных музыкантов, но и больше, чем инструмент для любопытствующих непрофессионалов: вместо выполнения алгоритма задач по достижению цели, он как бы «телепортирует» человека к конечной цели. Справедливо отмечает Фортунатов А.Н.: изначально призванная быть посредником, медиареальность стала воплощённым лукавством, Фигаро<sup>58</sup>.

---

<sup>58</sup> Фортунатов А.Н. Деонтологизирующая роль документа в медиареальности // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. №1 (3). С. 148

Резонно задать вопрос: способны ли технологии полностью менять действия человека, приводить его к беспрецедентно новому опыту? Иными словами, могут ли они трансформировать опыт человека? Под трансформацией опыта здесь мы понимаем свойство информационных технологий обеспечивать выполнение действий, невозможных без таких технологий, тем самым расширяя горизонт доступных человеку действий, изменяя форму опыта («trans» + «forma» буквально обозначает «через форму»). Посыл к такого рода технологиям заключается уже не в команде «сделай», а в вопросе: «Сделай это, потому что я не могу сделать это сам, даже если очень хочу». В первую очередь, такими являются те технологии, которые служат «транспортёрами» для перемещения вне соразмерного человеку мира: в микромир и макромир, познание которого реализуется исключительно при помощи технических объектов. Область человеческого знания, опытное пространство человечества действительно изменило форму с появлением способов исследования того, что оказалось недоступно перцептивной системе человека. Знания, получаемые в результате трансформирующих опыт технологий, встраиваются в сознание человека, определяя тем самым привычный ему образ «понимать мир».

Трансформация опыта человека посредством современных информационных технологий носит скорее качественный, чем количественный характер, в связи с чем выражается через свойства, которые придаются действиям человека. Так, например, современные информационные технологии мультиплицируют одновременно выполняемые действия в пространстве (видеоконференция позволяет актору действовать одновременно в нескольких местах), а также воспроизводят следы человеческого действия во времени (голографические концерты исполнителей, которых нет в живых). Таким образом, мы можем заключить три класса виртуально-информационной медиации человеческого опыта: конфигурация (действия в пределах сферы доступных человеку «здесь-и-сейчас»), модификация (действия доступные в целом, но ресурсозатратные) и трансформация (недоступные человеку действия). Это позволяет нам иллюстративно доказать, что виртуальную

информационную среду можно считать агентами процесса накопления опыта.

Подводя итоги обсуждений, проведённых в данном параграфе, можно прийти к следующим выводам:

Анализ понятия релевантности в контексте измерения связей сознания человека с виртуальной информационной средой как фрагментом социокультурного пространства позволил выявить следующие положения.

Во-первых, существует некая связь между сознанием и средой, выражающаяся через способность сознания понимать и оценивать социокультурные события и явления актуального периода – релевантность. Эта связь отражает уместность сознания и социокультурной среды по отношению друг к другу. Культура в целом, а особенно такие её фрагменты, как виртуальная информационная среда, создаются кем-то и для кого-то. В отличие от «посюстороннего» культурного пространства, для того, чтобы быть носителем «цифровой», «виртуальной» культуры, недостаточно быть просто «здесь и сейчас». Общий хронотоп в контексте современной социальности перестаёт быть достаточным критерием для схожего типа мышления. Напротив, расстояние де-факто перестаёт играть значение. «Быть здесь-и-сейчас» – не обязательно «жить здесь-и-сейчас»: релевантность сознания виртуальной информационной среде требует опыта взаимодействия с ней. Теперь вполне ясно положение Е.Н. Князевой: релевантность настоящего поведения всегда определяется прошлым опытом<sup>59</sup>.

Во-вторых, обретение сознанием релевантности – это динамическое метасобытие. Это означает, что релевантность не просто приобретается, но и как бы «подпитывается» накапливаемым человеком опытом взаимодействия со средой; она требует непрерывного сосуществования, соразвития, соэволюции сознания со средой. В обратном случае можно говорить об утраченной релевантности, какую мы оставляем за пионерами технологий виртуальной информационной среды, которые при понимании общего механизма

---

<sup>59</sup> Князева Е. Н. Энактивизм: концептуальный поворот в эпистемологии // Вопросы философии. 2013. № 10. С. 98.

современных информационных технологий могут оказаться на обочине понимания повседневной культуры современности. Таким образом, опыт является ключевым фактором релевантности сознания виртуальной информационной среде.

В-третьих, релевантность сознания и виртуальной информационной среды может быть отмечена различными порядками по типу воздействия на опыт человека: инструментальные функции не исчерпывают потенциала последней. Доступные в ней ресурсы способны модифицировать опыт (менять способ его приобретения) или же трансформировать его (менять форму его приобретения). Современные виртуальные технологии, как было показано, являются ментальными агентами человека – агентами процесса получения опыта, агентами процесса формирования сознания.

В-четвёртых, процесс обретения релевантности многомерен в силу широты своеобразия взаимодействия с виртуальной информационной средой, «глубины погружения в неё». Так, мы установили, что аллегории виртуально-информационного фастфуда, деликатеса и мастерства приготовления информационного продукта выявляют соответствующие типы «информационных потребителей». Речь идёт о том, что глубинная релевантность, включающая в себя понимание механизма производства информационных продуктов, механизмов его распространения в виртуальном пространстве и понимание того, «как и с чем его едят», свойственна отдельным группам. Наряду с этим, поверхностная релевантность культуре, определяемая нами через мысленный посыл «я это знаю, хоть и не понимаю», сводима к обыденному «потреблению» – быстрый, доступный и лёгкий информационный продукт является предметом массового потребления. Промежуточным типом является потребитель-гурман, отличающийся от первого абстрагированным взглядом на механизмы производства, распространения и сохранения информации в виртуальной среде. С другой стороны, информационный гурман требователен и внимателен к потребляемым информационным продуктам, в этом плане он – изысканный пользователь в самом этимологически

определённом значении этого слова, то есть владеющий высокими навыками поиска.

В данном случае релевантность представляет особое состояние соответствия двух динамичных сред, каждая из которых меняется в процессе взаимодействия друг с другом. С одной стороны, это сознание, познающее окружающий мир через виртуально-информационную среду. С другой стороны, это сама виртуально-информационная среда, которая была нами охарактеризована как хамелеонообразная, то есть адаптивная. Результат их взаимодействия формирует инфомикрокосмос пользователя, «Интернет конкретного Я», что описано механизмами фильтрации и персонализации информации в глобальной сети.

Задаваясь вопросом специфики релевантного виртуально-информационной культуре современности сознания, мы обращаемся к тому, как взаимодействие с такой средой способно воздействовать на сознание человека вообще. Здесь становится очевидной следующая проблема исследования релевантных связей сознания и виртуальной информационной среды через категорию опыта. Опыт, наряду с сознанием и виртуальной информационной средой, является пограничным, двойственным феноменом. С одной стороны, опыт неотъемлем от органов чувств человека: сложно назвать опытом исключительно результаты рациональной деятельности. Опыт всегда обращён к внешней предметности, практике, интерактивности. В то же время, пределы повседневного опыта и особенности его получения во многом связаны с социокультурной средой, традициями и нормами. По этим понятным соображением мы предлагаем, сохраняя рамки обозначенных теоретико-методологических основ, обратиться как к биологически-детерминированным, так и социально-обусловленным воздействиям виртуальной информационной среды на сознание человека и следствиям этого воздействия. Направленность этих воздействий мы, согласно проведённой в первом параграфе работе, условно представим в виде физиса и этоса.

## **Глава 2. Механизмы релевантности сознания и виртуально-информационной среды**

### **2.1. Механизмы релевантности физиса сознания и виртуально-информационной среды**

Опираясь на философский принцип единства природного и культурного начал в человеке, мы предлагаем описать основания влияния взаимодействия с виртуально-информационной средой на сознание человека с учётом взаимосвязи капиталов как гуманитарного, так и естественнонаучного знания. Целью данного параграфа является выявление ключевых нейробиологических механизмов взаимодействия с виртуальной средой в контексте воздействий на формирование сознания человека. Достижение цели мы определяем как результат выполнения следующих задач. Прежде всего, необходимо проанализировать научно-информационный массив исследований, посвящённых данной проблеме. Затем, необходимо выявить наиболее частые гипотезы, положительно оцененные научным сообществом. Наконец, необходимо предложить их социально-философскую интерпретацию.

Прежде всего, позволим себе небольшое отступление с описанием тех позиций, которые необходимо принять для дальнейшего описания.

Сегодня природный субстрат человеческого сознания, то есть его центральная нервная система, является предметом нейронаук, междисциплинарной области исследований, включающих в себя нейробиологические и когнитивные отрасли научного знания (знания, так или иначе сопряжённые с ЦНС). С позиции нейронаук, многообразие способов организации человеческого внутреннего мира, непредсказуемость его поведения и уникальность личности являются результатом неисчислимо крупному числу возможных комбинаций и конфигураций активных нейронов в головном мозге. Сегодня нейробиологами установлено, что количество образуемых в нём микросетей напрямую связано с функциональной уникальностью мозга: чем сложнее организм животного, тем больше

микросетей образуется в его мозге, и сегодня человек по количеству этих микросетей по праву может быть назван венцом природы. Исключительность человеческого сознания, таким образом, объясняется спецификой организации мельчайших структур в центральной нервной системе<sup>60</sup>. Однако, мозг рода *homo* не всегда был насыщен этими микроструктурами в таком количестве, и даже мозг вида *homo sapiens* предшествующих эпох не во всём сравним с мозгом человека современного. Объяснить эти изменения с точки зрения естественных наук кажется возможным принятием двух тезисов, и нам важно их обозначить. Во-первых, это аксиома нейропластичности, под которой подразумевается свойство нейронов адаптироваться под воздействием опыта и других внешних и внутренних факторов<sup>61</sup>. Во-вторых, это аксиома эволюционного подхода, согласно которому явления нейропластичности рассматривается как результат адаптации устройства человека к внешней среде таким образом, который позволяет наиболее оптимально организовать психическую деятельность организма. Так, мы имеем два исходных нейробиологических основания изучения процессов, связанных с головным мозгом человека: мозг меняется, и меняется не стихийно, а в поисках наиболее оптимального способа распределения своей активности.

В философии эти положения часто раскрываются в духе элиминативного материализма, постулирующего при отсутствии нейронных корреляций ментальных процессов просто признавать последние несуществующими. Прежде всего, У. Селларс предлагает рассматривать ментальное как результат теоретизирования<sup>62</sup>. Чуть позже П. Фейерабенд выразил предположение, что материализм возможен только тогда, когда ментальные процессы отрицаются<sup>63</sup>. Уже У. Куайн задаёт ключевой для данного направления вопрос: телесные состояния точно существует, зачем добавлять ещё какие-то? («the bodily states

<sup>60</sup> Волков Ю.Г., Поликарпов В.С. Человек: Энциклопедический словарь. М.: Гардарики, 1999. С. 101-107

<sup>61</sup> Weigel M., Heikkinen K. Developing minds with digital media: Habits of Mind in the YouTube era // The Developing Minds with Digital Media Project. GoodWork Project Report Series. 2007. № 51. Cambridge, MA: Harvard University.

<sup>62</sup> Sellars W., Rorty R., Brandom R. Empiricism and the philosophy of mind. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

<sup>63</sup> Feyerabend P.K. Mental Events and the Brain // Journal of Philosophy. 1963. № 60(11). 295–296 pp.

exist anyway; why add the others?»<sup>64</sup>). Для Р. Рорти ментальных состояний уже не существует, существует только мозговая активность<sup>65</sup>. Здесь получает развитие идея о ментальных симуляциях, согласно которым людям в социокультурной среде свойственно вести себя так, как будто ментальные процессы и явления существуют на самом деле. Для П. Чёрчленд нейроны представляют собой воплощённую информацию сознания (память, фантазии, собственное «я»)<sup>66</sup>, тем самым внося знак равенства между нейронной активностью и человеческим сознанием. Впрочем, нам бы не хотелось занимать настолько радикальную позицию, которая не допускает ни малейшей альтернативы философу. Всё же быть быть результатом теоретизирования – это не то же самое, что не быть вообще. Скорее, умеренный материалист согласится с тем, что ментальное представляет собой теоретическую сущность, то есть существует для людей до тех пор, пока существует *теория*. Для понимания используем следующую аналогию: кварки и нейроны «существуют» до тех пор, пока существуют теория кварков и теория нейронов, но в случае, если им на смену придут новые теории, кварки и нейроны встанут в ряд с теплородом, эфиром, импетусом, фернологией. Разница между «теоретической теорией» и элиминативным материализмом заключается в следующем. Согласно второму, ментальное не существует и никогда не существовало. Согласно второму, ментальное – это незаконченный объект понимания. Молний Зевса никогда не существовало, но был и есть электрический разряд молнии, который был *эксплицирован* согласно мифологической картине мира как удары Зевса. Наоборот, злые духи никогда не существовали, но и новой экспликации они не получили, в результате чего оказались просто оставленными за пределами научного знания. В данной работе, обращаясь к тому, что считается уже эксплицированным в духе доминирующей научной парадигмы, мы бы хотели придерживаться установок второго, более мягкого подхода: возможно, в законченной форме сознание приобретёт ценность как знание совершенно не биологического толка, или,

<sup>64</sup> Quine W.V.O. *Word and Object*. Cambridge, MA: MIT Press, 1960. P. 264.

<sup>65</sup> Rorty R. *Mind-Body Identity, Privacy, and Categories* // *Review of Metaphysics*. 1965. №19. 24–54 pp.

<sup>66</sup> Churchland P. S. *Touching a nerve: The Self as Brain*. NY: W.W.Norton & Co. 2013. P. 12.

напротив, будет описано исключительно нейронными коррелятами, но пока сознание — это незаконченный объект понимания ни для биологов, ни для философов.

Процесс формирования особенностей познающего сознания под воздействием внешней среды и сама система взаимосвязей внешнего мира и сознания человека — это процесс сложного аутопойетического характера. Впервые идея и сам термин аутопойезиса были предложены чилийским учёным У. Матураной, который также обращался к проблеме сознания человека, используя синтез биологического и философского аппарата. Согласно теории Матураны, к которой мы прибегали в начале работы, аутопойетическая связь «мозг-внешняя среда» выражается в периодических актах взаимодействия, каждый из которых вызывает структурные изменения системы. Самый простой и очевидный пример этому тезису — это изменения в нервной системе человека, происходящие под воздействием отдельных переживаний. Внешние факторы не инициируют нервную систему, не контролируют её, однако влекут функциональные изменения внутри неё. Если человек ударит камень, он отреагирует на удар сообразно линейной причинно-следственной цепи, однако, если человек ударит человека, то последствия будут совершенно иными. Более того, практически невозможно предсказать действительный результат такого действия в качестве осадка в структурах индивидуального опыта: удар может выразиться в социопатии или любой другой девиации с такой же вероятностью, что и не выразится вообще никак. Данный пример иллюстрирует, что сами по себе взаимодействия такого рода могут иметь непредсказуемые результаты. Однако, механизм формирования этих изменений всё же поддаётся измерению. Матурана несколько раз подводит к мысли о том, что многообразие видов живых организмов — это следствие многообразия взаимодействий организма с внешней средой. Постоянство и изменчивость человеческого организма зависят от взаимодействия индивидуумов и культурно-исторических условий, в которых они находятся. Таким образом, эволюция человеческого мозга и эволюция человеческой культуры не являются друг другу ни причиной, ни

следствием, или являются одновременно и неразрывно как причиной, так и следствием друг друга. Из сказанного следует, что аутопойетическая связь сознания и внешней среды — это неразрывный цикл взаимовызванных модификаций, происходящих в человеке и во внешней среде. Для Матураны такая связь равна «биению самой жизни», сущностью существования человека, природы и всего сущего<sup>67</sup>, и мы с этим выражаем полное согласие. Если мы берём в качестве исходного утверждения то, что человек как биологический вид способен меняться, переживать некоторые конфигурации в связи с индивидуальным опытом взаимодействия с внешней средой, то возникает очевидный контраргумент: почему на протяжении столетий вид *homo sapiens* не обрёл заметных изменений, хотя опыт средневекового крестьянина и современного «цифрового» человека совершенно не сравним?

Ответ на этот вопрос мы видим через сдвиг акцента с понимания человека как объекта на понимание его как совокупности процессов, одним из которых является и сознание. И этот сдвиг обосновывается простым мысленным экспериментом: расположить миллиарды нейронов в тканях головного мозга человека в определённом, свойственном человеку, порядке — это не значит наделить его сознанием, и даже если мы запустим электрический импульс по нашей воображаемой модели мозга, то не добьёмся равного человеческого сознанию результату. Мозг как анатомический объект обретает сознание тогда, когда обретает исключительную нейронную активность, то есть когда эта система начинает работать.

Здесь резонно рассмотреть вопрос о том, как именно эта система работает. Нейронная активность представляет собой последовательное возбуждение и торможение нейронов, вступающих в синапсы между собой. Иными словами, активность нейронов определяется как потоки импульсов от одного нейрона к другому. Сегодня данным феноменом нейробиологи описывают весь репертуар действий человека от простейшей моторики до

---

<sup>67</sup> Матурана У., Варела Ф. Древо познания: Биологические корни человеческого понимания. М.: Прогресс-Традиция, 2001.

выполнения сложных когнитивных функций. Таким образом, вопрос о том, как менялся человек в ходе культурно-исторической эволюции под воздействием нового опыта и различных внешних факторов, находит аргумент в представлениях о нейронной активности.

Нейробиологические методы позволяют регистрировать активность нейронов, свойственную для выполнения разных действий. Так как наша работа не нацелена на всестороннее описание этого явления, приведём лишь несколько иллюстрирующих это положение отсылок. Допустим, вряд ли вызовут удивление доказательства в пользу того, что различные виды физических упражнений и видов спорта задействуют разные участки мозга<sup>68</sup>, или что выполнение математических операций в уме, визуализация или припоминание требуют определённой формы нейронной активности. Меньше удивления вызовут доказательства в пользу того, что весь спектр эмоций и чувств человека возможно описать исключительно инструментами нейрохимического анализа. Но наиболее интересными становятся свидетельства о зависимости активности нейронов головного мозга и тех переживаний, которые картезианская традиция не рассматривала атрибутом телесности. Фиксации поддаются активности, свойственные исключительно для тех испытуемых, кто испытывает чувство любви, при том отдельно для материнской, романтической и других форм любви<sup>69</sup>, для тех, кто скучает по любимому человеку или для тех, кто пытается сохранить отношения на расстоянии<sup>70</sup>; для людей на грани самоубийства<sup>71</sup>; для верующих и неверующих<sup>72</sup>, и отдельно – для переживания так называемого нуминозного опыта, опыта «сопричастия с божественным», близости к Богу<sup>73</sup> и др. Итак, всё, что происходит с человеком, находит отражение в сетях его головного мозга. Более того, представление о нейропластичности позволяет нам

---

<sup>68</sup> Ermutlu N., Yucesir I., Brain electrical activities of dancers and fast ball sports athletes are different. / Ermutlu N., Yucesir I. Eskikurt G., Temel T., Isoglu-Alkac U. // *Cognitive neurodynamics*. № 9 (2). P. 257-263.

<sup>69</sup> Bartels A., Zeki S. The neural correlates of maternal and romantic love // *Neuroimage*. 2004. № 21. P. 1155–1166.

<sup>70</sup> Wackermann J., Seiter C., Keibel H., Walach H. Correlations between brain electrical activities of two spatially separated human subjects // *Neuroscience Letters*. 2003. № 336. P. 60–64.

<sup>71</sup> Sanchez F. *Suicide explained*. Bloomington, IN: Xlibris, 2009.

<sup>72</sup> Harris S. The neural correlates of religious and nonreligious belief // *PLoS One*. 2009. № 4(10). P. 1-9.

<sup>73</sup> Kapogiannis D., Barbey A.K., Su M., Zamboni G., Krueger F., Grafman J. Cognitive and neural foundations of religious belief // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the USA*. 2009. № 106. P. 4876-4881.

говорить о том, что изменения эти происходят сообразно тем или иным свойствам внешних источников этих изменений.

Здесь можно подытожить, что сознание «сопрягается» с объектами, вызывая структурные (эволюция видов) и функциональные (развитие нейронной активности) изменения в мозге.

На основании этого попробуем рассмотреть вопрос: возможна ли фиксация изменений в организации нейронной активности, связанных с взаимодействием сознания с виртуальной информационной средой?

Обзор научных публикаций в области поставленного вопроса позволяет ответить на этот вопрос утвердительно. В первую очередь, для нас оказались значимыми результаты коллективов Института нейронаук и человеческого поведения Калифорнийского университета. В 2008 году Г. Смолл в 2008 году Г. Смолл подключил к функциональному магнитно-резонансному томографу с попыткой обнаружить разницу в их мозговой активности две группы людей. Первая группа была представлена активными интернет-пользователями, чья повседневная жизнь выстроилась вокруг виртуально-информационных технологий. Вторую группу составили испытуемые, не владеющие навыками работы с глобальной сетью и компьютером вообще. Эксперимент заключался в следующем. Каждой из двух групп было необходимо использовать веб-ресурсы для решения самых разных задач от оценки влияния шоколада на здоровье организма до планирования путешествия на острова. Для достоверности исследований именно связи нейронной активности с веб-сёрфингом в эксперименте приняла участие контрольная группа, представители которой были расположены в томографах с книгой, что позволило отфильтровать возбуждение нейронов, свойственное для чтения и зрительного фокуса. В результате эксперимента было подтверждено, что процесс чтения идентичен для всех испытуемых, однако процесс поиска информации вызывает разную нейронную активность. Только группа постоянных пользователей сети Интернет продемонстрировала активность в дорсолатеральной части префронтальной коры головного мозга. Интересно, что активность в этой части

мозга стала проявляться у второй группы спустя пять дней продолжительности эксперимента<sup>74</sup>. Отметим, что данная часть неразрывно связана с выполнением таких процессов, как внимание, краткосрочное хранение информации в памяти, контроль импульсивного поведения, последовательное мышление, планирование и предвидение, а также является хранилищем зеркальным нейронов, что на сегодняшний день считают биологическим основанием эмпатии и осознанием разницы между «я» и другой». На основании этих результатов Г. Смолл сделал выводы о том, что опыт работы с сетью Интернет не является просто новой формой чтения, это совершенно новая практика для ЦНС, и она действительно меняет привычные процессы мозга, который, очевидно, приспособливается под выполнение онлайн-задач<sup>75</sup>. Данный эксперимент интересен нам как попытка найти ответ на вопрос о том, чем отличается способ восприятия через информационные технологии и без них. Действительно, наблюдая за далёкими от высоких технологий людьми, нетрудно заметить их неуверенность в выборе траектории движения по киберпространству. Ризоморфный гипертекст трансформирует привычные понятия о последовательности и пределах текста. Человек входит сразу в «середины» среды, состоящей из разных областей и уровней, и реорганизуемой гигантским числом стратегий движения. В результате адаптация к гипертекстовой среде для мозга человека выступает чем-то схожим с процессом перемещения по неизвестной территории. Человек не осмысливает текст, он оказывается посреди текста и движется сквозь него, но движется безрезультатно, постепенно смиряясь с собственным кочевничеством.

Вместе с тем, эти данные подтверждают и другой, ранее выдвинутый нами тезис о сдвигах в перцептивных структурах современной личности. Известно, что существует два способа воспринимать: линейное (например, восприятие текста) и нелинейное (визуальное восприятие). Homo multimodalis при постоянном нахождении в визуальной среде формирует развитые навыки

---

<sup>74</sup> Small G., Vorgan G. Meet your iBrain // Scientific American Mind. 2008. Vol. 19. № 5. P. 42–49.

<sup>75</sup> Small G.W., Moody T.D., Siddarth P., Bookheimer S.Y. Your brain on Google: Patterns of cerebral activation during Internet searching // American Journal of Geriatric Psychology. 2009. Vol. 17. №2. P. 116-126.

нелинейного восприятия, то есть не последовательного обращения внимания к деталям, а моментального «схватывания» всего образа целиком. Способность сконцентрировать внимание на визуальном объекте независимо от уровня «загрязнения» перцептивной среды – первое, что бросается при наблюдении за опытными и неопытными пользователями информационных технологий. Внимание, таким образом, становится селективным, выборочным и в большей степени нелинейным. Отечественный биолог, пионер в области исследований воздействия визуальной среды на человека и его сознание, В.А. Филин отмечает, что механизмы зрительного восприятия весьма специфичны: они воспринимают мир вокруг фрагментарно, «схватывая» наиболее заметные элементы. «Глазу непременно нужно остановиться на каком-то элементе»<sup>76</sup>, отмечается исследователем.

Метафора кочевника удачно объясняет и другой обнаруженный нами эксперимент, проведённый коллективом Колумбийского Университета под руководством Б. Спэрроу. Результаты эксперимента связаны с тем, что активно взаимодействующим с виртуальной информационной средой людям свойственно не столько запоминать информацию, полученную из сети, сколько запоминать место в киберпространстве, где эту информацию можно извлечь<sup>77</sup>. Такое поведение подобно выживанию в дикой природе: не нужно срывать все съедобные плоды за раз, но необходимо запомнить точку на карте, где их можно будет сорвать, когда потребуется подкрепиться. Если информация выступает ресурсом, то подобное отношение к ней вполне рационально: нет необходимости запоминать информацию, если знать место её расположения и обладать уверенностью в её сохранности. Это положение вполне отвечает нашим исходным установкам: материальный субстрат сознания развивается в поиске наиболее оптимального способа распределения интеллектуальных ресурсов.

