

Е. И. Ярославцева,
к.ф.н, доцент ИФ РАН,
каф. истории науки РГГУ.

ФИЛОСОФИЯ ЦИФРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Если посмотреть на себя нынешних глазами наших родителей, даже и не мечтавших о современных компьютерных технологиях, сетевых коммуникациях, то мы уже находимся в фантастическом будущем. А то, что их настораживало и даже пугало, давно стало обыденным и широко используется. Двадцать первый век отличается тем, что активно развивает формы аутонаблюдения, наращивает мощности систем динамичного исследования самых разнообразных процессов. Мониторинг становится деятельностью, доступной не только для профессионального исследователя, но и для любого человека, превращаясь в массовую форму поведения, зависящую от индивидуальной подготовленности человека. Для молодежи, новых поколений современный мир, имеющий мобильную сотовую связь, Интернет сети, представляется простым и естественным.

Цифровое пространство, насыщенное играми и интеллектуальными ресурсами, созданными человеком, все чаще воспринимается как новая коммуникативная галактика. Она подобна описанной М.Маклюеном «Галактике Гутенберга», создающей новое культурное пространство¹. Поэтому можно сказать, что уже имеющиеся галактики речи и текста не только расширяются и дополняются сетевыми ресурсами, но и преобразуются в этой новой среде. Понимаемое через текстовые критерии как гипертекст, сетевое пространство позволяет интерпретировать себя и в такой тотальной форме, как «гиперинтеллект». Но одновременно, имея ввиду технические возможности, оно проявляется и как «гиперречь», «гиперухо», «гиперглаз», а в целом – «гипертело», поскольку моделирует функциональные возможности человека. По существу, компьютерные цифровые технологии расширяют и преобразуют способности самого человека, создавая основу для развития новых реалий культуры.

Третья природа. В каком-то смысле можно считать, что культура, определяемая как вторая природа для человека, обретает новый пласт, интерактивное виртуальное пространство. Пользуясь компьютерными цифровыми технологиями, человек не просто порождает новый предметный мир, как это происходит во «второй» природе, но создает объекты другой – мультимедийной природы. Эти объекты хорошо и быстро трансформируются, с легкостью управляются даже ребенком.

¹ Можно провести своеобразную аналогию с содержанием книги М.Маклюэна. См.: Маклюен М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М., 2005.

Более того, ребенок ими управляет даже успешнее, чем взрослый. Этот податливый мир объектов всегда открыт для взаимодействия и готов принять в свои объятия всех желающих. Он завораживает своей легкостью, несопротивляемостью, так что человек иногда и не успевает заметить, как он оказался в сетях этого нового пространства. Порожденный человеком поток мультимедийных возможностей, различные игры и программные средства, создают принципиально открытое пространство общения, коммуникаций, возможность обмена мультимедийными продуктами – текстами, фото, видео, а так же голограммными объектами. Для взрослых это, в какой-то мере, вариант чуда. Но для новых поколений и плоские, двухмерные мультимедийные объекты, и трехмерные, висящие в воздухе игрушки, могут уже вскоре восприниматься как обычное повседневное явление, подобно тому, как сегодня многими воспринимается сотовый телефон.

Для новых поколений этот культурный феномен становится одним из видов реальностей, материальный ощущаемый предметный мир дополняется, но ни в коей мере не вытесняется, виртуальным, легко преобразуемым миром объектов. Дети, а вскоре и взрослые, смогут быстро переключаться на существование в этих двух разных мирах, реализуя свои творческие потенции в динамичном, позволяющем совершать любые эксперименты, мире. На современных интерактивных досках² им удастся касанием руки управлять мультимедийными объектами. Причем важно, что это действие может совершаться не обязательно указательным пальцем, моделирующим пишущую ручку, а любым пальцем любой руки. Несложно заметить, что в особых случаях, когда у человека ограничены возможности стандартной деятельности, то на этих компьютерных интерактивных инструментах они вполне могут быть успешны, достигать хороших результатов.

Мультимедийные среды, цифровое пространство становится открытым для интенсивных изменений, позволяя решать, например, поисковые задачи, в чем многие убедились при работе с информацией. Это культурное пространство работы с текстами сейчас основательно разработано. Так же активно начинают осваиваться возможности экспериментирования в мультимедийном пространстве, что очень ценно, например, для процессов обучения, проведения тренингов, выработки навыков. Цифровой мир мультимедийных объектов становится средой существования новых поколений, культурой, в которой им придется работать так же, как мы работаем в нашем мире устойчивых форм.

