

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Пятигорский государственный университет»

**Философские проблемы  
информационных технологий  
и киберпространства**

Сетевой научный журнал

**№ 2 (22) 2022**

**ISSN 2305-3763**

*<https://cyberspace.pgu.ru>*

# ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ информационных технологий и киберпространства

№ 2 (22) 2022

ISSN 2305-3763

Свидетельство о регистрации  
средства массовой информации  
Эл. № ФС77-50786

<https://cyberspace.pgu.ru>

Сетевой журнал «Философские проблемы информационных технологий и киберпространства» является электронным научным изданием, официально зарегистрированным в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Свидетельство о регистрации средств массовой информации ЭЛ № ФС77-50786).

Журнал руководствуется политикой свободного доступа (Open Access) на основании Лицензии Creative Commons «Attribution-NoDerivs» («Атрибуция – без производных произведений») CC BY-ND.

Учредитель журнала – ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет».

Издание включено в Российский индекс научного цитирования (РИНЦ) и представлено в Научной Электронной Библиотеке в открытом доступе, на открытой платформе научной электронной библиотеки Cyberleninka.ru и электронной библиотечной системе IPRBooks.

Журнал индексируется в международных базах данных: Ulrich's Periodicals Directory European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS), EBSCO Host, CrossRef (DOI), Social Science Open Access Repository (SSOAR) UlrichsWeb, EBSCOhost, а также в репозиториях CrossRef. Опубликованным статьям присваивается уникальный идентификатор DOI.

Первые издания увидели свет в 2010 г. в качестве сборников научных статей, выпущенных по итогам Международной конференции «Философские проблемы информационных технологий и киберпространства», регулярно проводимой на базе ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет».

© ФГБОУ ВО «ПГУ», 2022  
© Коллектив авторов, 2022

В статусе научного журнала издается с 2012 г.

## **Содержание**

**Измайлова Е.В., Алексеев Д.А., Свечникова В.В.,  
Сорокина А.В.**

Метод выявления «троллей» в сетевых сообществах ..... 4

**Гримов О.А.**

Паттерны пользовательской активности в медиаэкосистеме:  
результаты социологического анализа ..... 18

**Каспарян К.В., Рутковская М.В., Линец А.С.**

Эволюция отображения высоких технологий и социальных  
сетей во вселенной «Терминатора» в 1984-2022 гг. ..... 33

**Гаврикова Н.В., Моисеенко Д.Е., Лобатюк В.В.**

Технические доказательства сверхъестественного  
(от фотодоказательств до современных фейков) ..... 53

**Труфанова Е.О.**

Человек в плена цифрового кокона:  
социокультурная идентичность в эпоху цифровизации ..... 69

УДК 316.47+130.2+004.92  
DOI 10.17726/phillT.2022.2.1



## Метод выявления «троллей» в сетевых сообществах

**Измайлова Елена Владимировна,**

кандидат технических наук, доцент,

кафедра автоматизации технологических процессов,

Березниковский филиал Пермского научно-исследовательского  
политехнического университета,

г. Березники, Россия

*loko87@inbox.ru*

**Алексеев Данила Алексеевич,**

студент,

кафедра автоматизации технологических процессов,

Березниковский филиал Пермского научно-исследовательского  
политехнического университета,

г. Березники, Россия

*kirazok233@gmail.com*

**Свечникова Валерия Владимировна,**

студентка,

кафедра автоматизации технологических процессов,

Березниковский филиал Пермского научно-исследовательского  
политехнического университета,

г. Березники, Россия

*svecha2@gmail.com*

**Сорокина Анастасия Викторовна,**

студентка,

кафедра автоматизации технологических процессов,

Березниковский филиал Пермского научно-исследовательского  
политехнического университета,

г. Березники, Россия

*egotiw@gmail.com*

**Аннотация.** В статье исследована проблема распознавания пользователей социальных сетей, чатов и прочих виртуальных пространств,

занимающихся провокацией других пользователей, разжиганием конфликтов между участниками различных онлайн-сообществ. Авторы дают краткую характеристику понятия троллинга. Показана актуальность решения проблемы троллинга в социальных сообществах сети Интернет в связи с широким распространением агрессивного провокационного поведения отдельных пользователей в виртуальном пространстве, а также влиянием такого поведения на психику и общее состояние человека. Для обработки экспертных наблюдений, оценок или измерений применяется теория функций убеждений. Предлагаемый подход включает использование данной теории в совокупности с вводом величины, которая определяет конфликт между двумя сочетающимися функциями убеждений. Целью работы является тестирование нового подхода для вычисления потенциальных троллей с помощью метода, основанного на мере конфликта функций убеждений между различными сообщениями ветви обсуждения в сообществах вопросов-ответов. Сделан вывод о возможности оценки конфликтности пользователя с помощью параметра, называемого мерой конфликта его сообщений по отношению к сообщениям всех остальных пользователей. Для упрощения процесса вычислений применен алгоритм кластеризации k-means.

**Ключевые слова:** тролли; Интернет; алгоритм k-means; мера конфликта.

## Method for identifying trolls in online communities

**Izmaylova Elena Vladimirovna,**

*PhD in Engineering, associate Professor,*

*Department of automation of technological processes,*

*Berezniki Branch of Perm Research Polytechnic University,*

*Berezniki, Russia*

*loko87@inbox.ru*

**Alekseev Danila Alekseevich,**

*Student,*

*Department of automation of technological processes,*

*Berezniki Branch of Perm Research Polytechnic University,*

*Berezniki, Russia*

*kirazok233@gmail.com*

**Svechnikova Valeria Vladimirovna,**

*Student,*

*Department of automation of technological processes,  
Berezniki Branch of Perm Research Polytechnic University,  
Berezniki, Russia*

*svecha2@gmail.com*

**Sorokina Anastasia Viktorovna,**

*Student,*

*Department of automation of technological processes,  
Berezniki Branch of Perm Research Polytechnic University,  
Berezniki, Russia*

*egotiw@gmail.com*

**Abstract.** In the article the problem of recognizing users of social networks, chats and other virtual spaces that are provoked by other users, inciting conflicts between participants of various online communities is investigated. In this work the authors give a brief description of the trolling concept. The relevance of solving the problem of trolling in the social communities of the Internet is shown in connection with the widespread aggressive provocative behavior of individual users in the virtual space, as well as the influence of such behavior on the psyche and general condition of a person. The paper uses the theory of trust functions to process expert observations, estimates or measurements. The proposed approach involves the use of this theory in conjunction with the input of a value that determines the conflict between two combined trust functions. The goal of the work is to test a new approach for calculating potential trolls using a method based on the degree of conflict of trust functions between different messages of the discussion branch in question-answer communities. It is concluded that the possibility of assessing the user's conflict with the help of a parameter called the measure of the conflict of his messages in relation to the messages of all other users. To simplify the calculation process, the k-means clustering algorithm is applied.

**Keywords:** trolls; Internet; k-means algorithm; conflict measure.

## **Введение**

Интернет – глобальная сеть компьютерных ресурсов с коллективным доступом на основе использования единой обычной схемы адресации, предназначенная для сбережения и передачи данных.

По данным [1] на 2021 год, Интернетом пользовалось 4,66 миллиардов человек – это 60% населения Земли. Без Интернета трудно представить современную жизнь. При помощи Всемирной сети мы заказываем еду, одежду, вещи, покупаем машины, недвижимость, получаем знания со всего мира и т.д. В России важным сайтом является Портал государственных услуг, который обеспечивает гражданам доступ к данным о государственных и муниципальных услугах на территории Российской Федерации [2]. Можно выделить **самые популярные услуги, полученные с помощью сайта госуслуг, с начала пандемии и до конца 2020 года [3]:**

- 10 284 471 обращений граждан по запросу «Информирование зарегистрированных лиц о состоянии их индивидуальных лицевых счетов в системе обязательного пенсионного страхования»;
- 9 378 175 обращений граждан по запросу «Запись в детский сад»;
- 8 037 994 обращений граждан по запросу «Регистрация автомототранспортных средств и прицепов к ним»;
- 6 858 238 обращений граждан по запросу «Единая запись на прием в подразделения МВД РФ»;
- 6 306 866 обращений граждан по запросу «Информирование граждан о предоставлении государственной социальной помощи в виде набора социальных услуг»;
- 5 006 789 обращений граждан по запросу «Назначение и осуществление ежемесячной денежной выплаты на ребенка в возрасте от трех до семи лет включительно»;
- 3 790 752 обращений граждан по запросу «Регистрационный учет граждан Российской Федерации по месту пребывания и по месту жительства в пределах Российской Федерации»;
- 3 660 605 обращений граждан по запросу «Проведение экзаменов на право управления транспортными средствами и выдача водительских удостоверений»;
- 3 448 323 обращений граждан по запросу «Получение пособия по безработице и постановка на учет в центре занятости»;
- 2 965 713 обращений граждан по запросу «Выдача справок о наличии (отсутствии) судимости и (или) факта уголовного преследования либо о прекращении уголовного преследования».

Пользоваться сервисом Госуслуг можно, находясь дома и никуда не выходя, что крайне актуально в условиях пандемии. Кроме справочно-информационных порталов, существуют

интернет-сервисы, при помощи которых мы можем обмениваться информацией с другими людьми [4], в частности большую популярность приобрели социальные сети. Социальные сети позволяют обеспечить удаленные коммуникации, заводить новые знакомства, получать доступ к новостям и т.д. Рейтинг популярных социальных сетей в России [5] приведен в таблице 1.

**Таблица 1**  
**Рейтинг социальных сетей в России за 2021 год**

Название	Количество активных пользователей за 2021 год (в миллионах)
Facebook	83,2
YouTube	78,7
WhatsApp	74,6
ВКонтакте	70,3
Instagram	59
Одноклассники	40,3
TikTok	38

Однако развитие сетевых сообществ и увеличение их популярности привело к возникновению интернет-троллинга [6].

Троллинг – тип речевого поведения, в том числе и в социальных сетях. Выделяют следующие виды троллинга в Интернете [7]:

- обычная провокация;
- преднамеренная провокация;
- целенаправленная провокация;
- троллинг по заказу.

Предпосылкой распространения троллинга выступает резкий рост числа публикаций в СМИ, задача которых – не сообщать людям новости об окружающем мире, а продолжать коммуникацию. Действительно, в огромном количестве сообщений речь идет не о том, что, где, когда и как произошло, целью такого потока сообщений является не аргументировать аудитории новости об окружающем мире, а продолжать коммуникацию в негативном ключе. По мнению автора [8], это вид виртуальной коммуникации с нарушением этикета сетевого взаимодействия, выражаяющейся

в проявлении различных форм агрессивного и оскорбительного поведения. Троллинг используется не только персонифицированными участниками, заинтересованными в большей узнаваемости, публичности или же эпатаже, но также аккаунтами анонимного взаимодействия с пользователями, осуществляемого без возможности идентификации с реальным субъектом виртуальной коммуникации. В настоящее время интернет-сообщество представить без троллинга очень сложно, данная проблема является объектом оживленных дискуссий по причине неоднозначности, мирового распространения и популярности среди пользователей Сети.

С точки зрения социологии, данная проблема рассмотрена также в [9], где описано, что троллинг может воздействовать на общее моральное состояние, вплоть до проблем с психикой. Эта тема притягивает к себе особенное внимание психологов и общественности из-за отрицательного воздействия на будущее поколение. В последнее время троллинг окончательно адаптировался в обществе и в сети Интернет, из-за чего перешел в уровень «нормы». Наверное, всякий человек хотя бы раз в жизни встречался с троллингом в Сети, поэтому задача обнаружения интернет-троллей является актуальной и практически значимой. Решение данной задачи позволит определять, что человек применяет социальные сети ради оскорблений и враждебного поведения в Сети, которое является речевой агрессией [10], а также избегать общения с подобными собеседниками. Для решения поставленной задачи рассмотрим троллей в Q&A-пространстве и узнаем, какими качествами они обычно обладают, а также обсудим, как их можно вычислить.

**Цель работы** – протестировать новый подход для вычисления потенциальных «троллей», используя метод, основанный на мере конфликта функций убеждений между различными сообщениями ветви обсуждения в сообществах вопросов-ответов Q&AC [11]. Действующими лицами являются пользователи Q&AC. В простейшем приближении их можно распределить на «экспертов», «читателей» и «троллей». Эксперты – это пользователи, которые обладают навыками или знаниями в различных областях. Читатели – это пользователи, которые хотят получить достоверную информацию. Тролли – это лица, которые пытаются нарушить порядок сообщества.

## Материалы и методы исследования

Некоторые исследователи уже пробовали изучить источники информации в разных сообществах. В одних [12] предлагаются модели оценивания авторитета пользователей. Они основаны на объеме лучших ответов пользователей. В других [13] авторы основываются на выборе вопросов, предпочтаемых пользователем для ответа. Эксперты всегда отвечают на вопросы, в которых больше всего компетентны. Есть авторы, которые предлагают более глубокие структуры, основанные на поведенческих и когнитивных условиях пользователей, для оценки не только точности, но и опыта пользователей, дающих информацию [14].

В данной статье авторы предлагают использовать теорию функций убеждения, учитывая большие объемы данных в различных интернет-сообществах, а также высокую вероятность неточности или неопределенности как источника информации, так и самих данных. Этот метод направлен на обнаружение троллей в сообществах вопросов-ответов с использованием функций убеждений.

## Результаты исследования и их обсуждение

При работе с различной информацией, которую поставляют пользователи сети Интернет, можно заметить три уровня неопределенности:

- первый – основывается на интеграции и экстракции неопределенности;
- второй – связан с информационными источниками неопределенности;
- третий – основан на самой сущности информации.

В данном случае важен анализ источников неопределенности, так как в Сети пользователь сталкивается с источником информации, в точности которого он не может быть уверен.

Одним из математических инструментов для обработки экспериментных наблюдений, оценок или измерений является теория функций убеждений [15]. (Теория функций убеждений использует объекты, которые называются «функциями убеждений». Чаще всего их основная цель – моделирование степени доверия субъекта к чему-либо.) Предлагаемый подход включает использование данной теории в совокупности с вводом величины, которая определя-

ет конфликт между двумя сочетающимися функциями убеждений. Одним из главных предположений является то, что «тролли» интегрируются исключительно в очень активные и популярные обсуждения.

Исследователи предполагают следующие характеристики «троллей»: агрессивность, намеренное нарушение правил и ложь [16]. В [17] уточняются поведенческие характеристики тролля. Тролли описаны как люди, страдающие садизмом, психопатией и макиавеллизмом. Для них «троллинг» – это обманчивый, разрушительный способ поведения в социальных сетях.

Функция убеждения должна учитывать все возможные события, в отношении которых источник может описать убеждение. Основываясь на этом, мы можем определить рамки идентификации сообщения на форуме.

Под рамками идентификации сообщения понимается конечный набор непересекающихся элементов  $\Omega$ , где  $\Omega = \{\omega_1, \dots, \omega_n\}$ . Эта теория позволяет получить результат на множестве гипотез, а не только на одной из них в отличие от теории вероятностей.

Таким образом, мы можем изобразить невежество, неточность... В данной работе авторы выделяли отличия между обычными пользователями и «троллями» вручную, исходя из характера их сообщений в различных интернет-сообществах. Все сообщения можно разделить на релевантные, выходящие за рамки обсуждаемой темы (off topic), спам (ненужные пользователю сообщения, «мусор»), флуд (малосодержательные сообщения, отвлеченные от основной темы обсуждения) или ненормативную лексику. Определим рамки идентификации сообщения на форуме:

$$\Omega_{msg} = \{\text{Off topic}, \text{Senseless}, 1, \dots, N\} \quad (1)$$

где – Off topic показывает, насколько ответ соответствует обсуждаемой теме, Senseless – определяет, насколько сообщение лишено смысла, [1..N] – номера сообщений.

Характер сообщения определяется в зависимости от опубликованного вопроса. Обнаружение неуместного сообщения – не гарантия того, что пользователь принадлежит к «троллям». Кроме того, предмет обсуждения может поменяться с течением времени. Практически требуется некоторый параметр, позволяющий оценить конфликтность пользователя с другими. Данный подход

предполагает измерение конфликта между сообщениями каждого пользователя, поэтому в качестве меры конфликта для функций убеждений для каждого пользовательского интерфейса будем измерять:

- $Conf_{msg/u}$  – мера конфликта между  $k$ -м сообщением пользователя  $U_i$  и сообщениями, написанными до этого сообщения любым другим пользователем  $U$ :

$$Conf_{msg/u}(m_k(U_i), m(U)) = \frac{1}{NP_j} \sum_{s=1}^{NP_j} Conf(m_k(U_i), m_s(U_j)), (i \neq j) \quad (2)$$

где  $U$  – пользователь,  $N$  – количество пользователей,  $NP$  – количество всех предыдущих сообщений,  $NP_j$  – количество предыдущих сообщений пользователя  $U_i$ ,  $N_j$  – количество всех сообщений пользователя  $U_i$ ,  $N_j$  – количество всех сообщений пользователя  $U_j$ ,  $m_k$  –  $k$  сообщений пользователя  $U_i$ ,  $m_s$  –  $s$  сообщений пользователя  $U_j$ ,  $Conf$  – содержит суммарную величину конфликта каждого пользователя;

- $Conf_{msg}$  – мера конфликта между  $k$ -м сообщением пользователя  $U_i$  и всеми сообщениями, написанными до него всеми другими пользователями  $U$ , на основе средневзвешенного значения. В эту величину входит количество сообщений, написанных любым пользователем:

$$Conf_{msg}(m_k(U_i), m(U)) = \sum_{j=1}^N \frac{NP_j}{NP} Conf_{msg/u}(m_k(U_i), m(U_j)) \quad (3)$$

- $Conf_{user}$  – общая мера конфликта пользователя  $U_i$ :

$$Conf_{user} = \frac{1}{N_i} \sum_{k=1}^{N_i} Conf_{msg}(m_k(U_i), m(U)) \quad (4)$$

Значение общего конфликта пользователя  $Conf_{user}$  может быть завышено, если этот пользователь вступает в бесконечные дебаты с троллем. В данном случае этот пользователь-жертва, в свою очередь, становится троллем, поэтому модераторы должны контролировать поведение пользователей во время обсуждения.

Следующим шагом необходимо разделить пользователей по степени конфликтности на две группы. Процесс можно упростить с помощью алгоритма  $k$ -means [18].

Алгоритм *k-means* – это простой алгоритм кластеризации, позволяющий разбить набор данных на заданное пользователем число кластеров  $k$  [19]. В данном случае число кластеров составляет  $k=2$ .

В результате работы данного алгоритма общий набор пользователей разбьется на добропорядочных пользователей с низкой мерой конфликтности и на потенциальных «троллей» с высокой мерой конфликтности.