---

<sup>76</sup> Филин В.А. Визуальная среда города // Вестник Международной академии наук. Русская секция. 2006. №2. С. 64.

<sup>77</sup> Sparrow B., Liu J., Wenger D. M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips // Science. Vol. 333. № 6043. 2011. P. 776-778.

На сегодняшний день зависимость нейронной активности от взаимодействия сознания с виртуальной информационной средой исследована фрагментарно. Однако, и имеющиеся данные позволяют нам ввести в поле обсуждаемой проблемы несколько пусть неисчерпывающих, но наиболее значимых для философского и общенаучного контекста биологически-детерминированных аспектов.

Если всё, что мы знаем об окружающем нас мире, о других людях и о нас самих, мы знаем благодаря нейронной активности, а информация, получаемая нами и вызывающая ту или иную реакцию центральной нервной системы, задействует чувственные способы познания, то резонно определить в качестве доминирующего способа чувственного восприятия зрение.

Попробуем осмыслить это положение с социально-философской точки зрения. О современной культуре судят как о культуре визуальной, так как взаимодействие с цифровыми информационными продуктами осуществляется посредством интеллектуального (не телесного) контакта человеческого глаза и интерфейса программы. Действительно, в исследованиях новой культурной матрицы всё чаще прослеживается одна и та же тенденция: новая глобальная культура имеет визуальную природу, невербальное начинает доминировать над вербальным, а человек в такой культуре окружает себя изображениями и знаками. Даже простое общение после популяризации сети Интернет во многом происходит при помощи знаков: открытая статистика разработчика визуальной клавиатуры для мобильных приложений Swyft Media свидетельствует о ежемесячном использовании их продукта более, чем 1.5 миллиардами людей, а уже привычные всем «смайлики» от Emojі, согласно официальной статистике от разработчика за 2015 год, используются 92% онлайн-пользователей<sup>78</sup>. Переосмысление повседневности позволяет вычленить ряд факторов, обусловивших визуальный дух современности: темп жизни современного человека и рост объёма информации, с которым человеку приходится

---

<sup>78</sup> Отчёты доступны по ссылкам: <http://swyftmedia.com>, [http://emoji.com/documents/Emoji\\_Report\\_2015.pdf](http://emoji.com/documents/Emoji_Report_2015.pdf) (дата обращения: 8.07.2016).

ежедневно сталкиваться, переносят приоритеты с детальности и авторитета источника информации на ёмкость информации, и эта ёмкость достигается за счёт визуализации. Графический способ репрезентации информации становится неотъемлемой частью не только повседневного быта, но и досуга, работы и особенно образовательного процесса. С самого юного возраста подрастающее поколение владеет навыком, который предыдущее поколение осваивало длительное время, – навыком ориентироваться в визуальной действительности.

Доминирование визуального типа перцепции выражается в термине «картина мира» в буквальном её значении, то есть «мир как картинка». В данном параграфе обратимся к воздействиям визуального познания исключительно на физическое сознание. В этом ракурсе зрительный гнозис, набор визуально полученных представлений, формирует жизненно-важные навыки, такие как различение реального и нереального, узнавание, способность видеть совокупности фрагментов как целостности <sup>79</sup>. Именно это отличает визуальность виртуальной информационной среды от визуальности, скажем, письменной или печатной информационных сред: она утрачивает последовательность, линейность, представляется готовыми образами, в связи с чем становится близка художественному восприятию. В то же время, вариативность одновременно задействованных в восприятии информационных модусов делает такую перцепцию близкой к мышлению историческому: припоминая, мы воссоздаём мультимодальный контекст, не представляя его в виде независимых аудио- или видео-фрагментов.

Итак, если понимание письменного текста происходит на уровне воображения, то «мир как картинка» своеобразно «впечатывается» в сознание человека. Образы не сопровождают мышление, как иллюстрации к тексту, а становятся языком самого мышления. Так, формируется новый когнитивный стиль. Можно возразить: чтение не менее зависимо от зрения человека, и должно бы воздействовать на его когнитивные процессы схожим образом.

---

<sup>79</sup> Визель Т.Г. Основы нейропсихологии: учеб. для студентов вузов. М.: АСТ-Астрель Транзиткнига, 2005. С. 24.

Однако, перцептивная практика, доступная в виртуальной информационной среде, даже если ограничиться практикой чтения, – это всё же не книга, или «книга, которая происходит», которая познаётся хаотично. Познание через наблюдение за разворачивающимся вокруг полотно визуальных образов – специфика субъективного опыта познающего в виртуальной информационной среде сознания. Впрочем, мы останемся сфокусированными на понятии мультимодального восприятия: виртуальная информационная среда в основном визуальна, но визуальное всегда сопряжено с другими модусами информации. От активного пользователя современных виртуально-информационных технологий требуется распределение внимания между каналами восприятия, в связи процесс взаимодействия сознания с виртуальной информационной средой перестаёт поддаваться делению на отдельные акты<sup>80</sup>. Отечественный исследователь феномена мультимодальной грамотности И.А. Колесникова поясняет: «Важно понять, что речь не идет о сумме грамотностей, но об осознании жизненной потребности в развитии новых способов взаимодействия с реальностью и виртуальностью, в творческой адаптации к природе информации, приоритетно поступающей извне, к новым характеристикам информационного пространства»<sup>81</sup>. Таким образом, если согласиться с этой точкой зрения, то речь идёт не об архитектуре языка, то есть способе его конструирования носителем, а о его архитектонике, мультимодальной целостности.

Перейдём ко второму биологически-детерминированному аспекту взаимодействия сознания с внешним миром в целом и виртуально-информационными технологиями в частности – системе нейрхимическогоощрения. Механизм этой системы известно описан экспериментом с собакой Павлова. Химический репертуар центральной нервной системы обладает рядом стимуляторов «награды», обеспечивающих механизм закрепления поведения

---

<sup>80</sup> Walsh M. Multimodal Literacy: What does it mean for classroom practice? // Australian Journal of Language and Literacy. 2008. № 3. P. 213.

<sup>81</sup> Колесникова И. А. Новая грамотность и новая неграмотность двадцать первого столетия // Непрерывное образование: XXI век. 2013. № 2. С. 11.

(например, дофамин). Таков, простыми словами, нейрохимический механизм воспитания человека: целесообразные для сохранности жизни действия и даже воспоминания об этих действиях вызывают увеличение уровня этих гормонов в химическом балансе нервной системы, что вызывает чувства радости и удовлетворения. Пещерные люди убегали от хищников, добывали еду, сытно ели, размножались, и каждое это действие сопровождалось дофаминовым поощрением со стороны нейрохимических механизмов. Уже в процессе усложнения социальной организации человеческого бытия система поощрений определила такие стремления, как прославиться, получить признание, довести до конца творческий проект, получить в распоряжение эксклюзивный предмет, организовать вокруг себя красоту, уют или просто навести порядок дома, выждать длинную очередь, пережить удачное стечение обстоятельств. Система поощрений объясняет наркотическую зависимость как искусственно инициированный рост гормонов поощрения, однако результат от неё такой же, как от всех вышеперечисленных действий — поощряемые действия регулируют поведение человека таким образом, что они встраиваются в целевую стратегию личности.

Несмотря на исключительно биологический характер данного аспекта, его включение в социально-философский анализ обосновано мощным научным заделом в истории философского знания. С нашей точки зрения, здесь проглядываются параллели философского дискурса с этим феноменом. Идея потребности человека в такого рода поощрениях прослеживается с концепции Сократа, изложенной в диалогах Платона: потребность в признании своей ценности, в утверждении своего достоинства заключается в эмоциональном компоненте яростного начала души, аффектах его воли – тимоса. Позже Ж.-Ж. Руссо высказал похожие предположения: процесс формирования внутреннего мира человека строится на том, что автор назвал «amour propre», – стремлении к утверждению своей значимости на фоне других людей, что становится необходимым условием человеческого счастья. Далее эти представления отразились в мыслях А. Гамильтона о славолубии, Д. Мэдисона о честолюбии,

Гегеля — о жажде признания и пр<sup>82</sup>. Современное осмысление системы вознаграждений как фактора становления человека и общества осуществил Ф. Фукуяма: нейрофармакология и революция нейромедиаторов не прошли «мимо общества», они оставили яркий след и на внутреннем мире человека, и на внешнем мире, который такой человек создаёт; с тех пор как таблетки стали регуляторами нашего мышления, и человек стал способен решать, какие чувства его испытывать, а какие — нет, жизнь не может считаться прежней<sup>83</sup>.

В чём риски интенсификации и истощения дофаминовой системы человека? Помимо участия в системе поощрения, этот элемент крайне важен для процессов перехода из состояния «дрейфующей мысли» в состояние активной работоспособности ума, сосредоточенности<sup>84</sup>, в связи с чем напрямую связан со способностью индивида к обучению и целеполаганию. Таким образом, нарушение дофаминового баланса влечёт изменения в осуществлении подобных практик.

Итак, обратимся к двум конкретным вопросам: как нейрхимическая система поощрения может воздействовать на процесс формирования сознания человека и процесс накопления человеком опыта, и что это даёт исследователю актуальных социальных проблем.

Охота за «интересным контентом», за собственным информационным поводом может окончиться трагично: люди гибнут от падений в процессе сделать «селфи» на крыше высотного здания или попадают под поезд, выбирая кадр на фоне рельс, и таких несчастных случаев не мало. Как и любая зависимость, мания находиться «онлайн» имеет нейрхимическую природу и представляет собой вознаграждающие эффекты, выраженные активностью нейромедиаторов и нейрогормонов, за совершённые действия. Действий в

---

<sup>82</sup> Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек. М : АСТ: Полиграфиздат, 2010. С. 255.

<sup>83</sup> Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции. М.: АСТ, 2004. С. 349.

<sup>84</sup> Roffman J.L. Dopamine D1 signaling organizes network dynamics underlying working memory / J. L. Roffman, A. S. Tanner, H. Eryilmaz, A. Rodriguez-Thompson, N. J. Silverstein, N. F. Ho, A. Z. Nitenson, D. B. Chonde, D. N. Greve, A. Abi-Dargham, R. L. Buckner, D. S. Manoach, B. R. Rosen, J. M. Hooker, C. Catana. // Science Advances. 2016. №2 (6). P. 10

виртуальной информационной среде, вызывающих подобную активность системы поощрения, многочисленны, пользователи сети постоянно находят что-то («найти» – это причина вознаграждения за программу «искать»), получают отметки «мне нравится» (стимулирует тимотическое возбуждение в трактовке «amour propre» Руссо), видят разнообразие сексуальных образов и пр. Стремление к новым впечатлениям начинает руководить сознанием, насыщенность организма стимулирующими гормонами притупляет чувствительность рецепторов, и далее следует стандартная для аддиктивного поведения схема действий. С одной стороны, зависимость от знаний может стать фактором интеллектуального развития человека, фактором конструктивного развития института образования. С другой стороны, сдвиги в процессах выработки дофамина в организме имеют деструктивные следствия для ряда когнитивных процессов: нейробиологами отмечен риск потери человеком способностей к систематизации полученного опыта и оценки последствий своих действий, сильно модифицируется способность к целеполаганию<sup>85</sup>.

Попробуем осмыслить влияние современных информационных технологий на сознание человека через систему нейрхимического подкрепления. Наш тезис заключается в том, что дофамин-стимулирующая природа онлайн-коммуникаций в совокупности описанных выше механизмов создаёт «человека приумноженного Я». Цепочка повседневных событий, ничтожных по своей социальной сути, но стимулирующих дофаминовую систему человека, развивают иллюзию заслуженности, исключительности собственной личности, и порождает «дофаминового человека».

Ещё никогда прежде человек не делился таким количеством личной информации, как люди в эпоху социальных медиа-ресурсов, и это положение позволяет назвать современный нарциссизм расстройством массового поражения. Культура постмодерна благоволит индивидуализму. Социальные

---

<sup>85</sup> Klein T.A. Genetically determined differences in learning from errors / Klein T.A., Neumann J., Reuter M., Hennig J, von Cramon DY, Ullsperger M. // Science. 2007. №318. P. 1642-1645.

сети ввели в повседневную жизнь человека «лайки» и «комментарии» в качестве условных единиц, такими условными единицами измеряется популярность фотографии, например, в Instagram, вместе с тем и популярность профиля пользователя, популярность попавших в кадр продуктов, популярность заведений, в которых была создана фотография, и сама личность человека начинает приобретать рыночные черты, она становится брендом. Говоря об этом, редко употребляется слово «слава», потому что результат славы не был достигнут благодаря славным делам, но употребляют «популярность», то есть – массово распространившийся среди человеческой популяции. Иными словами, определение места личности в обществе социальных сетей переходит от качественных к количественным показателям. Вызванный этим кризис причинно-следственного мышления у современного поколения вполне может обосновать некоторые из результатов социологических исследований, посвящённых нарциссизму. К примеру, часто упоминается исследование, показавшее, что при увеличении возраста формирования молодёжью собственного домохозяйства, при крайней степени несостоятельности в преодолении жизненных трудностей, молодым поколениям свойственно быть уверенными в карьерных успехах. Схема профессионального развития у опрошенных выражается замыкающейся цепочкой убеждений: «Меня однозначно ждёт карьерный рост» и «Я не готов полноценно вкладываться в работу без карьерного роста»<sup>86</sup>. Это говорит о том, что результаты, свидетельства успехов своей работы нужны молодому поколению сразу, то есть до вклада какого-либо труда. Мышление масс-медиа во многом рассчитано на производство «конечных» образов: конструкт «успешный человек» – это набор символических индикаторов вроде финансового благополучия, высокой должности, наличия недвижимости и личного транспортного средства премиум-класса, но никогда не процесса достижения успеха (например, бессонных ночей для срочного завершения

---

<sup>86</sup> Мирошкина М. Р. Молодежные этнокультурные клубы в условиях глобального мира // *Methodisches Informationsmagazin des Institutes für ethnokulturelle Bildung* (Информационно-методический журнал Института этнокультурного образования). 2013. №2 (13). С. 10-13

проекта, или длительный стаж работы «в низах» для получения руководящей должности).

Для описания следующего канала необходимо вернуться к понятию нейронной пластичности. Напомним, что материальный субстрат человеческого сознания стремится к поиску наиболее оптимального способа распределения своей активности. С этой точки зрения, можно говорить о дополнительно привлекаемых к выполнению функций центральной нервной системы ресурсах. Исторически сложилось так, что человек имел своеобразные «внешние носители» информации, тем самым освобождая свой мозг от выполнения лишних действий и перенаправляя его на иные действия. Появление печатного слова в целом можно объяснить тем, что книга способна дольше и достовернее сохранять информацию, нежели человек. В таком же контексте можно истолковать феномен образования: наиболее оптимально передавать знания, чем индивидуально осваивать их поколение за поколением.

Упомянутый ранее коллектив Колумбийского университета в процессе исследования группы активных пользователей виртуальной информационной среды, выявили одну крайне значительную тенденцию в когнитивном стиле испытуемых: им свойственно не столько запоминать информацию, полученную из глобальной сети, сколько запоминать место в киберпространстве, где эту информацию можно извлечь <sup>87</sup>. Данное исследование вызвало бурное обсуждение, но так и не нашло отклика в социогуманитарном сообществе, хотя на наш взгляд труд Б. Спэрроу имеет определённую значимость. Результаты данного исследования позволяют включить в дискуссию о сущности цифрового человека концепцию трансактивной памяти, разработанную в восьмидесятих годах прошлого столетия. Традиционно трансактивная память представляла собой явление, при котором люди полагались на воспоминания своих близких и родных (например, трансактивная память свойственна супругам, – за годы совместной жизни многие пары начинают автоматически распределять

---

<sup>87</sup> Sparrow B., Liu J., Wenger D. M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips // Science. Vol. 333. № 6043. 2011. P. 776-778.

необходимые для запоминания данные, чтобы сократить объём хранимой информации для каждого из партнёров)<sup>88</sup>.

Возможно ли рассмотреть в качестве партнёра по когнитивным функциям машину? Философско-психологические исследования допускают, что «Я» субъекта информационного общества становится «неразрывно связано со своим технологическим продолжением»<sup>89</sup>. Рассмотрим это подробнее. Условием трансактивной памяти является то, что уверенность в том, что сохранности электронной информации ничего не угрожает, в памяти закрепляется путь к ней, а не её содержание<sup>90</sup>. Сегодня почти каждый смартфон обладает одной из таких систем — SIRI, OK Google, Microsoft Cortana в зависимости от операционной системы. Функция голосового управления такими системами позволяет пользователям без каких-либо технических манипуляций с устройством получить ответ на интересующий вопрос, и запоминание пути к файлу в таких условиях уже не требуется, оно сменяется запоминанием кодовых фраз, требующих включения системы. Здесь уместно упомянуть замечание, сделанное А. Уордом в своей докторской диссертации: А. Уорд отмечает: навигаторы разговаривают с потерявшими дорогу, SIRI вступает в беседы с владельцем смартфона иногда даже без веских на то причин, а поисковые системы вроде Google становятся библиотекарем, подбирающий пользователям ответ на любой вопрос из самой огромной библиотеки, которую только можно себе вообразить<sup>91</sup>. В его исследовании ключевым концептом является Google-эффект: респондентам предлагалось ответить на ряд вопросов, для ответов на которые одной группе разрешалось использовать Интернет, а другой — исключительно свои знания. Результаты эксперимента показали, что

---

<sup>88</sup> Wenger D. M., Erber R., Raymond P. Transactive memory in close relationships // *Journal of Personality and Social Psychology*. 1991. Vol. 61. № 6. P. 923-929.

<sup>89</sup> Емелин, В.А. Человек технологический. Трансформация идентичности в условиях развития информационного общества / В. А. Емелин // *Философские науки*. 2015. №2. С. 154.

<sup>90</sup> Henkel L.A. Point-and-shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour // *Psychological Science*. 2014. Vol. 25, № 2. P. 396–402.

<sup>91</sup> Ward A.F. One with the Cloud: Why People Mistake the Internet's Knowledge for Their Own. Cambridge, MA: Harvard University, 2013. P. 12-13.

даже дословно скопированные из веб-источников ответы вызывали в респондентах чувство гордости за пройденный тест. Описания Уордом полученных данных позволяют констатировать наличие у людей иллюзии, что ответы из глобальной сети воспринимаются эквивалентно ответам, построенных на базе собственных умственных способностей. В цепочку этих исследований можно включить третье, проведённое исследователями Йельского университета. Ряд экспериментов продемонстрировал, что в большинстве случаев личные знания уступают в доверии информации из Интернета. Здесь испытуемым предлагалось объяснить принципы работы всем известных механизмов (например, застёжка-молния). Отвечающие, имевшие возможность убедиться в правильности своего ответа в Интернете, чувствовали себя намного увереннее, чем те, кто давал идентичные ответы без доступа к глобальной сети, что подтверждалось контрольными вопросами: «Насколько вы уверены в своём ответе?», «Насколько точным и подробным вы считаете свой ответ?». В следующем эксперименте из двухсот четырёх человек одной из групп по-прежнему разрешалось пользоваться любыми онлайн-ресурсами, а другой был открыт доступ к сайту, имеющему необходимую информацию, но не имеющему графического дизайна (оформление текста по образцу печатной книги). Результаты показали, что ответы группы с доступом к графически оформленным сайтам (которые всегда идут в верхних строках поисковых систем) были даны чуть быстрее и значительно подробнее, чем ответы группы с фиксированным адресом поиска, чьи ответы представляли собой дословное воспроизведение найденного в исходном тексте фрагмента. Также первая группа продемонстрировала большую уверенность в своих ответах, в то время как вторая оказалась неспособной оценить достоверность своих ответов по причине отсутствия возможности сравнить имеющиеся данные с данными других веб-источников. Интересно, что девять участников из второй группы были замечены за поиском ответов в сети с других устройств, что также стало

показательно в рамках исследуемой проблемы: более 10% испытуемых оказались неспособными смириться с информационными ограничениями<sup>92</sup>.

Если сопоставить между собой результаты нейробиологических и психологических экспериментов коллективов Б. Спэрроу, А. Уорда и М. Фишера, то очевидным становится предположение о том, что современные информационные технологии представляют собой не просто «внешний накопитель» памяти человека, а когнитивного партнёра. Крайний вывод заключается в том, что сознание не устанавливает границ там, где заканчивается его собственное интеллектуальное пространство и начинается информационное пространство машины. Если этих границ нет, то трудно произвести вообще какую-либо демаркацию внутри и вовне. Взаимодействие нейрокогнитивного механизма трансактивной памяти и нейрхимического механизма поощрения имеет в качестве своего следствия формирование кентаврического сознания – сознания, часть функций которых распределена на феномены совершенно иного порядка, иной природы.

Для отечественного философа В.А. Кутырёва кентавр – это монстр, искусственно-естественный феномен<sup>93</sup>. В философии кентавристика как учение о кентавр-проблемах концентрируется на совместимости несовместимого (по образу мифологического персонажа кентавра). Основным принципом кентавр-проблем является комплементарность, замена связей между противоречивыми элементами типа «или-или» на тип «и-и». Речь идёт не столько об инструментальной природе технологий, сколько об их протезирующей функции. Предположительно, феномен трансактивной памяти и когнитивного партнёрства человека и машины является ярким примером этого явления, следствием которого и стало формирование кентавр-сознания. Три рассмотренных эксперимента можно выразить тремя установками кентавр-сознания. Во-первых, запоминать информацию не нужно, если запомнить путь

---

<sup>92</sup> Fisher M., Goddu M. K., Keil F. C. Searching for Explanations: How the Internet Inflates Estimates of Internal Knowledge // *Journal of Experimental Psychology: General*. 2015. Vol. 144. № 3. P. 425-433.

<sup>93</sup> Кутырев В.А. Разум против человека (философия выживания в эпоху постмодернизма). М.: Directmedia, 2015. С. 26.

к ней. Во-вторых, если технический объект включён в индивидуальное интеллектуальное пространство, то нет оснований не испытывать гордость за применение знаний, в нём хранящихся. В-третьих, человеку не чуждо забывать информацию, путать факты, в то время как материальный носитель сохранит её в том виде, в котором она создана.

Итак, систематизируем некоторые выводы.

Прежде всего, для определения включаемых в спектр данного исследования нейробиологических аспектов взаимодействия человеческого сознания с виртуально-информационной средой нами было рассмотрено несколько десятков публикаций из ведущих нейронаучных журналов, результаты наиболее значимых из которых мы отразили в данном параграфе.

Затем, мы выявили несколько наиболее значительных результатов исследований нейробиологического механизма взаимодействия человеческого сознания с виртуальной информационной средой. Это, в первую очередь, сам процесс восприятия, функциональность которого напрямую зависит от физиологических способностей человека. Не менее важный аспект заключён в работе системы нейрхимического поощрения действий, осуществляемых человеком. В конце концов, мы отметили в качестве одно из аспектов феномен нейропластичности, выраженный в распределении нервной системой когнитивных функций.

Проанализировав результаты исследований этих аспектов в контексте взаимодействия с виртуально-информационной средой, нами были определены векторы их философского осмысления.

Во-первых, современные информационные технологии изменили то, как человек получает информацию. Если предыдущие поколения традиционно ориентируются на текст как на первичный источник информации, а визуальные данные воспринимают как сопровождение, то для пользователей ресурсов виртуальной информационной среды иерархия источников восприятия выглядит обратной. Актуальный язык переживает сдвиг в сторону визуализации, и этот сдвиг не отделим от материального субстрата

человеческого сознания, одной из социально-значимых функций которого является работа со знаком.

Во-вторых, нами было обозначено, каким образом современная культура оказывает давление на систему нейрхимического подкрепления человека, в результате чего формируется «дофаминовый человек». «Дофаминовый человек» – это концептуальная метафора, отражающая механизм воздействий современной информационно-технологической среды на процесс формирования сознания человека с точки зрения биологически-детерминированных операций его материального субстрата. Социальные сети стимулируют коммуникативные факторы дофаминовой системы, масштаб доступных в виртуально-информационной среде человеку поисковых операций оказывает интенсивное влияние на частоту выбросов поощряющего нейромедиатора в организм. Социально-философская проблематика «дофаминового человека» заключается в том, что в условиях такого воздействия на нейрхимический баланс центральной нервной системы, человек большую часть своей жизни пребывает в состоянии удовлетворённости, подкреплённости со стороны обманутого мозга. Такая система толкает «дофаминового человека», как собаку Павлова, к повторению химически поощряемых актов – производству и воспроизведению контента, в связи с чем «дофаминовый человек» в социокультурном контексте разворачивается как «человек приумноженного Я». Последняя формулировка позволяет показать, что формирование сознания человека в подобных условиях приводит человека к тому, что он заранее вознаграждён, признан, оценен и достоин лучшего. Конфликт начинается тогда, когда на этом основании «человек приумноженного Я» ждёт соответствующей реакции извне при организации своего социального бытия.

