

ОТ «ВОЗМОЖНЫХ МИРОВ» СЕТЕЙ К НООСФЕРЕ

В.О. Саяпин

Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина

Рецензент В.Е. Подольский

Ключевые слова и фразы: виртуальная реальность; информационное пространство; компьютерные системы; самоорганизация процесса; электронные издания.

Аннотация: Рассматривается вопрос создания нового информационного поля, особенностью которого является огромная скорость распространения информации. Благодаря глобальной компьютеризации стало возможным образование «информосферы» – мира сотворенной человеком виртуальной реальности.

Понятие «возможных миров» имеет значительную историю. Это и миры художественных произведений, это и «внутренний духовный мир» каждого человека. В естественно-научной традиции известны «возможные миры», как один из вариантов интерпретаций квантовой механики, связанного с выбором из набора возможностей конкретного состояния частицы при выполнении измерения. В логике получило развитие направление, описывающее логические возможные миры и т.д.

Все вышеперечисленные понятия возможных миров представляют собой различного рода описания реальности, будь то отражение внешнего мира в ментальных структурах индивидуального сознания или проявление форм общественного сознания. Впервые возможные миры приобретают статус виртуальной реальности в конце XX века с созданием компьютерных систем, в которых шлемы и костюмы виртуальной реальности реализуют взаимосоответствие между органами чувств человека и конструктами программного обеспечения, «идеальными» структурами, созданными фантазией программиста, которые благодаря успехам информационных технологий «онтологизируются».

На границе второго тысячелетия люди создают новую среду, информационное пространство. Специфичность информационного пространства по сравнению с естественной природной средой связано, прежде всего, с тем, что новая информационная среда создается человеком. Впервые «об-

В.О. Саяпин – аспирант ТГУ им. Г.Р. Державина.

разы ментального пространства» «физически» отделяются от материального субстрата, которым является мозг человека, обретая новый материальный носитель в форме элементной базы различных компьютерных сетей Интернет.

Необходимо отметить, что сеть сама по себе представляет собой довольно своеобразное образование. Как отмечает С. Дацюк: «Любая компьютерная сеть является виртуальной с точки зрения работы с пространством охвата своих пользователей» [2]. Не существует жестко заданной формы сети, жестких связей, определяющих ее структуру. В любой момент времени сеть принимает ту или иную конфигурацию, структуру (форму которой вообще определить невозможно, так как она изменчива и существует только на момент тех или иных соединений).

Кроме того, Интернет является открытой самоорганизующейся системой. Некоторые исследователи отмечают, что центральным понятием для объяснения процессов, происходящих в сети, может быть понятие самоорганизации коммуникативного процесса. Причем самоорганизация понимается как «сложноорганизованная структура согласованности коммуникаций, когерентного взаимодействия, не являющегося следствием какого-то смыслового, целеполагающего управленческого воздействия» [1]. Таким образом, принципиальное отличие виртуальных (возможных) реальностей сетей, Интернет в том, что они никем и ничем не создаются и не управляются, но являются открытыми коммуникативными системами.

Спецификой нового информационного пространства является так же и то, что виртуальные образы, «создания» (или «творения»), программы, существуют в сети относительно независимо от человека.

В отличие от печатной продукции электронные издания обладают способностью самоорганизации за счет специальных программ, называемых интеллектуальными агентами, которые способны автоматически осуществлять поиск информации и, что более важно, генерацию связных текстов из найденных информационных массивов. Специфика новой информационной среды позволяет создавать гипертекстовую структуру представления информации. Гипертексты, усиленные интеллектуальными агентами, при наличии делокализации глобальной сети позволяют реализовать активный процесс чтения текста, когда читатель выбирает нужную информацию и встраивает в нее свои тексты, заметки, соображения, оставляя получившийся гипертекст «открытым», доступным для прочтения и дополнения другим пользователям.

В настоящее время компьютерные сети представляют собой глобальную всемирную структуру. «К 1998 году Интернет выглядит воистину глобальной средой, – отмечает Debra L. Spar, – ее связи незаметно пересекают границы, связывают граждан и рынки новыми интригующими путями и разрушают привычные понятия национальных границ. Продолжая тенденцию, ставшую возможной благодаря телефонам, факсам и спутниковым тарелкам, Интернет обещает предоставлять информацию во все уголки земного шара. Достаточно дешево, без особых технических сложностей Интернет обещает предоставлять пользователям любую информацию, которую они могут найти и связывать поставщиков информации с

потенциальными потребителями с такой скоростью и легкостью, которую они не могли раньше представить. С течением времени сеть угрожает также уничтожить многие привычные аспекты бизнеса, общества и государства» [3]. Антиглобалисты всего мира, ведущие борьбу против процессов государственного и политического объединения, упускают из виду уже свершившийся факт: социальная, межнациональная, экономическая глобализация реально существует и определяется функционированием всемирной сети Интернет.