Для примера возьмем одну ветвь обсуждения, которая содержит 67 сообщений, отправленных двадцатью пользователями:

- 1) пользователь  $U_1$  отправил два релевантных сообщения;
- 2) пользователь  $U_2$  отправил восемь оффтопом и пять спорных сообщений на ответы других пользователей;
- 3) пользователь  $U_3$  отправил три релевантных сообщения;
- 4) пользователь  $U_4$  опубликовал одно сообщение оффтопом другому пользователю;
- 5) пользователь  $U_5$  опубликовал два спорных сообщения, ответив пользователю  $U_2$ ;
- 6) пользователь  $U_6$  отправил два релевантных сообщения и одно оффтопом пользователю  $U_5$ ;
- 7) пользователь  $U_7$  опубликовал четыре релевантных сообщения;
- 8) пользователь  $U_8$  опубликовал десять сообщений: шесть релевантных и четыре спорных – пользователю  $U_2$ ;
- 9) пользователь  $U_9$  опубликовал одно спорное сообщение;
- 10) пользователь  $U_{10}$  отправил три релевантных сообщения;
- 11) пользователь  $U_{11}$  отправил девять спорных сообщений;
- 12) пользователь  $U_{12}$  отправил семь релевантных сообщений;
- 13) пользователь  $U_{13}$  отправил одно сообщение оффтопом;
- 14) пользователь  $U_{14}$  опубликовал четыре релевантных сообщения;
- 15) пользователь  $U_{15}$  отправил одно сообщение оффтопом;
- 16) пользователь  $U_{16}$  оставил одно релевантное сообщение;
- 17) пользователь  $U_{17}$  оставил одно сообщение оффтопом;
- 18) пользователь  $U_{18}$  оставил одно сообщение оффтопом;
- 19) пользователь  $U_{19}$  отправил два релевантных сообщения;
- 20) пользователь  $U_{20}$  отправил одно релевантное сообщение.

Выражаем общую меру конфликта для каждого пользователя через уравнение (4), результаты представлены на рисунке 1.



**Рисунок 1. Общая мера конфликта каждого пользователя**

Общая мера конфликта пользователя  $U_{11}$  больше относительно  $U_2, U_8, U_9$ , потому что первый публиковал сообщения после оффтоповых сообщений других пользователей. В таком случае ситуация показала большую меру конфликта.

Применим алгоритм  $k$ -means, который разделяет пользователей на две группы, приведенные в таблице 2.

**Таблица 2**  
**Группы пользователей**

Категория пользователя	Код пользователя
«Тролли»	$U_2, U_9, U_{11}$
Обычные пользователи	$U_1, U_3, U_4, U_5, U_6, U_7, U_8, U_{10}, U_{12}, U_{13}, U_{14}, U_{15}, U_{16}, U_{17}, U_{18}, U_{19}, U_{20}$

Однако пользователь  $U_8$  не является «троллем», так как он публиковал еще и релевантные сообщения.

## Заключение

Троллинг в сети – деструктивное явление, которое приводит к усложнению получения информации пользователями. Существу-

ют рейтинговые системы саморегуляции [20], однако даже они не обходятся без модерации. В данной статье предложен подход, позволяющий точнее определить особенность пользователя благодаря характеру опубликованных сообщений. Он основан на мере конфликта в теории функций убеждения, применяемой между сообщениями разных пользователей сообщества. Прежде всего, этот метод направлен на анализ сообщений относительно опубликованного вопроса или темы. Но обнаружения нерелевантного сообщения недостаточно, чтобы судить, является ли этот пользователь троллем. Таким образом, не только содержание сообщений характеризует троллей, но и их поведение. Затем, используя результаты этого анализа, измерили конфликт между различными пользователями. После вычисления конфликта каждого пользователя был применен алгоритм *k-means*, чтобы отличить троллей от других пользователей. Для этого разделили пользователей в соответствии с их мерой конфликта на два кластера. Этот метод был протестирован на смоделированных данных, чтобы проверить его осуществимость.

### *Литература*

1. *Бастрикова А.А., Булгакова М.В. Роль интернета в современной жизни // Вестник совета молодых ученых и специалистов Челябинской области.* – 2015. – № 3. – С. 74-76. (*Bastrikova A. A., Bulgakova M. V. The role of the Internet in modern life // Vestnik soveta molodyh uchyonyh i specialistov CHelyabinskoy oblasti.* – 2015. – № 3. – Р. 74-76.)
2. *Иванько А.Ф., Иванько М.А., Сорокина В.А. Портал государственных услуг: насколько эффективна помощь гражданскому обществу? // Инновационная наука.* – 2017. – № 1-2. – С. 73-77. (*Ivan'ko A. F., Ivan'ko M. A., Sorokina V. A. Public Services Portal: How effective is assistance to civil society? // Innovacionnaya nauka.* – 2017. – № 1-2. – Р. 73-77.)
3. *10 самых популярных запросов на портале Госуслуг за 2020 год.* URL: <https://siktivkar.bezformata.com/listnews/populyarnih-zaprosov-na-portale-gosuslug/90613041/> (дата обращения: 01.06.2022). (*The ten most popular requests on the Public Services portal for 2020.* URL: <https://siktivkar.bezformata.com/listnews/populyarnih-zaprosov-na-portale-gosuslug/90613041/> (accessed: 01.06.2022).)
4. *Ермолова Е.О., Тютюникова Н.В. Значение сетевой коммуникации и виртуального интернет-пространства в жизни человека и развитии личности // Смальта.* – 2019. – № 2. – С. 16-24. (*Ermolova E. O., Tytyunikova N. V. The importance of network communication and virtual Internet space in human life and personal development // Smal'ta.* – 2019. – № 2. – Р. 16-24.)

5. *Самые популярные соцсети в России в 2021 году.* URL: <https://spark.ru/user/133946/blog/80389/samie-populyarnie-sotsseti-v-rossii-v-2021-godu> (дата обращения: 01.06.2022). (*The most popular social networks in Russia in 2021.* URL: <https://spark.ru/user/133946/blog/80389/samie-populyarnie-sotsseti-v-rossii-v-2021-godu> (accessed: 01.06.2022).)
6. *Лучинкина А.И. Троллинг в интернет-пространстве как результат девиантной интернет-социализации* // Научный результат. Педагогика и психология образования. – 2018. – № 2. – С. 68-76. (*Luchinkina A. I. Trolling in the Internet space as a result of deviant Internet socialization* // Nauchnyj rezul'tat. Pedagogika i psihologiya obrazovaniya. – 2018. – № 2. – P. 68-76.)
7. *Что такое «троллинг» и как с этим бороться!* URL: <https://dm-imc.edumsko.ru/associations/obzh/post/1367202> (дата обращения: 01.06.2022). (*What is «trolling» and how to deal with it!* URL: <https://dm-imc.edumsko.ru/associations/obzh/post/1367202> (accessed: 01.06.2022).)
8. *Агуриева Ю.А. Кто такие «Интернет-тролли»?* // Знак: Проблемное поле медиаобразования. – 2017. – № 1 (23). – С. 181-185. (*Agureeva Yu. A. Who are «Internet trolls»?* // Znak: Problemnoe pole mediaobrazovaniya. – 2017. – № 1 (23). – P. 181-185.)
9. *Акулич М.М. Интернет-троллинг: понятие, содержание и формы* // Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – № 8. – С. 47-54. (*Akulich M. M. Internet trolling: concept, content and forms* // Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2012. – № 8. – P. 47-54.)
10. *Воронцова Т.А. Троллинг и флейминг: Речевая агрессия в интернет-коммуникации* // Вестник удмуртского университета. Серия история и филология. – 2016. – № 2. – С. 109-116. (*Voroncova T. A. Trolling and flaming: Speech aggression in Internet communication* // Vestnik udmurtskogo universiteta. Seriya istoriya i filologiya. – 2016. – № 2. – P. 109-116.)
11. *Метод выявления «троллей» в сетевых сообществах на примере Q&AC.* URL: <https://habr.com/ru/post/284052/> (дата обращения: 01.06.2022). (*The method of identifying «trolls» in online communities on the example of Q&AC.* URL: <https://habr.com/ru/post/284052/> (accessed: 01.06.2022).)
12. *Smets P., Kennes R. The Transferable Belief Model* // Artificial Intelligence. – 1994. – Vol. 66. – P. 191-234.
13. *Cambria E., Chandra P., Sharma A., Hussain A. Do not feel the trolls* // Proceedings of the 9th International Semantic Web Conference, 2010. URL: <http://ceur-ws.org/Vol-664/paper1.pdf> (accessed: 01.06.2022).
14. *Ortega F., Jose A., Fermin L., Carlos G., Fernando E. Propagation of trust and distrust for the detection of trolls in a social network* // Computer Networks. – 2012. – Vol. 56. – P. 2884-2895.
15. *Martin A. About Conflict in the Theory of Belief Functions* // 2nd International Conference on Belief Functions, Advances in Soft

Computing. – 2012. – Vol. 164. – P. 161-168.

16. *Hardaker C.* Trolling is asynchronous computer-mediated communication: from user discussion to academic definitions // Journal of Politeness Research. – 2010. – № 6(2). – P. 215-242.

17. *Trolls Identification within an Uncertain Framework.* URL: <https://arxiv.org/abs/1501.05272> (accessed: 01.06.2022).

18. *Zatonskiy A. V.* Verification of Kolmogorov equation usability for reproduction and death processes // Bulletin of the South Ural State University. Series: Computer Technologies, Automatic Control, Radio Electronics. – 2019. – Vol. 19. – № 3. – P. 60-67.

19. *Мандель И.Д.* Кластерный анализ. – М.: МГУ им. Ломоносова, 1988. – 177 с. (*Mandel' I.D.* Cluster analysis. – M.: MGU im. Lomonosova, 1988. – 177 p.)

20. *Затонский А. В., Иванова Е. В.* Методы формализации самооценки на примере научно-исследовательской работы студентов // Информатизация образования и науки. – 2011. – № 3 (11). – С. 110-116. (*Zatonskij A. V., Ivanova E. V.* Methods of formalization of self-assessment on the example of students' research work // Informatizaciya obrazovaniya i nauki. – 2011. – № 3 (11). – P. 110-116.)

УДК 316. 776

DOI 10.17726/phillT.2022.2.2



## Паттерны пользовательской активности в медиа-экосистеме: результаты социологического анализа

**Гримов Олег Александрович,**

кандидат социологических наук,

доцент кафедры философии и социологии,

Юго-Западный государственный университет,

г. Курск, Россия

*grimoleg@yandex.ru*

**Аннотация.** Статья посвящена анализу содержательных характеристик функционирования паттернов пользовательской активности в медиаэкосистеме. Медиаэкосистема рассматривается автором как информационная среда обитания современного индивида, диалектически связывающая практики медиаактивности пользователей, а также институциональные условия их осуществления. К ключевым практикам пользовательской активности в медиаэкосистеме автор относит медиапотребление и медиапроизводство; при этом важным фактором реализации данных практик являются определенные паттерны и нормативы – артикулируемые в пространстве медиаэкосистемы поведенческие модели. Показано, что данные паттерны и нормативы могут быть локализованы в таких медиаисточниках, как новостные заметки в СМИ, художественные тексты и программные манифесты, тексты технологической регламентации (правила пользования, протоколы доступа и т.д.), общностное знание (этикет и т.д.) сетевого сообщества. На основе авторского социологического исследования, проведенного методом контент-анализа (N=300) различных типов медиаисточников в современной медиаэкосистеме, анализируются особенности актуальных паттернов и нормативов осуществления практик пользовательской активности в медиаэкосистеме. Автор показывает, как императивность декларируемых паттернов и нормативов проявляется в ряде характеристик, выступающих критериями анализа. В результате исследования установлено, что уровень императивности артикулируемых паттернов и нормативов определяется не только их непосредственной локализацией (типов медиаисточника, в котором они размещены), но и референтностью данных нормативов уникальному личностному опыту конкретных пользователей, а также их преобладающим практикам медиаактивности.

**Ключевые слова:** медиаэкосистема; Интернет; медиа; пользователи; паттерны; медиаактивность; императивность; легитимация.

## **The patterns of users' activity in the media ecosystem: the results of sociological analyses**

**Grimov Oleg Aleksandrovich,**

*Candidate of Sciences (Sociology),*

*Associate Professor of Department of Philosophy and Sociology,*

*Southwest State University,*

*Kursk, Russia*

*grimoleg@yandex.ru*

**Abstract.** The article concentrates on the analyses of the content characteristics of the users' activity patterns functioning in the media ecosystem. Media ecosystem is viewed by the author as information environment of a modern individual which dialectically connects the users' media activity practices as well as the institutional conditions of their realization. The author refers to such key practices of users' activity in the media ecosystem as media consumption and media production, notably an important factor of such practices realization are definite patterns and normals, which are the behavior models articulates in the media ecosystem environment. It is shown that these patterns and normals can be localized in such media sources as the news in mass media, fiction texts and program manifestations, technological regulations (exploitation rules, access procedures etc.), society knowledge (etiquette, etc.) of the network community. On the basis of the author's sociological research, carried out using the content analyses ( $N=300$ ) method (different types of media sources in the modern media ecosystem were studied), peculiarities of actual patterns and normals of users' activity in media ecosystem are analyzed. The author shows how the imperative character of the patterns and normals declared reveals in a number of characteristics that are the criteria of the analyses. As a result of the research it was found out that the level of imperativeness of articulated patterns and normals is defined not only by their immediate localization (the type of media source where they were placed) but also by the referentiality of these normals to the unique experience of the users and the prevailing types of media activity.

**Keywords:** media ecosystem; Internet; media; users; patterns; media activity; imperativeness; legitimization.

## Введение

Сложность устройства современной медиасреды актуализирует необходимость поиска адекватного языка описания и соответствующих измерительных оптик. Так, сетевая организация формируемой современными коммуникативными каналами социальной, культурной и информационной реальности определяет необходимость обращения исследовательского внимания к структуре медиасреды, которая все более приобретает свойства медиаэкосистемы. Именно данным термином мы будем пользоваться в дальнейшем по тексту статьи – как более полно охватывающим структурность и процессуальность взаимодействия медийного субъекта и окружающих его условий. Концепт медиаэкосистемы расширяет методологию исследования, дополняя ее естественнонаучными и инвайронментальными положениями. Основы медиаэкологического подхода были заложены Н. Постманом, М. Маклюэном [1; 2], которые актуализировали анализ влияния медийной системы, окружающей человека, на его деятельность. В данном контексте мы считаем также важным обращение к концепту «умвельт», введенному Я. ф. Икскюлем [3]. Медиаэкосистема является теоретически предельной генерализацией синтеза жизненного мира человека (*Lebenswelt*) и информационной среды его обитания (*Umwelt*). Вместе с тем медиаэкосистема – это и система институциональных условий осуществления интернет-пользователями тех или иных социально-коммуникативных практик. Таким образом, понятие медиаэкосистемы фиксирует диалектическое единство пользователя и окружающей его среды.

Различные аспекты влияния окружающей информационно-коммуникативной реальности, определяемой цифровыми и сетевыми технологиями, на жизнь современного индивида подробно раскрыты в современной социогуманитарной науке в общетеоретическом и прикладном аспектах [4-9].

Все осуществляемые индивидом практики в медиаэкосистеме могут быть охарактеризованы через категорию медиактивности. Мы рассматриваем ее как совокупность практик медиапотребления и медиапроизводства. Таким образом, актуальные кондиции медиаэкосистемы определяют практики потребления медиаконтента, а также его создания рядовыми пользователями. В этой связи следует обратить особое исследовательское внимание на тиражируе-

мые и артикулируемые в медиаэкосистеме паттерны и нормативы осуществления практик медиаактивности. Данные паттерны широко представлены в медийных текстах, структуре медиаэкосистемы и оказывают значительное влияние на пользователей. Формат подобных паттернов может быть самым разнообразным, равно как и непосредственные медиатексты, в которых такие паттерны содержатся. Общим для этих паттернов является их укорененность в форме знания, а также широкая тиражируемость в медиаэкосистеме. Результатом функционирования таких паттернов является общий вектор массового медиапотребления и медиапроизводства и формирование сетевых сообществ. Однако сама проблема существования и распространения подобных паттернов, как показывает анализ тематических источников, пока еще находится на периферии исследовательского внимания, которое более фокусируется на самих практиках медиапотребления, медиавторчества, чем на их идейном фундаменте [10-11]. Этим определяется актуальность изучения структурных и содержательных характеристик легитимации и функционирования паттернов пользовательской активности в медиаэкосистеме. На восполнение соответствующего пробела направлена настоящая статья.

**Цель работы** – рассмотреть особенности актуальных паттернов и нормативов осуществления практик пользовательской активности в медиаэкосистеме. Достижение цели связано с решением ряда исследовательских задач:

- 1) рассмотреть содержательные характеристики функционирования паттернов медиаактивности;
- 2) осуществить сравнительный анализ паттернов медиаактивности, представленных в разных типах медиатекстов;
- 3) оценить уровень императивности паттернов медиаактивности для пользователей в разных типах медиатекстов.

### **Материалы и методы исследования**

В работе нашли применение методы структурно-функционального анализа, индукции, дедукции, сравнения и идеализации. Системная методология способствует экстраполяции полученных результатов эмпирического социологического исследования на общую социально-философскую оценку знаниевых конструктов современной медиаэкосистемы, а также обеспечивает комплекс-

ность и непротиворечивость выдвигаемых гипотез и полученных выводов.

Теоретико-методологической базой настоящей работы послужили классические и современные труды, посвященные анализу легитимации и функционирования форм знания в социально-коммуникативном дискурсе (Ж.-Ф. Лиотар [12], Л. Болтански, Л. Тевено [13]). Методология прикладного исследования была ранее успешно апробирована нами в монографическом исследовании практик объективации, легитимации и воспроизведения знания в социальных сетях [14].

Эмпирической базой исследования являются данные авторского социологического исследования, проведенного методом контент-анализа ( $N=300$ ) различных типов медиаисточников в современной медиаэкосистеме. В исследовании применяются методы статистической обработки данных (анализ частотных распределений).

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Как нами было указано ранее, рассматриваемые паттерны медиаактивности функционируют в тех или иных медийных источниках в форме знания. Под типом знания здесь понимается общая форма продуцируемых и артикулируемых в конкретных источниках (или в частном случае – сетевых сообществах) социально-когнитивных конструктов, то есть преобладающий в данных медиаисточниках способ презентации паттернов и нормативов. Многообразие его форм определяется, в том числе, структурой сетевых сообществ и логикой их функционирования. Р.В. Кончаковский дает определение сетевого интернет-сообщества как «возникающей в пространстве Интернет взаимосвязи индивидов и/или социальных общностей, основанием которых выступает «общностное знание», т.е. знание, разделяемое большинством членов сообщества, содержащее представления о данном сообществе и обуславливающее его интеграцию» [15, с. 10]. При этом «общностное знание», как отмечает Р.В. Кончаковский, «...выступает как ценность для членов сообщества и служит средством его воспроизведения» [15, с. 11]. Очевидно, что анализируемые поведенческие паттерны и нормативы могут быть отнесены к формам общностного знания, которое в той или иной мере поддерживает

формируемое вокруг медийного источника сетевое сообщество. Соответствующее знание получает распространение внутри сообщества, воспроизводится определенной долей его участников и поэтому обладает свойством императивности в общем контексте сообщества. В результате происходит закрепление и воспроизведение тех или иных паттернов и нормативов медиаактивности интернет-пользователей.