Одним словом, можно говорить, что современные компьютерные системы, программное обеспечение позволяют по-новому исследовать окружающий нас мир, создавать принципиально новые научные инст-

² Интерактивные доски Smart board, созданные на основе использования резистивных технологий, позволяют работать с мультимедийными объектами тактильным образом, прикасаясь к поверхности рукой, а так же другим образом.

рументы. Цифровые технологии, сжав в себе огромные объемы информации, превратились в сложный, но в то же время, очень эффективный и доступный для каждого человека инструмент действия. Пользуясь таким инструментом, человек еще больше проявляет свое качество становящейся, открытой развивающейся системы. Очевидными становятся его творческие потенции, которые при использовании цифровых, информационных и компьютерных технологий, делают развитие человека принципиально незавершенным и открытым для изменений. Человек в цифровом пространстве становится стремительно расширяющей свои возможности интерактивной системой, которая формирует и соответствующие параметры будущего. И они, как ни покажется странным, очень чувствительны к индивидуальным способностям восприятия мира человеком.

Оценивая современную ситуацию, можно сказать, что заметна устойчивая тенденция повышения интенсивности жизни человека. Его стремительно расширяющееся коммуникативное пространство увеличивает не просто количество связей, коммуникаций. В зону внимания человека попадает значительно большее число предметных областей из разных сфер знания. Практически все современные пользователи Интернета, если и не могут быть названы компетентными, но оказываются наслышаны о тех или иных открытиях, знают различных проблемах науки. Это уже не специальные профессиональные знания, но массовая осведомленность, которая сожжет создавать определенную социальную атмосферу, отношение, оценку перспектив современных научных открытий. Например, в области биоэтики или нанотехнологий, требующих инновационных решений.

Неизбежно начинают изменяться мировоззренческие подходы, требующие уложить в единую целостную картину возникающее многообразие изменений. У человека изменяются индивидуальные способы восприятия, видения окружающего мира: возникает потребность в «новой оптике»³, в новом звучании, новом эмоционально-психологическом опыте. А новое всегда актуализирует вопросы согласованности, синергичности жизненных процессов. Человек и окружающий его мир становятся очень чутко реагирующими друг на друга многомерными системами.

Фактически происходит новый этап расширения сферы влияния человека на мир, о котором говорил еще М.Маклюен, касаясь не столь далекой от нас эпохи возникновения электричества.⁴ В этом расширении человек не просто начинает преобразовывать мир, он начинает осваивать

³ Под «новой оптикой» понимается переход от линзового к лазерному, голограммному восприятию, которое формируется из необходимости видеть много связей одновременно, в их согласованном взаимодействии. См.: О разработке перехода от линзовой классической парадигмы к лазерно-голографической парадигме Хакена-Бома. См. *Аршинов В.И., Буданов В.Г.* «Синергетика как познавательный процесс» // Философия, наука, цивилизация. М., 1999; *Аршинов В.И.* Синергетика как феномен постнеклассической науки. М., 1999

⁴ *Маклюен Г. М.* Понимание Медиа: внешние расширения человека. *Understanding media.* М.; Жуковский, 2003.

новые степени свободы, осознавая и по-новому структурируя свой интерактивный топос – зону своего ближайшего, личного взаимодействия с миром.⁵ Если еще столетие назад человек мог быть своеобразным сторонним наблюдателем за изменениями, которые происходят вокруг него, и занимать позицию, в которой хотел увидеть «мир как таковой», чтобы начинать правильно его перестраивать, совершенствовать, то сегодня он этого позволить себе уже не может.

Обновляемый человек. Представления о постоянном обновлении, как ни странно, говорят о том, что этот процесс цикличен, а сама идея – стара, как мир! И естественный вопрос – «изменяется человек и его возможности в этом новом пространстве?», по существу, связан с поиском того, каким именно должен быть современный человек, чем владеть. Исторически существовало, как мы знаем, несколько ответов.