Главным итогом формирования единой компьютерной системы стало создание нового информационного поля, особенностью которого является огромная скорость распространения информации. Родственные информационные системы, например система средств массовой информации (телевидение, газеты, радио), стали настолько зависимы от единой компьютерной системы, что практически срослись с ней. В результате появляется развитая глобальная информосфера «киберпространства», которое к настоящему времени рассматривается как пространство виртуальных (возможных) миров.

Создание виртуальных (возможных) миров всегда было одним из направлений человеческой деятельности, современные представления классифицируют в качестве виртуальных мир литературы, мораль и другие интеллектуальные построения. Таким образом, компьютерная виртуальная реальность оказывается таким же творением человечества, как, например, литературная виртуальность. Однако в отличие от последней ее творение опосредовано самым сложнейшим из всех, созданных человечеством инструментов – информосферой, поэтому она такая действенная и «яркая».

Можно сказать, что совместное когерентное действие всех элементов информосферы, формой, которой является всемирные компьютерные сети, порождает единое глобальное информационное пространство, локализованное в ноосфере.

Термин ноосфера (обозначающий сферу разума) возник в результате коммуникации (во многом «виртуальной», трудно поддающейся современной реконструкции) таких выдающихся ученых как Пьер Тейяр де Шарден, Эдуард Леруа и Владимир Иванович Вернадский. Впервые само понятие было введено Э. Леруа в 1927 году и затем творчески развито академиком В.И. Вернадским.

Локализация пространства компьютерной виртуальной реальности в ноосфере очевидна и связана с тем фактом, что информосфера есть продукт ментальной деятельности разумного человеческого сообщества.

Образование «информосферы», мира сотворенной человеком виртуальной реальности, стало возможным во многом благодаря глобальной компьютеризации. В настоящее время область информосферы, благодаря повсеместному распространению компьютеров, практически совпадает с ноосферой, она существует в тех местах, куда распространилась всемирная компьютерная сеть.

Виртуальная реальность, информосфера – не просто новый универсальный феномен, а целый «рукотворный» мир, создаваемый для нужд человечества и первоначально по «образу и подобию» реального мира, но

уже теряющий это подобие и, благодаря существованию обратной связи, уже сейчас оказывающей на реальный мир существенное воздействие. В результате появления информосферы вся система коммуникативных действий и отношений, а также ресурсы, накапливаемые в результате всеобщей человеческой деятельности, обвязываются в единую глобальную структуру. Создание информосферы заканчивает процесс опредмечивания коммуникаций и превращения их в события, которые не исчезают в необратимом времени, а напротив – сохраняются в едином информационном поле, в пределах которого они существуют одновременно в сети во множестве саморазвивающихся вариантов, версий, интерпретаций. Виртуальный (возможный) мир не только не уступает актуальному по своей глубине, по масштабам доступа к целостной информации, по возможностям коммуникаций, по созданию образов и произведений искусства, в том числе, и многомерных, по возможностям эксперимента, по включенности любого человека в происходящие события, но и превосходит последний.

Только теперь, с созданием информосферы создаются реальные возможности организации работы междисциплинарных мультидисциплинарных научных коллективов. Ряд исследователей даже склонны обсуждать далеко идущие прогнозы, связанные с представлением Интернет в виде формирующегося «супермозга». Рациональным основанием этой гипотезы служить то, что впервые искусственно создана коммуникационная сеть, соединяющая конечных пользователей – живых людей, наделенных индивидуальным сознанием. Естественно напрашивающаяся аналогия с нейронными сетями мозга, соединяющая живые клетки-нейроны, еще более усиливается, если сравнить количество клеток мозга (около 10 миллиардов) с населением Земли (5 миллиардов). Если каждый житель планеты получит в свое распоряжение «выход в Интернет», то по порядку величины число пользователей электронной сети будет сравнимо с количеством клеток мозга среднего человека. Однако наличие информосферы – это лишь одно из необходимых условий роста научного знания. Необходимо разработка ноосферных этических принципов, дающих основу для гомеостаза человеческого общества, обеспечивающей систему планетарной безопасности, с учетом децентрализованного характера связей. Таким образом, мы присутствуем при «становлении ноосферы», в полном соответствии с идеями академика В.И. Вернадского.

Список литературы

1 Аршинов, В.И. Методология сетевого мышления: феномен самоорганизации / В.И. Аршинов, Ю.Д. Данилов, В.В. Тарасенко // Онтология и эпистемология синергетики. – М., 1997. – С. 107.

2 Дацюк С. Ноу-Хау виртуальных технологий. URL: http://www.win.zhurnal.ru/5/vir_tech.htm

3 Global Public Goods. International Cooperation in the 21st Century. Ed. By Kaul I., Grunberg I., Stern M.A., New York. Oxford. Oxford University Press. 1999. – P. 345.

From “Possible Worlds” of Nets to Noosphere

V.O. Sayapin

Tambov State Technical University after G.R. Derzhavin

Key words and phrases: virtual reality; information space; computer systems; self-organization of the process; electronic tasks.

Abstract: The paper deals with the matter of creating a new information field the characteristic of which is high speed of information spread. Due to global computerization the creation of “infor-mosphere”, i.e. the manmade virtual reality, has become possible.

© В.О. Саяпин, 2005