В-третьих, установление интеллектуального партнёрства между человеком и компьютером (или любым другим гаджетом) позволяет распределить когнитивные операции. Проанализированные нами эксперименты, посвящённые изучению аспектов взаимодействия сознания

человека и современных информационных технологий с естественно-научной точки зрения, могут быть подведены под общий знаменатель: сознание современного человека имеет кентаврическую природу. Кентаврическое сознание – это концепт, позволяющий расширить пределы интеллектуального пространства человека и включить в это пространство современные информационные технологии. Такого рода партнёрство между человеком и машиной способно объяснить и то, почему запоминание пути к информации становится важнее, чем запоминание информации, в экспериментах Б. Спэрроу, и то, почему возникает чувство гордости у работающих с глобальной сетью респондентов А. Уорда, и недоверие к своему «несовершенному, стихийному, забывчивому» мозгу при наличии в своём же пространстве сознания надёжного «носителя информации» в эксперименте коллектива М. Фишера. Допустим, на сегодняшний день массовая техническая киборгизация человеческого мозга де-факто находится всё ещё в статусе научно-фантастической абстракции. Однако, интеллектуальное пространство современного человека уже включило технические объекты: информация, хранящаяся в них, стала элементом системы трансактивной памяти как одного из проявлений активности человеческого сознания.

Таким образом, задачи, поставленные в начале главы, позволили привнести в философское понимание проблематики сознания человека в эпоху информационно-технологического империализма новые концептуальные детали. Однако, биологически-детерминированные каналы взаимодействия сознания с внешним миром способны объяснить лишь часть процесса формирования сознания, в связи с чем следующим этапом по достижению цели настоящего исследования является анализ социокультурных оснований влияния современных информационных технологий на формирующееся сознание человека.

## 2.2. Механизмы релевантности этоса сознания и виртуально-информационной среды

Прежде нами были рассмотрены природные детерминанты сознания во взаимодействии с виртуальной информационной средой. Эти данные, на наш взгляд, выступают фундаментом для исследования ментальных процессов: сознание человека – это разум во плоти, и нельзя исключать последнее. Однако, сегодня современная виртуальная информационная среда – это пространство социального характера, что и привлекло к ней пристальное внимание со стороны общественных наук.

Этос сознания представляет собой «аффективно окрашенный комплекс ценностей и норм»<sup>94</sup>, то есть своеобразный поведенческий каркас, определяющий способ мыслить и действовать. Такое понимание этоса было предложено Р. Мертоном, а позже было развито другими исследователями как

- то, что делает сообщество сообществом, то есть некие черты, свойственные всем его членам<sup>95</sup>;
- данные культурой нравственные аспекты, оценочные ориентиры, интеллектуальная осмысленность социального бытия<sup>1</sup>,
- образцов житейского поведения, «практической мудрости», стиля и уклада жизни<sup>2</sup>;
- ценностно-нормативную систему, включающую поведенческие стратегии и модели образа жизни<sup>3</sup>;
- особого, формально не кодифицированного, но имплицитно разделяемого набора специфических для сообщества норм<sup>4</sup>.

На наш взгляд, термин «этос» удачно выражает всё вышперечисленное, в общих словах представляя собой то, что приобретается человеком в социокультурной среде и в последствии руководит его мышлением и поведением. Этос сознания включает в себя то, что исследователи сознания в

<sup>94</sup> Merton, R. K. *Social Theory and Social Structure*. NY: Simon and Shuster, 1968. P. 702 (605)

<sup>95</sup> Lægaard, S. 2011. A multicultural social ethos : tolerance, respect or civility?, in *Diversity in Europe : dilemmas of differential treatment in theory and practice*, Gideon Calder and Emanuela Ceva, eds. London: Routledge, 81-96. (2)

определённый момент назвали психокосмосом. Общей чертой всех концепций психокосмоса человека (Дж. Р. Ройс, А. Пауэлл, Р. Ассаджиоли, А. В. Петровский, Е.В. Поликарпова), является убеждение, что на базе сенсорной и моторной систем организма существуют другие уровни. Когнитивно-аффективный уровень сознания представляет собой совокупность процессов по обработке информации, полученной при помощи чувственного познания. Когнитивный компонент участвует в процессе создания структур памяти, знаний, ментальных карт, картин мира, а также связан с механизмами адаптации. Аффективный компонент определяет эмоциональные переживания, связанные с когнитивными процессами, например, конструированием знаний. Данный уровень имеет как природные, так и социальные основания. Стиле-ценностный уровень сознания полностью формируется под воздействием окружающей социальной среды. Стиль может выражаться как индивидуальный способ организации деятельности. Ценностные установки представляют собой осадок культуры в интеллектуальном, духовной пространстве сознания каждого отдельно взятого человека. Если ценности располагаются на грани между социальным и индивидуальным, то стилевые установки выражают исключительно индивидуальные особенности осуществления приписываемых сознанию процессов. Таким образом, сознание определяет деятельность человека следующим циклом: сигналы внешней среды получают на низшем уровне, анализируются на среднем уровне и выражаются в действиях через высший уровень. Философское осмысление данной модели позволяет определить названные уровни как уровни эмпирического, рационального и метафорического познания. Ройс и Пауэлл отмечают, что осознанной деятельностью человека руководит поиск ответов на вопросы «Кто я?», «В каком мире я живу?» и «Как мне организовать свою жизнь так, чтобы не перечить своим убеждениям и установкам?»; и чтобы ответить на вопрос «Что делать?», человек стремится осмыслить себя самого и «мир, в котором он

живёт», то есть сознательная деятельность выступает инструментом гармонизации космоса мира и психокосмоса человека<sup>96</sup>.

Итак, этос сознания фиксирует представления о том, как человек видит себя, другого и мир вокруг, а также отношения между этими компонентами. Таким образом, можно представить четыре ключевых компонента структуры этоса человеческого сознания. Во-первых, это интерпретация окружающего мира, подкреплённая доступными человеку и принятыми им знаниями, а также личным опытом. Во-вторых, это знание о людях, наполняющих этот мир. В-третьих, это знание о себе самом. В конце концов, это представления о действиях, осуществляемых в соответствии знаний о мире, людях и себе.

Попробуем при помощи этой модели выявить воздействия взаимодействия с виртуальной информационной средой на этос человеческого сознания.

Виртуальная информационная среда как агент процесса формирования в сознании человека представлений об окружающем мире связана с познавательной деятельностью.

Предположим, существуют некие культурные потоки – представления, усваиваемые человеком из социокультурной среды, в которой расположен его жизненный мир. В качестве единицы культурного потока мы условно используем термин «культурный смысл»<sup>97</sup>. Смыслы не являются синонимом таких категорий как «понятие» и «определение», они имеют ряд специфических отличий. Во-первых, смыслы могут быть экспрессивными: они могут выражать отношение к феномену и определяют его место в конкретной модели мира (субъективной, профессиональной, этнической и т.д.), то есть включают в себя некий контекст. Во-вторых, смыслы могут быть невербальными. Передача информации, в том числе смыслов, может осуществляться при помощи любых знаковых систем, воспринимаемых человеком (зрительная, аудиальная, тактильная и т.д.), а также их сочетанием. В.В. Ратиев в своей диссертации

---

<sup>96</sup> Поликарпова Е.В. Природа сознания человека и современные технологии // Гуманитарные и социальные науки. 2008. № 4. С. 29-33.

<sup>97</sup> Козловский В.П. Культурный смысл: генезис и функции. Киев: Наука, 1990. С. 128.

отмечает, что культурные смыслы «нельзя придумать: они естественны и универсальны для субъектов данной культуры»<sup>98</sup>. Культурный смысл мы понимаем как накопленную культурой информацию, посредством которой общество (общность, нация, народ) создает свою картину мира. Усваивание смыслов зависит от субъективных способностей декодировать культурный код. Такой подход всецело отвечает занятым нами ранее теоретико-методологическим позициям: очевидно, что вопрос о декодировании культурных кодов в данном исследовании продолжает проблематику релевантности сознания. Опираясь на выводы предыдущих глав, «жить сейчас» – это не то же самое, что «быть сейчас»: погружение в культурный контекст не исчерпано хронологическим и топологическим критерием, существует ещё некий культурный порог, или фильтр, или осмос.

Культурные смыслы не парят в воздухе, они всегда осознанно или неосознанно сконструированы кем-то и передаются кому-то. Особенно ярко этот тезис выражается в дискурсе современного общества. Пользовательский контент, то есть всё созданное самими пользователями в глобальной сети, составляет львиную долю всего, с чем пользователь сталкивается в виртуальной информационной среде. В сутки на 1 миллион документов, производимых «классическими» средствами массовой информации в сутки, приходится более 1 миллиарда пользовательского контента, а ежегодный мировой прирост пользовательского контента составляет 25%<sup>99</sup>. Если культурные смыслы не создаются сами по себе из ниоткуда, то есть кто-то, кто создаёт и передаёт их другим. В связи с этим, процесс перехода культурных смыслов в сознание человека назовём трансляцией. Латинская словоформа *translatio* определяется как перемещение, перенос, однако говоря о трансляции в применяемом нам контексте, это перенос особого порядка: транслируя передачу на расстояние, её не «переносят из одного места в другое», а скорее дублируют её

---

<sup>98</sup> Ратиев В.В. Информация в пространственно-временном континууме культуры : диссертация ... кандидата философских наук. Ростов-на-Дону, 2000. С. 11.

<sup>99</sup> Микрюков В.О. Особенности SMM-продвижения МЧС России в социальных сетях // ГосРег : государственное регулирование общественных отношений. 2014. № 3. С. 9.

воспроизведение на основе того же самого источника. Таким образом, трансляция – это перенос с репликацией, с копированием. Трансляция культурных смыслов в сознание человека является идентичным феноменом: смыслы не «переносятся» из внешней среды во внутренний мир человека как из пункта А в пункт Б, но как бы «заражают» его, передают ему следствие своего начала. Начало это, в то же время, не имеет в качестве критерия хронологического или топологического соответствия с «заражаемым»: смыслы национальной идентичности, которые носят современные люди, сформированы десятки поколений назад, другие же смыслы рождаются «здесь-и-сейчас». Смыслы, логично предположить, собираются в своеобразные созвездия, которые мы называем знаниями. Так, выделяются модели трансляции знаний-заражений, например, знания-занозы, знания-родинки и др.<sup>100</sup>. Такая модель, согласно А.М. Дорожкину, раскрывает сложную систему связей между знаниями внешними и знаниями внутренними, знаниями передаваемыми и особым психическим отношением лица к передаче этого знания. Действительно, современный человек погружается в среду «готовых знаний», то есть своеобразных инородных информационных «инфо-объектов», которые «поглощаются» и «перевариваются» в сознании человека. Свобода информации и всё большая доступность устройств нового поколения буквально обязывают человека к синдрому вечного студента, и студент этот становится всё более эскапичным и асоциальным. Им руководит озлобленность и страх. Он больше не хочет помочь, он хочет превзойти – он не хочет сделать, он хочет сделать лучше всех (или, по крайней мере, так, как никто не делал).

Вероятно, дело вот в чём: человек оказывается способен в любой момент обратиться к опыту всего мира, а опыт говорит: «Ты недостаточно хорош». И человек, конечно, бросается в ожесточённую гонку с твёрдым намерением доказать обратное, хотя бы себе. Он больше ничего не делает, он только доказывает что-то – в сущности, он ненавидит действие (сборник для ошибок),

---

<sup>100</sup> Дорожкин А. М. Модели трансляции знания // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2004. № 1(3). С. 409-414.

он влюблён в результат, в оценку, в заключение.

Именно поэтому данную модель можно объяснить сравнением с фагоцитозом, процессом поглощения живыми клетками инородных объектов (например, заноз). Многообразие знаний, доступных человеку в информационной среде при помощи современных технологий, – это многообразие инородных объектов, каждый из которых может как отравить весь организм, так и оказаться «переваренным». Продолжая рассмотренную А.М. Дорожкиным метафору, добавим, что фагоцитами (которые непосредственно занимаются поглощением инородных объектов для сохранения целостности организма) в данной аллегории являются те знания, которые перешли из категории инородных инфо-объектов, то есть знаний «чужих», в категорию знаний собственных, из которых состоит символический «организм» сознания.

Человек некоторое время назад покинул пространство соразмерных ему знаний: наблюдение за объектами от пылинки до горизонта сменилось наблюдением за информацией об объектах, престапующие физиологический порог человеческого восприятия. Допустим, физический объект возможен без наблюдателя – ньютоново яблоко падало и будет падать независимо от самого Ньютона. Но информация об этом яблоке возможна тогда и только тогда, когда в событии появляется наблюдатель. Информация об объектах в принципе невозможна без сознания, её генерирующую, но и генерация сознанием информации во многом связана с тем информационным массивом, с которым ему прежде довелось столкнуться. И здесь же обретает осмысленность «мир опыта» как буфер между взаимными воздействиями внешнего (виртуального информационного) мира и сознания человека: то, как создаётся знание (любое – от научного до повседневного), всегда обращено к тому, какой информационный капитал подкрепляет его признание, и чем дальше расходится информационный горизонт человека, тем объёмнее и сложнее становится окружающий его мир.

Иными словами, в этом контексте активность познающего сознания в виртуально-информационной среде связана со сформировавшимся на момент

активности эпистемическим стилем. Под эпистемическим стилем понимают «способ, которым человек оценивает и проверяет адекватность своего знания о мире»<sup>101</sup>. Из этого также следует и то, как человек получает информацию, «обрабатывает» её (переводит в качество «знание» или нет) и применяет (или не применяет) в дальнейшем.

Одной из отличительных характеристик эпистемического стиля релевантного виртуально-информационной среде сознания является то, как знание просачивается в повседневную жизнь человека, при чём речь идёт о таких знаниях, которые нужно «принимать на веру». Если повторить эксперимент с падающим яблоком может любой, то развитие и популяризация представлений о микромирах и наномирах или о мегамирах – это акт чистой веры. Жизнь целых групп населения меняется под воздействием убеждений об антибиотиках, генно-модифицированных объектах, гомеопатических средствах, астрологии, хотя ни у одного из них нет возможности проверить то, что они относят к знанию. Это относится не только к сомнительным явлениям несоразмерных человеческому восприятию миров или явлениям этих миров в целом, но и к тому, что изначально существует в форме информации. Невидимые руки рынка, социальные силы, давление общественных масс, моральный долг и бесконечный ряд информационных явлений руководят поведением человека, групп и общества. Вплетённое в канву информационных потоков, сознание человека адаптируется к его условиям, но в то же время и само влияет на неё (например, сложно поспорить с высказыванием, что мораль складывается вне сознания человека или сохраняет свои черты независимо от состояний массового сознания общества или его отдельных групп). К примеру, в итальянском языке используется особое время для описания ситуаций, в которых говорящий не может быть полностью уверен – неподтверждённые новости, слухи, гипотезы, не доказанные на практике научные теории морфологически выражены при помощи окончаний. Для русского языка форма

---

<sup>101</sup> Фёдоров А.А. Эпистемический стиль гуманизма // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Психология. 2009. Т. 3, № 2. С. 110-115.

утверждения – ещё не свидетельство достоверного знания, но вопрос веры. Homo sapiens превращается, скорее, в homo credens, человека верящего (не «верующего», как homo fidens, а именно «верящего»). В концепте homo credens «раскрывается многообразие верований, находящих свое выражение в формировании человеческих отношений на основе доверия в формулировании мнения, опираясь на личные непроверенные представления о действительности, в постановке целей и задач и т.д.»<sup>102</sup>. Это можно назвать эпистемическим менталитетом (или эпистементалитетом) социальной группы, выделенной по принципу релевантности сознания виртуально-информационной среде.

Раскрывая это положение в контексте предшествующих тезисов о механизмах ограничения горизонта виртуального инфомикрокосмоса человека и о специфике мультимодального познания в виртуальной информационной среде, то вопрос о «заражении» человеком знаниями и представлениями об окружающем мире решается по принципу рыночной привлекательности информационного продукта. На вопрос «во что верить?» в таких условиях сложно ответить, опираясь на идею личного выбора. Во-первых, этот выбор зачастую совершается в пределах той информации, которая лежит на поверхности информационного хаосмоса. Во-вторых, виртуальная информационная среда – это пространство интеллектуальной свободы созидающего сознания. Это означает, что даже под гнётом государственного контроля и движений интернет-активистов, в интернете можно найти любую точку зрения на любой вопрос, в том числе безнравственные или антинаучные. Что можно думать об окружающем мире, если виртуальная среда готова предоставить пользователю аргументы в пользу любого, даже самого неадекватного высказывания о природе вещей и явлений? Единственный ответ на этот вопрос – «всё, что угодно».

Познавательная деятельность человека, нацеленная на понимание окружающей действительности, во многом похожа на тест Роршаха: человек

---

<sup>102</sup> Платонова Ю.А. Вера в постижении пути жизни человека: дисс. кандидата философских наук. Нижний Новгород, 2006. С. 18.

смотрит на что-то невнятное, пытаюсь описать это и сравнить с чем-то, что он видел прежде. Так, П. Вацлавик полагал, что воспринимаемая реальность является не столько отражением объективного мира, сколько результатом длительного и непрерывного процесса построения перцептивных гипотез<sup>103</sup>. И, разумеется, человеку намного комфортнее верить в то, к чему подводят прежде принятые на веру положения.

Два только что обозначенных нами положения могут быть проиллюстрированы недавним возрождением убеждения дисковой геомодели и ростом *personae credens*. Формируя запрос «Действительно ли земля плоская?» в поисковой системе, человек задаёт ей ключевые слова «земля», «плоская», «действительно», а после погружается в бесконечную вселенную доказательств и размышлений в защиту убеждения. Информационная атмосфера, существующая сегодня, работает в пользу усреднения интересов и ценностей. Тогда как реальный мир заставляет соприкасаться с большим количеством взглядов и точек зрения, виртуально-информационная среда предлагает спокойную обстановку без критики, скептики, интеллектуальной конкуренции эпохи. Иными словами, инкапсулирует человека. По эту сторону экрана человек находился достаточно долго, чтобы научиться строить некие прогнозы, уметь видеть бэконовские идолы если не за версту, то хотя бы по факту. К примеру, мы не знаем, где упадёт кирпич, но мы прекрасно понимаем, где повышается риск его падения. Взаимодействие человека с физической средой в этом плане достигло такой точки, где базовые действия совершаются интуитивно, иными словами – человек способен прогнозировать поведение и реакции окружающей его среды. В интересующем нас контексте эта интуитивность выражается в том, что человек систематизирует источники информации: за советами по воспитанию детей обращается к старшим, за новостями о политике – к газетам, за лечением – к врачам, за знаниями – к учителям и так далее. По ту сторону экрана все эти источники сливаются в одного «огромного виртуального

---

<sup>103</sup> Вацлавик П., Бивии Д., Джексон Д. Прагматика человеческих коммуникаций: Изучение паттернов, патологий и парадоксов взаимодействия. М.: Апрель-Пресс, ЭКСМО-Пресс. 2000. С. 51.

мудреца», владеющего ответами на все вопросы. Про «падение виртуальных кирпичей», то есть риски виртуальной информационной среды, обычный пользователь знает немного.

Во-первых, потому что ситуация подобного информационного многообразия устанавливает отношения конкуренции между информационными площадками (сайтами, страницами, сообществами и т.д.). Коммерциализация интернет-пространства имеет в качестве одного из следствий то, что информация должна в первую очередь быть привлекательной для потребителя информации, то есть – пользователя.

Во-вторых, потому что онлайн-знание имеет природу социального куматоида. Подобно тому, как в природе образуется волна, в виртуальной информационной среде образуется знание, перенос энергии осуществляется без переноса материи: «двигаясь по поверхности водоёма, волна захватывает в сферу своего влияния всё новые и новые частицы, причём эти частицы воды вовсе не перемещаются в направлении волны. Они описывают в своём движении некоторые траектории, заданные волной, и остаются на месте, а волна уже захватывает следующие частицы»<sup>104</sup>. По М.А. Розову, социальными куматоидами являются объекты, представляющие собой реализацию некоторой программы человеческого поведения на постоянно сменяющемся друг друга человеческом и предметном материале<sup>105</sup>. В отличие от жизненного цикла знания по эту сторону экрана, в виртуальной информационной среде знание ещё более независимо от носителя: невозможно предугадать, кто, когда и откуда подхватит эстафету мысли. Вместе с тем, будучи отделённой от субъекта, информация утрачивает темпоральность. Народная мудрость, которая является частью повседневного знания, формирует обычный взгляд человека на своё значение и значение своего труда: «Ничто не вечно, и даже камни стираются в пыль». Идея конечности транслируется культурой на протяжении веков, она

---

<sup>104</sup> Одинокова Л.Ю. Территориальные рекреационные системы как социальные куматоиды // На теневой стороне: материалы к истории семинара М.А. Розова по эпистемологии и философии науки в Новосибирском Академгородке. Новосибирск: Сибирский хронограф, 2004. С. 382-383.

<sup>105</sup> Розов М.А. К построению модели науки. О возможных путях развития модели Т. Куна // Философия науки. М.: ИФ РАН, 2004. С. 54.

становится мотивом всего человеческого мышления: «У меня есть лишь определенное количество времени, отпущенное мне для реализации моих проектов, и знание этого влияет на мое отношение к этим проектам. Поскольку я не хочу умирать, это знание отравляет тревогой мои проекты»<sup>106</sup>. Истории человеческой культуры неразрывно связана с поиском (не обязательно буквального) бессмертия: «Сначала полагали, что бессмертны боги или атомы. Затем нашли выход в бессмертии души. Это отразилось в различных религиозных системах. Был фанатизм. Но успокоения не было. Не было и смирения. Пока некоторые мудрецы не обратились к «философии общего дела» и не предложили странную утопию относительно физического бессмертия»<sup>107</sup>.

Появление виртуальной информационной среды вносит кардинально новое представление о вечности: информация бессмертна. Информация может иметь такие свойства, как актуальность, достоверность, но не конечность. Ничто нельзя удалить из интернета без следа, и в доказательство этому можно привести множество примеров (например, частые заголовки новостей наподобие «Два года назад суд постановил изъять данные фотографии из сети», к которым приложены те самые фотографии). Мы не будем заострять внимание на механизмах бессмертия информации, отметить лишь, что они могут быть как технические, так и социальные. С технической точки зрения всё, что находится в сети Интернет можно сохранить. Постмодерновая природа взаимодействия человека и сети Интернет представляет собой хаотическое приумножение сущностей и копий: как минимум базовая для всех устройств функция print screen, преобразующая содержимое на экране в графическое изображение, позволяет обойти любые ограничения на сохранение цифрового контента. Со статистической точки зрения, среди несчётного потока пользователей есть часть, целенаправленно сохраняющая (и при надобности – воссоздающая) тот

---

<sup>106</sup> Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. С. 22.

<sup>107</sup> Бекарев А.М., Пак Г.С. Выбирая между человеком и постчеловеком // Трансформация человеческого потенциала в контексте столетия Материалы Международной научно-практической конференции в рамках III Всероссийского научного форума «Наука будущего - наука молодых». В 2-х томах. Под общей редакцией З.Х. Саралиевой. 2017. С. 105-107.

или иной контент. С психологической точки зрения, безликая анонимная толпа не имеет такого страха перед правовыми последствиями, который в той или иной степени присущ каждой личности в отдельности. Таким образом, различные стили мышления, знаниевые ориентиры и установки не сменяют друг друга, а сосуществуют одновременно, поделив на секторы виртуальную информационную среду.

Вместе с тем, в виртуальном информационном пространстве исчезает такая практика, как доступ к информации ограниченному кругу лиц. Если рассмотреть этот тезис на уровне государственного регулирования, то любое ограничение со стороны государства провоцирует такое сообщество на изобретение методов игнорирования запретов. Этот тезис можно подтвердить простым экспериментом: достаточно проверить в сервисах анализа посещаемости веб-страниц один из адресов, внесённый в реестр запрещённых сайтов Роскомнадзор. При помощи подобного ресурса «pr-su.ru» и официального «черного списка» федеральной службы по надзору в сфере связи информационных технологий и массовых коммуникаций нами были обнаружены следующие данные. Запрещённый за распространение информации о производстве и употреблении наркотических средств «olkrease.org» имеет 94,860 просмотров в месяц, онлайн-букмекерская контора «parimatch.com» – 1,245,030 просмотров в месяц, сервис распространения пиратский продуктов «rutor.org» – 1,153,560 просмотров, внесённый в реестр Роскомнадзора за распространение порнографических материалов «ru.xhamster.com» – 33,847,260 просмотров в месяц. К сожалению, никто не может предположить, сколько процентов от этой аудитории могут составлять несовершеннолетние лица. Большое количество посетителей «закрытых» для посещения сайтов не свидетельствуют о высокой вовлечённости населения в «хакерское» сообщество, но говорят о том, что таланта и численности нынешнего состава такого сообщества достаточно, чтобы обеспечить свободное перемещение в сети тысячам обычных людей. Если же рассмотреть этот тезис на уровне частной информации, то она остаётся закрытой до тех пор, пока не

предоставляет интереса для изолированных от неё персон. Не стоит отдельных доказательств положение, что информационная безопасность на сегодняшний день не совершенно. Для нашего исследования это имеет следующее значение: виртуальная информационная среда способна подтвердить любую догадку об окружающем мире, развить самые разные убеждения и выстроить на них самые разные картины мира.