Мы рассматриваем в данном контексте непосредственно наблюдаемые паттерны и нормативы практик пользовательской активности в медиаэкосистеме. Данные нормативы и паттерны представлены в виде текстовых материалов различной природы и характеризуются определенным уровнем императивности для пользователей, которая может быть различной по силе и направленности. Для анализа паттернов и нормативов медиаактивности нами был проведен контент-анализ текстовых медиаисточников, локализованных на различных интернет-ресурсах. Текстовый формат изучаемого материала способствует стандартизации рассматриваемого контента, а также репрезентативности исследования в виду широкого распространения данного (текстового) формата. Подобные текстовые императивы могут быть встроены в структуру самого сайта для регулирования конкретной деятельности внутри сетевого ресурса или могут являться совокупностью рекомендаций для осуществления деятельности в более широком спектре медиаресурсов, а также выступать наиболее общим регулятором практик медиаактивности в медиаэкосистеме в целом. На основе предварительного исследования нами был определен спектр наиболее актуальных и распространенных типов медиатекстов, обладающих значительной степенью императивности:

- новостные заметки в СМИ;
- художественные тексты и программные манифесты;
- тексты технологической регламентации (правила пользования, протоколы доступа и т.д.);
- общностное знание (этикет и т.д.) сетевого сообщества.

Единицей анализа в исследовании служат непосредственно наблюдаемые текстовые медиаисточники (статьи, заметки, своды правил и т.д.), содержащие паттерны и нормативы осуществления практик медиаактивности. Единицей счета служит соответствие медиаисточника критериям анализа, которые будут нами далее последовательно рассмотрены. В настоящем исследовании мы вы-

двигаем гипотезу, согласно которой степень императивности для индивида определенных паттернов и нормативов медиаактивности в значительной степени зависит от типа медиаисточника, в котором они локализованы, и может быть представлена (по возрастанию императивности) в следующем виде: 1) новостные заметки в СМИ; 2) художественные тексты и программные манифесты; 3) общностное знание (этикет и т.д.) сетевого сообщества; 4) тексты технологической регламентации (правила пользования, протоколы доступа и т.д.).

В процессе контент-анализа были равномерно изучены медийные источники на каждом уровне их локализации ( $N=300$  источников, 75 источников на каждый уровень локализации). Отбор медийных источников осуществлялся по наиболее ключевым категориям и словам, определяющим принадлежность источника к тому или иному классу (непосредственной локализации).

Одной из изучаемых характеристик медийных источников является наличие призыва к непосредственному действию. Данная переменная эксплицируется в ряде лексических оборотов, которые отражают стимул к реализации конкретного вида практик в четко обозначенной социальной или коммуникативной ситуации. Так, установлено, что наиболее часто призыв к действию прослеживается в источниках, связанных с технологической регламентацией (57,1%), что объясняется соответствующим уровнем инструктивности контента данных источников. Общностное знание в сетевом сообществе содержит призыв к действию в 33,3% источников, также данный призыв характерен для 28,5% художественных текстов и программных манифестов, для 14,2% заметок в СМИ. В среднем призыв к действию содержится в каждом третьем (33,3%) источнике. Императивность в данном случае определяется силой призыва и уровнем локализации соответствующих видов деятельности, осуществляемых субъектом медиаактивности. Данные практики могут реализовываться в режиме медиапотребления в сообществе, в режиме общего метапринципа медиаактивности и интернет-деятельности в целом, а также иных видов деятельности, в том числе прикладных (например, в сфере интернет-маркетинга) и смысложизненных ориентаций и эстетических практик.

Важным аспектом медиаисточников является наличие дискуссии и обратной связи. Данный фактор фиксирует укорененность императивности в коммуникативных практиках между коммуни-

катором и аудиторией, а также ее рефлексивность. Наиболее ориентированы на взаимодействие с аудиторией такие источники, как заметки в СМИ (42,8%), художественные тексты и программные манифесты (размещенные на различных интернет-платформах) – 38,9%. Дискуссия и обратная связь характерна для каждого третьего источника в классе общностного знания в сообществе (33,3%), а также – для каждого седьмого источника, являющегося текстом технологической регламентации (14,2%). Среднее значение признака по всем медиаисточникам составляет 32,1%. Непосредственно данный признак эксплицируется в системе комментариев, отзывов, а также во встроенных мультимедийных интерактивных элементах. Наличие обратной связи, как нами было установлено в ходе исследования, способствует процессуальности практик медиаактивности, их легитимации и утверждению в процессе обсуждения и разъяснения. В целом данный фактор (обратная связь) не обнаруживает прямой связи и корреляции со свойством императивности и в большей степени определяется непосредственным контентом, содержащимся в текстовом медиаисточнике.

Еще одним изучаемым критерием является использование цитирования иных источников. Цитирование других материалов обеспечивает связность и континуальность медиаэкосистемы. В наибольшей степени цитирование представлено в текстах общностного знания в сообществах (80,9%), в художественных текстах и программных манифестах (61,9%). В меньшей степени цитирование обнаруживается в заметках в СМИ (38,09%) и текстах технологической регламентации (33,3%). Среднее значение признака цитирования иных источников составляет 53,5%. Таким образом, наибольшее влияние цитируемых источников проявляется в общностном знании в сообществе. Цитирование служит фактором легитимации артикулируемых паттернов и нормативов практик медиаактивности. Императивность цитирования определяется уровнем авторитетности источников, к которым апеллирует автор.

В источниках может быть представлена информация о прошедших или текущих событиях. Таким образом происходит презентация известного пользователям контекста и его актуализация. Однако данный признак является очень редким, независимо от формата медиаисточника. Так, он характерен для 9,5% текстов технологической регламентации, 4,7% художественных текстов

и программных манифестов, 4,7% заметок в СМИ и вовсе не представлен в источниках общностного знания в сообществах. Средний уровень проявления признака при этом составляет 4,7%. Предоставление информации может быть связано с освещением деятельности референтного для пользователя сообщества или более широких контекстов социальной реальности. Однако, как было обнаружено, именно в общностном знании в сообществе информирование о событиях не представлено.

Отдельно нами изучалось авторство рассматриваемых медиаисточников, их субъектная соотнесенность. Предварительный анализ позволил установить три возможных варианта авторства медиийных источников. Авторство может принадлежать конкретному лицу, администрации сайта, а также соотноситься с неким крупным субъектом – организацией, социальным или политическим институтом и т.д. Установлено, что личная позиция автора характерна в основном для художественных текстов и программных манифестов (57,1%), а также заметок в СМИ (47,6%). В меньшей степени индивидуальное авторство представлено в текстах технологической регламентации (9,5%) и общностного знания в сообществах (14,2%). Среднее значение рассматриваемого признака по всем источникам – 32,1%. Примером таких сообщений могут служить авторские статьи и колонки, заметки в блогах, развернутые комментарии и т.д. Напротив, авторство, соотносимое с администрацией сайта, является обезличенным и представляет некое обобщенное мнение крупного коллективного субъекта. Такая субъектность характерна в основном для заметок в СМИ (52,3%), общностного знания в сообществе (42,8%). Чуть реже она встречается в художественных текстах и программных манифестах (38%), а также в текстах технологической регламентации (23,8%); при среднем значении признака по всем источникам – 39,2%. Неравномерно по всем медиаисточникам распределена авторская субъектность, связанная с крупными институциями. Так, она наиболее характерна для текстов технологической регламентации (66,6%) и общностного знания в сообществе (42,8%), в то время как для художественных текстов и программных манифестов (4,7%), а также заметок в СМИ (4,7%) такая субъектность в основном нетипична. Общие результаты исследования медиаисточников по критерию авторства приведены в таблице 1.

**Таблица 1**

**Источник авторской субъектности  
в медийных источниках (в %)**

Тип медиатекста	Источник авторской субъектности			
	Личная позиция автора	Администрация сайта	Крупная институция	Итого
Художественные тексты и программные манифесты	57,1	38,0	4,7	100
Заметки в СМИ	47,6	52,3	4,7	100
Общностное знание в сообществе	14,2	42,8	42,8	100
Тексты технологической регламентации	9,5	23,8	66,6	100
Среднее значение по всем источникам	32,1	39,2	28,5	100

Одним из важнейших аспектов изучаемых медийных источников является характер легитимации содержащихся в них паттернов и нормативов осуществления практик медиактивности, то есть те механизмы, которые обеспечивают императивность данных паттернов. Легитимация эксплицируется в практиках обоснования и указания тех коррелятов, которые устанавливаются в соответствие провозглашаемым в источнике идеям и ценностям. В данном случае мы видим, что различные типы легитимации не исключают друг друга, поэтому сумма вариантов ответа может теоретически достигать здесь 400%, то есть включать для каждого источника все виды легитимации (см. таблицу 2).

Установлено, что правовой формат легитимации в основном характерен для текстов технологической регламентации (66,6%), текстов и источников общностного знания в сообществах (47,6%). В меньшей степени он представлен в художественных текстах и программных манифестах (9,5%), а также в заметках в СМИ (4,7%). В среднем значение данного признака составило 30,9%. Правовая легитимация эксплицируется в апелляции к различным нормативно-правовым актам и иным юридическим текстам.

Таблица 2

**Характер легитимации паттернов пользовательской активности в медийных источниках (в %)**

Тип медиатекста	Характер легитимации и обеспечения императивности					Итого
	Правовой (закон)	Технологический (пользовательские условия)	Социокультурный (нормы сетевого этикета и т.д.)	Практический (здравый смысл и экономическая целесообразность)		
Художественные тексты и программные манифесты	9,5	42,8	61,9	52,3	166,5	
Заметки в СМИ	4,7	28,5	66,6	33,3	133,1	
Общностное знание в сообществе	47,6	76,1	28,5	38,09	190,3	
Тексты технологической регламентации	66,6	28,5	14,2	23,8		133,1
Среднее значение по всем источникам	30,9	42,8	41,6	36,9		

Социокультурная легитимация заключается в регламентации утверждаемых паттернов и нормативов различными социокультурными нормами и стандартами, которые могут относиться как к микроуровню (небольшое сообщество) или мезоуровню (отдельный профиль медийных практик), так и макроуровню (все практики медиактивности в целом). Установлено, что социокультурная легитимация характерна в основном для заметок в СМИ (66,6%), а также для художественных текстов и программных манифестов (61,9%). При этом значительно реже такая легитимация встречается в текстах общностного знания в сообществе (28,5%) и тек-

стах технологической регламентации (14,2%). Среднее значение распространенности данного признака по всем медиаисточникам составляет 41,06%.

Технологическая легитимация эксплицируется в отсылке к технологическим аспектам и параметрам осуществления практик медиаактивности. Данная легитимация связана с условиями, которые создают определенный коридор возможностей, угроз и ограничений. Апелляция к ним формирует силу, структуру и содержание императивности соответствующих паттернов. Наиболее часто технологическая легитимация прослеживается в текстах общностного знания в сообществах (76,1%), художественных текстах и программных манифестах (42,8%). В меньшей степени она характерна для заметок в СМИ (28,5%) и текстов технологической регламентации (которые здесь представлены пользовательскими договорами и инструкциями) – 28,5%. Отметим, что в данном случае изучаемый тип источников (тексты технологической регламентации) и критерий анализа (технологическая легитимация) совпадают частично по названию, но различаются по содержанию. Среднее значение распространенности технологической легитимации по всем источникам составляет 42,18%.

Отдельно следует отметить такой формат легитимации, как практическая легитимация. Она связана с апелляцией к категориям здравого смысла и экономической целесообразности. Было установлено, что в основном она характерна для художественных текстов и программных манифестов (52,3%). Реже она встречается в общностном знании в сообществе (38,09%), в заметках в СМИ (33,3%), а также в текстах технологической регламентации (23,8%). В среднем такой признак встречается в 36,9% текстов. Практическая легитимация является наиболее ориентированной на непосредственный жизненный опыт пользователей. Уровень императивности зависит в данном случае напрямую от референтности описываемого опыта личному опыту пользователя.

В целом видно, что преобладающим способом легитимации артикулируемых в медийных источниках паттернов и нормативов является технологический. Он наиболее распространен в среднем по всем типам медиаисточников и значимо представлен во всех их видах. Следует отметить, что изучаемые нами способы легитимации паттернов медиаактивности можно соотнести с метамоделями обоснования социального порядка и справедливости, которые

анализируются Л. Болтански и Л. Тевено и называются ими «градами» [13]. Однако рассматриваемый нами контекст медийных источников не позволяет осуществить их полную соотнесенность, так как типы медиаисточников, а также форматы легитимации непосредственных паттернов медиаактивности содержательно не столь широки, как вся совокупность практик и взаимодействий в социальной, экономической и политической сфере, которые находятся в центре внимания Болтански и Тевено. При этом мы фиксируем значительное влияние легитимации соответствующих паттернов на медийные практики пользователей.

### **Заключение**

Медиаэкосистема может быть рассмотрена как пространство, увязывающее практики медиаактивности пользователей (медиапотребление и медиапроизводство), а также институциональные условия их осуществления. Таким образом, в медиаэкосистеме находят широкое распространение разнообразные паттерны и нормативы реализации пользовательских практик медиаактивности. Анализ показывает, что императивность декларируемых паттернов и нормативов может проявляться в таких критериях, как:

- призыв к непосредственному действию;
- наличие дискуссии и обратной связи;
- цитирование иных источников;
- информирование о прошедших и текущих событиях.

Важными переменными, потенциально определяющими силу и направленность императивности паттернов, являются также источник авторской субъектности медиатекста, характер легитимации и обеспечения императивности. В ходе проведенного исследования выдвинутая гипотеза не получила однозначного подтверждения. Мы видим, что уровень императивности артикулируемых паттернов и нормативов определяется не только их непосредственной локализацией (типов медиаисточника, в котором они размещены), но и референтностью данных нормативов уникальному личностному опыту конкретных пользователей, а также их преобладающим практикам медиаактивности. Дальнейшим направлением научного поиска по изучаемой проблеме должны стать верификация и уточнение полученных данных с помощью опросных методик.

**Благодарности.** Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-28-00486 «Человек в новой медиаэкосистеме: ресурсы и стратегии взаиморазвития».

**Acknowledgements.** The research was supported by Russian Science Foundation grant № 22-28-00486 «Human in a new media ecosystem: resources and strategies of mutual development».

### Литература

1. *Postman N. The humanism of media ecology // Proceedings of the Media Ecology Association.* – 2000. – Vol. 1. URL: <https://www.media-ecology.org/resources/Documents/Proceedings/v1/v1-02-Postman.pdf> (дата обращения: 28.09.2022).
2. *Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека.* – М.: Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с. (*McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man.* – М.: ZHukovskij: «KANON-press-C», «Kuchkovo pole», 2003. – 464 s.)
3. *Uexküll J. von. Umwelt und Innenwelt der Tiere.* – Berlin: Verlag von Julius Springer, 1909.
4. *Василенко Л. А., Мещерякова Н. Н. Социология цифрового общества: монография.* – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2021. – 226 с. (*Vasilenko L. A., Meshcheryakova N. N. Sociology of digital society: monograph.* – Tomsk: Izd-vo Tomskogo politekhnicheskogo universiteta, 2021. – 226 s.)
5. *Vasilenko L., Meshcheryakova N., Zотов V. Digitalization of global society: from the emerging social reality to its sociological conceptualization // Wisdom.* – 2021. – Vol. 21. – № 1. – P. 123-129.
6. *Зотов В. В., Асеева И. А., Буданов В. Г., Белкина В. А. Конвертация опасностей социотехнической конвергенции в риски цифровизации // Цифровая социология.* – 2022. – Т. 5. – № 2. – С. 4-20. (*Zотов V.V., Aseeva I.A., Budanov V.G., Belkina V.A. The conversion of sociotechnical convergence dangers into the risks of digitalization // Cifrovaya sociologiya.* – 2022. – Т. 5. – № . 2. – S. 4-20.)
7. *Чеклесов В. В. Диалоги гибридного мира // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства.* – 2021. – № 1(19). – С. 99-116. (*Chekletsov V.V. The dialogues of hybrid world // Filosofskie problemy informacionnyh tekhnologij i kiberprostranstva.* – 2021. – № 1(19). – S. 99-116.)
8. *Kamensky E. Digital technologies in the Russians' everyday life: analysis based on the opinion surveys // Economic Annals-XXI.* – 2020. – № 186 (11-12). – P. 134-142.
9. *Siebl T.M. Digital transformation: survive and thrive in an Era of Mass Extinction.* – N.Y., 2019.
10. *Мурзина Е. В. Медиапотребление в условиях трансформации современного общества // Вестник Сургутского государственного педагогического университета.* – 2020. – № 5(68). – С. 228-235.

(Murzina E. V. Media consumption in the conditions of modern society transformation // Vestnik Surgutskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. – 2020. – № 5(68). – S. 228-235.)

11. Цуканов Е. А. Медиакультура и медиавторчество за пределами технологий // Культура в фокусе научных парадигм. – 2019. – № 9. – С. 162-166. (Tsukanov E. A. Media culture and media creativity beyond technologies // Kul'tura v fokuse nauchnyh paradigm. – 2019. – № . 9. – S. 162-166.)
12. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. – 160 с. (Lyotard J.-F. Postmodern Condition. – M.: Institut eksperimental'noj sociologii; SPb.: Aletejya, 1998. – 160 s.)
13. Болтански Л., Тевено Л. Критика и обоснование справедливости: Очерки социологии градов. – М.: Новое литературное обозрение, 2013. – 576 с. (Boltanski L., Teveno L. Criticism and Justification of Justice: Essays on the Sociology of Grads. – M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2013. – 576 s.)
14. Гримов О. А. Проблема объективации, легитимации и воспроизведения знания в социальных сетях: онтологический, технологический и социокультурный аспекты: монография. – Курск: Издательство «Учитель», 2017. – 251 с. (Grimov O. A. The problem of objectification, legitimization and reproduction of knowledge in social networks: the ontological, technological and socio-cultural aspects: monograph. – Kursk: Izdatel'stvo «Uchitel'», 2017. – 251 s.)
15. Кончаковский Р. В. Сетевое интернет-сообщество как социокультурный феномен: дис. ... канд. социол. наук. – Екатеринбург, 2010. – 176 с. (Konchakovskiy R. V. Network Internet community as a social and cultural phenomenon: dis. ... kand. sociol. nauk. – Ekaterinburg, 2010. – 176 s.)