Часто человека будущего представляют в виде некоего робота, который начинен новейшими компьютерными техническими устройствами. Это представление держится и до сих пор, показывая устойчивость образа, восходящего еще к идее механической куклы, сконструированного и усовершенствованного человека. Подобный постоянно изменяемый киберчеловек способен, по представлениям его создателей, идеально выполнять множество сложнейших функций. Возможно, они продолжают стремиться к выполнению сверхзадачи – сотворению совершенного мира, которая доступна только совершенному человеку! И хотя в этом нет ничего нового – идея достижения совершенства сопровождает человека уже не одно столетие, с точки зрения технологий решение данной задачи перешло на новый уровень. И одной из самых ценных функций, которой посвящено множество современных научных разработок, является интеллектуальная, открывшая фактически новое измерение человека. Но при этом проблемы жизни человека остались прежними, успех по созданию совершенного общества и человека все так же остается за горизонтом. На эти темы написано много книг, существует весьма разнообразная публицистическая и научная литература. Книги современных российских, европейских и американских исследователей изобилуют идеями киберчеловека, порождающего мир, который полон противоречий и в котором, по-прежнему, невозможно спокойно жить. Все проекции в будущее, создаваемые современными мыслителями, нередко приводят к апокалипсису.⁶ Интересна позиция Э.Дэвиса: «Но есть нечто, что объединяет всех язычников, – это точка зрения на воображение как на *ремесло*, то есть снова как на искусство, инструментальную практику, транспортное средство для духа»⁷. И подобные апокалиптические проекции, надо заметить, тоже создаются на

⁵ См. статью автора. *Ярославцева Е.И.* Сеть свободы человека. Многомерный образ человека: на пути к созданию единой науки о человеке.– М, 2006. С. 168-193

⁶ *Дери М.* Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков – Екатеринбург. М., 2008.

⁷ *Дэвис Э.* Техногнозис: мир, магия и мистицизм в информационную эпоху – Екатеринбург, 2008. С. 255

основе воображения, показывая высокий уровень ремесла. Развивая также подобные представления о язычниках, мы должны понимать, что, по выражению того же Э.Дэвиса, многое видим в «зеркало заднего вида», воспроизводя наиболее яркие состояния, кризисные ситуации как перспективу. Хотелось бы не оставлять надежду, что развитие происходит с участием не только воображения, но и других способностей современного технологически оснащенного человека.

Как можно заметить, здесь больше властвует инженерная мысль, которая не только создает интеллектуального киберсилача, наделяя его невероятными способностями, но и порождает одновременно фобию, боязнь такого, неограниченного в своих возможностях индивида. Представления об апокалипсисе уже вплотную связаны с возможностями компьютерных дистанционных воздействий и управления. Однако активное развитие робототехники позволяет сегодня говорить, что киберандроиды или киберживотные – это одно из ответвлений индустрии современных высоких био- и нанотехнологий, направленное в большей степени на психологическую привлекательность или развлечение покупателей. В условиях рынка такая привлекательность становится финансово оправданной, позволяя весьма успешно развивать бизнес. Но в целом современные устройства, а по существу, машины на основе новейших компьютерных разработок интегрируют в себе набор весьма сложных, но вполне определенных функций, созданных целевым образом и позволяющих специалисту эффективно решать конкретные задачи. Это роботы для экологически опасных или недоступных для человека зон, у которых разрабатываются определенные модели искусственного интеллекта.

Фантастические возможности кибериндивидов (волшебных людей и животных), живущих в сконструированном фантастическом мире компьютерных анимаций, слишком ярко показывают прямолинейность рассуждений: должна побеждать, пусть и хитро устроенная, сила; идеальное устройство должно всегда выигрывать. Но развитие все же идет другим, не столь предсказуемым, путем: компьютеризируется не сам человек, но стремительно разрастаются системы вокруг него. И именно ему предстоит научиться осваивать новое коммуникативное пространство, создавать адекватные модели управления. Невозможно не заметить, что этот процесс более эффективен для решения определенных задач и достижения результатов. Много проще менять элементы сетей и инструменты коммуникаций, чем создавать новые разработки для отдельного кибериндивида, а тем более, для конкретного человека.

Сетевое пространство по своей природе инвариантно и открыто для изменений, а человеческий организм слишком индивидуален. Работа над его изменением не только слишком дорога, но и имеет локальные результаты, которые невозможно без изменений переносить в другой организм. Они возможны только в медицинских целях и требуют весьма серьезного финансирования. Можно заметить, что возникают

два параметра, в которых происходят активные изменения, Это внешняя для человека культурная среда, которую он активно изменяет, действуя в своем интерактивном поле, топосе; а так же – он сам, изобретающий способы своих собственных трансформаций. И как кажется, на этом пути его ждут особенно интересные перспективы, поскольку человек обращается к современным нанотехнологиям, стремясь понять их эффективность.