Таким образом, представления об окружающем мире, сформированные в сознании человека в виртуальной информационной среде, имеют те же самые признаки хаосмоса, что и сама среда: свободное и динамичное распространение информации, с одной стороны, и не менее свободный и динамичный «информационный мусор». Так, не каждый пользователь способен отделить информационные зёрна от их плевел в силу нехватки опыта работы с информацией, отсутствия ментальных «цензоров», допускающих или не допускающих информацию к размышлению.

Итак, познание окружающего мира при помощи виртуальной информационной среды опосредовано процессами преподнесения информации, что замыкает линию специфических черт *homo multimodalis*. Однако, есть ещё одна деталь, стабильно характеризующая взаимодействия человека с виртуальной информационной средой, – игровая деятельность.

Очевидно, что игровой элемент так или иначе сопровождает человека в виртуальной информационной среде. Понимание игровой деятельности во многом связано с персоной Й. Хейзинги и данным им исчерпывающим определением описываемого феномена: игра является «свободной деятельностью, которая осознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру

своеобразной одеждой и обликом»<sup>108</sup>. В современном мире *homo ludens*, человек играющий, Й. Хейзинги обрёл новые формы выражения своей природы, а следом — новые практики игрового мышления<sup>109</sup>. В действительности, современные виртуальные игровые практики несут больше, чем игра Хейзинги, а скорее целые универсумы, социально дифференцированные (то есть обладают статусной иерархией, ролями) и в определённой степени социализирующие (прививающие необходимый для социального бытия опыт).

С точки зрения философских проблем сознания, виртуальная игровая вселенная — источник «зомби-ситуаций» в том смысле, в котором их описывал М. Мамардашвили, то есть ситуации «вполне человекоподобные, но в действительности для человека потусторонние, лишь имитирующие то, что на деле мертво»<sup>110</sup>. Примером тому служит наличие светофоров в гоночных видеоиграх — нормативность принимает форму «действия по желанию». Для Й. Хейзинги важной характеристикой игры являлось то, что он назвал «ну просто»: «В этом «ну просто» всякой игры заключено осознание ее неполноценности, ее развертывания «понарошку»<sup>111</sup>. В примере со светофором, наоборот, элемент «ну просто» (сам светофор) скорее связан с развёртыванием не «понарошку», а «на самом деле». Так, виртуальное бытие «оживляется», обременяется действительностью, а точнее её симуляциями. Связи в пространстве симулякров в общем смысле всегда несут признаки игровой деятельности, призывая участников связей действовать так, как будто симулятивные объекты или явления *sui generis* существуют на самом деле.

«Зомби-ситуации» по М. Мамардашвили порождают «человека абсурдного», совершающего действия ради действий с имитациями подлинно человеческого. Этот тезис не стоит сводить к ужасающим прогнозам гибели человечности и социальности. Наоборот, игровая деятельность в виртуальной

---

<sup>108</sup> Хейзинга Й. *Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры*. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 32

<sup>109</sup> Mielicka-Pawłowska H. *Contemporary Homo Ludens*. Cambridge Scholars Publishing, 2015. P. 395

<sup>110</sup> Мамардашвили М.К. *Сознание и цивилизация. Тексты и беседы*. М.: Логос, 2004. С. 111.

<sup>111</sup> Хейзинга Й. *Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры*. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 32.

информационной среде служит источником опыта повседневной жизни. С этой точки зрения, погружение в такой игровой универсум представляет собой огромный поток опыта взаимодействий с окружающим миром за счёт «пробного», «временного» погружения в абсурдные, неуместные фреймы. Игровое моделирование социальной реальности строится на вариативности вероятных сценариев, возможности переигрывания ситуации. Таким образом, человек обретает обширный опыт, но обретает его как бы «понарошку», практикуя его не в действительности, а в своеобразной модели действительности. Так, в сознании образуются и закрепляются прототипы опыта.

В то же время, процесс формирования сознания как психокосмоса человека немислим вне взаимодействия человека с другими людьми, то есть коммуникации. Часть этимологического предка этого слова, «*sim*», также перешедшая в формы приставок *co-*, *con-*, описывает сопряжённость процессов и явлений, создание взаимных связей, развитие нечто общего (в том числе: кумуляция, коммунизм, кооперация, конфедерация и пр.). Одна из трактовок корня «*simus*» позволяет обозначить данное слово как «состояние, положение». Этимологический анализ этого термина позволяет показать, что коммуникация – это не просто обмен информацией, а «процесс создания некой общности, в котором осмысливается любая информацию и затем соотносится со смыслом всех участников коммуникативных взаимодействий, создавая, таким образом, определенную степень взаимопонимания, а также совместное смыслообразование или смыслогенерирование, <...> социальный процесс сотворения, сохранения, поддержки и преобразования социальных реальностей»<sup>112</sup>. Таким образом, коммуникация в самом универсальном понимании является состоянием сопряжённости элементов.

Философское понимание коммуникации предельно широко. В общем смысле, коммуникативность как атрибут материй позволяет описать единство

---

<sup>112</sup> Горшко Е.И. Информационно-коммуникативное общество: становление и перспективы развития // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского Серия: Философия. Культурология. Политология. Социология. Том 22 (61). 2009. № 1. С. 95.

всей действительности, в связи с чем наряду с субъект-субъектной коммуникацией рассматриваются коммуникация субъект-объектные и объект-объектные. Более детальные интерпретации рассматривают целостность сфер социальной жизни (экономические коммуникации Бодрийера, культурные коммуникации Ю.М. Лотмана).

Взаимосвязь коммуникативных актов с сознанием человека весьма подробно исследована в истории социально-философской мысли. У теоретиков символического интеракционизма коммуникация рассматривается ключевым фактором процесса формирования сознания человека, рассматриваемого как символическое пространство личностного «Я». В первой половине прошлого века Дж. Мид предложил рассматривать примат коммуникаций над символическим содержанием сознания. Опираясь на психофизиологическую концепцию социальной детерминации ментальной деятельности человека В. Вундта, исходным посылом Дж. Мид считает то, что коммуникация является фундаментом природы того, что мы считаем сознание<sup>113</sup>. Такой посыл конфликтует с нашим пониманием сознания, так как полностью выносит за скобки его материальный субстрат. Однако, если опустить вопрос об иерархии факторов формирования и функционирования человеческого сознания, Мид позволяет адекватно описать коммуникативные аспекты исследуемых нами процессов: в процессе символических коммуникаций (в том числе посредством языка) происходит взаимное влияние коммуникантов на сознание друг друга (интеракция). На наш взгляд, такое положение не противоречит убеждению об материально-зависимой, опыт-детерминированной, энактивной природе сознания.

Выделим три нюанса коммуникативного формирования сознания. Прежде всего, коммуникативные интеракции – это единственный способ увидеть Другого (разумеется, не как объект, скажем, зрительного наблюдения, а увидеть его как субъект социального мира). Взаимодействия с Другим в то же время

---

<sup>113</sup> Mead, G.H. *Mind Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: University of Chicago, 2009.

позволяют понять себя через другого, «увидеть себя глазами окружающих», то есть представляют собой механизм рефлексии (коммуникативной рефлексии). Частота и качество коммуникаций, воздействующих на семантику собственного Я и семантику Другого в целом предопределяет концептуальную картину мира, понимания того, «как это всё работает».

Теоретики повседневной жизни выражали значимость повседневных ситуаций «лицом к лицу» в конструировании общего бытия «здесь и сейчас». Именно в таких ситуациях познаётся субъективность «другого»: «В ситуации лицом к лицу другой совершенно реален. <...> Можно даже сказать, что в ситуации лицом-к-лицу другой гораздо более реален для меня, чем я сам»<sup>114</sup>.

Участие в коммуникации – один из наиболее очевидных модусов современных информационных технологий как агентов процесса формирования сознания человека. Информационно-коммуникативные технологии в социогуманитарных науках выделены в качестве особой группы технологий. Коммуникативные технологии наиболее плотно вплетены в полотно социального бытия современного человека: то «общее» людей, что заключается в понятии «общество» в большей мере сегодня создаётся с привлечением технологий. Очевидно, что синтез идей о коммуникативных аспектах процесса формирования сознания человека и факта внедрения в этот процесс технологических агентов может иметь два следствия: технологии являются «невидимыми», пассивными агентами, чьё присутствие в сети коммуникаций не влечёт изменений, или же технологии не просто служат транспортерами коммуникативной интенции человека, а являются активными агентами, то есть участниками этого процесса, и могут влиять на ход коммуникации.

С приобретением коммуникациями виртуальной формы сам процесс интеракции приобрёл качественно новые свойства, наиболее значительными из которых стоит считать:

- воспроизводимость (человек при надобности может вернуться к

---

<sup>114</sup> Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. С. 23.

точному содержанию печатного акта коммуникации или передать беседу третьему лицу),

- отрыв от пространственно-временной зависимости (продолжать ранее начатые коммуникативные акты в любом месте и в любое время),
- анонимность (абсолютная, когда коммуниканту неизвестен его собеседник, или условная, когда собеседник «условно известен», но нельзя быть объективно уверенным в том, кто находится «по ту сторону экрана»), в том числе выражающаяся в деперсонализации (невозможность точно установить личность собеседника) и децензации (невозможность точно установить компетентность коммуниканта, если брать в пример образовательные или государственно-правовые коммуникации).

Даже такое краткое изложение результатов сравнительного анализа виртуальной и неvirtуальной коммуникаций позволяет сформулировать следующий вывод: определяя современные информационные технологии как активных агентов коммуникации, и признавая за процессом коммуникации возможность влиять на формирование сознания человека, стоит принять информационно-коммуникативные технологии за агентов процесса формирования сознания (как минимум, в коммуникативном аспекте).

В таких коммуникациях важен не столько обмен информацией, сколько использование невербальных средств экспрессивности и их интерпретация. В виртуальных коммуникациях, лишённых личного взаимодействия, человек остаётся наедине с собой, будучи не способным полноценно интерпретировать установки и намерения другого – его интерпретация происходящего опирается исключительно на индивидуальный опыт. Если в реальной коммуникации реконструировать субъективные намерения можно при помощи инструментальных и сигнификативных объективаций [1, 26], в виртуальной коммуникации первая группа вряд ли доступна в полном объёме. Упомянутый принцип «реальности другого, превосходящей реальности себя» относит к проблеме понимания субъективности. Личная субъективность самого себя доступна через рефлекссию, в то время как идентификация субъективности

другого – это в том числе и акт схватывания экстралингвистических смыслов. С этой точки зрения, декодирование смыслов сообщения другого в виртуальной коммуникации неизбежно приводит человека к рефлексии: не представляя субъективность другого, он интерпретирует смыслы по образу своих.

Человек познаёт себя в виртуальной информационной среде через конструирование своей виртуальной личности. «Я» человека становится раздробленным: его «отражение» – вовсе не отражение, оно намного ближе к личностным идеалам, чем само «Я». Виртуальную личность можно наделять любым набором качеств и характеристик. Это применимо как к духовной и интеллектуальной составляющим (вкусы, мнения), так и к физической (тело можно изменить, заменить). С этой точки зрения, виртуальная личность – это идеальное «Я» человека, имеющее с реальным «Я» достаточно произвольную связь. Человек волен показывать виртуальному сообществу те события своей жизни, которыми желает поделиться, которые определяют его как человека успешного (самостоятельного, семейного, артистичного, богатого – в зависимости от качеств его идеального «Я»).

Позволим себе интересное примечание. В японской лингвокультуре сформировался концепт «геајиу», смысл которого можно объяснить через цитату одного из японских исследований виртуализации социальности: «я использую социальные сети, чтобы продемонстрировать, что живу полной жизнью, что у меня много фотографий, показывающих меня активной и популярной», говорит одна из респондентов, заключая это описание в термин «геајиу»<sup>115</sup>. Иными словами, общество высокого уровня виртуализации, как можно судить о современной японской культуре, испытало необходимость сгенерировать термин, в который можно включить социально одобряемый, социально значимый и социально ожидаемый образ жизни, демонстрируемый в виртуальном сообществе его пользователями. Так, виртуальная личность способна отрываться от личности по эту сторону экрана, способна имитировать

---

<sup>115</sup> Takahashi T. Creating the Self in the Digital Age: Young People and Mobile Social Media. Hong Kong: Digital Asia Hub, 2016.

соответствие нормам социальной группы или обществу в целом.

Теперь становится очевидным, что виртуальная личность отличается от пары логина и пароля. Это целостный образ, позволяющий при помощи символического наполнения создать некий публичный концепт себя самого. Так, автор становится своим собственным читателем, он как бы ведёт с собой особую форму диалога, форму солилоквизма, пользуясь языком средневековой философии, или форму аутодиалога. Аутодиалог – это диалог интраперсональный, то есть происходящий в пределах одной персоны.

Аутодиалог видится нам новой моделью рефлексирования: человек может не просто смотреть на себя со стороны, но и свободно конструировать при помощи тех или иных знаков собственные виртуальные личности, каждая из которых может раскрывать отдельные аспекты его «Я». При таком рассмотрении виртуальная личность выступает в качестве совокупности знаков, она носит характер гиперсимвола, зафиксированного в общественном сознании конкретной культуры. Виртуальная личность подчиняется всем законам знака, и в условиях глобализации виртуальная личность рискует потерять связь с денотатом и стать симулякром личности. Иными словами, идеальное «Я» человека отрывается от реального и существует в природе другого порядка, подчиняясь законам другого порядка.

Итак, коммуникативная, познавательная и игровая деятельности сопровождают любые онлайн-практики человека: блуждание в информационной «бездне» сопровождается безостановочной работой познавательных механизмов, и в то же время эта «бездна» создана кем-то, работа с информацией суть коммуникация (очная или заочная), имеющая признаки игры (ненастоящая деятельность, имеющая правила и хейзингов элемент «ну просто»).

Рассмотренная нами в социокультурном контексте специфика активности сознания в виртуально-информационной среде представляет собой набор привычек по работе с информацией, свойственных для тех или иных групп. Мы можем отметить, что процесс передачи и принятия знаний в виртуально-

информационной среде имеет свои отличия. Прежде всего, роль веры в процессе познания никак не изменилась с наступлением «общества знаний». Напротив, специфика несоразмерных миру человека объектов научного познания требует от человека больше доверия, чем потребности в чувственном опыте. Человек эпистемически зависим от сообщества, в котором он находится. Если ранее мы сформулировали основы для понимания инфомикрокосмоса человека, то теперь проглядывается его (инфомикрокосмоса) коллаборативная и даже коммунитарная природа.

Вследствие этого не только знания, но и сам опыт становится несоразмерным человеку: взаимодействие с виртуально-информационной средой насыщает его прототипами опыта, или личным опытом от третьего лица, хотя они и не во всём пригодны для жизни «по эту сторону экрана». Всё это позволяет пока в форме концептуального наброска обозначить, что некие модели мышления, поведения и чувствования людей транслируются сквозь различные сообщества, которые различаются по степени включённости в процессы виртуально-информационной среды.

Здесь обозначим наиболее важные выводы настоящей главы.

1. Взаимодействие сознания человека с виртуально-информационной средой можно рассматривать на двух уровнях, физическом и этическом. Физический релевантный виртуально-информационной среде сознанию можно выразить такими компонентами, как навык мультимодального восприятия, функциональные изменения внутренней системыощерения человека при действиях в виртуально-информационной среде, а также распределение когнитивных функций между человеческим и техническим интеллектом. Этический релевантный виртуально-информационной среде сознанию можно обозначить высоким уровнем доверия к ресурсам этой среды, высоким уровнем прототипического опыта («зомби-ситуаций» по М. Мамардашвили), а также появлением новой рефлексивной практики в виде аутодиалога.

2. В виртуальной информационной среде формируется особая модель принятия знаний, основанная на доверии. Так, *homo empiricus*, знания которого

в первую очередь опираются на опыт, становится *homo credens*, человек верящий, принимающий знания на веру. В обществе знаний об объектах и явлениях несоразмерного человеку миру информация как бы «заражаются» и чаще «поглощают» готовые информационные продукты, чем готовят их самостоятельно. Само общество знаний в данной модели тяготеет к идее «общества веры»: мы верим в кварки, гены, невидимые руки рынка так же, как в духов и реинкарнацию, потому что нет никакого способа эти знания проверить, кроме как положиться на человека, убеждающего нас в истинности своего опыта и достоверности полученных результатов. Это невидимые миры, в которые самый обычный человек никогда не войдёт в качестве *homo empiricus*, которые работают необъяснимым ему образом, или миры, которые он может только принять на веру. Инфомикрокосмос человека становится существенной частью его внутреннего мира, его собственного психокосмоса, и границы между внутренним и внешним миром становятся более гибкими. На основании этого, основной характеристикой исследуемого нами этоса мы считаем доверие к виртуально-информационной среде. Притом доверие мы понимаем как нечто предшествующее осознаваемой, принимаемой вере, как нечто, лежащее в преддверии веры – до-верие.

3. Это доверие подкрепляется определёнными социальными силами: подобно энергии волны на водоёме, информация передаётся от одних к другим, то есть сохраняется и воспроизводится. Только такие волны не сменяют друг друга и не следуют друг за другом, а сосуществуют одновременно, сталкиваясь между собой и образуя подобные волновой интерференции события. В такие моменты информационное пространство наполняется шумом, являющимся результатом столкновения разных мировоззренческих систем. Рассмотренный нами механизм таких столкновений позволяет отметить множественность сосуществующих инфомикрокосмосов в глобальном информационном пространстве. Так, в разных инфомикрокосмосах развиваются разные картины мира, что позволяет нам сделать вывод о том, что схожие модели поведения в виртуально-информационной среде влекут идентичные картины мира,

институциональные императивы для разных групп пользователей. Данный вывод находит подтверждение и в исследованиях воздействий виртуально-информационной среды на физис сознания, а точнее на распределение когнитивных функций между человеком и виртуально-информационной средой, что мы обозначили как техно-интеллектуальное партнёрство.

Это позволяет нам прийти к пониманию роли виртуально-информационной среды и уровней релевантного сознания в процессах социальной стратификации современного общества.

### **Глава 3. Виртуально-информационная индигенность как модель абсолютной релевантности сознания виртуально-информационной среде**

#### **3.1. Релевантное сознание в системе социальных образований современного общества**

В первых двух главах мы рассматривали механизм формирования сознания человека посредством его опыта взаимодействия с виртуально-информационной средой. В том числе, мы выделили некую «систему координат» взаимодействия сознания человека с виртуальной информационной средой, характерных для физиса и этоса сознания. Теперь же определим в качестве цели поиск точек на оси в этой «системе координат», определение степени свободы механизмов релевантных связей сознания и виртуальной информационной среды. Иными словами, попробуем ответить на вопрос о том, какие уровни релевантности вообще возможны. Крайними точками такой оси, очевидно, являются ноль, принятый за нерелевантное современной культуре сознание, а, следом, не подверженное никаким из рассмотренных нами воздействиям, а также единица, то есть сознание релевантное в максимальной степени. Для достижения этой цели необходимо решить несколько задач. Прежде всего, необходимо обратиться к моделям стратификации общества по принципу релевантности их опыта окружающей среде. Затем, переосмыслить эти модели в контексте заявленной нами проблематики, что позволит избежать появления теоретических пробелов. В конце концов, применяя эти результаты и результаты предшествующих глав, определить социальные группы, стратифицированные по уровню релевантности сознания виртуально-информационной среде.

Из предшествующих тезисов следует, что социальная стратификация по точкам такой оси происходит на основании «осадка» полученного опыта. В связи с этим, мы предлагаем обратиться к анализу возможных типов взаимодействия познающего сознания с виртуальной информационной средой. Классификация общественных групп по типу опыта была сформулирована на

основе антропологических и культурологических исследований М. Мид. Традиционное общество отличается постепенной социально-культурной эволюцией и медленным накоплением социального опыта. В подобных условиях разница между мировоззренческими установками нескольких поколений почти неощутима, и новое поколение повторяет аналогичный комплекс жизненных процессов, как и предыдущее поколение, (передача опыта направлена от старшим к младшим). Такой тип культуры и поколенных отношений был назван Мид постфигуративным. Другой тип культуры, конфигуративный, характеризуется более быстрым развитием, и социально одобряемые или не одобряемые поведенческие модели для разных возрастных категорий задаются современниками. По отношению к принятой классификации обществ, конфигуративная культура свойственна индустриальному и постиндустриальному обществу. Префигуративная культура отличается тем, что опыт передаётся от младшим к старшим. Сама Мид описывает префигурацию следующим образом: люди «сегодня стоят перед лицом будущего, которое настолько неизвестно, что им нельзя управлять так, как мы это пытаемся делать сегодня, осуществляя изменения в одном поколении с помощью конфигурации в рамках устойчивой, контролируемой старшими культуры, несущей в себе много постфигуративных элементов»<sup>116</sup>. В условиях префигуративного механизма трансляции культуры разница между людьми становится всё более очевидной: в поисках актуальных знаний молодые больше не обращаются к старшим, то есть префигурация – это своеобразная смена авторитета. Стираются различия между знаниями разных классов, регионов и специализированных групп, в опыте разных народов. М. Мид определяет современное поколение как пионеров-иммигрантов: «подобно поколению пионеров, нас обучили навыкам, привили нам уважение к ценностям, лишь частично отвечающим новому времени»<sup>117</sup>. И особенно важный момент, который обозначила Мид, заключался в источниках

---

<sup>116</sup> Мид. М. Культура и мир детства. М.: Наука., 1988. С. 359

<sup>117</sup> Там же, С. 326-327.

трансформации постфигуративной культуры в префигуративную: «Сегодня же вдруг во всех частях мира, где все народы объединены электронной коммуникативной сетью, у молодых людей возникла общность опыта, того опыта, которого никогда не было и не будет у старших»<sup>118</sup>. На этом положении мы бы хотели остановиться подробнее. Во-первых, в нём заложена важная идея о том, что виртуально-информационная среда должна исследоваться не как «альтернатива» привычным способам работы с информацией (например, чтение, наблюдение), а как абсолютно новый из таких способ. Здесь можно упомянуть У. Эко, высказавшегося в пользу этой точки зрения: «Но не надо говорить, что мы заменили одно другим. Пусть будет и то, и другое. Смотреть телевизор и ходить в кино – это разные вещи. Гипертекстуальное устройство, которое позволит нам изобретать новые тексты, не имеет ничего общего с нашей способностью интерпретировать уже существующие»<sup>119</sup>. Во-вторых, метафора М. Мид об иммигрантской природе поколений в эпоху происходящих общественных трансформаций нашла своё отражение в западном научном дискурсе. В 2001 году была опубликована статья «Digital Natives, Digital Immigrants», которая обрела множество откликов в американской и европейской гуманитарной мысли. Речь в данной статье шла о формировании в цифровой культуре нового модального типа человеческой личности, чей способ познания имеет существенные отличия от того, что мы привыкли под ним понимать. Весь современный мир представлен им в качестве диалога двух модусов социальности, и фактором, позволившим обозначить социальность-до и социальность-после, является информационно-технологическое воздействие.

Нам бы хотелось поподробнее остановиться на данной концепции в силу того, что её крайняя популярность в западном научном дискурсе определила постепенное внедрение терминологии данной концепции в отечественных науках без достаточного на то осмысления её потенциала: сотни российских научных текстов, доступных в базах научных публикаций, обращаются к

---

<sup>118</sup> Мид. М. Культура и мир детства. М.: Наука., 1988. С. 327.

<sup>119</sup> Эко У. От Интернета к Гутенбергу // Новое литературное обозрение. 1988. № 32. С. 14.

дихотомии Пренски, автора данной статьи.

Итак, Пренски предложил выделить такие группы как (с сохранением терминологии автора) «цифровые иммигранты» и «коренные жители цифрового мира». «Иммигранты» лично и социально сформировалась в «аналоговом», то есть предшествующего цифровым способам передачи информации мире. Для них применение технологий – это освоенный навык. Одни овладевают этим навыком быстро, другие с трудом осваивают его базовые компоненты, однако каждому из них в то или иное время пришлось встраивать представления о мобильной связи, сети Интернет, социальных сетях и прочих элементах современности в уже сформированную картину мира. Для коренных жителей цифрового мира не существует мира без технологий, они воспринимают реальность во многом при помощи средств беспроводных коммуникаций и не представляют общественной жизни без них. Проблема русификации терминологии концепции во многом заключена в самом термине «digital natives». Наиболее часто встречаются такие переводы, как «коренные жители цифрового мира» или «цифровые аборигены». Первый перевод хоть и позволяет передать исходное значение английского концепта, всё же весьма неудобен в обращении. Именно по этой причине язык начинает тяготеть к термину «абориген». Однако, на наш взгляд корректность такого употребления возможно оправдать только в том случае, если причислить его к метафорам и употреблять в кавычках. Во-первых, само по себе слово «абориген» обладает сильным коннотативным полем, сопровождается определённым стереотипом. Толковый словарь Ожегова сопровождает данное слово рядом таких синонимов, как старожилы, туземцы, первобытные. Определённо, digital natives являются первобытными людьми в цифровой среде. Однако, сложно представить, что делегаты от традиционных обществ вроде папуасов Новой Гвинеи по прибытию в передовые технологически-развитые города называют их жителей «аборигенами». Во-вторых, для обозначения аборигенов в английском языке существует отдельное слово – aboriginal, этимологически развитое от латинского «ab origine», то есть происходящее «от истоков». Слово «native»

ближе к тому значению, в котором оно употребляется в устойчивом выражении «native speaker», то есть носитель языка. Сам М. Пренски, обосновывая выбранный им термин, отмечал, что digital natives – это «носители цифрового языка» компьютеров, Интернета и видеоигр. Иными словами, коренной житель цифрового мира – это урождённый носитель цифровой культуры<sup>120</sup>.