УДК 168.53

DOI 10.17726/phillT.2022.2.3



## Эволюция отображения высоких технологий и социальных сетей во вселенной «Терминатора» в 1984-2022 гг.

*Каспарян Константин Викторович,*

*кандидат исторических наук, доцент,*

*доцент кафедры исторических и социально-философских  
дисциплин, востоковедения и теологии,*

*Пятигорский государственный университет,  
г. Пятигорск, Россия*

*kasparyan@pgu.ru*

*Рутковская Марина Валерьевна,*

*кандидат философских наук, доцент,*

*доцент кафедры исторических и социально-философских  
дисциплин, востоковедения и теологии,*

*Пятигорский государственный университет,  
г. Ессентуки, Россия*

*rutkovskayam@list.ru*

*Линец Александр Сергеевич,*

*кандидат исторических наук, доцент,*

*доцент кафедры исторических и социально-философских  
дисциплин, востоковедения и теологии,*

*Пятигорский государственный университет,  
г. Пятигорск, Россия*

*linets@yandex.ru*

**Аннотация.** Статья посвящена комплексному анализу трансформации отражения компьютерных технологий и сетевых ресурсов в созданной американским режиссером Д. Кэмероном кинематографической и литературной вселенной «Терминатора» в середине 1980-х – начале 2020-х гг. В данном исследовании авторы обосновывают актуальность и научную составляющую изучаемой проблемы. В работе рассмотрена степень значимости высоких технологий и социальных сетей в современной общественной жизни; дается обоснование ошибочности сужде-

ния, согласно которому художественные произведения фантастической направленности выполняют сугубо развлекательную функцию и не несут существенной смысловой нагрузки. В статье также приведена аргументация выбора фантастической вселенной «Терминатора» в качестве примера для исследования, с анализом причин ее большой популярности и высокой степени значимости для современного искусства. Авторы подвергают осмысливанию ключевые компоненты рассматриваемой темы с учетом изменений, происходивших в общественном сознании на протяжении трех с половиной десятилетий, а также с учетом различий в исторических и политических реалиях – от последней четверти XX в. до начала третьего десятилетия XXI в. В данной статье дан сопоставительный анализ причин существенных различий в отображении сферы высоких технологий и онлайн-ресурсов в кинематографе и художественной литературе; проведены параллели и аналогии с историческими событиями; охарактеризовано применение религиозных смыслов, использованных во вселенной «Терминатора». Авторы статьи анализируют нравственные проблемы, которые затрагиваются создателями фантастической вселенной «Терминатора», в контексте позитивных и негативных последствий интенсивного роста роли высоких технологий и коммуникативных интернет-площадок в жизни человеческого общества.

**Ключевые слова:** Терминатор; компьютер; кибернетика; вычислительная техника; кибернетический организм; искусственный интеллект; общественные отношения; компьютерное программирование; прогностическая функция кибернетики; нравственный аспект использования социальных сетей; оборонная компьютерная программа; чипирование; выбраковка; инфильтратор.

## **Evolution of the display of high technologies and social networks in the «terminator» universe in 1984-2022**

***Kasparyan Konstantin Viktorovich,***

*PhD (History), associate professor,  
Department of Historical and Socio-Philosophical Disciplines,  
Oriental Studies and Theology,  
Pyatigorsk State University,  
Pyatigorsk, Russia*

*kasparyan@pgu.ru*

**Rutkovskaya Marina Valeryevna,**

*PhD (Philosophy), associate professor,*

*Department of Historical, Socio-Philosophical Disciplines,*

*Oriental Studies and Theology,*

*Pyatigorsk State University,*

*Essentuki, Russia*

*rutkovskayam@list.ru*

**Linets Alexander Sergeevich,**

*PhD (History), associate professor,*

*Department of Historical and Socio-Philosophical Disciplines,*

*Oriental Studies and Theology,*

*Pyatigorsk State University,*

*Pyatigorsk, Russia*

*linets@yandex.ru*

**Abstract.** The article is devoted to a comprehensive analysis of the transformation of the reflection of computer technologies and network resources in the Terminator cinematic and literary universe created by the American director J. Cameron in the mid 1980s and early 2020s. In this study the authors substantiate the relevance and scientific component of the problem under study. The paper considers the degree of importance of high technologies and social networks in modern public life. The article provides a justification for the fallacy of the judgment, according to which works of fiction of a fantastic orientation perform purely entertaining function and do not carry a significant semantic load. This article also provides an argument for choosing the Terminator fantastic universe as an example for research, with an analysis of the reasons for its great popularity and high degree of significance for contemporary art. The authors of the work subject the key components of the topic under consideration to reflection, taking into account the changes that have taken place in the public consciousness over three and a half decades, taking into account the differences in historical and political realities – from the last quarter of the 20-th century to the present, until the beginning of the third decade of the XXI century. This article provides a comparative analysis of the reasons for significant differences in the display of high technology and online resources in cinema and fiction. The work draws parallels and analogies with historical events, analyzes the use of the religious meanings used in the Terminator universe. The authors of the article analyze the moral issues that are raised by the creators of the fantastic universe of Terminator in the context of the positive and negative consequences of the intense growth of the role of high technologies and communicative Internet sites in the life of human society.

**Keywords:** Terminator; computer; cybernetics; computer technology; cybernetic organism; artificial intelligence; social relations; computer programming; prognostic function of cybernetics; moral aspect of the use of social networks; defense computer program; chipping; culling; infiltrator.

## Введение

Прежде всего отметим тот факт, что компьютерные технологии и социальные сети, зарождение которых относится еще к середине XX столетия, являются неотъемлемой частью жизни человеческого общества в начале 2020-х гг.

Следует признать то обстоятельство, что порожденная техническим прогрессом сфера высоких технологий и ее столь важный структурный компонент, как система онлайн-коммуникаций, обеспечивают людей расширением возможностей их умственной деятельности, формирования крупномасштабных и, одновременно, весьма компактных баз данных, создания сетевого компонента оборонного комплекса, совершенствования сферы услуг, обеспечения доступа к дистанционному образованию, осуществления предпринимательской деятельности в онлайн-режиме, беспрепятственного общения с респондентами в самых отдаленных точках мира.

Это, в свою очередь, не может не привлекать внимания деятелей искусства, всегда чутко реагирующих на тематику злободневного характера и, как правило, стремящихся донести до читателей или зрителей свою точку зрения относительно той или иной проблемы, имеющей глобальный охват.

По этой причине, как следует предположить, развитие системы компьютерных технологий и сгенерированная ею структура социальных сетей с давних времен находят активное отражение в произведениях фантастического жанра – в первую очередь в фильмах и книгах научно-фантастической направленности, ориентированных на популяризацию достижений технического прогресса.

Одновременно многие деятели фантастического направления в искусстве исполняют, осознанно или неосознанно, прогностическую функцию и пытаются предугадать дальнейшее развитие системы высоких технологий, а также последствия позитивного и негативного характера, которые она влечет за собой.

Как представляется, осознание данного факта является наглядным опровержением мнения, сформировавшегося не только среди читателей и зрителей, но и у части деятелей искусства, относящихся к так называемым реалистическим жанрам, согласно которому фантастика, в том числе научно-популярная, способна лишь развлекать, но оказывается не в состоянии научить своего потребителя чему-либо полезному или способствовать развитию его логического, аналитического или критического мышления.

Кроме того, сложно игнорировать тот непреложный факт, что в произведениях данной направленности (по крайней мере, в лучших из них) их создателями поднимаются проблемы нравственно-го характера, а также отображаются их взгляды на историческое, политическое, социальное и экономическое развитие человеческой цивилизации, религиозную составляющую формирования нашего социума, специфику их философских воззрений.

Уже в своей предыдущей работе, посвященной общему анализу отражения указанных аспектов общественной жизни в фантастическом жанре искусства, авторы данной статьи обращали внимание на этот факт.

Вполне очевидным представляется, что у рецензентов и читателей данной работы может возникнуть резонный вопрос – с какой целью она была написана и в чем заключается смысл сужения темы до анализа проблемы лишь в рамках одной фантастической вселенной.

Отметим между тем, что данная фрагментация исследуемой проблемы была осознанно осуществлена авторами, в том числе и по той причине, что предполагала привлечение внимания к изучаемой теме, рассматриваемой под другим углом.

Кроме того, необходимо признать тот факт, что авторы данной статьи, проанализировав свою предыдущую работу, пришли к выводу о том, что сужение тематики в рамках одного художественного произведения или комплекса произведений, объединенных в рамках одной кино- или литературной вселенной, позволит глубже изучить проблему отражения компьютерных технологий и социальных сетей, которая на долгое время стала предметом их научного интереса, в фантастическом искусстве.

В результате было принято согласованное решение подготовить ряд статей, в которых освещаемая проблема будет проанализирована через призму изучения нескольких фантастических

вселенных, а также отдельных литературных произведений и художественных фильмов.

При этом выбор в пользу вселенной «Терминатора» в качестве первого объекта исследования в рамках избранной темы требует, как представляется, подробного и аргументированного объяснения для устранения потенциальных критических замечаний, связанных с представлением о вторичности данной статьи по сравнению с предыдущей научной работой.

С точки зрения авторов данной работы, именно фантастическая вселенная «Терминатора», включающая в себя комплекс кинофильмов, телевизионных адаптаций и художественных романов – как новеллизаций фильмов, так и самостоятельных произведений (а также комиксов, несущих, однако, незначительную смысловую нагрузку и не являющихся, по данной причине, объектом для досягаемого изучения), в наиболее полной мере позволяет осмыслить обе структурные составляющей исследуемой научной проблемы – динамику трансформации отражения высоких технологий и коммуникативных интернет-площадок в фантастическом жанре искусства на протяжении последних десятилетий – периода, на который пришелся наиболее активный прогресс кибернетической сферы развития человеческой цивилизации.

В первую очередь, это связано с тем обстоятельством, что именно во вселенной «Терминатора», сконструированной режиссером и продюсером Д. Кэмероном в середине 80-х гг. прошлого столетия, компьютерные технологии как таковые, а также возможные последствия их применения в общественной жизни являются одним из ключевых аспектов сюжета.

Кроме того, как представляется, в данной фантастической кино- и литературной вселенной прослеживается сам процесс эволюции компьютерной техники с середины 1980-х до начала 2020-х гг., как с визуальной, так и с сущностной точки зрения, если принять во внимание использующиеся в фильмах и литературных произведениях описание вычислительной техники и соответствующую терминологию.

Также следует отметить, что в данной фантастической вселенной во многом предугадан бурный прогресс искусственного интеллекта, произошедший за первые десятилетия XXI в., а также, во многом впервые, предпринята весьма эффективная, на наш взгляд, попытка его «очеловечивания».

В не меньшей степени, на наш взгляд, данное утверждение относится и к эволюции отражения социальных сетей в столь популярном фантастическом кластере, как «Терминатор», – от сугубо оборонной компьютерной программы (в определенном соответствии с реальной историей возникновения Интернета) до совокупности сетевых площадок, позволяющих осуществлять деловую или личностную коммуникацию в дистанционном режиме.

С точки зрения авторов данной работы, приоритетный выбор в пользу фантастической вселенной «Терминатора» в значительной степени должен быть сделан и в силу того факта, что ее фактический создатель, Д. Кэмерон, является одним из наиболее одаренных кинематографических режиссеров, способным создавать произведения, становящиеся шедеврами своего жанра и киноискусства в целом (помимо «Терминатора», речь идет о таких фильмах, как «Титаник», «Бездна», «Чужие», «Аватар») и превращающиеся в предмет для активных общественных и научных дискуссий.

По нашему мнению, следует учитывать и то обстоятельство, что кинематографические работы Д. Кэмерона во многом способствовали развитию фантастического жанра и послужили одной из причин повышения внимания общественности к проблеме развития кибернетической системы в целом и такого важного ее элемента, как социальные сети, в частности.

При этом считаем необходимым отметить, во избежание логичных возражений, что другие значимые и популярные фантастические вселенные в меньшей степени позволяют раскрыть рассматриваемую в данной работе проблему – уже по той простой причине, что высокие технологии и сетевые коммуникативные площадки не являются одним из главных аспектов сюжета (за исключением «Матрицы» братьев Вачовски, являющейся, на наш взгляд, весьма сложным философским конструктором, который требует долгосрочного осмыслиения).

В частности, фантастическая вселенная «Звездных войн», созданная Д. Лукасом, представляет собой, по существу, так называемую «космическую оперу» или космическое фэнтези (хотя при этом, признаем, в данной книжной серии высокие технологии и социальные сети освещаются весьма подробно). В свою очередь, научно-фантастический сериал «Звездный путь» прежде всего посвящен освоению космоса, а вселенная «Чужого» первым делом

ориентирована на привлечение интереса к биологии. В остальных книжных и кинематографических отечественных и зарубежных кластерах рассматриваемая в данной статье тема также не имеет первостепенного значения, хотя, в перспективе, авторы и предполагают их более детальный анализ.

Таким образом, с точки зрения авторов данной работы, актуальность изучения отражения компьютерных технологий и коммуникативных интернет-ресурсов на примере определенной фантастической вселенной, конкретно – вселенной «Терминатора», является имеющей право на существование и требует всестороннего осмыслиения.

### **Материалы и методы исследования**

Необходимо констатировать, что специфика отображения компьютерных технологий и социальных сетей во вселенной «Терминатора» непосредственно освещена в научных трудах таких специалистов, как М. Джоэль, И. Ирвин, К. Миллер, Л. Мэйсон, Г. Кокс, Д. Хэгберг, Д. Хэлкомб, С. Френч [1-8].

Общие проблемы отражения кибернетических технологий в фантастическом искусстве рассмотрены в работах Л. В. Баевой, Е. Гощило, Б. Гощило, А. В. Маткина, Е. Н. Чесновой, Ш. И. Мансуровой, А. А. Снытиной, Л. С. Березовской, С. А. Демченкова, Л. Б. Окавка, В. А. Лукова, К. Э. Разлогова [9-16].

Развитие компьютерной техники и сетевых коммуникационных площадок изучают такие ученые, как А. Н. Афанасьев, Б. Н. Баранов, В. А. Луков, Н. С. Овчинникова, Д. Р. Паль, А. П. Кошкин, С. А. Мельков [17-20].

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Безусловно, осмысление вселенной «Терминатора» как такой и, в частности, характерных черт отображения высокотехнологичной вычислительной техники и социальных сетей должно осуществляться с учетом исторической эпохи, в период которой выходил на экраны каждый фильм серии, который влек за собой и сопутствующие литературные произведения.

Также, по мнению авторов данной статьи, следует принимать во внимание специфику изменений в общественном сознании,

происходивших в течение трех с половиной десятилетий – с момента выхода на экраны первого фильма «Терминатор» и до наших дней.

При этом, с точки зрения авторов, будет уместным более частое употребление терминов «фантастическая вселенная» или «фантастическая серия», а не «франшиза» по отношению к «Терминатору». Данное убеждение базируется на том факте, что последнее из указанных выше понятий, в первую очередь, имеет отношение к коммерческой составляющей, не имеющей первостепенного значения для данного исследования.

Сложно отрицать тот непреложный факт, что общественно-гуманитарное знание отличается от технического или естественнонаучного противоречивостью критериев и более широким спектром оценочных суждений. Данный тезис, как представляется, наглядно подтверждается спецификой настроений, существовавших в человеческом обществе в период, непосредственно предшествовавший созданию «Терминатора».

С одной стороны, послевоенные десятилетия были ознаменованы убежденностью в непрерывности научно-технического прогресса, а также верой в то, что его достижения будут использоваться во благо человеческой цивилизации. В значительной степени это касалось области вычислительной техники, активно развивавшейся благодаря внедрению кибернетических технологий, иначе говоря – наступления начального периода компьютеризации [15, с. 46].

При этом, что важно отметить, до 1980-х гг. прогресс в развитии кибернетики наблюдался не только в западных странах, но и, вопреки устоявшемуся стереотипу, и в Советском Союзе (в котором упадок данной сферы пришелся именно на данный временной период). Большой резонанс имел проект британского ученого С. Бира («управление в кибернетике»), ориентированный на создание компьютерной системы, которая способна управлять народным хозяйством страны, и получивший начальную апробацию в Чили в начале 1970-х гг. – в годы правления президента С. Альенде [12, с. 49].

В то же время компьютерные технологии активно использовались в оборонном комплексе Соединенных Штатов Америки. В частности, как указывали авторы данной статьи в своей предыдущей работе, данный факт подтверждается созданием

кибернетической системы Advanced Research Projects Agency Network – ARPANET (Сети агентств перспективных исследовательских проектов – Арпанет), которая удовлетворяла потребности американского военного ведомства [15, с. 117].

Данный факт был сопряжен с тем обстоятельством, что начало 80-х гг. XX столетия совпало с новым витком «холодной войны», когда к власти в США и Великобритании пришли, соответственно, Р. Рейган и М. Тэтчер, убежденные сторонники конфронтации с Советским Союзом, а в СССР – не менее жестко настроенный по отношению к Западу Ю. В. Андропов [14, с. 99].

По этой причине, в частности, американский кинематограф вновь стал пополняться художественными фильмами пропагандистского характера, указывавшими зрителям на реальность советской угрозы.

С учетом того факта, что две державы обладали значительным ядерным потенциалом и угроза уничтожения человечества в результате войны между ними была реальной опасностью, антисоветская кинематографическая агитация (как правило, весьма искусная и профессионально исполненная) имела значительный успех [10, с. 8].

В то же время в общественном сознании многих американских граждан все еще преобладали пацифистские, антивоенные настроения, связанные с последствиями вооруженного конфликта во Вьетнаме [11, с. 228].

Кроме того, уже в тот период, помимо угрозы ядерной войны, обозначились прочие глобальные проблемы, среди которых и опасение излишнего доверия компьютерным технологиям; в ученой и общественной среде велись ожесточенные дискуссии относительно этичности широкого использования искусственного интеллекта [15, с. 323].

Обсуждение данной проблемы было вызвано и рядом несчастных случаев вследствие внезапного выхода из строя автоматизированной техники. Данные инциденты произошли в экспериментальных роботизированных цехах на ряде японских промышленных предприятий в первой половине 1980-х гг. В результате серьезно пострадало несколько технических специалистов [18, с. 12].

Данная ситуация, в свою очередь, находила активное отражение в кинематографическом и литературном искусстве (в первую очередь – американском, но также и в советском), в том числе и по-

тому, что тема роботов и роботизации являлась предметом интереса фантастического жанра еще с начала XX в. [20, с. 85].