Социальные среды. Один из параметров жизни человека – социальная среда, которая при появлении компьютерных мультимедийных технологий очень быстро принципиально изменяется в своих коммуникативных возможностях. Но это развитие идет неравномерно. Новые возможности приобретают не все. Компьютерные сети становятся автономным, хотя и массовым, пространством, в котором осуществляют коммуникацию только те, кто овладел этим типом общения. Для социума это просто еще одна форма существования коммуникативного поля, которая подобна некогда возникшим и сегодня устойчиво существующим в культуре областям устного общения, письма и прочим формам коммуникации. Во время этих трансформаций многие члены общества остаются в своей прежней ситуации или начинают пользоваться возможностями, которые уже давно морально устарели. Динамика индивидуального развития человека и возможностей, предлагаемых разработчиками, выходящими на рынок, серьезно различаются.

Оказывается, что человеку необходимо иметь не только финансовые возможности, но и психологическую потребность пользоваться предлагаемыми средствами общения. У молодежи, как правило, такая мотивация высока, а взрослым фактически предстоит овладеть новыми системами коммуникации, которые интенсифицируют его жизнь. Многие не готовы к тому, что, уменьшая затраты на решение большого количества своих вопросов, им нужно вовремя отвечать и на запросы других. Интенсивный рост сетей общения показывает, что простое наличие инструментов коммуникации решает задачу только в первом приближении и всякое новое расширение возможностей сразу связывается с необходимостью понять, какова продуктивная роль новых систем общения, кроме общего допуска в систему.

Социальные сервисы Web 2.0 на сегодняшний день являются новой возможностью по сравнению с Web 1.0. Это как бы собственный рост сетевых технологий, которые открылись для использования всем членам общества. В каком-то смысле, это превращение подобно превращению ЭВМ в персональный компьютер, когда у каждого возникла возможность стать самостоятельным индивидуальным пользователем. Теперь, при Web 2.0 и сетью может пользоваться каждый. И в этом, безусловно, есть свои преимущества. Например, человек на персональном компьютере мог увеличить скорость создания, редактирования и сохранения своего материала, по сравнению, естественно, с печатной машинкой. А в сетевом ресурсе он расширяет возможности уже не ко-

личественного, а качественного характера. В материал начинает превращаться практически все бытовое, повседневное существование, которое человек может зафиксировать. Развивающееся в современной философии и культурологии изучение повседневности показывает, как близко человек подошел к осмыслению своего непосредственного существования. Современные технологии позволяют человеку фиксировать свою жизнедеятельность «здесь и сейчас», опираться не только на образы памяти, но на документированные события, что по новому дополняет тему. В частности, ежедневный ритм, события жизни «звезд» часто превращаются в скандальные материалы, поднимая вновь нравственную проблему предела допустимости фиксации личных событий и публикации их для других людей. Тему повседневности разрабатывает много российских философов, материалы. И то, что раньше было сугубо частной информацией, удержанной для личной памяти с помощью фото или видеоаппаратуры, записанной на диктофон, сегодня может быть свободно предоставлено на всеобщее обозрение. Современные сервисы позволяют всякому, кто желает, представить в сети любую информацию о себе, а нередко и о других.

Феномен стремительного роста сети может быть объясним желанием не только показать себя другим, но и посмотреть на себя со стороны, что, естественно, мотивирует молодых людей размещать в сети множество собственных аудио и видео материалов, используя новые сетевые инструменты. Можно сказать, что здесь два процесса идут навстречу друг другу. Один – горячее желание человека обнаружить свои многогранные возможности и другой – стремительное расширение ресурсного пространства Интернет и появление необходимых для самопрезентации инструментов. В результат, формируется новое коммуникативное пространство, динамично расширяющаяся область общения, развивающая личностный мир человека и одновременно вписывающая его в социум. Возникают новые технологии общения, которые могут играть серьезную роль и как технологии научного исследования.