Иными словами, мы согласны с семантикой последнего термина, но не согласны с корректностью его перевода, в связи с чем мы хотели бы предложить термин «виртуально-информационная индигенность». В общем смысле под индигенностью (латинская вариация греческой «автохтонности») понимается специфическая принадлежность человека к культурному контексту, и в то же время связь человека с землёй, с особым пространством. Индигенность – это то, что мы раньше описывали как способность предсказывать поведение среды. Мы видим это так, что между сознанием человека и конкретной средой существуют некие связи, – индигенные связи, – которые определяются интуитивностью совершаемых взаимодействий.

Специфическая черта виртуально-информационной индигенности заключается в том, что в качестве пространства, принадлежность к которому важна для культурной и социальной идентификации личности, выступает киберпространство. Таким образом, виртуально-информационные индигены представляют собой группу людей, не мыслящих своего существования вне цифрового общества. Виртуально-информационные индигены – символические «граждане» виртуального пространства по рождению, они активно используют его ресурсы и обладают характерной цифровой грамотностью, они интуитивно ориентируются в киберпространстве, понимают закономерности виртуальной информационной среды и способны предсказывать исход взаимодействия с ней.

Возвращаясь к метафоре М. Мид, рассмотрим понятие виртуально-информационной иммиграции. Прежде, во второй части первой главы, мы уже обращались к применению понятия «иммигрант» по отношению к социальным слоям, открывающим для себя виртуальную информационную среду:

---

<sup>120</sup> Prensky M. Digital natives, digital immigrants // On the Horizon, 2001. № 9(5). P. 1-6.

модальные типы иммигранта расположен от сохранения и воспроизведения среды к адаптации с целью последующего её развития.

Для виртуально-информационных иммигрантов взаимодействие с виртуальной информационной средой – это процесс, похожий на изучение иностранного языка. В общем русле данного исследования специфику взаимодействия такой социальной группы с виртуальной информационной средой можно выразить следующими характеристиками. Если релевантное современной культуре сознание виртуально-информационных индигенов образует с виртуально-информационной средой техноинтеллектуальные связи, тем самым превращая среду в когнитивного партнёра, а себя – в «кентавра», то для виртуально-информационных иммигрантов сама среда выступает, скорее, своеобразной символической «Меккой». Миграция, физическая или символическая, подразумевает под собой поиск лучшего, так как начинается там, где человек добровольно покидает пространство, которому он принадлежал. Символическая миграция в виртуальную информационную среду, как мы полагаем, имеет ту же самую примордиальную причину, что и миграция физическая – поиск комфортных условий. Комфорт может быть измерен экономическими, политическими, социально-организационными, статусно-символическими мерилami. Таким образом, подобные связи сознания и среды имеют инструментальный характер: среда служит источником, ресурсом по достижению комфортных условий.

Применение виртуальных технологий для «иммигрантов» – это освоенный, приобретённый навык в том смысле, что опыт взаимодействия с ними накладывается на опыт социального бытия, лишённого виртуальных технологий. Таким образом, если для индигенов виртуальной информационной среды сами виртуальные технологии – это неотъемлемое «что», то для цифровых иммигрантов – новое «как». Если мир познаётся в сравнении, то для индигенов виртуальная информационная среда – это то, с чем сравнивают, а для «иммигрантов» – то, что сравнивают.

Если мы представляем виртуальную информационную среду как

пространство символической миграции и символической индигенности, то есть пространство, в котором есть «свои» и «чужие», то логично ввести ещё одну категорию, выступающую своеобразным «мостом» между появлением обеих социальных групп, – неких «колонизаторов». Речь идёт о том, что сама виртуальная информационная среда доступна к взаимодействию с обычным человеком, не владеющим никакими специализированными знаниями, при помощи интерфейса. Интерфейс – это связующее звено между миром людей и миром машин<sup>121</sup>. В общем смысле, под интерфейсом в докомпьютерную эру понималась плоскость, образуемая между двумя материями в точках образования общей границы при сближении<sup>122</sup>. Интерфейс представляет в знаках сложную архитектуру программной машинерии. В основном, превращение киберпространства в среду достигается посредством интерфейса. На наш взгляд, интерфейс рождается там, где виртуальная технология выходит из профессионального концептуального круга и переходит в пользование обычного человека. Таким образом, появление интерфейса связано с социализацией виртуального пространства.

Так, можно предположить наличие отдельной социальной группы людей, чья деятельность (осмысленно профессиональная или неосознанная, вторичная) связана с «об-интерфейс-ованием» цифрового массива, иными словами – с «колонизацией». Колонизация – процесс освоения новых территорий с целью их заселения. Социальная экспансия по ту сторону экрана стала особо заметной в последние два десятилетия, и экспоненциальный характер этого процесса может быть объяснена особенностям колониционной деятельности: каждый последующий «колонизатор» на основе труда своих предшественников делает недоступное доступным, сложное простым, узкоспециальное массово-популярным.

Так, происходит разграничение между семантическими отклонениями понятия «мигрант», заимствованными нами в качестве примера из модели

---

<sup>121</sup> Ленкевич А.С., Латыпова А.Р. Интерфейс как предмет рефлексии // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. 2015. №2. С.181.

<sup>122</sup> Hedstrom M. Archives, Memory, and Interfaces with the Past // Archival Science. 2002. № 2. P. 21–43.

Знанецкого-Томаса, на «иммигрантов» и «колонизаторов»: деятельность иммигранта связана с познанием новой среды, в то время как колонизаторы нацелены на её развитие, осваивание новых ресурсов.

«Колонизаторы» виртуальной информационной среды призваны расширять её пределы для обычного пользователя. Так, можно провести ещё одну теоретико-методологическую параллель. Если вспомнить М. Кастельса, виртуальное представлено техномеритократической, хакерской, предпринимательской культурами и культурой виртуальной общины. Первая из них фокусируется на научно-техническом развитии виртуальной среды, вторая – на распространении открытых и доступных компьютерных технологий без соблюдения принципов защиты права интеллектуальной собственности и коммерциализации, третья – на получении прибыли от распространения компьютерных технологий, четвёртая – на преобразовании виртуального пространства в пространство взаимодействия и «символического единения друг с другом»<sup>123</sup>. Отметим, что концепция Кастельса показывает несколько уровней взаимодействия с виртуальной информационной средой, однако, в действительности, сегодня практически невозможно осуществить демаркацию между теми, кто стремится к развитию виртуального пространства, и теми, кто формирует стратегии коммерциализации виртуально-информационных продуктов. Термин «колонизатор», в нашем понимании, устраняет этот недостаток, подводя под общую черту сообщество, сознательная деятельность которого нацелена на развитие.

В отличие от преобразующей по отношению к виртуальной информационной среде деятельности «колонизаторов», «иммигранты» нацелены на воспроизводство того, что было усвоено в процессе «виртуально-информационной аккультурации». Модель виртуально-информационной индигенности, как мы показали во второй главе, подразумевает трансформации в процессах познания: интеллектуальное партнёрство между человеком и

---

<sup>123</sup> Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2014. С. 31

виртуальной информационной средой достигает наиболее эффективного образа. Так, «колонизаторы» открывают новые пути, в то время как «иммигранты» тиражируют информационные сущности, волоча за собой в пути по киберпространству массивный шлейф копий.

Инфомикрокосмос «иммигранта» с этой точки зрения представляет собой компиляцию фрагментов освоенного им инфомакрокосмоса. Так, идентичность выстраивается из готового материала, подобно своеобразной семиотической мозаике: выражение своих мыслей приравнивается к комбинации мыслей чужих, «иммигрант» не высказывается, но соглашается, кивает, что создаёт иллюзию социокультурной сопричастности.

Репост-идентичность, достигаемая за счёт вторичной публикации контента, как социальное явление отвечает специфике общественных отношений в эпоху постмодерна. Репост (у некоторых исследователей – «перепост») – акт информационной трансляции, в котором заключено как преумножение копий, так и полная симуляция личностной семантики человека, представляя собой интерфейс (в первичном, описанном нами смысле этого слова) сознания человека и массовой культуры. Академическая интерпретация этого феномена ещё слаба, и в границах данного исследования не была поставлена задача по заполнению этих пробелов, однако, отметим некоторые нюансы. Во-первых, репост-идентичность потенциально является «пилюлей для собственной совести, как возможность компромисса между морально-этическими принципами и собственной пассивностью»<sup>124</sup>. С этой точки зрения, мы занимаем относительно репост-идентичности ту же позицию, что описывали ранее в контексте аутодиалога: элементы виртуальной информационной среды выступают для материала ваяния референтного «Я» человека. Во-вторых, уместно упомянуть идею, оформленную Ю. Кристевой как теория интертекстуальности: репост представляет собой те самые «цитации», раскавыченные тексты, распознавание которых совсем не

---

<sup>124</sup> Родыгина С.Н. Перепост как индикатор снижения аксиологического статуса личности в культуре постмодернизма: философский аспект // Материалы международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы современной науки и образования». Киров: Веси, 2014. С. 24.

обязательно<sup>125</sup>; «общественные тексты», которые даже при формальном авторе являются компиляциями прежних текстов<sup>126</sup>.

В общем смысле, сам концепт «иммиграция» описывает не только результат вхождения в другое социокультурное пространство, но и особое психическое отношение лиц к происходящему. Иммиграция, независимо от причины, происходит по инициативе мигрирующего лица, то есть подразумевает наличие совершённого выбора у мигранта. Здесь же можно кратко обрисовать виртуально-информационный туризм, о котором мы прежде упомянули как о модели поведения, подразумевающей взаимодействие с виртуальной-информационной средой на основе периодического, недолговременного и развлекательно-ориентированного погружения. Однако, нельзя сказать, что все, кто не может быть отнесён к индигенам виртуальной информационной среды, пережили миграцию в виртуальную информационную среду по акту своей воли.

Внедрение виртуально-информационных технологий в жизненное пространство населения происходит глобально, массово, в то время как общественная действительность в области готовности к переходам весьма раздроблена. На наш взгляд, одним из сильнейших недочётов множества концепций по изучению социальной структуры информационного общества по критериям, так или иначе связанным с проблемами цифровой революции, является игнорирование того, что де-факто описывает общество «здесь-и-сейчас».

В то время как международное право обращается к проблемам прав человека в онлайн-среде и к включению доступа в Интернет в перечень потребностей человека (а для некоторых групп населения – базовой потребностью), фактически значительную часть мирового населения составляют люди, для которых такая потребность кажется абсурдной. В России устранение цифрового неравенства является одним из ведущих направлений

---

<sup>125</sup> Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Издательство ЛКИ, 2008. С. 69.

<sup>126</sup> Kristeva J. *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. New York: Columbia University Press, 1980. P. 36-63.

социальной политики, реализуемой Министерством связи и массовых коммуникаций Российской Федерации, и в то же время значительная часть населения остаётся не заинтересованной в переходе к виртуальным способам осуществления социальных актов: около четверти населения с доступом к сети просто не имеют желания её использовать (эти данные находятся в открытом доступе на официальном сайте Российской Академии Электронных Коммуникаций). Однако, очевидно, что решение технических вопросов по доступу к сети в отдалённых регионах не исчерпывает проблемы, и низкий уровень компьютерной грамотности населения обусловлен отсутствием желания, интенции использовать интернет-ресурсы даже при наличии технических и экономических возможностей.

Если на нашей воображаемой оси релевантности цифровая индигенность представлена единицей, то обозначим точку с нулевым значением как цифровой консерватизм. В общем смысле, консерватизм – это приверженность традиционным ценностям и социальным порядкам. С этой точки зрения, виртуально-информационный консерватизм – это своеобразная неприязнь к идеологии цифрового общества и массовому пользованию виртуально-информационными технологиями.

В таком философско-этнологическом экскурсе цифровой консерватизм имеет своим следствием формирование «эндогамной» общности людей, закрытой от вмешательства виртуально-информационных технологий. «Эндогамность» эта выражена ограниченной социально-экономико-политической потенциальностью сообщества: исследования общественного мнения проводятся онлайн, решение задач уровня местного самоуправления происходят на специальных платформах и пр. Подобно тому, как по эту сторону экрана социологическая статистика всегда была приблизительной из-за вырванных из социального контекста групп (бездомные, нелегальные, социально изолированные люди, чьё количество в действительности не известно никому), по ту сторону экрана репрезентативность не менее, а даже более условна. Образ жизни такой общности можно описать как виртуально-информационное

затворничество, и, несмотря на динамику роста интернетизации мирового населения, проявление цифрового консерватизма на сегодняшний день всё ещё можно проследить минимум среди двух групп. Во-первых, это нетрудоустроенное старшее поколение, проживающее за счёт пенсионных выплат. Эта социальная группа имеет устоявшийся образ жизни, и даже при наличии возможностей приобрести компьютер, смартфон или другое «умное» устройство предпочитает реализовывать все повседневные процессы привычным образом. Во-вторых, это трудоустроенное население, чья профессиональная работа и образ жизни не требует вмешательства виртуально-информационных систем. Примером такой группы населения могут стать сельские жители, занимающиеся прикладными аграрными или животноводческими работами и не испытывающие нужды в использовании ресурсов виртуально-информационной среды. Подобно первой группе, они могут предпочитать традиционный жизненный уклад, заимствованный от предыдущего поколения, и не чувствовать потребности в доступе к глобальной сети. Обе эти группы могут быть рассмотрены как носители цифрового консерватизма. Обратимся к статистике, чтобы обозначить приблизительные масштабы явления в пределах Российской Федерации. По данным Федеральной службы государственной статистики за 2016 год, почти половина (41,7%) населения Чеченской республики не использует ресурсы виртуальной информационной среды, что превышает порог в половину миллиона людей. Даже в регионах с развитыми центрами, вроде Московской области, отказ от интернет-ресурсов составляет почти два миллиона только по области (за вычетом показателей Москвы). В Нижегородской области этот показатель составляет чуть меньше половины миллиона людей. Совокупно по Российской Федерации – почти сорок четыре миллиона людей. Разумеется, статистика здесь призвана лишь ориентировать, а не устанавливать точные границы: мы не можем с точностью установить, сколько из этих сорока четырёх миллионов имеют желание, но не имеют возможности присоединения к глобальной информационной сети, чтобы исключить эту группу из перечня. Однако, этого

достаточно, чтобы указать на психо-эмоциональную фрагментацию России в адаптации к виртуально-информационной среде.

Помимо того, консерватизм включает в себя не просто абстрагирование от продуктов прогресса, но и высокую долю осуждения, опасения относительно них. Это вполне поддаётся осмыслению через понятие неофобии в том её понимании, которое фигурировало в теориях В. Парето: враждебное отношение к инновациям (при чём эта фобия может распространяться не на всё новое, а на отдельные области реформирования – моду, образование, политику)<sup>127</sup>. Согласно Парето, желание сохранить устоявшийся образ жизни, избегая каких бы то ни было новшеств, приводящее к нетерпимости к инакомыслию и авторитарности, свойственно определённой социальной группе, носителю конформного сознания. Особенно ярко виртуально-информационная неофобия проявляется в контексте опасений за молодое поколение. Следуя родительскому, наставническому инстинкту, люди стремятся ограничить детей от того, что не вызывает доверия, что не вписывается в их картину мира, что интерпретируется «враждебным» по причине недопонятости. Этот фактор отмечает современный социолог Д. Финкельхор: с возрастом и в зависимости от условий роли людей меняются, и роль родителей всегда сопровождается беспокойностью, вовлечённость детей в интернет провоцирует то чувство утраты, которое, как правило, связано с периодом, когда дети отделяются от родителей с целью создания своей семьи; в этом случае, оказываясь под давлением коллективной неофобии, родителям проще согласиться с пагубностью новых социальных тенденций, чтобы объяснить и оправдать свой психологический кризис<sup>128</sup>. Здесь автор говорит о ювенойе – преувеличенном страхе о влиянии социальных изменений на детей и молодёжь, тенденции враждебно и с подозрением оценивать жизнь молодых в условиях современности<sup>129</sup>.

---

<sup>127</sup> Pareto V. The mind and society (Treatise on general sociology). Vol. 2. Theory of Residues. New York : Harcourt, Brace and Company, 1935. P. 675.

<sup>128</sup> Finkelhor D. The Internet, Youth Safety and the Problem of «Juvenioia». NH: University of New Hampshire, Crimes against Children Research Center Press. 2011. P. 17.

<sup>129</sup> Там же, с. 12-13.

На наш взгляд, подобный консерватизм так или иначе сопровождал эволюцию информационных сред испокон веков. Переход к печатной информационной среде был встречен подобным образом, и в Великобритании исследователи настаивали: «Если только мы перестанем запираить детей в душных школьных кабинетах и научим их играть в игры и заниматься спортом, следующее поколение сможет стать лучше и здоровее нынешнего»<sup>130</sup>. В 1907 году издание «*Journal of Education*» опубликовало заметку о том, что «современные семьи всё чаще тихо сидят дома у своих каминов, читая журналы, и чтение стало результатом несданных коллоквиумов в школе»<sup>131</sup>. Интересный пример можно отыскать в истории информационного консерватизма. В 1871 году англиканский епископ А. У. Торольд опубликовал статью, в которой содержались следующие высказывания: «Сегодня мы слишком заняты для старомодных писем. Мы выстреливаем множество быстрых и коротких сообщений, вместо того, чтобы просто присесть рядом друг с другом и поговорить лицом к лицу... Некоторые из нас настолько заняты, что никогда не найдут времени, чтобы обсудить с друзьями новости при личной встрече, но даже самый занятой человек всегда найдёт время черкнуть пару строк товарищу... Очевидно, что мы не здоровы, раз пишем друг другу письма, в которых нет необходимости. Письма пишутся не ради информации, а ради ответа, и сегодня среди нас есть те, кто первым делом садится за стол и строчит письма ни о чём и длиной в полдюжины букв. Это делает наше общество эгоистичным, замкнутым, бездеятельным»<sup>132</sup>. Сложно поспорить с тем, что практически дословные фразы встречаются и сегодня в диалогах о виртуально-информационной среде, что доказывает тезис о том, что подобный консерватизм сопровождает общество на переходных этапах.

Так, в нашей концептуальной схеме появляется критерий возможности взаимодействия с виртуальной информационной средой. Если мы говорим о

---

<sup>130</sup> Proctor M. Making astronomy popular. A Comprehensive Summary of the Press Throughout the World on All Important Current Topics // Public Opinion Company. № 18 (22). 1895. P. 499.

<sup>131</sup> Robertson S.A. The teaching of English in schools which study no foreign language // The Journal of Education. №29 (453). 1907. P. 288.

<sup>132</sup> Thorold A.W. On Letter-Writing // The Sunday Magazine. 1871. № 7. P. 120-122.

социальном сообществе, имеющем возможность, но не имеющем желания использования ресурсов виртуальной информационной среды, то справедливо отметить и сообщество, сформированное обратными условиями. Так, можно говорить о виртуально-информационных ущемленцах, в силу тех или иных обстоятельств (экономических, технологических) не имеющих возможность реализовать свои желания. Прежде мы упоминали мотивы информационно-коммуникационной рефлексии современных законодателей: согласно Окинавской хартии глобального информационного общества, подписанной Президентом Российской Федерации, каждый человек должен иметь возможность доступа к информационным и коммуникационным сетям. Гарантии этого права на сегодня российское государство предоставить не может, условия некоторых регионов затрудняют доступ к сети. Если цифровых консерваторов по характеру цифровой изоляции можно сравнить с аманитами, ведущими традиционный образ жизни в эпоху интеллектуальных технологий, то для жертв социального неравенства ближайшей аналогией является понятие «пегрин». В Римском государстве пегринами называли тех, кто находился под римской властью, но не имевшие гражданских прав – отдалённые территории, завоёванные римской армией, жители которых не наделялись политическими правами, считались территориями пегринов. Этимологические корни используемого нами термина отсылают к латинским «per» и «agros», дословно переводящимся как «через поля» и принявшее смысл «иноземного».

Социально-технический разрыв обозначил собой появление промежуточной социальной идентичности, выраженной слиянием статуса «свой» и роли «чужой». Виртуально-информационные пегрины, подобно пегринам римским, де-юре находятся в области действия власти особой среды, в данном случае – среды виртуально-информационной, но де-факто не имеют возможностей применения её ресурсов.

Наличие нескольких критериев позволяет нам моделировать следующие возможные положения на принятой нами оси. Если использование виртуально-

информационной среды – не акт воли человека, то это ещё не повод исключать его из числа пользователей. Для определённых социальных групп виртуальная информационная среда выступает инструментом функционирования окружающей среды, но не личной потребностью.

Виртуализация социального мира – процесс взрывоподобный. Если для релевантного современной культуре сознания стремительное совершенствование образовательных, профессиональных, управленческих и государственных технологий воспринимается как нечто постепенное, поэтапное, то для сознания нерелевантного и сознания слабой релевантности такое развитие кажется необоснованными скачками, изменениями ради изменений. К примеру, переход на системы электронного документооборота или внедрение ERP-систем для сотрудников старшего поколения стала огромным стрессом. Эти процессы не ограничиваются работой: виртуальная информационная среда становится необходимой для выполнения человеком социальных функций. Очевидно, что есть часть населения, которая однозначно не вписывается в рамки виртуально-информационной индигенности, колониализма, консерватизма, и конфликтует с понятием виртуально-информационной иммиграции. В общем смысле, сам концепт «иммиграция» описывает не только результат вхождения в другое социокультурное пространство, но и особое психическое отношение лиц к происходящему. Иммиграция, независимо от причины, происходит по инициативе мигрирующего лица, то есть подразумевает наличие совершённого выбора у мигранта. Предлагаемая к анализу социальная группа, что ясно, не имела миграцию из культуры бумаг и личных бесед в виртуально-информационную среду в качестве своей цели, в качестве акта воли. Символическая миграция, таким образом, произошла в принудительном порядке, и неприятие новых условий в данной случае равнозначно потере источников средств к существованию. Эту ситуацию можно описать как изменение статуса самой среды, в которой человек осуществляет свою деятельность. В истории есть несколько случаев, иллюстрирующих подобные обстоятельства: часть одного

государства переходит к другому государству, и принадлежность населения этой части становится спорным. В действительности, всё кажется таким же, как прежде: те же самые люди в том же самом пространстве реализуют те же самые акты, однако статус пространства изменился, и за населением остаётся выбор, менять свой личный статус или покинуть привычную среду. Подобные ситуации закреплены за термином «оптация».

В прямом смысле оптация подразумевает проживание лиц на территории, сменившей свою государственную принадлежность. Оптация подразумевает наличие у лица выбора: либо остаться в привычной среде, адаптируясь к новым условиям и признавая себя членом нового государства, либо покинуть территорию.

Говоря о виртуально-информационной оптации, мы понимаем процесс вынужденного привлечения людей к использованию технологий и ресурсов виртуально-информационной среды с угрозой утраты привычных жизненных условий в случае отказа от принятия изменений. Отсюда следует, что цифровые оптанты – это группа населения, вынужденно ставшая носителями цифровой культуры с целью сохранения остальных компонент привычного образа жизни.

Факторы, спровоцировавшие появление цифровых оптантов в современном мире, бесчисленны: подавляющая часть профессий задействует компьютеры, наличие школьников в семье требует доступа к электронному дневнику, осенью 2016 года выборы в отдельных регионах стали проводиться без привычных бюллетеней с применением заменивших их электронных устройств и пр. Виртуально-информационная оптация проходит под лозунгом «жить в обществе – это жить в виртуально-информационной сети», тем самым практически не оставляя права выбора самому человеку. Социально-философский драматизм вектора технического и социального прогресса заключён в его однонаправленности: если человек хочет, но не может использовать продукт прогресса – это нарушение его прав; если же он хочет, но не может его не использовать – это девиация, протест. Он становится системной помехой, носителем неуютной обществу черты.

Так, страх перед профессиональной, гражданской, социальной депривацией как бы принуждает человека погружаться в виртуальную информационную среду. Именно в таком случае можно говорить о виртуально-информационной оптации.