Как представляется, все вышеперечисленные факторы послужили фоном, во многом повлиявшим на мировоззрение начинающего кинорежиссера Д. Кэмерона. Следует отметить тот факт, что в указанный период один из будущих наиболее престижных голливудских режиссеров и продюсеров являлся энтузиастом, стремившимся привлечь внимание зрителей к проблеме развития искусственного интеллекта – во многом вследствие влияния, оказанного на него отцом, инженером, который работал в сфере электроники [13, с. 64].

Так, например, еще в 1978 г. он создал короткометражный научно-фантастический фильм «Ксеногенезис». Одним из главных героев данного кинематографического произведения является астронавт Радж – кибернетический организм (киборг), наделенный способностью проявлять человеческие чувства и пытающийся спасти человечество от глобальной катастрофы. По существу, в данном случае уместно применить термин, на который указывает Л. В. Баева в своей работе про образ кибернетического организма в современной науке и искусстве, – экстропионизм, философское течение, убежденное в безграничности возможностей научного и технологического развития исключительно во благо человечества [9, с. 59].

Таким образом, можно констатировать, что Д. Кэмерон уже в тот период проявлял заинтересованность в презентации темы кибернетических организмов на киноэкране (многие приемы, апробированные им в «Ксеногенезисе», были позднее использованы, в творчески переработанной форме, в серии фильмов «Терминатор») [19].

Однако важно отметить тот факт, что в первой части «Терминатора», процесс создания которого был запущен в самом начале 1980-х гг., возвретия Д. Кэмерона на проблему использования компьютерных технологий (а также коммуникационных онлайн-платформ, находившихся в тот период на начальной стадии развития) претерпели существенные изменения. Объектом наибольшего интереса молодого (на момент выхода фильма Д. Кэмерону исполнилось всего тридцать лет) режиссера стала проблема, позднее отображенная в названии третьего фильма вселенной «Терминатор», снятого уже без его непосредственного участия, – «бунт (или

восстание) машин», способный поставить человечество на грань полного уничтожения [15, с. 42].

Согласно сюжету фильма и последовавшей за ним вскоре новеллизации (за авторством У. Вишера, автора сценария), в конце 1980-х – начале 1990-х гг. бурный прогресс в кибернетической отрасли позволил американской компании «Кибердайн Системс» («Cyberdine Systems»), тесно сотрудничавшей с американским военным ведомством, создать, по заказу Пентагона, высокотехнологичную компьютерную систему «Скайнет» («SkyNet», в переводе с английского языка – «Небесная Сеть») [21, р. 195].

Данный суперкомпьютер (в новеллизации У. Вишера – цепь комплекс кибернетических аппаратов) был сконструирован как многофункциональное устройство, ориентированное, прежде всего, на контроль за ядерным потенциалом Соединенных Штатов, а также обеспечивающее быструю и эффективную связь между многочисленными американскими оборонными комплексами и воинскими частями, помогающее решать организационные и бытовые вопросы сотрудников Пентагона [21, с. 42].

Кроме того, «Скайнет» являлась крупномасштабной базой данных и была наделена свободой воли и высоким уровнем способностей к критическому анализу и логическому мышлению [16, с. 113].

По планам изобретателей и военных, к Небесной Сети в недалеком будущем должны были быть подключены человекоподобные боевые машины, искусственный интеллект которых представлял бы собой составной элемент мыслительного процесса оборонного суперкомпьютера [7, р. 68].

Иными словами, он был создан как устройство, представляющее собой образец так называемого «Сильного искусственного интеллекта», противопоставляемого «Слабому искусственному интеллекту» [4, р. 31].

Данная коллизия возникла на основе гипотезы, порожденной собственно в философии искусственного интеллекта, а точнее – в трудах американских исследователей Р. Пенроуза и Дж. Серла, оценивших потенциальную возможность наделения компьютера свободой воли или действием, выходящим за рамки этических норм [13, с. 65].

Данный факт, помимо всего прочего, свидетельствует и о том, что Д. Кэмерон являлся человеком, проявлявшим интерес к науч-

ной составляющей интересовавшей его проблемы, и изучал соответствующую литературу.

Кроме того, следует предположить, что начинающий режиссер разделял точку зрения указанных выше ученых, так как это подтверждается развитием сюжета первого фильма о «Терминаторе».

Согласно содержанию первой части кинематографической вселенной «Терминатора», Скайнет произвел детальный анализ сущностного компонента развития человеческой цивилизации, подробная история которой по какой-то, не указанной авторами фильма, причине была заложена в ячейки его памяти. Небесная Сеть приняла во внимание то важное обстоятельство, что на протяжении пяти тысячелетий своего цивилизационного развития человечество вело практически беспрерывные войны, спровоцированные борьбой за природные и материальные ресурсы, религиозными и идеологическими факторами [2, р. 309].

В соответствии с литературной адаптацией (в которой и особенности устройства Скайнет и ее мотивация раскрыты, что вполне логично, гораздо подробнее, чем в фильме), Компьютерная система исследовала масштабы человеческих жертв, порожденные конфликтами на конфессиональной почве (такими, как Варфоломеевская ночь 1572 г.), в процессе колониальных завоеваний в Азии, на Африканском и Американском континентах, и в результате крупнейших вооруженных конфликтов в истории – Первой и Второй мировой войн. Кибернетическая сеть приняла в расчет практическое применение оружия массового уничтожения – атомных бомб в августе 1945 г., сброшенных американскими военно-воздушными силами на японские города Хиросиму и Нагасаки. Также Скайнет осмыслила сущность Карибского кризиса 1962 г., произошедшего между США и Советским Союзом и едва не приведшим к уничтожению человеческой цивилизации. При этом Небесная Сеть отметила достигнутый между двумя сверхдержавами паритет по количеству ядерных боеголовок и возможность ядерной атаки из космоса (основанную на реально разрабатывавшейся в 1980-х в Соединенных Штатах ядерной программе «Звездных войн», инициированной президентом Р. Рейганом) [1, р. 90].

Анализ перечисленных выше данных привел компьютерную программу к выводу о несовершенстве человечества, его психологической нестабильности и наличии еще одного негативного, с точки зрения компьютера, качества – высокой чувствительности,

которой Скайнет противопоставляла свой совершенный, холодный, лишенный эмоций разум, ориентированный исключительно на решение практически значимых задач.

В данном контексте мы считаем необходимым отметить, что выбор, сделанный режиссером в пользу актера А. Шварценеггера, знаменитого на тот момент культуриста, исполнившего главную отрицательную роль – роль Терминатора, был сделан не только и не столько в силу высокой степени его популярности в США. В неменьшей степени предпочтение, сделанное Д. Кэмероном, имело важное концептуальное значение. Изначально роль предназначалась Л. Хенриксену, невысокому худощавому человеку с неприметной внешностью, способному затеряться в толпе (качество, весьма важное для кибернетического организма, вынужденного функционировать в человеческом окружении) [21, р. 216]. (Анализ сущности Терминаторов как боевых машин Скайнета будет нами дан далее.) Однако подчеркнем, что выбор в пользу известного культуриста был связан именно со стремлением максимально аутентично изобразить на экране искусственный разум. Л. Хенриксен, в целом одаренный драматический актер, оказался не в состоянии исполнить роль безэмоционального человеко-подобного робота – в отличие от А. Шварценеггера, идеально, на взгляд режиссера (а позднее – и кинематографических критиков), изобразившего отсутствие какой-либо мимики и аналог механизированной моторики, чем в наибольшей степени он внушал страх зрителям [8, р. 19].

Возвращаясь к анализу сюжета первой части «Терминатора» (как кинематографической, так и литературной), полагаем нужным указать на то обстоятельство, что итогом аналитической деятельности Скайнета явилось умозаключение, согласно которому человечество было не способно к эффективной и продуктивной кооперации с искусственным разумом и, более того, появлялась угроза его существованию, способности упорядочить мироздание и устраниТЬ несовершенства, порожденные деятельностью людей. По этой причине Небесная Сеть пришла к выводу о необходимости уничтожения человечества как вида. Компьютерная система развязала Третью мировую войну (дата указывается уже во второй части – август 1997 г.), посредством удара по СССР ядерными боеголовками, приведшими к ответной атаке и вовлечению в конфликт других держав. В результате в тот момент одновременно

было уничтожено три миллиарда человек, большая часть оборонной, экономической и социальной структуры человеческой цивилизации была аннигилирована [4, р. 110].

Оставшаяся часть людей была вынуждена вступить в борьбу со Скайнет, использовавшей наработки Пентагона – боевые машины (беспилотные танки и летательные аппараты, управляемые дистанционно), подключенные к Небесной Сети. Позднее компьютерная сеть запускает производство Терминаторов – кибернетических организмов, замаскированных под людей, что позволяет им осуществлять эффективную инфильтрацию в человеческое подполье. Лидером общепланетарного человеческого Сопротивления стал Джон Коннор – уроженец Лос-Анджелеса, который обладал не только стратегическим мышлением и организаторскими способностями, но и уникальными познаниями в области кибернетики. В итоге обученные им специалисты из подразделения «Тех-Ком» («Tech-Com») взломали защитные коды Скайнет, получив доступ к важнейшим файлам – по существу, это первое упоминание о хакерах и войне в киберпространстве. Данный факт, наряду с военными успехами, к 2029 г. привел к победе Сопротивления [2, р. 309].

Однако Скайнет обладала не только свободой воли и вычислительными способностями, но и навыками креативного мышления, что позволило ей перед самым поражением сконструировать машину времени и отправить в 1984 г. (дата первого упоминания о семье Конноров в блоке памяти суперкомпьютера) Терминатора для уничтожения матери Коннора – Сары, с целью предотвращения его рождения, способного, с точки зрения Небесной Сети, осуществить перелом в войне.

Таким образом, в первом фильме Д. Кэмерон демонстрирует опасность использования компьютерных аппаратов в оборонной сфере и наделения их значительной автономностью. Отметим, что в фильме наличествует большое количество сущностных моментов, указывающих на негативные последствия подобных действий, – демонстрация кадров постапокалиптического будущего, в котором человечество оказалось на грани вымирания по вине военных и политиков, равнодушие и безжалостность при расправе с людьми, проявляемые Терминатором в поисках Сары, невозможность противостоять разумной боевой машине даже трем десяткам хорошо вооруженных полицейских. Помимо этого, в кинокартине

и литературной адаптации присутствует символизм. В частности, спасаясь от преследования, Сара Коннор попадает в бар «Черная технология» («Tech Noir») – как отмечали позднее Д. Кэмерон и У. Вишер, это был прямой намек на катастрофические последствия неосторожного применения кибернетических устройств, приводящего к «бунту машин» [7, р. 99].

При этом в фильме (как и во всей вселенной в целом) неоднократно подчеркивается тот факт, что именно представители человечества являются подлинными виновниками крушения цивилизации, которая привела к гибели миллиардов людей. В частности, в конце фильма сотрудники компании «Кибердайн Системс» утаили от полиции механическую руку и чип, являющийся, по сути, кибернетическим мозгом Терминатора, не желая делиться не имевшими аналога технологиями нового поколения, способными в перспективе принести большую прибыль. В результате именно два этих фрагмента послужили основой для разработки Скайнета [2, р. 326].

Второй фильм о Терминаторе – «Терминатор-2. Судный День» был снят в 1991 г. – в самом конце «холодной войны», когда по обе стороны океана рядовые граждане были убеждены в том, что угроза ядерного конфликта навсегда предотвращена и наступает время тесного сотрудничества. Д. Кэмерон наглядно указывает на подобные настроения в диалоге между десятилетним Джоном Коннором и перепрограммированным Терминатором, отправленным на его защиту. Узнав о том, что Скайнет нанес ядерный удар по СССР, мальчик удивляется: «...ведь теперь мы дружим с русскими!» [1, р. 182].

«Терминатор-2», по мнению кинокритиков превзошедший своего предшественника и считающийся не только блокбастером, но и шедевром мирового кинематографа (в том числе из-за использования революционной на тот момент компьютерной графики), отражает и реальный прогресс кибернетической сферы начала 1990-х гг. Именно в «Судном Дне» Скайнет впервые именуется не суперкомпьютером, а компьютерной сетью. Кроме того, в момент, когда посланный для уничтожения Джона Коннора киборг Т-1000 ищет его данные, он пользуется компьютером в полицейской машине, в то время как в первом фильме Терминатору пришлось пользоваться телефонным справочником. Также следует отметить, что сам Коннор использует кибернетическое устройство для взло-

ма банковского автомата, играет в компьютерные игры, а создатель Скайнет, программист Майлз Дайсон, пользуется персональным компьютером на дому. В фильме и новеллизации Р. Фрэйкса Терминатор, благодаря переводу Коннорами его мыслительного устройства в обучающий режим, познает сущность человеческой природы и ценность жизни, а позднее жертвует собой для предотвращения возникновения Скайнет, отметив при этом, что он никогда бы не смог проявлять эмоции, присущие людям [7, р. 101].

С учетом того обстоятельства, что и Майлз Дайсон совершает акт самопожертвования по той же причине, можно констатировать, что в данном случае Д. Кэмерон указывает на возможность разумного использования компьютерных технологий, которая обеспечивает решение проблем глобального характера.

Как уже отмечалось выше, следующие фильмы снимали другие режиссеры. Их произведения заметно уступают по качеству творениям Д. Кэмерона. Однако они так же указывают на реальный прогресс высоких технологий. Так, в «Терминаторе-3. Бунт машин» Д. Мостоу Скайнет уже является оборонной компьютерной программой, которая самостоятельно обрела автономное мышление и скрытно сгенерировала вирус, для борьбы с которым руководство Пентагона предоставило Небесной Сети контроль над всеми своими сетевыми сервисами и ядерным потенциалом, что и позволило Скайнет начать ядерную войну [6, р. 25].

В «Терминаторе-4. Да придет Спаситель» (режиссер Д. Макдэни) беседа одного из главных героев, Маркуса Райта, с антропоморфным изображением Небесной Сети на широкоформатном мониторе символизирует коммуникацию в онлайн-режиме. В данном фильме активно используется захват движения – *deep fake*, когда на лицо актера Р. Кикинджера, исполнявшего эпизодическую роль Терминатора, посредством компьютерной графики была наложена внешность молодого А. Шварценеггера [5, р. 264].

В «Терминаторе-5. Генезис» (режиссер – А. Тейлор) также применяется технология захвата движения. Кроме того, Скайнет трансформируется в глобальную ОС – операционную систему (OS – Operating System), программное обеспечение с интерфейсом, подключенным ко всему экономическому, образовательному, развлекательному и иному сетевому контенту, что должно обеспечить Небесной Сети контроль над всем человечеством [3, р. 112].

В данном случае очевидно прослеживается критика чрезмерной роли социальных сетей в повседневной жизни человеческого общества [17, с. 55].

В «Терминаторе-6. Темные судьбы», созданном режиссером Т. Миллером, раскрывается актуальная проблема противоречивости технологического прогресса: брат главной героини теряет работу из-за процесса автоматизации и компьютеризации производства – его место в сборочном цехе занимает робот [4, р. 60].

### **Заключение**

Избранная для изучения фантастическая вселенная «Терминатора» представляет существенный научный интерес для специалистов, рассматривающих проблему осмыслиения места компьютерных технологий и социальных сетей в общественной жизни, и отражает эволюцию их восприятия в общественном сознании на протяжении нескольких десятилетий.

Вселенная «Терминатора», в особенности первый и второй фильмы и их литературные адаптации, в значительной степени способствовала популяризации сферы высоких технологий и онлайн-коммуникаций, использовав данную тему в качестве одного из ключевых двигателей сюжета, а также посредством активного использования передовых компьютерных технологий при съемках (и с помощью подробного описания компьютерных устройств и программ в новеллизациях).

Созданная режиссером Д. Кэмероном фантастическая вселенная не ограничивается сугубо развлекательным форматом, но и затрагивает глобальные проблемы современности – корректность применения высоких технологий в военных целях, профессионализм программистов, зависимость человечества от социальных сетей.

Во всех кинематографических и литературных произведениях вселенной «Терминатора» прослеживается следующее умозаключение: «бунт машин», если и возможен, то лишь вследствие ошибочных действий специалистов, работающих с искусственным интеллектом, а также из-за амбиций политиков и военных и стремления предпринимателей к извлечению максимальной материальной выгоды даже при наличии существенных рисков для человеческой цивилизации.

### Литература

1. *Joel M.* Terminator novel birth, life, and being me, as investigator on a mission to kill the wrong doers. – New-York: Tor Books, 2017. – 257 p.
2. *Irvine I.* Terminator Gene. In a drowning world who will stay afloat? – Washington: Ian Irvine, 2008. – 475 p.
3. *Miller K.* Terminator: Genesys. – Princeton: Princeton University Press, 2021. – 328 p.
4. *Mason L.* The Terminator Trivia How well do you know about The Terminator. – Princeton: Princeton University Press, 2022. – 172 p.
5. *Cox G.* Terminator Salvation: Cold war. – Detroit: The University of Michigan Press, 2010. – 384 p.
6. *Hagberg D.* Terminator 3: Rise of the Machines. – New-York: Tor Books, 2013. – 318 p.
7. *Halcomb D.* Will it be back? The Rise and Fall of Terminator. – Detroit: The University of Michigan Press, 2020. – 112 p.
8. *French S.* The Terminator: BFI Film Classics. – Detroit: The University of Michigan Press, 2021. – 81 p.
9. *Баева Л.В.* Образ киберчеловека в современной науке и культуре // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2015. – № 1(9). – С. 56-69. (*Baeva L. V.* The image of a cyberman in modern science and culture // Filosofskie problem informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostarnstva. – 2015. – № 1(9). – S. 56-69.)
10. *Гоцило Е., Гоцило Б.* Выцветание красного: бывший враг времен холодной войны в русском и американском кино 1990-2005 годов. – СПб.: Academic Studies Press, 2020. – 480 с. (*Goshilo H., Goshilo B.* Fade from Red. The Cold War Ex-Enemy in Russian and American Film 1990-2005. – SPb: Academic Studies Press, 2020. – 480 с.)
11. *Маткин А.В.* Фантастическое как метод построения кинематографических вымыселенных вселенных // Социология. – 2018. – № 3. – С. 227-233. (*Matkin A. V.* Fantastic as a method of constructing cinematic fictional universes // Sotsiologija. – 2018. – № 3. – S. 227-233.)
12. *Чеснова Е. Н., Мансурова Ш.И., Снытина А. А.* Философия миров постапокалипсиса в современной культуре // Гуманитарные новости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. – 2017. – № 2 (22). – С. 46-54. (*Chesnova E. N., Mansurova Sh. I., Snitina A. A.* Philosophy of the post-apocalypse worlds in modern culture // Gumanitarnye novosti TGPU im. L. N. Tolstogo. – 2017. – № 2 (22). – S. 46-54.)
13. *Березовская Л. С., Демченков С. А.* Постапокалиптика как жанр научной/паранойчной фантастики // Гуманитарные исследования. – 2016. – № 4 (13). – С. 64-67. (*Berezovskaya L. S., Demchenkov S. A.* Post-Apocalyptic as a genre of science/science fiction // Gumanitarnye issledovaniya. – 2016. – № 4 (13). – S. 64-67.)
14. *Окавка Л. Б.* Социальный статус кино как феномена художественной культуры // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. – 2021. – № 1. – С. 94-100. (*Okavka L. B.* The social

status of cinema as a phenomenon of artistic culture // *Gumanitarnye issledovanija v Vostochnoj Sibiri i na Dal'nem Vostoke*. – 2021. – № 1. – S. 94-100.)