В связи с этим важно отметить, что современный человек как пользователь персонального компьютера имеет уже высоко индивидуализированные потребности, он фактически становится законодателем сетевого пространства. Поэтому перспектива расширения социальных сетей связана именно с удовлетворением его многообразных интересов. А если говорить более точно – с научением человека реализовать свои потребности, используя виртуальное мультимедийное пространство Интернет и его инструменты. Все, что сегодня предлагается, в конечном счете, должны стать инструментом самопонимания, усложненного отражения себя, своих возможностей. Прогнозы в данной сфере можно строить, исходя из того, что человек – это индивид, который может существовать в высоко неустойчивой коммуникативной среде, постоянно создавая адекватные формы самореализации. Поэтому наиболее популярными станут те сетевые возможности, которые будут способствовать обу-

чению и самообучению, особенно актуальному в современной ситуации расширенных образовательных коммуникаций, дистанционного использования учебной и научной информации.

Современный мир обрел много точек роста. По существу, каждое движение, желание человека, превращенное в цель, многократно усиливается, цифровыми, мультимедийными компьютерными технологиями. Компьютер, бывший еще недавно инструментом только для специалистов, превратился не просто в персональную, но в личную систему коммуникации, создал возможность информирования сообщества об индивидуальных событиях⁸. Это порождает результат, недоступный ни для какого прогноза, кроме общего утверждения о стремительном расширении возможностей человека. «Мир как таковой» оказывается потенциально перенасыщен и недоступен для обычного наблюдения: появляются новые формы самоорганизации, возникают сети коммуникаций, представленные сегодня активно разрастающимся и преобразующимся нелинейным интернет-пространством. Оно есть одновременно и новая степень свободы человека, и обновленный им внешний мир.

Сетевое интернет-пространство соразмерно современному человеку и, в определенной мере, проявляет ранее не доступные для наблюдения, особенности развития. Будучи открытой системой, трансформируя мир, человек в аутопоэтическом процессе расширяющейся коммуникации преобразуется и сам. Оснащенный послушным – дружественным – для него цифровым инструментом – компьютером, ставшим продолжением не только его руки, но способностей слышания, видения, чувствования, а, в целом, – как восприятия, так и предъявления себя миру, – человек в «новом формате» включается в отношения с миром.⁹ Стоит подчеркнуть, что он давно перестал чувствовать себя подчиненным, как прежде, миру природы и становится не просто активным субъектом, но, пожалуй, достаточно серьезным «партнером». Эта иная онтологическая модель и такой подход требует соответствующих философских методологий. Мир и человек становятся своеобразной коммуникативной парой, где, как это ни покажется странным, и та, и другая сторона взаимно развивают свои потенции. Глобальная включенность в этот процесс требует от человека избегать конфликтных форм отношений, создавать согласованный, гармоничный мир.

Сетевая цифровая среда, в которой человек оснащен компьютером как инструментом и к которой мы уже адаптировались, позволяет сделать ретроспективный взгляд и проследить особенности инструментальных действий. Если при использовании машин, приборов и прочих объектив-

⁸ Сегодня существует большое количество сервисов (например, «Zoho», «Flickr», «Youtube», «Delicio», «Netvibes», «Wiki», «Livejournal», «Maps», «Slideshare»), в которых каждый может выложить в электронном виде информацию о себе, друзьях, собственных наблюдениях о мире, ограничиваясь только своими соображениями и чувством меры.

⁹ Матурана У., Варела Ф. Древо познания. – М., 2001

ных способов изготовления объектов человек был востребован в определенных функциях, например, подносить, нажимать кнопки, вертеть ручки, следить за процессом манипулирования на станке, то в современной ситуации облегчения труда мы имеем другую включенность. Трудность, а точнее, тяжесть в смысле физической нагрузки, сменилась на нагрузку функциональную. При машине человек использовал определенный набор своих функций (организма) и достигал результата посредством воспроизводства этих функциональных действий. Такой труд можно назвать простым. При компьютерной технике нагрузка распределяется на функциональное воспроизводство и постоянное координирование множества новых действий. Конечно, такое координирование происходило и при машинном действии. Но оно выработалось в определенный психический уровень развития, стало некоторой целостной функцией, онтологически освоенной человеком, перемоделированной формой соотношения с культурным пространством, которая стала в определенный момент рутинной и перестала быть интересной. И такое обновление происходит постоянно, всякий раз новые функции превращаются в старые. Но в этом движении видна закономерность: физические, мышечные нагрузки изменяются на более легкие, масса, вес заменяются динамическими нагрузками.