Впрочем, и обратная ситуация заслуживает внимания. Социальная структура общества в эпоху символической миграции в виртуально-информационную среду допускает и невозможность смирения. К примеру, легко обнаружить группы населения, пострадавшие от структурной безработицы, вызванной этими изменениями. В таком случае перед людьми не стоит никакого выбора, они оказываются вырванными из социального контекста современности. Отдельные социальные группы оказываются рудиментами общественного организма, и такая рудиментация представляет собой следствия протезирования системы инструментами виртуально-информационной среды. Рано или поздно протез электронного документооборота рудиментирует специалистов по архивному делу, протез транспортных терминалов рудиментирует кондукторов, протез в виде виртуальных баз по поиску работы или жилья рудиментируют агентов и так далее. Люди в таких условиях оказываются в необходимости горизонтальной мобильности, смене принадлежности к профессиональным социальным группам, подобно беженцам. Под беженцами обычно подразумевают жителей государств, ищущих спасения в других странах в силу политических, экономических или личных причин, иными словами – вынужденных переселенцев. Между этими двумя терминами существует разница, но в данном контексте она незаметна, – человек вынужден «переселяться» из одного сектора социальной структуры в другую. С этой точки зрения, под виртуально-информационными беженцами логичнее всего понимать группу населения, пострадавшую от структурной безработицы, вызванной виртуализацией труда, и оказавшуюся вынужденной к перемещениям по матрице профессий в силу чрезвычайных социальных обстоятельств.

Итак, обозначим выводы согласно поставленным задачам.

Прежде всего, мы обратились к моделям социальной стратификации по уровню релевантности сознания среде. Значимым заделом здесь послужила концепция М. Мид о межпоколенной динамике трансляции социального опыта. Релевантность становится очевидным критерием для стратификации в обществах префигуративного типа, где опыт старших поколений теряет практическое значение, а релевантный опыт формируется в социальном пространстве молодых. Затем, мы обратились к философско-педагогической концепции М. Пренски о такой модели общества, в котором опыт обучающего поколения не соответствует реалиям обучаемого поколения.

Некоторые аспекты данных моделей были переосмыслены нами в рамках проблемы взаимодействия сознания человека и виртуально-информационной среды, в связи с чем были выявлены индикаторы релевантности, на основании которых человек может быть отнесён к той или иной социальной страте: желание (человек хочет использовать продукты виртуально-информационной культуры), возможность (человек не имеет ограничений в доступе к продуктам виртуально-информационной культуры) и потребность (человеку необходимо использовать виртуально-информационной цифровой культуры).

Соотношение этих индикаторов позволяет обозначить возможные образования в социальной структуре цифровой культуры. Мы выделили:

1. социальную группу с нулевой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, характеризуемую враждебным отношением к последней, отсутствием доверия, желания и потребности взаимодействия с ней (виртуально-информационный «консерватизм»);

2. социальную группу с крайне низкой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, характеризуемую отсутствием желания, но наличием острой потребности взаимодействия с этой средой по причине неспособности не виртуальной социальной системы далее обеспечивать её существование (виртуально-информационные «беженцы», «вынужденные переселенцы»);

3. социальную группу с низкой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, характеризуемую отсутствием желания, но наличием потребности взаимодействия с этой средой по причине виртуализации социальных отношений, в которые включена группа, и с целью сохранения остальных компонент привычного образа жизни (виртуально-информационные «оптаны»);

4. социальную группу с низкой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, характеризуемую наличием желания, но отсутствием возможности взаимодействия с последней, и представленную жертвами «цифрового неравенства» (виртуально-информационные «перегрины»);

5. социальную группу с низкой и неустойчивой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, характеризующуюся нечастым и недолговременным погружением в эту среду (виртуально-информационные «туристы»);

6. социальную группу со средней релевантностью сознания виртуально-информационной среде, взаимодействующую с последней как с культурой «потусторонней», «чужой», то есть имеющую приобретённые навыки социотехнической интеракции в следствие пройденной виртуально-информационной аккультурацией (виртуально-информационные «иммигранты»);

7. социальную группу с высокой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, преобразующую эту среду с целью вовлечения в неё новых социальных групп (виртуально-информационные «колонизаторы»);

8. социальную группу с крайне высокой релевантностью сознания виртуально-информационной среде, воспринимающая эту среду как неотъемлемый компонент своей природы (виртуально-информационные «индигены»).

Воздействия на сознание человека обнаруживается, на наш взгляд, в последних трёх социальных группах. Так, виртуально-информационные

«иммигранты», например, более глубоко погружаясь в поисковые практики и конструируя репост-идентичность, начинают испытывать воздействия на физическое сознание в виде стимуляции системыощерения. Для этой группы виртуальный текст – это всё ещё текст, познаваемый по принципам последовательности, а не мультимодальный организм. В отличие от них, колонизаторы виртуально-информационной среды видят скрытую природу гипертекста.

Говоря о таких образованиях как о социальных стратах, мы полагаем за ними наличие определённой иерархии, поступательного усиления или ослабления определённых критериев. Так, «stratum» обозначает слой, и в общественнонаучном контексте этот слой измеряется тем или иным критерием. В нашем случае таким критерием является релевантность сознания человека окружающей его пан-виртуальной социокультурной среде.

Нами было показано, что принадлежность к той или иной страте характеризует социально-экономический потенциал социальной группы. Чем ниже она расположена на оси релевантности, тем слабее её адаптационная способность к условиям современного общества.

Наибольший интерес для нас представляет та социальная группа, которую мы охарактеризовали индигенностью, то есть естественной принадлежностью к виртуально-информационной среде. В иерархической системе социальных страт пан-виртуальной социокультурной среды данное социальное образование находит место на самой вершине «конуса»<sup>133</sup>. В связи с этим, она выступает в качестве социально-философской модели социальной группы, реагирующей на движение современных культурных потоков, на развитие общества «по ту сторону экрана», и тем самым, в полной мере подчиняясь механизмам медиавоздействий, описанным в предыдущих главах.

---

<sup>133</sup> Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. М.: Политиздат, 1992. С. 275

### **3.2. Виртуально-информационная индигенность как социальное образование**

Целью данного параграфа является выявление специфики такого социального образования, как цифровые индигены, то есть группы носителей релевантного современной пан-виртуальной культуре сознания. Достижение данной цели мы видим через выполнение таких задач, как систематизация исследованных нами ранее положений в качестве характеристик социальной группы, выявление специфики норм и ценностей, складывающихся в результате функционирования такого социального образования.

С точки зрения лексики, индиген – носитель индигенности, а индигенность в свою очередь является набором специфических характеристик. Характеристики эти следуют из физиса и этоса индигена и выражены в следующих положениях.

*Положение 1.* Границы между субъективным интеллектуальным пространством и виртуально-информационным пространством весьма размыты, информация редко рассматривается в категориях «собственная», «своя», «чужая», «авторская», «заимствованная». Цифровой индиген – это техноинтеллектуальный кентавр, подкрепляемый на уровне физиса системой пластичности, что протезирует необходимость запоминать большие объёмы информации, а на уровне этоса – феноменом доверия к виртуально-информационной среде как к источнику представлений об окружающем мире.

Коллективная интеллектуальная деятельность, опосредованная сетевыми технологиями, уже сегодня встречается в самых разных сферах жизни. Так, интеллектуальный коллективизм можно проследить в сфере науки (например, орнитологический ресурс eBirds, где сотни профессионалов и любителей ведут трансляцию поведения птиц в естественной среде. Важно, что именно доступность проекта непрофессионалам привела его к успеху, выраженному в обнаружении видов, считавшихся вымершими), в сфере экономики и предпринимательства (как привлечение инвесторов венчурных капиталов на

виртуальных площадках; как инструмент обратной связи потребителей с производителем, когда дизайн одежды, мебели разрабатывается совместно с целевой аудиторией), в духовной сфере (в 2013 году С.В. Ирюпин запустил крупный интерактивный проект «Открытый перевод Нового Завета», исследуя проблему расхождений Синодального перевода Библии, в результате чего было стимулировано изучение лингвистических, и, следовательно, герменевтических особенностей писания). Вообще, коллективная созидательная деятельность в онлайн-среде широко распространена. Нынешний век искусства отмечен тенденцией к коллективизации авторства: запускаются коллективные проекты по написанию художественных произведений (проекты *New York makes a book*, *Tim Burton's Cadavre Exquis*), в том числе и поэтические (проекты *Сад расходящихся Хокку*, *Нонсенс*), множество онлайн-проектов посвящается коллективному созданию предметов изобразительного искусства (*The Sheep Market*, *LTYM*, *SwarmSketch*, *Life in a Day*), более 45000 людей привлечены к созданию музыкальной композиции на ресурсе *Crowdsound.net*, в массовом кинематографе появляются интерактивные гипертекстовые романы, где зрители становятся творцами сюжета, открытые флеш-мобы имеют черты перформанса, становятся видом театрализованной и хореографической деятельности (к ним же можно отнести портретные проекты Крейга Аллана).

Символ созидательной духовности цифровых индигенов заключён в приставке «вики» (*wiki*) – совместно конструируемый контент. Особенность *wiki*-проектов заключается в том, что каждый пользователь может вносить правки в материал. С одной стороны, это не гарантирует адекватного отражения действительности, с другой стороны, в результате совместной работы над текстом энциклопедическая статья становится предметом народного консенсуса, что минимизирует грубые ошибки за счёт большого потока информированных авторов.

Так, коллективизм, с одной стороны, служит космоформирующей, упорядочивающей силой инфохаоса: современная западная социальная философия в паре с информационными науками отрефлексовала этот процесс

как фолксономию<sup>134</sup>, инструмент коллективной организации информационного пространства. В то же время, цифровой индиген оказывается менее способным к самостоятельному интеллектуальному труду, к самостоятельному принятию решений, к выработке собственного мнения: начиная с того, что анализ художественного произведения начинается с ознакомлением с комментариями, на основе которых происходит выбор оценочной позиции, и заканчивая случаями, когда пользователи выносят на суд общественности вопросы повседневного характера (что надеть, что приготовить и т.д.).

Границы категорий «частное» и «общественное» с трудом поддаются демаркации. Как было рассмотрено, считать информацию ограниченной можно весьма условно. Обращаясь для иллюстрации к таким примерам, как закат института авторского права, проблема защиты персональных данных, известных случаев взлома государственных защитных систем мы приходим к убеждению, что подобные ограничения относительны. Информация в целом с трудом подчиняется капиталистической логике частной собственности. Напротив, отношения в виртуальной информационной среде тяготеют к идее свободного обмена данными. Описанная черта, как мы полагаем, является следствием воздействий на систему поощрения физиса сознания, стимулирующую человека к поиску, воспроизведению преумножению информационных потоков. Коллаборативность, или интеллектуальный коллективизм – один из основных ориентиров социальной организации сообщества цифровых индигенов.

*Положение 2.* Границы между атрибутивностью Я-реального и Я-идеального тоже переживают некие «диффузные» процессы: Я-идеальное находит отражение в виртуальной репрезентации личности и в окружающей среде выступает в качестве Я-реального. В таком случае форма рефлексивного мышления тяготеет от монолога к диалогу, при том к особой его форме – аутодиалогу, представляющему собой диалог двух Я в пределах одного

---

<sup>134</sup> Christiaens S. Metadata mechanisms: From ontology to folksonomy ... and back. Lecture // Notes in Computer Science. 2006. № 4277. P. 199-207.

человека, каждое из которых объективно выражено телесными или символическими формами. Со стороны физиса сознания это подкреплено системой поощрения, активирующей инструментами виртуального выражения социального одобрения, а со стороны этоса – спецификой воздействий виртуальной информационной среды на понимание собственного «Я».

В условиях диффузии данности и идеальной реальности, символически выраженной в виртуальной информационной среде, сознание человека оказывается «раздробленным» между несколькими персонами, ограниченными пределами одной личности. Термин «индивидуум» принято понимать как неделимое основание человека (*homo individuum* – человек неделимый). Здесь же идёт речь о человеке делимом, о *дивидууме*. Здесь можно упомянуть замечание профессор МГУ А.Г. Дугина: такие явления «еще остаются в границах индивидуальности, но опрокидывают представление об индивидуальности как о чем-то целом»<sup>135</sup>.

Идентичности меняются, как наряды, в соответствии с требованиями контекста, и тело человека освобождается от преопределённостей. Личность не является, а становится, и непрерывное становление становится её перманентным состоянием. Так, движение от исходной точки к цели, от реального к идеальному исчезает, вместо того появляется идея сохранения мнимой референтности. Более того, допустимо обладание несколькими, противоречивыми идентичностями, между которыми может не быть одной базовой, управляющей инстанции. Мы не являемся сторонниками радикального глобализма, предсказывающего элиминацию всех социальных различий и многомерностей. Напротив, именно в виртуально-информационной среде происходит преумножение идентичностей. Интернет сегодня из национальных пространств вроде «рунета», представленного якутским «якнетом», осетинским «оснетом», чувашским «Чăваш тетелё», татарским татнетом, а также же множеством зон с доменами второго порядка (. dagestan, .mordovia, .khakassia.ru

<sup>135</sup> Дугин А.Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли. М.: Евразийское движение, 2009. С. 39.

и пр). Это нельзя считать «национальным» или «региональным» интернетом в прямом смысле, однако в этих сегментах веб-пространства происходит общение отдельных этносов, и порог вхождения в сообщество определяется владением языком конкретной этнической группы. Зародившись в качестве глобальной культуры, веб-культура на сегодняшний день начинает наполняться социокультурным разнообразием. Диалог с референтной культурой может происходить независимо от реального места нахождения её носителя: российские граждане, проживающие в других странах, ведут русскоязычные текстовые и видео-блоги и с точки зрения виртуального топоса находятся в русскоязычном пространстве сети. Так, личность может обладать идентичностью одной культуры по эту сторону экрана, а по ту сторону экрана – совсем другой. Иными словами, идентичности человека сосуществуют в форме плюрархии («власть всех», в противовес анархии).

Отмечается, что субъекты информационного общества, освободившись от фиксированных моделей идентификации, «лишаются компаса» и становятся подобны «флюгеру, вращающемуся по воле ветра»<sup>136</sup>. Действительно, получая штамм постмодерна, социальная идентичность утрачивает стабильность, свойственную прежним эпохам, и за маркерами идентичности может совершенно ничего не стоять. Занимательный пример предлагает случившаяся волна популяризации в глобальной сети любви к литературе, что стало именно таким «маркером» разносторонне развитого человека, в результате чего появилась фраза «Эрих Мария Ремарк – моя любимая писательница». Это «потребление без потребности»<sup>137</sup>, символ ради символа, попавшийся на крючок обыденного языкового мышления, в лучшей форме иллюстрирует проблему множественных идентичностей. Можно привести и другой пример, в не лучшем смысле прославивший юношу и его признание в любви к Родине: «Я – настоящий патриарх своей страны». И эти примеры, несмотря на всю трагикомичность ситуации, выражают вовсе не безграмотность молодых

---

<sup>136</sup> Емелин В.А. Кризис постмодернизма и потеря устойчивой идентичности // Национальный психологический журнал. 2017. №2(26). С. 7

<sup>137</sup> Бекарев А.М., Пак Г.С. Потребление без потребностей? // Наука. Мысль. 2017. №4. С. 92-95.

поколений, а вполне естественную реакцию человеческого сознания на работу с непосильно объёмными данными в критически сжатые сроки: маркер идентичности нужен «здесь-и-сейчас». Всё «идеальное» создаётся внутри сообщества, и чем динамичнее оно развивается, тем быстрее требуется реакция от членов сообщества. Человек становится носителем мультиидентичности. Этот термин можно понять логически, если держать в уме образ индивидуума как дивидуума. Если в общем смысле идентичность подразумевает некое рациональное подражание, то мультиидентичность – это то многоуровневый лабиринт взаимных отражений и подражаний. Символическая адаптивность становится требованием бытия в виртуальной информационной среде, а следом – институциональным императивом индигенного ей сообщества. Формально этот императив выражается в способности индигена быстро и адекватно сложившейся культуре реагировать на изменения в символической структуре сообщества. Это, в свою очередь, связано как с коллективизмом, раз идентичность выражается для конкретного (имплицитного) сообщества, так и со спецификой привлекаемых к выражению идентичности средств. Оба этих компонента служат причинами роста такой формы социальной коммуникации, как социальный вуайеризм.

Во-первых, видимое общество становится совершенно другим. В отличие от социального вуайеризма предшествующих информационных сред, он является не только способом заглядывания на тыльную сторону жизни богатых и знаменитых<sup>138</sup>, а способом повседневной коммуникации обычных людей. И если в первом случае взгляд вуайериста заостряется на том, что принято называть «грязным бельём», то во втором случае объектом вуайеризма является как раз социально-поощряемые компоненты личной жизни. Так, конструирующие идентичность коммуникации в реальной жизни уравновешены положительными и отрицательными составляющими. Когда мы узнаём о чьей-то погрешности, мы говорим «все мы – люди» или «людям свойственно ошибаться», тем самым как бы принимая неотъемлемость неудач в жизни

---

<sup>138</sup> Бурдые П. О телевидении и журналистике. М.: Прагматика культуры, 2002. С. 66.

человека. В виртуально-информационной среде жизнь лишена чёрных полос, на суд общественности выносятся положительные, поддерживающие идентичность события и явления жизни человека.

Во-вторых, коммуникативный голод насыщается без коммуникации как таковой. Нет никакого интереса спрашивать человека о том, как идут его дела, если можно увидеть это, не побескоив его самого. По этому поводу обозначим две детали, обнаруженные нами в процессе наработки материала и укрепившие наше понимание проблемы. Прежде всего, в 2011 году молодая писательница из США Д. Вивер опубликовала следующее сообщение: «В 13 лет у меня появился интернет, и с тех пор у меня появилась жизнь-онлайн, – жизнь текстоверта. <...> С появлением интернета такие, как я, возрадовались: теперь для коммуникации не обязательно разговаривать с людьми! Впервые со дня изобретения телефона общение при помощи текстовых сообщений стало доступным. Текстоверты словно заново родились, когда интернет стал пониматься как естественная среда обитания молодых людей...»<sup>139</sup>. Сообщение было названо «Признание текстоверта» и несло характер манифеста. Она отмечает, что одно из главных преимуществ текстового общения в том, что нет необходимости незамедлительно отвечать на все вопросы, которые тебе задают, что даёт время на формулирование ответа, наилучшим образом передающим мысль. Вивер заканчивает своё признание следующими призывами: «Дайте текстовертам проводить время онлайн, где они чувствуют себя комфортно», «Помните, что текстоверты – не больные и не нуждаются в помощи. Если в сети они активнее, чем в реальной жизни, это не превращает их в социопатов» и пр. Естественно, данное слово незамедлительно вызвало отзыв среди сообщества, теперь нередко можно встретить признания «Я – текстоверт», и уже сегодня предлагается рассматривать социальное пространство молодёжи с учётом наличия в нём доли текстовертов<sup>140</sup>.

---

<sup>139</sup> Weaver J. Confession of a textrovert [сайт]. URL: <http://evangelicaloutpost.com/archives/2011/09/confessions-of-a-textrovert.html> (дата обращения: 26.08.2016)

<sup>140</sup> Швецова А.В. Высшее образование как фактор развития культуры гендерных взаимодействий // Педагогическое образование в России. 2015. №1 С.142-146.

Затем, здесь уместно вновь обратиться к опыту японской социальной науки, которая успела не только обозначить, но и исследовать подобное явление, что в первую очередь связано с фигурой Т. Кимуры. Уже 40 лет японцы используют текстовые сообщения в качестве наиболее удобного способа коммуникации. Это привело к тому, что сегодня звонки по телефону стали нарушать зону личного комфорта, а голосовое общение воспринимается как нечто интимное. Даже среди друзей устоялась тенденция отправлять текстовое сообщение с приглашением к телефонному разговору перед тем, как совершать звонок. Однако, в большей степени практика телефонного разговора используется либо в бизнесе, либо при общении с членами семьи<sup>141</sup>. Работая с группой тех, кого в нашем контексте можно было бы отнести к цифровым индигенам, Т. Кимура отмечает, Более 87% респондентов в исследованиях Кимуры никогда не встречались в реальной жизни ни с одним из своих онлайн-друзей, и менее 20% имели опыт общения с такими друзьями хотя бы по телефону или через электронную почту<sup>142</sup>. Интересно то, что Кимура и другие японские социологи говорят о виртуальном общении как об общении по электронной почте. В то время как в западном и российском обществах электронная почта стала восприниматься как нечто формальное, уступая место сервисам мгновенного обмена информацией, в Японии технологии синхронной коммуникации практически не востребованы: границы личного пространства распространились в том числе и на время предполагаемого ответа участников виртуальной коммуникации.

Итак, мы приходим к выводу, что интеллектуальный коллективизм может развиваться наряду с коммуникативной инкапсуляцией. И это положение гармонично встраивается в наше видение проблемы. Разрыв между идентичностями в условиях коммуникации приводит к конкуренции реального и идеального (виртуального). Человек перестаёт быть собой, а следом начинает

---

<sup>141</sup> Kimura T. Cyberspace as Socio-psychological Space: Cross-Cultural Comparison among the Japanese, Koreans and Finns // *Journal of Socio-Informatics*. 2008. Vol.1. №1. P. 67.

<sup>142</sup> Kimura T. 2011. Lack of dynamics between online and offline activities among the Japanese: How culture constitutes cyberspace // *Digital Pioneers: Cultural drivers of future media culture*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto. P. 49.

искать способы продумывать свои действия. Действительно, когда человек выступает от третьего лица, ему требуется время на реакцию. Здесь нет ничего противоречащего человеческой натуре в целом: реальное всегда уступает идеальному, предпочтение всегда падает на желаемое, а не на данное.

Примат виртуального над онтологическим, Я-идеального над Я-реальным, мы зафиксируем в понятии «виртуальный идеализм», вкладывая в этот термин ту же полемику современного мира, что вложили А. Крокер и М.А. Вайнштейн во фразу «воображение разрастается, а окружающая среда и инфраструктура – деградируют – это мечь материи»<sup>143</sup>, и как позже это было осмыслено В.А. Кутырёвым: «Окончательное онтологическое торжество идеализма связано с возникновением виртуальных реальностей. В них материальная субстанция заменяется отношениями и функциями, причем опосредованными, чужими, в которые человек вовлекается одним сознанием»<sup>144</sup>.

*Положение 3.* Расплывчатыми границами также характеризуются категории «личное» и «публичное». В первую очередь, это следствие заметно в поле философских проблем телесности и непристойности в виртуальной информационной среде. Тело как вещь становится достоянием публики. Эстетика телесности, пределы этой эстетики сильно отдалены от «посюсторонней» нормативности. К примеру, достоянием общности становятся не только пляжные фотографии молодых девушек или студийные фотографии в жанре «ню», но можно встретить новости и об отстранении учителей или государственных служащих от деятельности в связи с обнародованием непристойных фотографий. Сложно представить, что подобное возможно в обществе без подобной информационной среды, например, чтобы судья пришёл в мантии на голое тело в зал судебного заседания. В действительности, это свидетельствует о том, что для

---

<sup>143</sup> Крокер А. Вайнштейн М.А. Политическая экономия виртуальной реальности: панкапитализм // Труды лаборатории виртуалистики. – 1997. – №3. – С. 70.

<sup>144</sup> Кутырев В. А. Заколдованные прогрессом: сборник статей / В. А. Кутырев. М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. С. 203.

определённого числа пользователей нагота в сети не считается наготой. Очевидно, сегодня формируется некая культура общинной наготы. Этика социальных сетей умертвляет интимное пространство человека. Зачастую виртуальная практика наготы – это не художественная обнажённость (отсутствие одежды с некой целью), а простая «неодетость». Такой феномен мы связываем, в первую очередь, с воздействиями виртуально-информационной среды на понимание человеком собственного «Я», а на уровне физиса – опять же с системой поощрения. В целом, здесь мы приводим наготу в качестве одного из примеров диффузии публичности и интимности человека, но подразумеваем нечто большее. Лингвисты отмечают высокий уровень ненормативной лексики в пространстве веб-коммуникаций: 40% сами пользуются бранью и около 70% молодых пользователей цитируют кем-то сформулированные нецензурные выражения<sup>145</sup>. Отметим ещё один интересный нюанс. В виртуальной информационной среде можно наблюдать тенденцию к замене некоторых букв в нецензурных словах знаками. Эта практика может исходить как от автора сообщения, желающего экспрессивно выразить мнение, не нарушая норм этикета, так и от фильтра сайта, запрограммированного делать это автоматически. Таким образом, у человека появляется возможность не использовать ненормативную лексику, но продемонстрировать своё намерение сделать это. Значение имеет и то, что тем же учителям и судьям не всегда претит непристойная лексика и агрессивная полемика, ведение визуальных и текстовых «репортажей» с порочащих уважаемые профессии мероприятий и т.д.

*Положение 4.* Анализируя участников сети социальных отношений в виртуальной информационной среде, нельзя проигнорировать символическую диффузию мира людей и мира объектов. В целом, этот тезис весьма детально отрефлексирован социальной наукой в лице представителей акторно-сетевого

---

<sup>145</sup> Москвина Н. Р. Ненормативная лексика как социокультурная проблема современной молодежи / Н. Р. Москвина // Социокультурное развитие большого Урала: тренды, проблемы, перспективы : материалы юбилейной Всероссийской научно-практической конференции XX Уральские социологические чтения (Екатеринбург, 27-28 февраля 2015 г.) / под общ. ред. Ю. Р. Вишневого. Екатеринбург: УрФУ, 2015. С. 306-310.

подхода (Б. Латур, М. Каллон, К. Кнорр-Цетина и др.). Безобъектная социальная структура, по предположению К. Кнорр-Цетины, потеряла своё значение тогда, когда в сфере услуг человек был заменён автоматизированными электронными сервисам<sup>146</sup>.