15. *Луков В.А.* Голем, Робокоп и Другие: российская молодежь о киборгах // *Знание. Понимание. Умение*. – 2017. – № 2. – С. 42-55. (*Lukov V.A. Golem, Robocop and Others: Russian youth about cyborgs* // *Znanie. Ponimanie. Umenie*. – 2017. – № 2. – S. 42-55.); *Луков В.А.* Биосоциология // *Знание. Понимание. Умение*. – 2011. – № 3. – С. 322-326. (*Lukov V.A. Biosociology* // *Znanie. Ponimanie. Umenie*. – 2011. – № 3. – S. 322-326.); *Луков В.А.* Оценки молодежи неперспективных трансгуманистических технологий изменения человека // *Знание. Понимание. Умение*. – 2016. – № 4. – С. 115-123. (*Lukov V.A. Young people's assessments of unpromising transhumanistic technologies of human change* // *Znanie. Ponimanie. Umenie*. – 2016. – № 4. – S. 115-123.); *Луков В.А.* Трансгуманизм // *Entsiklopediya gumanitarnykh nauk*. – 2017. – № 1. – С. 245-252. (*Lukov V.A. Transhumanism* // *Encyclopedia of Humanities*. – 2017. – № 1. – S. 245-252.)

16. *Разлогов К.Э.* Утопия и антиутопия в мировом кинематографе // *Международный журнал исследований культуры*. – 2009. – № 4 (9). – С. 112-115. (*Razlogov K.E. Utopia and dystopia in world cinema* // *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury*. – 2009. – № 4 (9). – S. 112-115.)

17. *Афанасьев А.Н.* Дети Интернета. Что они смотрят и кто ими управляет? – М.: Наше Завтра, 2021. – 314 с. (*Afanasiev A. N. Children of the Internet. What are they watching and who controls them?* – M.: Nashe Zavtra, 2021. – 314 с.)

18. *Баранов Б.Н.* Социальные сети // *Управление*. – 2020. – № 2. – С. 12-14. (*Baranov B.N. Social networks* // *Upravlenie*. – 2020. – № 2. – S. 12-14.)

19. *Овчинникова Н. С., Паль Д.Р.* Социальные сети. История. URL: <https://seclgroup.ru/vse-o-soczialnyh-setyah-vliyanie-na-cheloveka-chast-1/> (дата обращения: 19.10.2021). (*Ovchinnikova N.S., Pal D.R. Social network. History. URL: https://seclgroup.ru/vse-o-soczialnyh-setyah-vliyanie-na-cheloveka-chast-1* (data obrasheniya: 19.10.2021).)

20. *Кошкин А. П., Мельков С. А.* Герой в России: кто он? (анализируя современный кинематограф) // *Национальные и образовательные проблемы гражданской защиты*. – 2010. – № 1. – С. 83-90. (*Koshkin A.P., Melkov S.A. Hero in Russia: who is he? (analyzing modern cinema)* // *Nacional'nye i obrazovatel'nye problemy grazhdanskoj zashchity*. – 2010. – № 1. – S. 83-90.)

21. *Irwin W.* *Terminator and Philosophy: I'll be back, therefore I am*. – New-York: Palgrave Macmillan, 2009. – 359 p.

УДК 133.1

DOI 10.17726/phillT.2022.2.4



## Технические доказательства сверхъестественного (от фотодоказательств до современных фейков)

**Гаврикова Нонна Витальевна,**

студентка,

Санкт-Петербургский политехнический университет

Петра Великого,

г. Санкт-Петербург, Россия

*gavrikova.nv@edu.spbstu.ru*

**Моисеенко Дарья Евгеньевна,**

студентка,

Санкт-Петербургский политехнический университет

Петра Великого,

г. Санкт-Петербург, Россия

*moiseenko.de@edu.spbstu.ru*

**Лобатюк Виктория Валерьевна,**

кандидат социологических наук,

Санкт-Петербургский политехнический университет

Петра Великого,

г. Санкт-Петербург, Россия

*lobatyuk\_vv@spbstu.ru*

**Аннотация.** Развитие технологий, казалось бы, должно способствовать уменьшению веры в сверхъестественное, однако оказывается, что они, напротив, служат для доказательства существования потустороннего. Появление фотографии было воспринято спиритуалистами как возможный способ демонстрации существования духов. Повторное использование стеклянных пластин, длительность экспозиции, засвечивание и т.п. подчас вносили детали в новую съемку; так непреднамеренно в фотографию попадали дополнительные образы, вводившие в заблуждение. В статье рассматриваются случаи фальсификации столкновения людей со сверхъестественными силами, запечатленными на фотографиях XIX, XX и XXI вв., а также на видео XX и XXI вв. Только 37% фотографий и 63% видео были фальсифицированы преднамеренно – экспозиция, мон-

таж, подделка, декорации или игра актеров, а 53% фото и 29% видео – непреднамеренно. Это были случайность, игра света и тени, испорченное фото/видео. Представляемое как сверхъестественным может иметь сходство с человеческой фигурой или быть пятном, тенью. Большая часть свидетельств встреч с потусторонним сделана непреднамеренно, в дневное время, на улице. Авторы работы характеризуют прогресс технологий, благодаря которым можно создавать фейковые снимки (особенно в наши дни развитие цифровых технологий дошло до уровня, когда невозможно отличить реальный снимок от отредактированного).

**Ключевые слова:** фейк; фальсификация; фотография; видео; сверхъестественное.

### **Supernatural technical evidence (from photo evidence to modern fakes)**

***Gavrikova Nonna Vitalievna,***

*Student,*

*Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University,  
St. Petersburg, Russia*

*gavrikova.nv@edu.spbstu.ru*

***Moiseenko Daria Evgenievna,***

*Student,*

*Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University,  
St. Petersburg, Russia*

*moiseenko.de@edu.spbstu.ru*

***Lobatyuk Victoria Valerievna,***

*PhD social sciences,*

*Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University,  
St. Petersburg, Russia*

*lobatyuk\_vv@spbstu.ru*

**Abstract.** Advances in technology might seem to help to temper belief in the supernatural, but it turned out that they served, for example, to prove the existence of the otherworldly. The appearance of photography was perceived by spiritualists as a possible way to demonstrate the existence of spirits. The reusing of stacked plates, the duration of the exposure, illumination, etc. often added details to the new photograph, so unintentionally additional images fell

into the photograph, causing confusion. The article considers cases of falsification of collisions of people with supernatural forces, imprinted on photos of XIX, XX and XXI centuries, as well as videos from the 20th and 21st centuries. Only 37% of the photos and 63% of the videos were falsified intentionally – exposure, editing, counterfeiting, scenery or acting actors, while 53% of the photos and 29% of the videos were unintentionally. It was an accident, a game of light and shadow, spoiled photo/video. Presented as supernatural can have a resemblance to a human figure, or be a spot, a shadow. Most of the evidence of encounters is unintentional, in the daytime, outside. The article examines the progress of technologies through which you can create fake pictures. Especially in modern times, the development of digital technologies had reached a level where it was impossible to distinguish between real and edited images.

**The keywords:** fake; falsification; photo; video; supernatural.

## Введение

Люди трактуют смысл сверхъестественного по-разному, но в одном они сходятся: это нечто, независимо существующее от законов природы, превосходящее ее возможности. Вера в потустороннее и духов умерших глубоко укоренена в представлениях человека об окружающем мире. Это часть культуры и религиозных переживаний, которая помогает объяснить необычные явления и даже собственное существование. Современным же человеком сверхъестественное зачастую воспринимается непосредственно в виде духов, привидений, заблудших душ и т.д.

С каждым веком человечество развивалось все сильнее, однако вера в сверхъестественное сохранялась, продолжали появляться истории о не объяснимых с научной точки зрения явлениях. Даже в XXI веке, несмотря на высокую доказательность современной науки, человечество продолжает верить в паранормальные явления. Более того, технические средства создания и распространения информации, которые сегодня становятся одним из ключевых факторов развития общества [1; 2], используются для подтверждения существования таких явлений.

## История технических доказательств потустороннего

В 1839 году Луи Ж. М. Дагер представил достаточно удобную в использовании фотокамеру, а 1848 год обычно считают годом

возникновения движения спиритуалистов. Спиритуализм развился во время усиления напряженности между религией и наукой, и последователи движения учитывали это напряжение, часто применяя научные концепции и терминологию к рассуждениям о загробной жизни. Поскольку многие спиритуалисты считали свои заявления о сверхъестественном фундаментально современными и научными, они восприняли новые разработки в области технологий, такие как камеры, в качестве средства демонстрации достоверности своих откровений и предоставления доказательств реальности духовных сил и выживания живых существ [3].

На 1860-е годы пришелся пик так называемой «лихорадки» спиритизма. Было зарегистрировано множество фотографий духов – изображения людей, появляющихся на фотопластинках в дополнение к изображению портретируемого. Многие «привидения» на фотографиях были получены случайно и являлись результатом длительных экспозиций, необходимых в связи с особенностями химических процессов, применявшимися на заре развития фототехники. Если объект появлялся на короткое время перед объективом (или перемещался во время экспозиции), то он оставался на фотографии в виде размытой, прозрачной, «призрачной» фигуры [3]. Фотография лорда Комбермера, сделанная Сибеллой Корбет в 1891 году (рисунок 1), наглядно иллюстрирует данный эффект. На фотографии запечатлена библиотека аббатства Комбермир в английском графстве Чешир, в кресле можно разглядеть «призрак» мужчины преклонного возраста, что было достигнуто вышеописанной технологией.

В то время этот эффект открыто демонстрировался в качестве безграничных возможностей фотоискусства. Лондонская стереоскопическая компания выпустила серию стереокарточек «Призраки в стереоскопе» в конце 1850-х годов, что вновь было сделано для демонстрации возможностей монтажа в процессе фотосъемки, исключительно в качестве художественного эксперимента. Такие фотоснимки были сравнительно несложны в получении, поэтому появились даже подробные инструкции о том, как их делать, например книга Уолтера Вудбери «Photographic Amusements» (1896). Автор утверждал, что иногда после съемки на стеклянном негативе оставалось изображение с прошлой фотосессии. Стеклянные пластины, являвшиеся фотоматериалом того времени, были дорогими, поэтому ненужные негативы очищались и пластина использо-

зовалась повторно. При этом иногда на негативе оставались детали прошлой съемки, которые в ходе новой экспозиции наслаждались на изображение [5].



**Рисунок 1. Сибелла Корбет. Фотография лорда Комбермера, 1891<sup>1</sup>.**

Ролан Барт, французский философ, попытался обосновать интерес к недавно изобретенной фотографии на основе соотнесения ее с особенностями мышления человека во второй половине XIX века. Он писал: «Исторически Фотография имела отношение к «кризису смерти», восходящему ко второй половине XIX столетия, и я предпочел бы, чтобы вместо неустанного вписывания изобретения Фотографии в социальный и экономический контекст задались бы лучше вопросом об антропологической связи Смерти и нового вида изображения» [2, с. 211-225]. Один из самых востребованных фотографов того времени Надар считал, что фотография

<sup>1</sup> Sybell Corbet in 1891, Public domain, via Wikimedia Commons. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:This\\_photograph\\_of\\_the\\_Library\\_in\\_Combemere\\_Abbey\\_was\\_taken\\_by\\_Sybell\\_Corbet\\_in\\_1891.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:This_photograph_of_the_Library_in_Combemere_Abbey_was_taken_by_Sybell_Corbet_in_1891.jpg).

Данная цифровая репродукция находится в общественном достоянии, поскольку она было опубликована (или) зарегистрирована в Бюро регистрации авторских прав США) до 1 января 1927 года.

давала человеку могущество божества и становилась средством найти божественное за формой плоти. Таким образом, многие фотографы и простые обыватели XIX столетия были глубоко убеждены, что фотография давала возможность вторжения в сферу духов [4, с. 175-186].

Хотя несколько известных фотографов были публично судимы как мистификаторы в конце XX века (в том числе Уильям Х. Мамлер, Эдуар И. Бюге), вера в возможность запечатления призраков на фотографии не оскудевала. Среди самых известных людей, распространявших веру в призраков, был Артур Конан-Дойл, один из основателей «Общества изучения сверхъестественных изображений» (1918 год) и распространитель «Фей Коттингли». Сегодня фотографии фей Коттингли и большинство фотографий духов выглядят как очевидные розыгрыши или следствие технологических манипуляций, однако в то время большинству не был понятен процесс фотографирования, технология сохранения «копии» объекта казалась в достаточной мере экстраординарной и таинственной, чтобы оказаться связанный с потусторонним. Как утверждает К. Шуновер, ни сами образы, ни их производители, ни их сторонники не предлагали никакого объяснения того, как призраки оказались на фотографиях, поэтому, чтобы принять эти изображения за реальные, нужно было придать фотографии сверхъестественную силу, так как призраки появились только благодаря тайнам его технологии [5, р. 33].

Что же касается видеомонтажа, то стоит начать с самого появления кинематографа. 22 марта 1895 года братья Люмьер впервые продемонстрировали «синематограф» – аппарат для записи и воспроизведения движущегося изображения. Первые зрители кино были склонны характеризовать его как сверхъестественную среду. М. Лидер утверждает, что кино воспринималось как призрачное медиа [6]. Возможность создавать разнообразные трюки провоцировала «съемку сверхъестественного». Луи Жорж Шварц пишет: «Кино дает основание науки о привидениях, участвует в охоте за ними, деконструируя понятия жизнь/смерть, присутствие/отсутствие и бытие/небытие» [7]. Уже через полгода после первой демонстрации, в августе 1895 года, был снят первый фильм со спецэффектами – «Казнь Марии Шотландской». В момент, когда палач заносит топор, камера останавливается и место актрисы занимает манекен, после чего съемки возобновляются. Некоторые

зрители верили, что на съемках действительно была обезглавлена женщина. Меньше чем через год после изобретения кинематографа режиссер Жорж Мельес совершил одну из первых попыток использовать спецэффекты для изображения на экране сверхъестественных событий. По сюжету его фильма в декорациях старинного замка появляется летучая мышь, которая вдруг превращается в Мефистофеля. Мефистофель наколдовывает магический котел, из которого появляются мороки – призраки, скелеты, ведьмы и т.д., которыми дьявол пугает попавшие в его власть души. Одна из душ показывает Мефистофелю сколоченный из двух деревянных палок крест, и дьявол исчезает. Можно сказать, что как только у человека появляется новая технология, которая может «запечатлеть» паранормальное, он тут же пытается фальсифицировать факт встречи с потусторонним.

С ходом научно-технического прогресса в сфере технологий появлялось все больше возможностей создания фотографий и видео с изображением «сверхъестественного». В XXI веке фото- и видеомонтаж достигли такого высокого уровня, что в некоторых случаях сказать о том, что фото или видео графически отредактированы, становится практически невозможным.

## Цель исследования

Проанализировать фото- и видеоматериалы, на которых якобы изображено что-то сверхъестественное, и сделать вывод о том, какая часть технических доказательств может быть достоверна и насколько возможно определить факт фальсификации.

Для достижения поставленной цели в ходе работы решаются следующие задачи:

1. Исследовать сервисы поиска систем Яндекс, Google и YouTube на наличие фото- и видеоматериалов, на которых присутствует нечто паранормальное.
2. Осуществить выборку соответствующих фото- и видеоматериалов.
3. Провести анализ подобранных фото- и видеоматериалов по следующим критериям:
  - 3.1. Для фотографий:
    - 3.1.1. как сделано фото (спонтанно или запланированно);
    - 3.1.2. характеристика изображения;

- 3.1.3. время дня, когда сделано фото;
- 3.1.4. место, где сделано фото;
- 3.1.5. век, в котором сделано фото;
- 3.1.6. присутствуют ли другие люди на фото;
- 3.1.7. технический способ фальсификации.
- 3.2. Для видео:
  - 3.2.1. как сделано видео (случайно или запланированно);
  - 3.2.2. характеристика явления на видео;
  - 3.2.3. время дня, когда снято видео;
  - 3.2.4. место, где снято видео;
  - 3.2.5. век, в котором снято видео;
  - 3.2.6. на что было снято видео;
  - 3.2.7. технический способ фальсификации.

### **Материалы и методы исследования**

В ходе исследования были изучены 60 фотографий и 60 видео, находящиеся в сети Интернет. Стоит отметить, что все проанализированные технические доказательства сверхъестественного являются недостоверными, так как не классифицированы как реальные.

### **Исследование фото- и видеодоказательств сверхъестественного в сети Интернет**

Технологический прогресс, основанный на научной базе, сделал возможным трансформировать отражения физической реальности в фото- и видеоформе. Тем не менее фото и видео остаются распространенным способом подтверждения и доказательств произошедшего с человеком. Поэтому информация о сверхъестественном часто сопровождается такими доказательствами. Используются как старые, так и современные источники. Из проанализированных нами материалов на столетие создания фотографии, XIX век, приходится всего 3%, поскольку большинство фотографий со временем были испорчены, утеряны или вовсе не выложены в интернет-источники. Большая часть населения планеты разделяет мнение специалиста по мифологии, что духи преследуют людей по серьезной причине. Такой причиной может быть нераскрытое убийство, вынужденное самоубийство, отсутствие надлежащих

похорон и разные трагедии, которых можно было избежать, – в общем, всякого рода нарушения этических и моральных норм. На двадцатое столетие приходятся Первая и Вторая мировые войны, что позволяет придумывать правдоподобные истории к фальсифицированным фотографиям. Именно поэтому XX век больше всего отличается фотографиями «сверхъестественного» – 52%. Так, на одной из фотографий времен Первой мировой войны запечатлен состав эскадрона британских королевских BBC. За спиной одного из солдат видно якобы лицо механика, убитого за 2 дня до этой фотосессии, что могло стать результатом монтажа или экспозиции. Несмотря на то что прошло всего 20 лет с начала XXI века, на него приходится целых 45%, почти половина фотографий с «явлениями паранормального», что объясняется ростом качества графики, развитием компьютерных технологий – теперь для создания фейков не нужно тратить много времени и усилий.