Компьютерные технологии могут выступать прямым свидетельством того, что человек может преодолевать эти динамические нагрузки и они, в определенном смысле ему даже более интересны. Хотя, через какое-то время, безусловно, и они станут стандартом и перестанут быть привлекательными. Но к тем статическим нагрузкам, требующим физической силы, едва ли будет возвращение. Уже трудно встретить такую психику, которая бы с успехом терпела длительную физическую нагрузку, например, вспахивание поля сохой.

Вот в этих динамических нагрузках происходит более высокий процесс интеграции включенных в деятельность зон возбуждения. Это центры и визуальные, и аудиальные, и тактильные. И в этом случае мы можем говорить, что инструменты изготовления предмета (объекта) позволяют проявиться индивиду во всех его формах развитости. И, соответственно, с помощью инструментов, позволяющих создать объекты, проявлять свои психофизиологические возможности и, управляя ими, развивать себя. Парадоксально, но в результате интенсивных изменений среды человек превращается во все более сложную систему, которая требует все более сложных навыков саморегуляции. Фактически индивид превращается в систему, которая предъявляет новый уровень сложности и требует изменения в системе координации, чем постоянно выводит человека к более сложным задачам по самоуправлению.

Нанотехнологии. Компьютерные технологии показывают приближение человека к своему инструменту, а иногда и очень плотное соединение. Они показывают те связи, которые раньше были неявны. А именно, способность человека постоянно преобразовывать изобретаемый объект и тем самым изменять соотношения с внешним миром, средой. И когда объ-

ект был слишком предметен, когда он требовал значительной физической силы, максимальных ресурсов для управления, то преобразовывать его, экспериментировать с ним можно было в уме, в воображении. Большим подспорьем были чертежи и модели, которые позволяли сделать объект соразмерным человеку и проработать его в деталях. При переносе объекта в мультимедийное поле человек обретает новый уровень свободы. Возникающая виртуальная реальность может быть подчинена силе воображения, что позволяет легко преобразовывать объект, используя компьютерные технологии.

Для некоторых кажется что возникает освобождение человека от инструмента, он делает все как бы силой мысли. Но это не совсем верно. Человек становится его частью, он и инструмент становятся единой системой. Мы можем говорить не о принадлежности, а о связанности инструмента и человека, о их более глубокой соотнесенности. Такую связанность мы наблюдаем между человеком, играющим в компьютерные игры. Здесь всегда возникает вопрос – кто кому принадлежит: человек играет в игру или игра владеет человеком? Складывается круговая зависимость, которая порождает психологическую патологию и о которой уже с тревогой говорят врачи. Тревога, по существу, связана с тем, что человек, воплощаясь в игре, образах персонажей, на начальных этапах развивает свои качества, но так и не переходит на этап использования этой компьютерной игры как инструмента собственного развития. Он не владеет ситуацией, а полностью принадлежит логике игры, а точнее, логике, которую заложили в игру ее производители, вынося ее на рынок как товар. Оказывается, что игра – очень сложный продукт, способный не только развить, но и блокировать возможности человека, подчинить их некоторой модели, сделав ее доминирующей. Такая игра направлена во-внутрь человека, создает особый мир, требуя много ресурсов и часто не давая возможности развивать отношения с внешним миром. Такая игра перестает быть инструментом творческой самореализации, воплощения себя в новых формах, получения эмоциональной поддержки и новых ресурсов.

Опираясь на представление о том, что инструмент есть своеобразный зонд¹⁰, с помощью которого человек познает окружающий мир, что в нем возникает продление его функциональных возможностей, тесно связанных с интеллектуальными способностями, то можно говорить, что вполне вероятно появление еще более тонких технологий познания, которые могут быть еще более будут чувствительны к творческим способностям человека. Эти креативные воплощения, по всей видимости, будут включать в себя еще более непосредственные способы коммуникации че-

¹⁰ Феномен зонда традиционно используется психологами, позволяя объяснить феномен сознания и исследовательские функции человека. Это – специфическое ощущение человеком границ своего тела, а также орудия, которым он действует, и среды, с которой он соприкасается. Впервые описан А. Н. Леонтьевым

ловека с окружающим миром, включенность его в этот мир и создание новых, соответствующих, объектов.