На наш взгляд, это положение можно уточнить: говорить об объектуализации социальных отношений можно тогда, когда среда, с которой взаимодействует человек, обретает интерактивность. Как мы упоминали в начале, интерактивность – это свойство объекта образовывать связи с другими объектами, взаимодействовать с внешней средой. Можно сказать, что первое начало виртуальной информационной среды можно сформулировать как «всё вступает в отношение со всем или стремится к интерактивности». Следовательно, всё, что вступает в отношения, обладает некоторой «коммуникативной потенцией».

Сегодня уровень сопряжённости между феноменами константной и виртуальных сред становится намного выше, чем это можно было представить пару десятилетий назад. Виртуальная информационная среда наделяет интерактивностью не только социальные образования, но и образования вполне материальные (известная концепция «Интернета вещей» детально описывает этот феномен). Смоделируем такую картину: некая личность А. активно вовлечена в виртуально-информационную среду, инструменты которой служат основным способом организации бытия. А. погружен в утопическую на сегодняшний день, но вполне перспективную комбинацию интерактивных систем: управление домашним хозяйством осуществляется при помощи систем умного дома KNX, управление предприятием завязано на системах ERP, оплата за труд А. приходит сразу на банковскую карту виртуальными деньгами, которые А. тратит не обналичивая. Вместе с тем А. проходит обучение (например, повышение квалификации для получения более высокой должности) на виртуальных образовательных платформах edX. Представим также, что А.

---

<sup>146</sup> Knorr Cetina K. Sociality with Objects. Social Relations in Postsocial Knowledge Societies// Theory, Culture and Society. 1997. Vol. 14. № 4. P. 8.

поддерживает семейные и любовные отношения удалённо при помощи Skype и аналогичных программ. Учтём и то, что А. закупает пищу напрямую у местных фермеров, оставляя на их сайте заявку на доставку. Эта модель свойственна для всех потребительских практик А.: приобретение одежды, техники, билетов на самолёты и прочих товаров опосредовано интернет-заказами. Что случится, если техника даст сбой? А. окажется в социальной изоляции, вне каких-либо социальных отношений. Виртуальная информационная среда встроена в ткань социальных отношений, и сбои в ней приводят к деформации такого полотна. Это то, что Б. Латур описал в известной фразе «вещи дают сдачи»<sup>147</sup>. В нашем примере А. не остаётся ничего, кроме как надеяться, что неисправность будет устранена. В то же время, понятно, что пользователь без особых навыков не властен над виртуально-информационной средой, не может диагностировать и исправлять ошибки, не может в одиночку обеспечивать себя доступом к виртуальной информационной среде.

В нашем примере А. обладает пралогическим мышлением, то есть причинно-следственные механизмы, свойственные окружающей среде, ещё не поняты, и многие убеждения приняты на веру без эмпирических подтверждений. Интеллектуальной подготовки пользователя не хватает, чтобы понимать происходящие с ним процессы. Поэтому мы говорим об «умных» устройствах – устройствах, умнее, чем мы сами, лучше знающих, что делать и как реагировать в тех или иных обстоятельствах. И этот «ум» скоро можно будет перестать заключать в кавычки. Современные информационные технологии обладают формой рациональности, способностью выбирать средства по достижению цели и в соответствии с принятым решением осуществлять необходимые действия. Однако, этим решениям не предшествует осознанная преднамеренность, иными словами — способность выбирать средства не сопровождается способностью выбирать цель, в связи с чем такую рациональность можно считать ограниченной, хотя и это остаётся вопросом

---

<sup>147</sup> Латур Б. Когда вещи дают сдачи: Возможный вклад «исследований науки» в общественные науки // Вестник Московского университета. 2003. Серия 7. Философия. № 3. С. 20-39.

времени.

Таким образом, для человека в виртуальной информационной среде мир виртуальных объектов обладает способностью к информационному обмену или «коммуникативной потенцией», которую можно аллегорически называть «духом», «душой», «умом», «волей», «управляющим началом», «ограниченной рациональностью». То, что вещи наделяют такой потенцией, называется анимизмом. вещи по собственной воле взаимодействуют с человеком. В виртуальной информационной среде подобной «одухотворённой» интерактивностью обладают программы, выполняющие, например, поисковые запросы по просьбе пользователя, а на деле – конструирующие инфомикрокосмосы пользователей, то есть преследующие не пользователем заданную логику, а установки творца. Существуют и антропоморфные интерактивные объекты. Например, интернет-боты, наполнившие виртуально-информационную среду в качестве консультантов, помощников, рекламных распространителей. Бот – это программа, обученная на беседы с пользователями по тому или иному сценарию. Зачастую, бот стоит за целым образом, имеющим имя, фотографии, манеры общаться.

Итак, задачи, поставленные перед данной главой, были решены следующим образом:

1. Релевантность сознания виртуально-информационной среде может быть выражена несколькими порядками. Эти порядки в настоящей работе выявлены при помощи аллегорического ряда, выражающего возможные модели принадлежности человека к среде. Так, система социальных образований, стратифицированных по принципу релевантности виртуально-информационной среде, включает в себя виртуально-информационных консерваторов, виртуально-информационных «беженцев» и «вынужденных переселенцев», «оптантов», «пегринов», «туристов», «имигрантов», «колонизаторов» и «индигенов».

Мы называем эти образования стратами, а не моделями поведения в виртуальной среде, так как принадлежность к любой из групп влияет на

потенциал общественного развития личности. В том числе, нами были отмечены воздействия на пределы реализации человека социально-экономического, нормативного, личного характера.

2. Индигенность сознания – это характеристика его естественной принадлежности той или иной среде. В процессе познания окружающей среды оно лишено системности и рациональности, однако, оно чувствительно и внимательно к поведению этой среды, оно способно интуитивно взаимодействовать со средой, за счёт чего достигается особенный уровень интеракции. В связи с этим, в данном контексте под индигенностью стоит понимать наивысшую степень релевантности сознания среде.

Виртуально-информационные индигены в нашей модели представляют собой «коренное население» виртуальной информационной среды. Обратим внимание на специфику определяемых нами характеристик в последовательном и несколько отвлечённом изложении:

(1) Существует некая социальная группа, которая находится в тесной связи с некой внешней средой (доверяет ей), зависит и подчиняется ей, взаимодействует с объектами этой среды и, не понимая механизмов функционирования объектов этой среды, наделяет эти объекты своеобразной «волей»; эта «воля» выражается в том, что объекты могут не только реагировать, но и инициировать интеракции с ними, а также могут как удовлетворять, так и не удовлетворять по неявным причинам поступающие от человека запросы (интерактивность).

(2) Мышление группы в контексте вопросов взаимодействия с этой средой и её объектами можно описать как пралогическое, то есть принятие и дальнейшее применение информации строится не на опыте и причинно-следственных мыслительных цепочках, а на вере, которая коренится в сопричастности всех объектов и процессов глобальному духу среды (пралогизм).

(3) Окружающая среда почти сакральна: она изобилует тем, что нужно человеку и, казалось бы, даёт ему всё, что может потребоваться, тем самым,

даже за неимением лица, наделяется ролью чего-то вселенского, бесконечного, абсолютного, всезнающего... Это возносит идею среды над миром материальным по значимости для описываемой социальной группы (виртуальный идеализм).

(4) Ресурсы этой среды не принадлежат кому-то одному, но доступны всем; созданные при помощи этих ресурсов артефакты сложно анализируются в категориях авторства и собственности, так как при надобности свободно воспроизводятся, результаты труда имеют общественную форму собственности (открытость).

(5) Общая форма собственности суть следствие культуры коллективизма, пронизывающей все отношения внутри группы, система социального одобрения ярко выражена, зачастую является руководящей силой, побуждающей человека к активности (коллективизм).

(6) Идея коллективизма просачивается во все сферы, в том числе и в сферу социального этоса. Представления об интимном пространстве личности очень абстрактны, нагота не является чем-то постыдным по образу и подобию культуры современной цивилизации. Этос группы в целом можно охарактеризовать слабым нормативным регулированием непристойного, срамного; агрессивное поведение, конфликтность не влекут осуждения, а, напротив, привлекают внимание и собирают наблюдателей (свободная телесность).

(7) Принадлежность к группе выражается через выполнение определённых действий, свидетельствующих о вовлечённости в процессы среды, сопряжённости с другими участниками процессов, быстрым погружением в общую событийную среду (ритуализм), действия в которой выстраиваются не из практических соображений, а с целью поддержания традиционного уклада (прототипичный опыт и «зомби-ситуации»).

(8) То, как человек понимает себя, связано в первую очередь с тем, как он видит других, практикуется так называемый «социальный вуайеризм», то есть люди внутри группы подглядывают друг за другом и делают так же. При

этом, наличие маркеров принадлежности по значению превосходит действительную социальную принадлежность. В таких условиях дихотомия реальной и референтной социальных групп распадается, а рефлексивные процессы человека становятся неотделимы от его видения и понимания самой группы (аудиодиалог).

При анализе этого списка напрашивается вывод о том, что подобное описание вполне сошло бы для этнологических изысканий о традиционных культурах. Использование термина «индигенность» было выбрано нами в связи и с этим семантическим аспектом. В действительности, следуя за терминологическим смыслом, отношения между индигенным сознанием и внешней средой, данной или виртуальной, – это отношения между человеком и природой, характеризующие традиционное, племенное общество.

Индигенное сознание – это результат особого взаимодействия с внешней средой, особой формы познавательной деятельности. Система представлений индигенного сознания, с одной стороны, сопряжена с событиями и явлениями внешней среды, с другой стороны, оторвана от её онтологических характеристик. Иными словами, знания мистифицированы, мифоподобны, следовательно, имеют природу социального конструкта, а не объективного феномена. Отмечено, что реальность, формируемая при помощи виртуально-информационных технологий, является пластичной и текучей, и если ранее информация была построена на акте фиксации, то сегодня основой становится «акт мистификации»<sup>148</sup>.

Многое из того, что увидено и встроено в повседневную жизнь, ещё не понято, оно не объяснено или объяснено иррационально, но не вызывает скепсиса. Индигенное сознание рассматривает окружающий мир сквозь некий культурный фильтр, который «искажает «реальность», подпитывая имеющуюся

---

<sup>148</sup> Фортунатов А.Н. Деонтологизирующая роль документа в медиареальности // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. №1 (3). С. 144

картину мира индигенного сообщества<sup>149</sup>. Вспомним, что Л. Леви-Брюль полагал, что основным законом формирования сознания у человека первобытной культуры является закон партиципации. Этот закон выражается в признании за предметами и явлениями сопричастности к чему-то иному, нежели их собственная сущность: «в силу мистической связи между оригиналом и изображением, связи, подчиненной закону партиципации, изображение одновременно и оригинал»<sup>150</sup>. Как показала проделанная нами работа, этот закон оказался свойственным и для той группы, которая формируется в виртуально-информационной среде в качестве её первобытного носителя. Таким образом, заключим, что виртуально-информационные индигены – это носители первобытного для виртуально-информационной среды сознания, а социокультурная жизнь цифровых индигенов принимает на себя характеристики, свойственные культурам примитивного этапа общественного развития.

---

<sup>149</sup> Fisher R. Contact and Conflict; Indian-European Relations in British Columbia, 1774-1890, Vancouver, 1977. P. 73

<sup>150</sup> Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М.: Педагогика-Пресс, 1994. С. 65.

## Заключение

Специфика информационного общества как социально-философской модели организации социального бытия в первую очередь связана с понятием информации и некоторыми связанными с ней процессами. В том числе речь идёт о процессе отчуждения информации от человека. Отрыв информации как нематериального феномена от носителя и её переход к виртуальному бытию стал одной из наиболее значительных черт современности. Сегодня же мы можем наблюдать обратный процесс. Информационный массив поддался персонализации, а информация скапливается вокруг человека, подобно облаку. Так, информационный горизонт оказывается намного ближе: впервые за историю эволюции информационных сред не только человек адаптируется к информационной среде, но информационная среда индивидуально конструируется под конкретного пользователя. Результат этого конструирования мы определили как инфомикрокосмос, «Интернет конкретного Я». В отличие от предшествующих информационных сред (устной, письменной, печатной), виртуальная информационная среда способна к семантической мимикрии, то есть простой пользователь скорее всего увидит то, что он хочет видеть, независимо от объективных характеристик полученной им информации. Так, мы обнаружили, что как рекламные поводы, так и исторические события, а точнее их репрезентация, подчиняются законам адаптации под пользователя. Называя виртуально-информационную среду хамелеонообразной, мы подчёркиваем именно эту черту.

В ходе рассмотрения теоретических вопросов взаимодействия сознания человека с виртуальной информационной средой нами была определена сущность релевантности сознания как особой связи «внутреннего» и «внешнего» мира человека. Так, релевантная связь выражает состояние взаимного соответствия двух динамичных систем, взаимно меняющих друг друга в процессе взаимодействия. С одной стороны, это хамелеонообразная виртуальная информационная среда, которая конструируется в зависимости от онлайн-поведения человека. С другой стороны, это само сознание человека,

формирующееся в процессе познавательных актов в виртуальной информационной среде.

Таким образом, согласно **первой задаче исследования**, исследуемое взаимодействие сознания человека и виртуальной информационной среды как фрагмента окружающей человека действительности было охарактеризовано как взаимодействие двух динамичных сред, каждая из которых способна адаптироваться и меняться под воздействием другой. Отсюда следует решение **второй задачи**, связанное со спецификой состояний этих сред, которое мы выразили при помощи концепта релевантности.

Очевидно, что предположение о том, что сознание и среда обладают характеристикой релевантности, возможно только тогда, когда взаимодействие с этой средой влечёт изменения, позволяющие отделить релевантное сознание от нерелевантного. Иными словами, разграничивая что-то, необходимо предоставить критерии, по которым это разграничение возможно повторить. Так как сознание представляется нам интегральным феноменом, неотделимым ни от материального, ни от социального субстрата, то разграничение мы провели в два этапа. Это позволило нам выявить нейробиологические и социокультурные основания релевантности сознания виртуально-информационной среде, в совокупности представляющие механизм формирования релевантного виртуальной информационной среде сознания.

В процессе решения **третьей задачи** было установлено, что на уровне физиологии сознания, то есть центральной нервной системы, взаимодействие с виртуально-информационной средой выражается тремя аспектами. Во-первых, это сдвиги в особенностях чувственного восприятия. Ориентация в насыщенном символами и гиперсимволами пространстве требует особого навыка, что можно подтвердить, пронаблюдав за опытными и неопытными интернет-пользователями. Во-вторых, мы отметили изменения в системе нейрохимическогоощерения. Человек в виртуально-информационной среде вступает в ультракороткие коммуникации посредством отметок «мне нравится», «поделиться» и пр., обнародует то, чем хочет похвастаться, конструирует своё

«идеальное Я» в свободном выборе образов, тем самым пребывая в постоянном состоянии удовлетворения. Это, в свою очередь, рано или поздно приводит к истощению дофаминовой системы поощрения, что обычно происходит при наркотической или других зависимостях. Дофаминовый человек» в моменты рефлексии оперирует не качественными количествами, а количественными: виртуальные способы социального поощрения, сопровождаемые поощрениями химическими, превозносят индивида над самим собой. Этот аспект также просто проиллюстрировать примерами из действительности: всё чаще случаются истории, когда жажда виртуального внимания превращает человека в инвалида. Наибольшее внимание мы уделили третьей гипотезе, связанной с концепцией нейропластичности. Согласно этому подходу, когнитивные функции человека стремятся к равномерному распределению с целью снижения интеллектуальной нагрузки. Сегодня это явление стало предметом внимания человеко-компьютерного взаимодействия. Речь идёт не просто о доверии к виртуально-информационной среде, а к использованию её в качестве интеллектуального партнёра.

Эти аспекты коренятся в физисе человеческого сознания и прослеживаются в его этосе. Номо empiricus, человек опытный, превращается в homo credens, человека, принимающего знания на веру. Так, идея когнитивного партнёрства человека и машины развивает чувство доверия к виртуально-информационной среде, что в свою очередь влияет на то, как человек понимает окружающий его мир. Понимание себя самого, сопровождаемое давлением на систему поощрения нервной системы, происходит в форме аутодиалога. Сама же личность в таких условиях приобретает объективно выраженную идеальную форму. Поиск идентичности при таком рассмотрении исходит не столько из того, как соответствовать образам определённой социальной группы, сколько из того, как соответствовать образам своего собственного виртуального «Я». Это послужило решению **четвёртой задачи**.

Однако, нам важно отметить, что идея абсолютной релевантности исходит из представлений, что каждый из возможных механизмов действует одинаково,

что возможно исключительно в пределах научного моделирования. В то же время, остаётся возможным определить возможные отклонения между абсолютной релевантностью и абсолютной нерелевантностью сознания виртуально-информационной среде. Так, в процессе решения **пятой задачи** диссертационного исследования, нами было выявлено восемь социальных образований, дифференцированными по уровню релевантности сознания виртуально-информационной среде. К группам, представляющим носителей нерелевантного или низко-релевантного виртуально-информационной среде сознания, были отнесены первые пять из них. Оставшиеся три составили виртуально-информационные иммигранты, носители «освоенной» или «приобретённой» релевантности; виртуально-информационные колонизаторы, носители продвинутой релевантности, нацеленно развивающие виртуальное пространство и превращающие его в среду для дальнейшего существования; а также виртуально-информационные индигены.

Индигенность – это концепт, позволяющий выразить «коренную принадлежность» человека к какой-либо конкретной среде. За термином «виртуально-информационная индигенность» мы закрепили представления носителя максимально релевантного виртуально-информационной культуре сознания, что отвечает логике **шестой задачи** исследования. Её решение можно изложить следующим образом.

Мы говорим о индигенности в виртуально-информационной среде как о социальном образовании, абсолютно релевантном той форме культуры, которая на сегодняшний день вирусно проникает во все сферы социального бытия. Виртуально-информационный индиген – это имплицитный читатель современного культурного текста, это тот, кто безошибочно, естественно и легко читает и интерпретирует такой текст.

В чём смысл индигенности? В процессе освоения человеком новой среды и социальных эффектах этого процесса. Индигенное сознание всегда несколько хаотично: «своё» сливается с «чужим», «частное» сливается с «общественным», «личное» – с «публичным», «реальное» – с «идеальным». Однако, эти и другие

похожие «слияния» создают специфику релевантного пан-виртуальной эпохе сознания. Этот тезис, позаимствованный нами из исследования первобытных культур, оказался полностью применим к тем, чьи символические программы мышления, чувствования и поведения релевантны виртуально-информационной культуре.

На наш взгляд, сегодня релевантность сознания обществу во многом определяет способность по-новому «схватывать» информацию, ориентироваться в информационном хаосмосе. Отмечают, что в ближайшем будущем «наибольшую ценность для общества будут представлять люди, подготовленные к новым технологиям или требующие минимальных ресурсов на «доучивание» до необходимого уровня»<sup>151,152,153,154</sup>. В действительности, это ближайшее будущее уже наступило, и несоответствие этим характеристикам имеет свои примеры, когда образуются иллюзорные идентичности, то есть такие идентичности, за маркерами которых ничего не стоит (что было рассмотрено на примере с высказываниями о литературе и патриотизме молодых людей в сети Интернет). Механизм этих трансформаций мы определили как формирование навыка мультимодального восприятия, которое стимулирует взаимодействие с виртуально-информационной средой, а также накопление прототипического опыта, являющегося результатом «зомби-ситуаций», в которые попадает сознание в виртуально-информационной среде.

Концепция глобальной деревни, основной вклад в которую был сделан М. Маклюэном, обращается к включённости человека в мир событий. Благодаря электронным средствам массовой информации, отмечает Маклюэн, жители мегаполисов, подобно жителям деревни, одновременно овладевают информацией и включаются в глобальный информационный контекст, они

---

<sup>151</sup> Тихомирова Н.В. Россия на пути к Smart обществу. М.: НП «Центр развития современных образовательных технологий», 2012.

<sup>152</sup> Днепрова Н.В. Влияние ресурсов информации и знаний на инновационное развитие экономики России // Креативная экономика. 2013. № 7 (79). С. 85–93.

<sup>153</sup> Корсакова А.А. Инновационные технологии управления человеческими ресурсами. М.: Издательство МЭСИ, 2012.

<sup>154</sup> Молчанов А.С., Калашникова Т.Г. Новая модель отбора абитуриентов в университеты в условиях Smart-общества // Открытое образование. 2017. № 1. С. 51-58.

собирают информацию и охотятся на неё подобно тому, как их предки находили пропитание<sup>155</sup>. Однако, Маклюэн не обратился к человеку, находящемуся в этой глобальной деревне, к уровням вовлечённости в эту «глобально-деревенскую жизнь», что мы закрепили за понятиями «индиген», «колонизатор», «иммигрант», «турист», «оптант», «беженец», «перегрин».

За популярной риторикой первобытности и символической миграции мы заложили философскую идею об особой эпистемической культуре человека в виртуально-информационной среде. Говоря о виртуально-информационной индигенности, мы предлагаем рассматривать важную для культурной и социальной идентификации личности принадлежность к киберпространству, которое становится средой тогда, когда принимает на себя функции участника социальных отношений.

Наиболее серьёзные риски, следующие из обнаруженных нами характеристик познавательного уклада виртуально-информационной индигенности, заключены в том, что

1. Пространство знаний виртуально-информационного индигена обретает технические объекты, а физиологические, психологические, культурные и технические механизмы подкрепляют этот процесс. Если распределение информации между человеком и машиной может быть рациональным, то в условиях утраты информацией тяготения к истинности, достоверности и адекватности, проблема становится очевидной. Опасность информационного популизма таится в том, что производству знания всегда служило меньшинство, обладающее необходимыми компетенциями, в то время как знания не научного характера изначально проектируются под массы: миллиарды всерьёз воспринимают гороскопы, в то время как Международное астрономическое сообщество держится на десятке тысяч участников. Но оказалось, что предрассудки никуда не исчезают, а, напротив, скапливаются «на обочине» культуры, пока не ударяют с новой силой,

---

<sup>155</sup> McLuhan M, The Agentbite of Outwit // Location. Vol.1. № 1. 1963. P. 41-44.

и виртуально-информационная среда стала инструментом для этого удара.

2. Интернет становится своеобразной информационной «чашкой Петри» – средой, крайне благоприятной для развития и культивации паразитирующей информации: тогда как реальный мир заставляет соприкасаться с большим количеством взглядов и точек зрения, защищать и отстаивать свои позиции, виртуально-информационная среда предлагает спокойную и замкнутую обстановку без критики, скептики, интеллектуальной конкуренции. Коммунитаризм и коллаборативность, характеризующие познавательную общность релевантного сознания, в таких условиях становятся настоящей угрозой.
3. Меняется и механизм, описывающий «как мы знаем то, что мы знаем». Знания в виртуально-информационной среде динамичны, они не переписываются или пересоздаются, как это было свойственно для предшествующих информационных сред, а редактируются пользователями. Процесс «заражения знаниями», почерпнутыми из среды, становится образом существования индигенного сознания. Это, в свою очередь, ориентирует умственные, эмоциональные, ценностные, культурные особенности группы.

Таким образом, индигенное сознания в виртуально-информационной среде имеет те же характеристики, что и первобытное индигенное сознание в физической среде, однако, следствия его раскрываются несколько иначе.

- коллаборативность (знания создаются коллективно),
- символизм (символы уравниваются самими предметами)
- коммунитаризм (человек не просто усваивает знания, а погружается в тематическое информационное сообщество),
- примат веры над опытом (информация встраивается в индивидуальную систему знаний без опытной проверки),
- низкий уровень табу (не имеют запретного статуса в повседневном

дискуссе темы смерти и самоубийства, откровенной сексуальности, жестокой преступности и т.д.),

- интеллектуальный эклектизм (знания сосуществуют наравне с квази-, псевдо-, контр-, пара-знаниями в единых индивидуальных системах знаний).

Таким образом, обозначенный в качестве цели исследования поиск специфики социальной стратификации в современном обществе, в большинстве своём опосредованным виртуально-информационными технологиями, привёл нас к утверждению, что социальные образования формируются за счёт общности познавательного менталитета группы, способа работать с информацией.

Вместе с тем, нам удалось обнаружить, что в отношениях «сознание – среда» имеются общие свойства, независимо от того, о какой именно среде идёт речь – виртуальной, социальной или физической. Как показало сравнение, характеристики, закреплённые нами за индигенным виртуально-информационной среде сознанием, созвучны с характеристиками, предложенными социологами в исследованиях миграции и аккультурации, а также с характеристиками антропологов в исследованиях первобытного мышления и примитивных культур. Именно эту общность мы заключили в понятие «индигенное сознание». Из этого следует, что само по себе отношение между сознанием и какой-либо средой выстраивается по схожему сценарию. Следующая из этих положений проблематика требует более детального осмысления и видится нам перспективным продолжением настоящего диссертационного исследования.