Если говорить о том, в какой форме сверхъестественное отображено на фотографиях, то чаще всего это образ, что-то смазанно-размытое, в котором прослеживаются человеческие черты (45%), например на снимке лестницы старого особняка изображен размытый образ, похожий на силуэт девушки. Несколько реже – 32% – так называемые призраки «появляются» непосредственно в образе полупрозрачного человека. Например, на одном из фото в больнице запечатлена компания разговаривающих молодых людей, в то время как на фоне как будто виднеется образ девушки с черными волосами в лифте. Оставшиеся 23% распределяются в следующем соотношении: на 13% фотографий сверхъестественное «проявляется» в виде пятен или теней (на фото, сделанном после ДТП, как будто виднелось белое пятно, по форме напоминающее идущего человека), а на 10% только частично – можно увидеть только какую-то часть тела (на снимке изображен телевизор, в котором якобы появилась призрачная рука).

Следующим критерием анализа является вероятный способ фальсификации. Можно сказать, что чаще всего, 37%, фотографии даже не фальсифицированы, а произошла какая-то случайность (блик, в кадр попал реальный человек, вещь). Например, на одном из фото на стеклянной двери видно блики, которые напоминают лицо старушки и голову бульдога, о чем и говорится в описании к фотографии. Немалая часть фотографий – 22% – была фальсифицирована посредством экспозиции. Это связано с тем, что

большая часть фото сделана в XX веке, когда технология фотографирования требовала выставления долгой экспозиции, в течение которой в кадре мог успеть появиться посторонний человек. На одном из фото, использованном для анализа, видно размытый силуэт мужчины в подвале, что и является результатом длительной экспозиции. Испорченными являются 16% фотографий: фото было засвеченено или что-то произошло при проявке, что и привело к появлению на снимке дефекта, который мог напомнить что-то сверхъестественное и привести к выдумке правдоподобной истории. Один из снимков был сильно засвечен либо при фотографировании, либо при проявке пленки, что привело к появлению на нем большого белого пятна, которое было расценено как привидение, стоящее на лестнице возле играющего ребенка. Результатом монтажа стало 15% фотографий, т.е. на снимках намеренно была использована компьютерная графика. Например, один из снимков был получен с помощью фотомонтажа, поскольку фотография является цветной и ее качество позволяет говорить о том, что она была сделана в начале XXI века, когда длительная экспозиция для фотографирования уже не использовалась, а изображение девушки на ней настолько четкое, что было явно получено не в результате длительной экспозиции, кроме того, фотоаппараты стали цифровыми и данное фото не могло быть получено в результате ошибки при проявке фотографии. 10% происходившего на фотографиях сложно объяснить фотомонтажом или методом фотографирования. Например, на одной из фотографий середины XX века изображен образ в темном одеянии с искаженным лицом на фоне органа. Этот снимок был проанализирован несколькими экспертами по парапротивным явлениям. Они пришли к выводу о том, что фотография не подвергалась обработке и не была получена в результате длительной экспозиции. Таким образом, 37% фотографий были фальсифицированы преднамеренно (экспозиция, монтаж), а 53% – непреднамеренно (случайность, испорченное фото). Исходя из проанализированных данных, на фотографиях, где отсутствуют люди, – 60% – проще сфальсифицировать факт столкновения с парапротивным. Например, на одном из снимков, сделанных ночью, запечатлен лишь сарай и куст, поэтому нет совершенно никаких препятствий и сложностей для компьютерной графики, которая нашла себя в изображении призрака ребенка.

Согласно проведенному анализу, 53% фотографий, на которых

изображено нечто сверхъестественное, были сделаны спонтанно: фотографирующий не планировал делать фотографию в конкретном месте, в конкретное время. Например, на одном из снимков изображена компания девочек, празднующих день рождения, они не позируют, а некоторые даже не знают о том, что их фотографируют, однако позади них в отражении окна было видно пожилого мужчину. Позже, когда фотографии были распечатаны, все присутствующие на празднике удивились, так как никого похожего не видели. Соответственно остальные 47% фотографий со сверхъестественными явлениями были сделаны преднамеренно: фотографируемые позируют, присутствует композиция кадра. Так, на другой фотографии запечатлена компания веселых молодых людей, которые позируют для фото. Позднее выяснилось, что позади ребят была замечена женщина в светлом одеянии, которую никто не видел по время фотосессии. Анализ по критерию «время дня» позволил выявить факт, противоречащий устоявшимся убеждениям современного человека о том, что сверхъестественное «проявляется» ночью, – большая часть фотографий, а именно 58%, была сделана в дневное время суток и не специально. Авторы хотят показать, что они не прячутся в темноте или на кладбищах, пытаясь напасть на нас. Так, например, на фотографии старинного интерьера якобы виднеется полупрозрачный образ человека, сидящего на диване.

Переходя к критерию «место съемки», стоит отметить, что под «домом» понимается не только жилое помещение, но и любое здание, в том числе и заброшенное. Согласно анализу, около 25% фотографий со сверхъестественными явлениями были сделаны в заброшенных зданиях и лишь 4% в жилых домах. Однако такие места съемки, как церковь и больница, были выделены в отдельные очечочные группы, поскольку, по представлениям людей, они являются энергетически специфическими местами. Согласно результатам исследования по данному критерию, большая часть фотографий сделана на улице (45%), 14% из которых сделано на кладбище. На одном из снимков сфотографирована девочка на берегу моря, на другом – семья у своего нового частного дома, на третьем – могильная плита. Следует подчеркнуть, что процент сделанных фото со сверхъестественными явлениями в доме ненамного меньше и составляет 42%: женщина сфотографировалась дома со своей собакой, девушка сделала селфи со своим сыном и сестрой, мужчина

сфотографировал свою дочь, играющую в комнате. По убеждениям людей, больницы и церкви являются специфическим «магнитом» для всего мистического, поэтому люди делают фальсифицированные фотографии на основе фото из церквей и больниц. Однако на церкви приходится всего 8% (сзади женщины, запечатленной во время молитвы, сидит «призрак», который, согласно местной легенде, всегда присоединяется к молящимся прихожанам этой церкви, усаживаясь к верующим как можно ближе), на больницы – 5% (на одном из фото якобы изображен демон, летающий над пациентом), а на жилые дома – 4% (позади пожилой пары на снимке запечатлели лицо женщины с фатой, тело слишком темное, отчего на снимке его совсем не видно). Вероятно, это связано с тем, что фотографирование в данных местах осуждается общественностью и поэтому для создателей фейков мало материала.

Как говорилось ранее, в ходе исследования были проанализированы не только фотографии, но и видео, на которых якобы запечатлено нечто мистическое. Результаты анализа видео практически соотносятся с результатами анализа фотографий: так же, как и фото, основная часть видео были сделаны случайно (61%), т.е. целью съемки не являлось запечатление потусторонних сил. Например, на одном из видео камера видеонаблюдения в гостинице как будто запечатлела перемещение некоего силуэта, который, скорее всего, является компьютерной графикой. 39% проанализированных видео являются запланированными: снимавший якобы стремился зафиксировать необъяснимое явление. Так, на одном из видео молодые люди, называющие себя охотниками за привидениями, запланированно снимают видеоролик для своего канала в заброшенном доме и «случайно» наталкиваются на привидение, являющееся не чем иным, как компьютерной графикой.

Следует учитывать, что почти все видео, которые «доказывают» существование сверхъестественного (93%), были сделаны в XXI веке. Это связано с тем, что улучшились технологии монтажа, появились и набрали популярность каналы на YouTube, на которых люди пытаются доказать факт существования паранормальных явлений путем съемок видеороликов.

Что касается критериев, отражающих обстоятельства съемки, под которыми понимается непосредственное место съемки, то, аналогично анализу фотографий, под оценочной группой «дом» понимается любое здание. Исходя из того, что лесу и воде всегда

приписывались необъяснимые явления, они были вынесены как отдельные позиции для анализа. Так, вопреки полученным данным при анализе фотографий, процент фальсифицированных видео, снятых в доме, составляет 36% – во время телевидения, который велся ведущим из своего дома, на заднем фоне неожиданно погасла и упала настольная лампа, которую, скорее всего, просто потянули за шнур. В связи с тем, что воды Мирового океана исследованы всего лишь на 2-5%, человечеству неизвестно, что на самом деле происходит в толще воды, – это дает хорошую возможность для создания роликов, «доказывающих» существование мифических существ, обитающих в воде. Поэтому 20% фальсифицированных видео снято в воде или возле нее. Так, на одном из видеороликов исследователей глубин океана можно заметить руку с перепонками, которая касается стекла батискафа, что явно является видеомонтажом. Леса достаточно хорошо исследованы человеком, однако существует множество легенд и преданий, рассказывающих о мифических существах, обитающих в лесу, и люди пытаются доказать их реальность, прибегая к созданию фейков, поэтому 10% видео сняты в лесу или рядом с ним: один из видеороликов снят на видеорегистратор в машине молодой пары, которая ехала по лесной дороге; на заднем сидении автомобиля неожиданно якобы пролетела призрачная голова, что, вероятно, является графикой. Соответственно оставшиеся 34% составляют видео, снятые на улице (во время телерепортажа в небе будто бы появилось НЛО, что, по всей вероятности, является компьютерной графикой, а реакция ведущей и прохожих – актерской игрой).

В отличие от фотографий, на видео также «появляются» существа, которые описаны в разных преданиях, мифах и сказках (неопознанные существа). Однако на видеозаписях изображены и явления, соотносящиеся с тем, что можно заметить на фотографиях: летающие пятна – 5% (на одном из видеороликов, который был снят камерой видеонаблюдения с датчиками движения в тату-салоне, видно пролетающие пятна) и расплывчатые образы – 29,5% (при съемке новостного репортажа на фоне можно заметить как будто пролетающее пятно, похожее на лицо человека). Что касается вышеупомянутых неопознанных существ, то на видео чаще всего изображают именно их – 59%. Например, также при съемке новостного репортажа за корреспондентом «появляется» существо, не похожее ни на одно из реально существующих, являющееся

откровенным монтажом. Кроме того, видео позволяют фальсифицировать не только изображение, но и звук, который «свидетельствует» о сверхъестественном на 6,5% видео: в 1974 году при бурении сверхглубокой скважины на Кольском полуострове на глубине 12 тыс. м. были якобы зарегистрированы странные звуки, похожие на крики, что могло быть просто природным явлением.

Так же, как и при анализе фотографий, были проанализированы возможные способы фальсификации видео. В связи с тем, что большая часть видео снята в XXI веке, среди методов создания фейков преобладает видеомонтаж – 38%. Например, на одном из видео якобы запечатлена русалка, сидящая на причале, что является очевидным видеомонтажом. Также наиболее часто встречающимся способом создания фейков является подделка видео (25%), т.е. снят специально созданный объект. Например, на одном из видео запечатлен скелет неопознанного существа, который доказанно является специально созданным. Еще одним методом фальсификации видео является случайность – в кадр попадают люди или вещи, участие которых в видео не было запланировано (при съемке телесериала за лобовым стеклом фургона прошел темный силуэт, который мог являться любым членом съемочной группы). Таких видео из всех проанализированных 18%. В отличие от фото, процент испорченных видео (объектив видеокамеры был испорчен, поэтому на видео образовался какой-то дефект, который люди определили как явление парапротивного или придумали к нему соответствующую историю) меньше и составляет 11%. Например, при съемке новостного эфира вдалеке за ведущей как будто ненадолго появился прозрачный силуэт, который, скорее всего, был грязью на объективе. На оставшихся 8% видео происходит нечто, причины чего не удалось объяснить при поверхностном анализе. Например, на записи с камеры видеонаблюдения в музейном магазине в ночное время суток несколько гитар, висящих на стене, начали самопроизвольно двигаться.

Большинство видеороликов (52%) снято на цифровую видеокамеру, что связано с тем, что смартфоны с камерой высокого разрешения появились не так давно. Вышеописанные случаи съемок телерепортажей были сняты на видеокамеру. Остальные видео были сняты на телефон (30%) (на одном из видео женщина разговаривает по видеосвязи со своей подругой и в какой-то момент за женщиной будто бы появляется непонятный образ, что могло стать случай-

ностью: возможно, в кадр попал грабитель) и на камеры видеонаблюдения (18%) (запись с камеры видеонаблюдения на подземной парковке якобы запечатлела женщину, ходящую сквозь стены, что могло стать результатом компьютерной графики). На видео, снятые на камеры видеонаблюдения, приходится наименьший процент, поскольку, как правило, они не выкладываются в общий доступ.

### Заключение

37% фотографий и 63% видео были фальсифицированы преднамеренно (экспозиция, монтаж, подделка), а 53% фото и 29% видео – непреднамеренно (случайность, испорченное фото/видео).

В процессе анализа был сделан вывод: важнейшую роль в фальсификации технических доказательств играет выдуманная правдоподобная история появления парапротивного на фото- или видеоматериалах. В современных условиях, учитывая развитие компьютерных технологий, выявить фото- или видеомонтаж становится все сложнее. Таким образом, с помощью технических средств все «проще» доказать сверхъестественные явления. Хотя с самого появления фотографии она начала использоваться для «демонстрации» потустороннего мира. Однако видео или фотографии, которые сняты ранее, в отличие от современных снимков, позволяют определить фальсификацию сравнительно легко.

### Литература

1. *Thompson T. Why believing in ghosts can make you a better person // The conversation.* – 2018. – October 26.
2. *Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. Таксономическая модель и фигура другого // Неприкосновенный запас: Журнал.* – 2017. – Январь (№ 111). – С. 211-225. (*Vasiliyeva E. Photography and extra-logical form. Taxonomic model and figure of another // Untouchable reserve: Journal.* – 2017. – January (№ 111). – S. 211-225.)
3. *Colin H. G is for Ghost. The Birth and Rise Of Spirit Photography.* National Media Museum.
4. *Васильева Е. Характер и маска в фотографии XIX века // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета. Серия 15: Сборник.* – 2012. – Вып. 4. – С. 175-186. (*Vasiliyeva E. Character and mask in the photos of the XIX century // Vestnik S. Petersburg's state university. Episode 15: Collection.* – 2012. – Ep. 4. – S. 175-186.)
5. *Schoonover K. Ectoplasms, Evanescence, and Photography // Art Journal.* – 2003. – № 3(62). – P. 30-41. DOI:10.1080/00043249.2003.10792168.

6. *Leeder M.* The Haunting of Film Theory // The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema. London: Palgrave Macmillan UK. – 2017. – P. 21-44.
7. *Schwartz L.-G.* Cinema and the Meaning of «Life» // Discourse. 2006. – № 2-3(28). – P. 7-27.
8. *МакАйзек Тара.* Тайна старинных фотографий с «духами» // Великая эпоха. – 2015. – 15 Мая. (McIsaac Tara. The mystery of old photographs with «spirits» // The Great Era. – 2015. – May 15.)
9. *Покровская Н. Н., Тюлин А. В.* Психологические вопросы формирования регулятивных механизмов в цифровой среде // Technology and Language. – 2021. – № 2(2). – С. 106-125. DOI: <https://doi.org/10.48417/technolang.2021.02.11>. (Pokrovskaya N. N., Tyulin A. V. Psychological issues of the formation of regulatory mechanisms in the digital environment // Technology and Language. – 2021. – № 2(2). – S. 106-125.)
10. *Capone L.* Which Theory of Language for Deep Neural Networks? Speech and Cognition in Humans and Machines // Technology and Languag. – 2021. – № 4(2). – P. 29-60. DOI: <https://doi.org/10.48417/technolang.2021.04.03>.
11. *Wojcik D.* Spirits, Apparitions, and Traditions of Supernatural Photography // Visual Resources. – 2009. – № 1-2(25). – P. 109-136. DOI:10.1080/01973760802674390.

УДК 008.2

DOI 10.17726/phillT.2022.2.5



**Человек в плену цифрового кокона:  
социокультурная идентичность в эпоху  
цифровизации**

(Рецензия на: Лисенкова А. А. *Трансформация социокультурной идентичности в цифровом пространстве: монография*. – Пермь: ПГИК, 2021. – 286 с. ISBN978-5-91201-355-3)

**Труфанова Елена Олеговна,**  
доктор философских наук, доцент,  
ведущий научный сотрудник сектора теории познания,  
Институт философии РАН,  
г. Москва, Россия  
*iph@etrufanova.ru*

**Human in the prison of digital cocoon:  
socio-cultural identity in the digital age**

(Review of: Lisenkova A. A. *Transformations of socio-cultural identity in the digital space: a monograph*. – Perm: PGK Publ., 2021. 286 p. ISBN978-5-91201-355-3 (in Russian))

**Trufanova Elena Olegovna,**  
associate professor, Dsc in Philosophy,  
leading research fellow of the Department  
for the Theory of Knowledge,  
RAS Institute of Philosophy,  
Moscow, Russia  
*iph@etrufanova.ru*

Понятие цифровизации начало использоваться в конце XX века, в первую очередь применительно к цифровой экономике,

а с 2017 года проникло в ряд государственных документов Российской Федерации. Однако цифровые процессы касаются не только экономической сферы; для философии цифровизация представляет интерес прежде всего как процесс внедрения цифровых технологий во все сферы общественной и культурной жизни, в особенности – в сферу социальных коммуникаций. Цифровые коммуникации начинают занимать все более крупную долю в коммуникативной деятельности человека, однако по-прежнему сохраняется предубеждение к цифровым коммуникациям как менее весомым, неполноценным, не вполне «настоящим». Это ошибочная оценка важности роли цифровых коммуникаций ведет к социально-психологическим проблемам, в том числе связанным с особенностями становления и сохранения личностной идентичности. В ряде работ конца XX – начала XXI века о цифровых идентичностях (чаще использовались термины «виртуальная», «сетевая», «интернет-идентичность»)<sup>1</sup> писали как об особом виде идентичности: показательно противопоставление «реальной» и «сетевой» идентичностей [См., например: 1 и др.], подразумевающее нереальность последней. Действительно, на определенном – раннем – этапе развития цифровых коммуникаций, отличавшемся почти полной анонимностью пользователей, действия человека в Сети могли рассматриваться как его альтернативная жизнь (или даже жизни), но данный этап уже пройден [2]. В связи с этим исследования нового статуса цифровой составляющей идентичности (как индивидуальной, так и коллективной) приобретают особую актуальность. Монография Анастасии Алексеевны Лисенковой «Трансформация социокультурной идентичности в цифровом пространстве», вышедшая под грифом Пермского государственного института культуры, ставит задачу выявить ключевые проблемы, возникающие в этой сфере. Забегая вперед, сразу скажем, что эта книга, как и работы других авторов, посвященные данной проблематике, не дает путей решения для возникших проблем, а лишь выявляет и описывает их. Это не критическое замечание, поскольку поиск подобных решений – актуальная задача для всего современного общества, которую не под силу выполнить одному исследователю. Тем не менее, анализ и детализация возникающих проблем способствуют уточнению направления этого поиска.

<sup>1</sup> Список работ на эту тему очень обширен, поэтому воздержимся от его перечисления.