Это демонстрируют современные компьютерные технологии, позволяющие интерактивно создавать мультимедийные объекты непосредственно, как делает это человек, рисуя на песке. На досках резистивного типа он может это делать рукой, тактильно, управляя ими прямо на поверхности доски. Причем, за счет датчиков, способных фиксировать движение руки, плоскость преобразуется в объем, на поверхности остается проекция движения, а действующий человек становится все более свободным, проявляя мышечную динамику и пластику. Сегодня уже становится понятным, как может реализовать себя человек при использовании объемных технологий, голограммных инструментов. И в этом случае можно будет говорить о процессе порождения объемной реальности, которая будет коррелировать с психофизиологическими возможностями человека.

Конечно, можно заметить, что возникают новые образовательные среды, а вместе с ними и новые технологии введения человека в культуру. Это тончайшие технологии, которые, по всей видимости, очень непросто выделять из коммуникативной реальности человека, интенсивно развивающего свои отношения с миром. Их очень сложно описать через язык специальных дисциплинарных терминов, и тем более обыденным языком, чтобы они были поняты максимально большим числом людей. Хотя многие интуитивно чувствуют потенциальность этих технологий, а так же риски, связанные с их развитием. Мультимедийные, порожденные компьютерными цифровыми технологиями, среды становятся своеобразным виртуальным космосом, в который способен отправиться каждый человек, приложив минимальные усилия, совершив минимальные действия.

Не случайно большим интересом пользуются сейчас нанотехнологии, которые позволяют говорить об инструментах управления имеющих минимальную размерность. Фантастические малые величины сложных технических приборов, которые сейчас демонстрируют ученые, позволяют их вживлять не просто в тело человека, но в саму клетку. Такое тесное сближение показывает превращение человеком способностей собственного тела в инструмент. И современные нанотехнологии¹¹ делают этот процесс особенно быстрым, поскольку собственно аппарат создается не просто маленьким, но он по своей природе не противоестественен. Он создается из клеточного, биологического материала и совершенно органичен, не заметен для организма человека.

Все это одновременно показывает, как внимание человека перемещается из внешней среды на себя, показывает, как принципиально изменилось соотношение между человеком и его инструментом. Зонд, кото-

¹¹ Нанотехнологии проявят себя в том, что человек станет познавать не внешний мир инструментом-зондом, а уже внутренний мир, внедряющимся в него самого инструментом. См.: серия статей по проблемам нанотехнологий. «Философские науки. Нам 50!», № 1, 2008

рый позволял нащупать внешние объекты, оценить соотношение человека, его тела с внешней средой, теперь должен выполнять эти задачи, будучи погруженным в само тело. На всех предшествующих этапах развития человека инструмент, техника и все машины всегда были значительно крупнее человека, чем и демонстрировали его мощь. Постепенная миниатюризация привела к созданию таких инструментов, нахождению таких технических решений, при которых уже сам человек выступает как среда. В мире цифровых технологий эта тенденция набирает все большую силу, поскольку управление этими приборами может осуществляться только через компьютерные программы и через совершенно неощутимые усилия, которые могут обернуться достаточно высокими рисками. Возможно через некоторое время можно будет говорить о культуре виртуального бытия, становящейся третьей природой, которая теснейшим образом связана с естественной и посредством человека дополняет ее, расширяя уже существующие потенции.

Совершенно очевидно, что человек приобретает принципиально новые возможности вмешиваться в функционирование своего тела. Это не просто медицинская поддержка, изменения собственной жизни, т.е. действия на уровне онтогенеза; это включенность в активную деятельность на более глубоком – филогенетическом уровне. Понимая, что это не просто воздействие, а взаимодействие, коммуникация, необходимо всматриваться в ее интерактивные процессы, учитывать обязательно ее возникновение обратной связи. Человек, получивший допуск к использованию данных приборов, нанотехнологий в целом, уже начинает управлять миром в себе, тем потенциалом, который создавали и накапливали в нем предки. Перспективы такого вмешательства, как можно полагать, вскоре станут одной из самых актуальных тем, поскольку человек становится все более активным в своем влиянии и на природу, мир. И в какой-то мере эта модель будущего человека становится альтернативной киберчеловеку, созданному из «железа» существу, все функции которого строятся на основе искусственного воспроизведения функциональных возможностей человека, повторения его интеллектуальных способностей. Но, видимо, этой искусственной, и одновременно, искусной модели суждено постоянно догонять человека в его способности самопреобразования и творческой силе.