**Список использованной литературы:**

1. Алюшин А.Л., Князева Е.Н. Эндофизический поворот в эпистемологии, или Попытка увидеть мир изнутри / А.Л. Алюшин, Е.Н. Князева // *Философия и культура*. – 2009. – № 5. – С. 80-91.
2. Аристотель. Никомахова этика // Аристотель. – М.: АСТ, 2010. – 496 с.
3. Бекарев А.М., Пак Г.С. Выбирая между человеком и постчеловеком / А.М. Бекарев, Г.С. Пак // *Трансформация человеческого потенциала в контексте столетия* Материалы Международной научно-практической конференции в рамках III Всероссийского научного форума «Наука будущего - наука молодых». В 2-х томах. Под общей редакцией З.Х. Саралиевой. – 2017. – С. 105-107.
4. Бекарев А.М., Пак Г.С. Потребление без потребностей? / А.М. Бекарев, Г.С. Пак // *Наука. Мысль*. – 2017. – №4. – С. 92-95.
5. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
6. Булгаков С. Н. Свет невечерний: Созерцания и умозрения / С.Н. Булгаков. – М.: Республика, 1994. – 640 с.
7. Бурдые П. О телевидении и журналистике / П. Бурдые. – М.: Прагматика культуры, 2002. – 160 с.
8. Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность в пространстве эстетического / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская // *Вопросы философии*. – 2006. – № 11. – С. 47—59.
9. Вацлавик П. Прагматика человеческих коммуникаций: Изучение паттернов, патологий и парадоксов взаимодействия / П. Вацлавик, Д. Бивии, Д. Джексон. – М.: Апрель-Пресс, ЭКСМО-Пресс, 2000. – 320 с.
10. Визель Т. Г. Основы нейропсихологии / Т.Г. Визель. – М.: АСТ-Астрель Транзиткнига, 2005. – 384 с.
11. Волков Ю.Г., Поликарпов В.С. Человек: Энциклопедический словарь / Ю.Г. Волков, В.С. Поликарпов. – М.: Гардарики, 1999. – 520 с.

12. Горошко Е.И. Информационно-коммуникативное общество: становление и перспектива развития / Е.И. Горошко // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия: Философия. Культурология. Политология. Социология. – 2009. – Том 22 (61). – № 1. – С. 91-97.
13. Джиева Д. А. Значимость сенсорных технологий и систем в жизнедеятельности человека: автореферат дисс. ... канд. филос. наук / А. Д. Джиева; Юж. Федер. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2009. – 39 с.
14. Днепровская Н.В. Влияние ресурсов информации и знаний на инновационное развитие экономики России / Н.В. Днепровская // Креативная экономика. – 2013. – № 7 (79). – С. 85–93.
15. Дорожкин А. М. Модели трансляции знания / А.М. Дорожкин // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2004. – № 1(3). – С. 409-414.
16. Дубровский Д.И. Проблема идеального. Субъективная реальность / Д.И. Дубровский. – М.: Канон плюс, 2002. – 368 с.
17. Дугин А.Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли / А.Г. Дугин. – М.: Евразийское движение, 2009. – 744 с.
18. Емелин, В.А. Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве интернета / В. А. Емелин, А. Ш. Тхостов // Вопросы философии. – 2013. – №1. – С. 74-84.
19. Емелин В.А. Кризис постмодернизма и потеря устойчивой идентичности // Национальный психологический журнал. – 2017. – №2(26). – С. 5–15.
20. Емелин В.А. Человек технологический. Трансформация идентичности в условиях развития информационного общества / В. А. Емелин // Философские науки. – 2015. – №2. – С. 154-157.
21. Ильенков Э.В. Философия и культура / Э.В. Ильенков. – М.: Политическая литература, 1991. – 464 с.
22. Зеленов Л.А. История и философия науки / Л. А. Зеленов, А. А.

- Владимиров, В. А. Щуров // М: Флинта: Наука, 2008. – 472 с.
- 23.Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2014. – 324 с.
- 24.Катречко С.Л. Интернет и сознание: к концепции виртуального человека / С.Л. Катречко // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – М.: ИФ РАН, 2004. – С. 57-73.
- 25.Князева Е. Н. Энактивизм: концептуальный поворот в эпистемологии / Е.Н. Князева // Вопросы философии. – 2013. – № 10. – С. 91-104.
- 26.Козловский В.П. Культурный смысл: генезис и функции / В.П. Козловский. – Киев: Наука, 1990. – 126 с.
- 27.Колесникова И. А. Новая грамотность и новая неграмотность двадцать первого столетия / И.А. Колесникова // Непрерывное образование: XXI век. – 2013. – № 2. – С. 109-122.
- 28.Корсакова А.А. Инновационные технологии управления человеческими ресурсами / А.А. Корсакова, Е.С. Яхонтова. – М.: Издательство МЭСИ, 2012. – 230 с.
- 29.Крокер А., Вайнштайн М.А. Политическая экономия виртуальной реальности: панкапитализм / А. Крокер, М.А. Вайнштайн // Труды лаборатории виртуалистики. – 1997. – №3. – С. 70-78.
- 30.Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа / М.М. Кузнецов // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – М.: Республика, 1997. – С. 86-99.
- 31.Кутырев В. А. Заколдованные прогрессом: сборник статей / В. А. Кутырев. – М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 445 с.
- 32.Кутырев В.А. Разум против человека (философия выживания в эпоху постмодернизма/ В. А. Кутырев. – М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 102 с.
- 33.Латур Б. Когда вещи дают сдачи: Возможный вклад «исследований науки» в общественные науки // Вестник Московского университета. – 2003. – Серия 7: Философия. – № 3. – С. 20-39.

34. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / Л. Леви-Брюль. – М.: Педагогика-Пресс, 1994. – 608 с.
35. Ленкевич А.С., Латыпова А.Р. Интерфейс как предмет рефлексии / А.С. Ленкевич, А.Р. Латыпова // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. – 2015. – №2. – С. 181-190.
36. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса / О.В. Лутовинова. – Волгоград: Изд-во ВГПУ «Перемена», 2009. – 477 с.
37. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры / М. Маклюэн. – Киев : Ника-Центр, 2003. – 432 с.
38. Мамардашвили М.К. Сознание и цивилизация. Тексты и беседы / М.К. Мамардашвили. – М.: Логос, 2004. – 272 с.
39. Мамардашвили М.К. Лекции по античной философии / М.К. Мамардашвили. – М.: Азбука, 2014. – 106 с.
40. Матурана У., Варела Ф. Древо познания: Биологические корни человеческого понимания / У. Матурана, Ф. Варела. – М.: Прогресс-Традиция, 2001. – 224 с.
41. Мертон Р. Социальная теория и социальная структура / Р. Мертон. – М.: АСТ, 2006. – 769 с.
42. Мид М. Культура и мир детства / М. Мид. – М.: Наука., 1988. – 430 с.
43. Микрюков В.О. Особенности SMM-продвижения МЧС России в социальных сетях / В.О. Микрюков // ГосРег: государственное регулирование общественных отношений. – 2014. – № 3. – 9 с.
44. Минькович Т.В. Информационные технологии: понятийно-терминологический аспект / Т.В. Минькович // Образовательные технологии и общество. – 2012. – №2. – С. 371-389.
45. Мирошкина М.Р. Молодежные этнокультурные клубы в условиях глобального мира / М.Р. Мирошкина // Methodisches Informationsmagazin des Institues fur ethnokulturelle Bildung (Информационно-методический журнал Института этнокультурного образования). – 2013. – №2 (13). –

С. 10-13

46. Молчанов А.С., Калашникова Т.Г. Новая модель отбора абитуриентов в университеты в условиях Smart-общества / А.С. Молчанова, Т.Г. Калашникова // Открытое образование. – 2017. – № 1. – С. 51-58.
47. Москвина Н. Р. Ненормативная лексика как социокультурная проблема современной молодежи / Н. Р. Москвина // Социокультурное развитие большого Урала: тренды, проблемы, перспективы: материалы юбилейной Всероссийской научно-практической конференции XX Уральские социологические чтения (Екатеринбург, 27-28 февраля 2015 г.) / под общ. ред. Ю. Р. Вишневого. – Екатеринбург: Издательство УрФУ, 2015. – С. 306-310.
48. Никитаев В.В. Пространство и время WWW / В.В. Никитаев // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – М.: ИФ РАН, 2004. – С. 73-93.
49. Одиноква Л.Ю. Территориальные рекреационные системы как социальные куматоиды / Л.Ю. Одиноква // На теневой стороне: материалы к истории семинара М.А. Розова по эпистемологии и философии науки в Новосибирском Академгородке. – Новосибирск: Сибирский хронограф, 2004. – С. 382-383.
50. Платонова Ю.А. Вера в постижении пути жизни человека: дисс. канд. филос. наук / Ю.А. Платонова; Нижегород. гос. пед. ун-т. – Нижний Новгород, 2006. – 160 с.
51. Поликарпова Е. В. Медиавоздействия на жизнедеятельность человека: аксиологические аспекты: автореферат дисс. ... канд. филос. наук / Е.В. Поликарпова; Рост. гос. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2005. – 27 с.
52. Поликарпова Е.В. Природа сознания человека и современные технологии / Е.В. Поликарпова // Гуманитарные и социальные науки. – 2008. – № 4. – С. 29-33.
53. Похилько А.Д. Автономия сознания: основания, формы, релевантность / А.Д. Похилько // Армавир: РИЦ АГПУ, 2003. – 223 с.

54. Похилько А.Д. Автономность и релевантность сознания / А.Д. Похилько // Научная мысль Кавказа. – 2004. – № 12. – С. 12-19.
55. Похилько А.Д. Социокультурная автономия сознания / А.Д. Похилько // Вестник Ставропольского государственного университета. – 2005. – № 41. – С. 31-39.
56. Похилько А.Д. Социокультурная автономность сознания: философско-антропологическое измерение: дис. ... докт. филос. наук / А.Д. Похилько, Ставроп. гос. ун-т. – Ставрополь, 2007. – 350 с.
57. Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности / Н. Пьеге-Гро // М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 240 с.
58. Ратиев В.В. Информация в пространственно-временном континууме культуры : диссертация ... канд. филос. наук / В.В. Ратиев; Ростовский гос. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2000. – 147 с.
59. Родыгина С.Н. Перепост как индикатор снижения аксиологического статуса личности в культуре постмодернизма: философский аспект / С.Н. Родыгина // Материалы международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы современной науки и образования». – Киров: Веси, 2014. – С. 22-25.
60. Розов М.А. К построению модели науки. О возможных путях развития модели Т. Куна / М.А. Розов // Философия науки. – М.: ИФ РАН, 2004. – С. 49-67.
61. Руднев В.П. Прочь от реальности. / В.П. Руднев. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
62. Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество /Общ. ред., сост. и предисл. А. Ю. Союмонов: Пер. с англ. С. А. Сидоренко. – М.: Политиздат, 1992. – 543 с.
63. Тихомирова Н.В. Россия на пути к Smart обществу / Н.В. Тихомирова. – М.: НП «Центр развития современных образовательных технологий», 2012. – 280 с.
64. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер. – М.: АСТ, 2002. – 557 с.

65. Фаликман М.В. Когнитивная наука: основоположения и перспективы / М.В. Фаликман // Философско-литературный журнал «Логос». – 2014. – № 1. – С. 1-18.
66. Фёдоров А.А. Эпистемический стиль гуманизма / А.А. Фёдоров // Вестник Новосибирского государственного университета. – Серия: Психология. – 2009. – Т. 3. – № 2. – С. 110-115.
67. Филин В.А. Визуальная среда города / В.А. Филин // Вестник Международной академии наук. Русская секция. – 2006. – №2. С. 43-50.
68. Фортунатов А.Н. Деонтологизирующая роль документа в медиареальности / А.Н. Фортунатов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2012. – №1 (3). – С. 144-150.
69. Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек / Ф. Фукуяма. – М : АСТ: Полиграфиздат, 2010. – 588 с.
70. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции / Ф. Фукуяма – М.: АСТ, 2004. – 352 с.
71. Хейзинга Й. Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
72. Черепашук А.М. История истории Вселенной / А.М. Черепашук // УФН. – 2013. – Т. 183. – № 5. – С. 535-556.
73. Швецова А.В. Высшее образование как фактор развития культуры гендерных взаимодействий / А.В. Швецова // Педагогическое образование в России. – 2015. – №1. – С. 142-146.
74. Шевчун В.Н. Новая социальная реальность в контексте становления информационно-коммуникационных технологий : диссертация ... канд. филос. наук / В.Н. Шевчун; Юж. федер. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2013. – 148 с.
75. Шпербер Д., Уилсон Д. Релевантность / Д. Шпербер, Д. Уилсон // Новое в зарубежной лингвистике. – 1998. – № 13. – С. 212-233.
76. Эко У. О литературе. Эссе / У. Эко. – М.: АСТ; Corpus, 2016. – 416 с.

77.Эко У. От Интернета к Гутенбергу // Новое литературное обозрение. – 1988. – № 32. – С. 5-14.

Источники на иностранных языках:

78. Accardi L., Khrennikov A. Chameleon effect, the range of values hypothesis and reproducing the EPR-Bohm correlations / L. Accardi, A. Khrennikov // AIP Conference Proceedings. – 2007. – Vol. 889. – 21-29 pp.
79. Bartels A., Zeki S. The neural correlates of maternal and romantic love / S. Zeki, A. Bartels // Neuroimage. – 2004. – № 21. – 1155–1166 pp.
80. Christiaens S. Metadata mechanisms: From ontology to folksonomy ... and back. Lecture / S. Christiaens // Notes in Computer Science. – 2006. – № 4277. – 199-207 pp.
81. Churchland P. S. Touching a nerve: The Self as Brain / P. S. Churchland. – NY: W.W.Norton & Co, 2013. – 293 p.
82. Daniels J. S. Information and Communication Technology in Education: A Curriculum for Schools and Programme for Teacher Development / J. S. Daniels. – Paris: UNESCO, 2002. – 150 p.
83. Dolezal F.T., McCreary D.R. Pedagogical Lexicography Today: A Critical Bibliography on Learners' Dictionaries with Special Emphasis on Language Learners and Dictionary Users / F.T. Dolezal, D.R. McCreary // International Journal of Lexicography. – 2012. – № 15(4). – 323-328 pp.
84. Ermutlu N., Yucesir I. Brain electrical activities of dancers and fast ball sports athletes are different / Ermutlu N., Yucesir I. Eskikurt G., Temel T., Isoglu-Alkac U. // Cognitive neurodynamics. – № 9 (2). – 257-263 pp.
85. Feyerabend P.K. Mental Events and the Brain / P.K. Feyerabend // Journal of Philosophy. – 1963. – № 60(11). – 295–296 pp.
86. Finkelhor D. The Internet, Youth Safety and the Problem of «Juvenioia» / D. Finkelhor. – NH: University of New Hampshire, Crimes against Children Research Center Press, 2011. – 32 p.
87. Fisher M., Goddu M. K., Keil F. C. Searching for Explanations: How the

- Internet Inflates Estimates of Internal Knowledge / M. Fisher, M.K. Goddu, F.C. Keil // *Journal of Experimental Psychology: General*. – 2015. – Vol. 144. – № 3. – 425-433 pp.
88. Fisher R. Contact and Conflict; Indian-European Relations in British Columbia, 1774-1890 / R. Fisher. Vancouver: UBC Press, 1977. – 282 p.
89. Floridi L. The Fourth Revolution in our Self-Understanding / L. Floridi // *Philosophy, Computing and Information Science*. – NY: Pickering & Chatto, 2014. – 275 p.
90. Floridi L. The future development of the information society / L. Floridi // *Jahrbuch Der Akademie Der Wissenschaften in Göttingen*. – 2007. – S. 175–187.
91. Floridi L. Understanding the Informational Turn: the Fourth Revolution (Invited talk) / L. Floridi // *Proceedings of the Fifth International Workshop on Philosophy and Informatics*. – 2008. – 5-7 pp.
92. Gelernter L. A New Epistemic Culture? Wikipedia as an Arena for the Production of Knowledge in Late Modernity / L. Gelernter. – Israel: Bar-Ilan University Ramat Gan, 2013. – P. 307;
93. Giere R. N. Discussion Note: Distributed Cognition in Epistemic Cultures / R.N. Giere // *Philosophy of Science*. – 2002. – Vol. 69. – №. 4. – 637-644 pp;
94. Grincheva N. Scientific Epistemology versus Indigenous Epistemology: Meanings of ‘Place’ and ‘Knowledge’ in the Epistemic Cultures / N. Grincheva // *Logos & Episteme*. – 2013. – Vol. 4. – №. 2. – 145-159 pp.
95. Mertz M. Embedding digital infrastructure in epistemic culture // *New Infrastructures for Knowledge Production: Understanding E-science*. – Hershey: Information Science Publishing, 2006. – 99-119 pp.
96. Guattari F. Chaosmosis an ethico-aesthetic paradigm / F. Guattari. – Bloomington: Indiana University Press, 1992. – 135 p.
97. Harris S. The neural correlates of religious and nonreligious belief / S. Harris // *PLoS One*. – 2009. – № 4(10). – 1-9 pp.

98. Hedstrom M. Archives, Memory, and Interfaces with the Past / M. Hedstorm // *Archival Science*. – 2002. – № 2. – 21–43 pp.
99. Henkel L.A. Point-and-shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour / L.A. Henkel // *Psychological Science*. – 2014. – Vol. 25. – № 2. – 396–402 pp.
100. Hillis K., Petit M., Jarett K. Google and the Culture of Search / K. Hillis, M. Petit, K. Jarett. – NY: Routledge, 2013. – 240 p.
101. Joyce J. *Finnegan's Wake* / J. Joyce. – London: Faber & Faber, 1975. – 628 p.
102. Kapogiannis D., Barbey A.K., Su M. Cognitive and neural foundations of religious belief / D. Kapogiannis, A.K. Barbey, M. Su, G. Zamboni, F. Krueger, J. Grafman // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the USA*. – 2009. – № 106. – 4876-4881 pp.
103. Kimura T. Lack of dynamics between online and offline activities among the Japanese: How culture constitutes cyberspace / T. Kimura // *Digital Pioneers: Cultural drivers of future media culture*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 2011. – 40-63 pp.
104. Kimura T. Cyberspace as Socio-psychological Space: Cross-Cultural Comparison among the Japanese, Koreans and Finns / T. Kimura // *Journal of Socio-Informatics*. – 2008. – Vol.1. – №1. – 57-70 pp.;
105. Kimura T. Cyberspace as Socio-psychological Space: Cross-Cultural Comparison among the Japanese, Koreans and Finns // *Journal of Socio-Informatics*. 2008. Vol.1. №1. P. 67.
106. Klein T.A. Genetically determined differences in learning from errors / T.A. Klein, J. Neumann, M. Reuter, J. Hennig, D.Y. von Cramon, M. Ullsperger // *Science*. – 2007. – №318. – 1642-1645 pp.
107. Knorr Cetina K. Culture in global knowledge societies : knowledge cultures and epistemic cultures / K. Knorr Cetina // *Interdisciplinary Science Reviews*. – 2007. – №4. – 361-375 pp.
108. Knorr Cetina K. *Sociality with Objects. Social Relations in Postsocial*

- Knowledge Societies / K. Knorr Cetina // *Theory, Culture and Society*. – 1997. – Vol. 14. – 1-30 pp.
109. Jardine A., Kristeva J., Gora T. *Desire in language: A semiotic approach to literature and art* / A. Jardine, J. Kristeva, T. Gora. – New York: Columbia University Press, 1980. – 305 p.
110. Lægaard S. *A multicultural social ethos: tolerance, respect or civility?* / S. Lægaard // *Diversity in Europe: dilemmas of differential treatment in theory and practice*. – London: Routledge, 2008. – 81-96 pp.
111. McLuhan M. *The Agentbite of Outwit* / M. McLuhan // *Location*. – Vol.1. – № 1. – 1963. – P. 41-44.
112. Mead G.H. *Mind Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist* / G.H. Mead. – Chicago: University of Chicago, 2009. – 178 p.
113. Merton R. *Social Theory and Social Structure* / R. Merton. – NY: Simon and Shuster, 1968. – 702 p.
114. Mielicka-Pawłowska H. *Contemporary Homo Ludens* / H. Mielicka-Pawłowska. – Cambridge Scholars Publishing, 2015. – 395 p.
115. Noë A., Thompson E. *Are There Neural Correlates of Consciousness?* / A. Noë, E. Thompson // *Journal of Consciousness Studies*. – 2004. – Vol. 11. – №1. – 3–28 pp.
116. Pareto V. *The mind and society (Treatise on general sociology) Vol. 2. Theory of Residues* / V. Pareto. – NY: Harcourt, Brace and Company, 1935. – 675 p.
117. Platonova I., Tarasova E., Golubinskaya A. *Creolized Text as a form of Modern Educational Discourse* / I. Platonova, E. tarasova, A. Golubinskaya // *Procedia — Social and Behavioral Sciences* – 2015. – №214 – 788-796 pp.
118. Prensky M. *Digital natives, digital immigrants* / M. Prensky // *On the Horizon*. – 2001. – № 9(5). – 1-6 pp.
119. Proctor M. *Making astronomy popular. A Comprehensive Summary of the Press Throughout the World on All Important Current Topics* / M.

- Proctor // Public Opinion Company. – 1895. – № 18 (22). – 499 p.
120. Quine W.V.O. *Word and Object* / W.V.O. Quine. – Cambridge, MA: MIT Press, 1960. – 264 p.
121. Robertson S.A. The teaching of English in schools which study no foreign language / S.A. Robertson // *The Journal of Education*. – 1907. – №29 (453). 286-290 pp.
122. Roffman J.L. Dopamine D1 signaling organizes network dynamics underlying working memory / J. L. Roffman, A. S. Tanner, H. Eryilmaz, A. Rodriguez-Thompson, N. J. Silverstein, N. F. Ho, A. Z. Nitenson, D. B. Chonde, D. N. Greve, A. Abi-Dargham, R. L. Buckner, D. S. Manoach, B. R. Rosen, J. M. Hooker, C. Catana // *Science Advances*. – 2016. – №2 (6). – 10 p.
123. Rorty R. *Mind-Body Identity, Privacy, and Categories* / R. Rorty // *Review of Metaphysics*. – 1965. – №19. – 24-54 pp.
124. Rudmin F. W. *Catalogue of Acculturation Constructs: Descriptions of 126 Taxonomies, 1918-2003* / F.W. Rudmin // *Online Readings in Psychology and Culture*. – 2009. – № 8(1). – 73 p.
125. Sanchez F. *Suicide explained* / F. Sanchez. – Bloomington, IN: Xlibris, 2009. – 225 p.
126. Schütz A. *On multiple realities* / A. Schutz // *Philosophy and Phenomenological Research*. – 1945. – №5 (4). – 533-576 pp.
127. Sellars W., Rorty R., Brandom R. *Empiricism and the philosophy of mind* / W. Sellars, R. Rorty, R. Brandom. – Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997. – 192 p.
128. Small G., Vorgan G. *Meet your iBrain* / G. Small, G. Vorgan // *Scientific American Mind*. – 2008. – Vol. 19. – № 5. – P. 42–49.
129. Small G.W., Moody T. D., Siddarth P. *Your brain on Google: Patterns of cerebral activation during Internet searching* / G.W. Small, T.D. Moody, P. Siddarth, S.Y. Bookheimer // *American Journal of Geriatric Psychology*. – 2009. – Vol. 17. – №2. – 116-126 pp.

130. Sparrow B., Liu J., Wenger D.M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips / B. Sparrow, J. Liu, D.M. Wenger // *Science*. – Vol. 333. – № 6043. – 2011. – 776-778 pp.
131. Takahashi T. Creating the Self in the Digital Age: Young People and Mobile Social Media / T. Takahashi // *Digital Asia Hub*. – 2016. – 44-50 pp.
132. Thomas W.I., Znaniecki F. Three Types of Personality / W.I. Thomas, F. Znaniecki // *The Theories of Society. Foundations of Modern Sociological Theory*. – 1961. – Vol. II. – 934-935 pp.
133. Thorold A.W. On Letter-Writing / A.W. Thorold // *The Sunday Magazine*. – 1871. – № 7. – 120-122 pp.
134. Torrance S. In Search of the Enactive: Introduction to Special Issue on Enactive Experience / S. Torrance // *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. – 2006. – Vol. 4. – 357-368 pp.
135. Wackermann J., Seiter C., Keibel H. Correlations between brain electrical activities of two spatially separated human subjects / J. Wackermann, C. Seiter, H. Keibel, H. Walach // *Neuroscience Letters*. – 2003. – № 336. – P. 60–64.
136. Walsh M. Multimodal Literacy: What does it mean for classroom practice? / M. Walsh // *Australian Journal of Language and Literacy*. – 2008. – № 3. – 211-239 pp.
137. Ward A.F. One with the Cloud: Why People Mistake the Internet's Knowledge for Their Own / A.F. Ward. – Cambridge, MA: Harvard University, 2013. – 112 p.
138. Weigel M., Heikkinen K. Developing minds with digital media: Habits of Mind in the YouTube era / M. Weigel, K. Heikkinen // *The Developing Minds with Digital Media Project. GoodWork Project Report Series*. – 2007. – № 51. – 76 p.
139. Wenger D. M., Erber R., Raymond P. Transactive memory in close relationships / D.M. Wenger, R. Erber, P. Raymond // *Journal of Personality and Social Psychology*. – 1991. – Vol. 61. – № 6. – 923-929 pp.