Как отмечает А. А. Лисенкова, «сегодня исследователям необходимо найти ответы на многие существенные вопросы о степени влияния цифровизации на человека, такие как: возможно ли определение границ влияния цифровых виртуальных технологий на человека и насколько индивидуальный повседневный опыт интегрирован в цифровую среду, как избежать все большего размытания границ публичной и приватной сфер и наступления цифровых технологий на частную жизнь человека, с какими вызовами столкнется человек с развитием нейросетей, искусственного интеллекта и анализа больших данных в форматах платформ Web 4.0? Все эти вопросы связаны с развитием и повсеместным наступлением цифровых технологий в повседневные практики жизни общества, и ответы на них позволят оценить, насколько они уже укорены в нашей повседневности, и спрогнозировать возможные эффекты в будущем» [3, с. 55].

В пяти главах своей книги автор пытается осветить эти вопросы, описывая возникший в связи с развитием цифровых технологий новый тип культуры (как коммуникативной, так и культуры в целом) и делая акцент на изменениях, происходящих с социокультурной идентичностью человека в новых условиях.

Несомненным достоинством книги является то, что она ориентирована на широкого читателя. Это не означает снижения уровня академичности: речь идет о том, что обсуждаемые проблемы одинаково актуальны как для философов, так и для культурологов, социологов, психологов и других представителей социогуманистических дисциплин, и в то же время доступны и читателям, не являющимся учеными, но интересующимся проблемами современной цифровой среды.

Среди множества важных тем, поднимаемых автором в книге (от обзора теоретических подходов к изучению социокультурной идентичности и особенностей формирования российской социокультурной идентичности до влияния медиасреды на ценности молодежи и проблемы цифровой компетентности), я бы хотела более подробно отметить две, представляющиеся мне ключевыми.

Первая тема – это заявленная в заглавии монографии проблема изменений социокультурной идентичности под влиянием цифровых процессов.

Автор подчеркивает, что особенности «цифровой» культуры, предоставляемые ей новые возможности позволяют человеку бо-

лее творчески подходить к конструированию и переконструированию своей идентичности, отмечая, как изменились способы и стратегии этого конструирования: «...в современном «прозрачном» цифровом мире игры с идентичностью становятся все менее возможными, так как сам процесс идентификации подвержен тотальной де-анонимизации, а «цифровые следы» формируют реальный цифровой профиль каждого участника цифрового мира, объединяя реальную и виртуальную личности в единой цифровой идентичности. В социальных сетях сегодня преобладают именно стратегии репрезентации подлинных свойств личности, создание ложных виртуальных профилей осталось в прошлом, став бессмысленной стратегией проявлений различных девиаций, так как игры с идентичностью и анонимность утратили актуальность, а социальные сети стали пространством обретения признания, местом выхода из одиночества, местом, в котором происходит самоактуализация, самореализация и самоутверждение личности через управление впечатлениями Другого» [3, с. 110]. Самоконструирование, таким образом, ведется в пределах реальных личностных и социальных отношений и связано в первую очередь с использованием предлагаемых цифровыми технологиями возможностей саморепрезентации себя в цифровом пространстве, если не в воображаемых, то в желаемых образах.

Справедливо отмечая ряд важных, но уже неоднократно описанных в научной литературе проблем функционирования личности в цифровой среде (утрата анонимности, размытие границ приватного и публичного, изменение способов производства и взаимодействия с информацией, тотальный контроль за «цифровыми следами» человека и т.д.), автор демонстрирует, что «цифровая реальность и виртуализация повседневных практик становятся частью жизни современного человека, жизни, в которой невозможно провести грань между присутствием в сети и реальными коммуникациями» [3, с. 62]. Однако, справедливо подчеркнув невозможность отделения в современной ситуации реальных коммуникаций от цифровых, А. А. Лисенкова посвящает большую часть работы именно жизни человека в цифровых коммуникациях, так что создается впечатление, будто она полностью вытесняет собой жизнь «оффлайн». Автор утверждает: «...мы видим сегодня тенденции все большей десоциализации личности в реальном пространстве и резкий рост гиперсоциализации в цифровом. Контент новых

медиа настолько органично вписан в жизнь человека, что без постоянно обновляемой и индивидуализированной информации из новостных лент, внимания «друзей», репостов, лайков, новых знакомств и комментариев успешность современного человека просто немыслима. Если тебя нет в цифровом пространстве – тебя не существует» [3, с. 63]. Действительно, все больше социально-значимых событий начинает происходить в Сети, однако это не означает, что офлайн-события не оказывают своего влияния на цифровое бытие человека. Сетевые коммуникации, с их описанной автором «жизнью напоказ», функционируют во многом по принципам гиперреальности, охарактеризованной Умберто Эко [5]. Для Эко примером гиперреальности становятся распространенные в американской культуре копии мировых достопримечательностей (таковы, например, псевдо-Венеция в Лас-Вегасе, витражная репродукция «Тайной Вечерии» Леонардо да Винчи на одном из частных кладбищ Лос-Анджелеса или тематические рестораны Диснейленда), которые претендуют не только на полную подмену собой оригиналов, но даже на то, что в чем-то превосходят последние – они больше, ярче, «*bigger than life*». Подобной гиперреальностью является и множество сетевых проявлений, например визуальное отображение отдельных фрагментов своей жизни в соцсетях, когда пользователь выставляет напоказ «улучшенные» с помощью специальных программ фотографии себя, постановочные фото со стереотипно-романтическими эпизодами (свидание, предложение руки и сердца, прогулка), сцены из «красивой жизни» (например, красиво сервированную еду), символы показательной причастности к коллективной памяти, коллективной скорби или определенному общественному движению с помощью хэштегов, цветных «рамок» в соцсетях и т.д. Участие в этой «игре» может быть как бизнес-стратегией (поддержание определенного имиджа публичной персоной), так и просто способом саморепрезентации, в котором пользователь пытается быть «не хуже» других пользователей, уже играющих по этим правилам. Однако доминирование цифровых репрезентаций характерно именно для представителей поколения «*digital natives*», «цифровых аборигенов» (используя термин М. Пренски) [6], т.е. людей, выросших в активном взаимодействии с цифровой средой и почти (или совсем) не заставших доцифровую эпоху, т.е. это поколение тех, кому на данный момент (2022 год) меньше 40 лет. Текущее поколение «40+» преимущественно ве-

дет себя в цифровых коммуникациях иначе по сравнению с той моделью поведения, которую описывает А. А. Лисенкова, притом процент активных пользователей цифровых технологий среди них также достаточно высок. В указанной монографии возникает впечатление, что эта новая культура уже доминирует, но в реальности, как представляется, именно конфликт этой становящейся цифровой культуры и привычных моделей общественных отношений создает наибольшее количество проблем. Одновременно он отражает и поколенческий разрыв между молодежью и теми, кто старше.

В то же время цифровые коммуникации, реализуемые в Сети, представляют собой определенную наглядную модель идентичности, в которой различные идентификации четко выражены в виде принадлежностей к определенным группам, описаний в пользовательских профилях и т.д. По сути, в цифровом пространстве ряд тех идентификаций, которые являются частью нашего внутреннего мира (например, определенные ценностные установки, интересы и т.д.) и предъявляются только при необходимости, постоянно выставлены напоказ и, действительно, могут наглядным образом связывать (через систему подписок, групп интересов и т.д.) индивидов в определенных социокультурных общностях. В целом, можно добавить, что сеть (не социальная или цифровая, а сеть как способ связи между различными узлами) является удачной метафорой для описания идентичности. Представляется, что топологически это сеть-«звезда», которая имеет центральный узел и множество расходящихся от него «лучей», представляющих различные идентификации, связанные с одним субъектом, находящимся одновременно в физическом и цифровом мирах.

Но, пожалуй, важнейшей темой, которую поднимает автор, является проблема доверия и недоверия, в частности – роста недоверия под влиянием специфики цифровых коммуникаций. Как справедливо отмечает А. А. Лисенкова, «...современные информационно-коммуникативные технологии создают достаточно противоречивую картину, а зачастую и усугубляют и так неоднозначную ситуацию, стимулирующую развитие недоверия. Преодоление этих тенденций является серьезным цивилизационным вызовом сложившейся системе нравственности и права» [3, с. 191]. Очевидной причиной для утраты доверия является переизбыток информационных источников и невозможность адекватной оценки

их достоверности. Мы слишком часто сталкиваемся с фейками, с «постправдой», чтобы продолжать доверять кому бы то ни было. Второй причиной следует считать процесс, который, по аналогии с текущими geopolитическими процессами, можно было бы назвать «глокализацией», ростом сепаратизма и даже своего рода геттоизацией. Пользователи в Сети неизбежно включаются в различные сообщества – даже не вступая в какие-либо группы, а просто обозначая круг своих знакомых в соцсети, мы начинаем за счет различных используемых цифровых алгоритмов получать таргетированную рекламу, индивидуальные подборки новостей, рекомендации блогов и других пользователей и т.д. В итоге «открывающиеся возможности самоконструирования и самоопределения позволяют не только становиться участником собственного виртуального мира, но и идентифицировать и проявлять себя в рамках определенных сообществ, создавая вокруг информационный ценностно приемлемый кокон...» [3, с. 108]. Этот образ кокона встречается у автора достаточно часто, и он очень точно отражает специфику пребывания в Сети: нас окружает специально подобранные под наши запросы и интересы информация и отобранные нами (или цифровыми алгоритмами) пользователи, которые нам интересны и приятны, но при этом у нас создается иллюзия, что весь мир устроен именно так и никак иначе. Можно, например, удивляться результатам выборов в Думу, упирая на то, что «никто не поддерживает эту партию», но «никто» означает лишь «никто» в моем комфортном «коконе», за пределы которого мне бывает трудно выбраться. Пребывание в этом коконе создает успокаивающую иллюзию того, что все вокруг разделяют мою точку зрения на мир, и разрушение этой иллюзии при выходе за пределы кокона может оказаться весьма болезненным.

Молодые люди, «цифровые аборигены», привыкают к формату цифрового общения, где, с одной стороны, ты открыт всему миру, а с другой – в любой момент можешь избавиться от тех мнений, которые тебе неприятны. Если в социальной сети кто-то оставляет тебе комментарий, который тебе не по душе, ты всегда можешь заблокировать этого пользователя, чтобы больше не контактировать с ним и не сталкиваться с неприятным тебе мнением. Возможно, именно отсюда такую популярность приобретает «культура отмены», когда любое нелицеприятное тебе мнение ты объявляешь неприемлемым и «отменяешь» его носителя [4]. Одна-

ко эта ситуация весьма сложно переносится из виртуального мира в реальный – в отличие от цифровых коммуникаций, ты не можешь заблокировать коллег по работе, чей взгляд на мир противоречит твоему, или «отменить» родственников, которые навязывают тебе свои ненужные советы. При попытке переноса сетевого формата взаимодействий в онлайн-среду может возникнуть шок от столкновения с неподатливой реальностью, в которой чужие мнения и неприятные люди не исчезают в один «клик» и даже подать на них жалобу о неправильном поведении или о неприемлемой точке зрения (подобно жалобам на неприемлемый контент) оказывается не так уж просто.

Становясь частью определенной социальной группы в Сети, человек еще более «закрывается» от мира. А. А. Лисенкова пишет: «Многие интернет-пользователи не только не готовы уважать мнение и свободу «другого», но и признавать сам факт его существования, так как в тех группах, где они преимущественно общаются, «других» нет. Если «другой» появляется на территории «чужого кластера», то он априори становится врагом, так как само его существование ставит под сомнение и угрозу систему ценностей, которая сложилась в группе» [3, с. 218]. Так, в сетевых сообществах растет доверие к группе «своих», но в то же время еще больше усиливается недоверие ко всем, кто находится за ее пределами. В связи с увеличением доли цифровых коммуникаций, эта модель отношений начинает все сильнее влиять на реальные отношения между индивидами и социальными группами. Этот рост недоверия к «другим» выливается в полномасштабные социальные и межкультурные конфликты, где вместо поиска компромиссов идет замыкание в группах «своих», без попытки понять и принять чужую позицию. В то же время, как отмечает автор, «бестелесность, анонимность, мнимая свобода и открытость породили целый ряд деструктивных и негативных явлений в сети, которые выразились в различных вербально-агрессивных формах: замечаниях, взаимных обвинениях, угрозах, порицании, оскорблении оппонентов, враждебности по отношению к «другим» / «не таким», конфликтности и конформизме» [3, с. 210]. Этот агрессивный способ реагирования на «не таких», распространенный в Сети, все чаще выходит за ее пределы, в реальный мир.

Наконец, в последней главе автор, рассматривая проблему развития навыков взаимодействия с цифровой средой, отмечает, что

«умение критически мыслить и оценивать информацию становится одной из базовых компетенций современного человека, но ей нигде не учат. Цифровая грамотность включает не только умение оперировать большими информационными потоками и развитие навыков критического мышления, но и умение оперировать семантическими и мифологическими системами, интерпретировать, оценивать и определять достоверность информации» [3, с. 234].

К сожалению, критическое мышление в современном мире все чаще уступает мышлению внутри своего «кокона», а вместо попытки поиска компромиссов между позициями разных социальных групп и культур лишь усиливается противопоставление «свой»–«чужой».

Книга А. А. Лисенковой, несомненно, дает большую пищу для размышлений – не только над указанными выше проблемами. Как отмечает автор, «развитие цифровых технологий в мире послужило толчком не только для нового типа коммуникаций, но и для нового типа культуры в целом» [3, с. 73]. Мы еще только начинаем понимать, что это будет за культура: автор дает предварительный набросок этого нового типа культуры и бытия человека в ней. Речь идет о мире, в котором мы живем здесь и сейчас, а предлагаемая авторская рефлексия над этим миром позволяет высветить наиболее важные детали новой социокультурной среды, сформированной под влиянием цифровизации. Представленная монография, несомненно, заставляет каждого задуматься о своем месте в новом, пронизанном цифровыми коммуникациями, мире, и о поиске более успешных способов существования в нем.

### *Литература*

1. *Войсунский А. Е., Евдокименко А. С., Федунина Н. Ю.* Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Психология: журнал Высшей школы экономики. – 2013. – Т. 10. № 2. – С. 98-121. (*Voiskunsky A. E., Evdokimenko A. S., Fedunina N. Y.* Network and real identity: a comparative study // Psikhologiya: zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki. – 2013. – Т. 10. № 2. – S. 98-121.)
2. *Труфанова Е. О.* Человек в цифровом мире: «распределенный» и целостный // Вестник Пермского университета. Философия, психология, социология. – 2021. – № 3. – С. 370-375. (*Trufanova E. O.* Man in the digital world: «distributed» and holistic // Vestnik Permskogo universiteta. Filosofiya, psikhologiya, sotsiologiya. – 2021. – № 3. – S. 370-375.)
3. *Лисенкова А. А.* Трансформация социокультурной идентичности в цифровом пространстве: монография. – Пермь: ПГИК, 2021. –

286 с. (*Lisenkova A. A. Transformation of socio-cultural identity in the digital space: monograph. – Perm': PGIK, 2021. – 286 s.*)

4. Труфанова Е. О. Этична ли «новая этика»? // Мир человека: нормативное измерение – 7.0. Проблема обоснования норм в различных перспективах: от реализма до конструктивизма и трансцендентализма. Сборник трудов международной научной конференции. – Саратов, 2021. – С. 406-416. (*Trufanova E. O. Is the «new ethics» ethical? // Mir cheloveka: normativnoye izmereniye – 7.0. Problema obosnovaniya norm v razlichnykh perspektivakh: ot realizma do konstruktivizma i transtsendentalizma. Sbornik trudov mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii. – Saratov, 2021. – S. 406-416.*)
5. Eco U. Faith in Fakes. Travels in Hyperreality. – London: Vintage UK, 1998. – 192 p.
6. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. 2001. – Vol. 9. No. 5. – P. 1-6. DOI:10.1108/10748120110424816.

# ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ информационных технологий и киберпространства

№ 2 (22) 2022

ISSN 2305-3763

Свидетельство о регистрации  
средства массовой информации  
Эл. № ФС77-50786

<https://cyberspace.pgu.ru>

**Цели сетевого журнала** «Философские проблемы информационных технологий и киберпространства»:

- Повысить статус социо-гуманитарного знания в фундаментальных проблемах развития информационного общества.
- Осветить новые теоретические междисциплинарные направления в современных областях философии техники, социальной эпистемологии, когнитивных науках, теории искусственного интеллекта.
- Расширить сферу профессионального диалога в области информационных технологий, теории киберпространства, виртуалистики, искусственного интеллекта, когнитивных наук.
- Привлечь перспективных специалистов к совместной работе над проектами в гуманитарно-технологической сфере.
- Осуществить информационную поддержку для российских исследователей, работающих в указанных областях.
- Создать коммуникационную платформу для расширения сотрудничества российских и зарубежных профессиональных сообществ.

**Задачи сетевого журнала** «Философские проблемы информационных технологий и киберпространства»:

- выпуск журнала, осуществление информационной деятельности,
- предоставление полнотекстового доступа к научным статьям,
- продвижение научного контента в отечественных и мировых базах данных,
- менеджмент и аналитика публикационной активности.

Журнал публикует научные статьи, краткие сообщения, обзоры научных мероприятий, рецензии, аннотации. Все материалы, публикуемые в журнале, проходят анонимное рецензирование с рассылкой мотивированных заключений.

**Принципиальная политика** редакции журнала - открытый доступ (Open Access) к научной информации, бесплатные публикации, постоянная работа над повышением качества научного контента.

В журнале публикуются статьи по следующим отраслям, группам специальностей и специальностям (согласно Номенклатуре специальностей научных работников Минобрнауки России):

### **Философские науки 09.00.00**

- 09.00.01 Онтология и теория познания
- 09.00.08 Философия науки и техники
- 09.00.13 Философская антропология, философия культуры
- 09.00.05 Этика
- 09.00.07 Логика

### **Филологические науки 10.00.00**

#### **10.00.02 Языкоzнание**

- 10.02.21 Прикладная и математическая лингвистика

### **Технические науки 05.00.00**

#### **05.13.00 Информатика, вычислительная техника и управление**

- 05.13.05 Элементы и устройства вычислительной техники и систем управления
- 05.13.10 Управление в социальных и экономических системах
- 05.13.17 Теоретические основы информатики
- 05.13.19 Методы и системы защиты информации, информационная безопасность

#### **05.02.00 Машиностроение и машиноведение**

- 05.02.05 Роботы, мехатроника и робототехнические системы

### **Рубрики журнала:**

- Философия языка и компьютерная лингвистика
- История и философия информационных технологий
- Философия когнитивных наук (вычислительные подходы)
- Виртуалистика
- Философия сознания и методология искусственного интеллекта
- Гуманитарное измерение робототехники
- Информационное общество
- Футурология