

на правах рукописи

Шу Татьяна Анатольевна

**СТРАТЕГИИ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ В СЕТЕВОМ
ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ СИМУЛЯЦИИ:
КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ**

Специальность: 24.00.01 – теория и история культуры (культурология)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации
на соискание ученой степени кандидата культурологии



19 МАЙ 2011

Москва 2011

Работа выполнена в секторе экранной культуры и новых технологий коммуникации Российского института культурологии.

Научный руководитель: кандидат философских наук
В.О. Чистякова

Научный консультант: доктор физико-математических наук,
профессор М.А. Могилевский

Официальные оппоненты: доктор культурологии, профессор
Н.Б. Кириллова

кандидат философских наук
Т.А. Вархотов

Ведущая организация: Московский государственный
технический университет
им. Н.Э. Баумана

Защита состоится « » _____ 2011 года в _____ часов на заседании диссертационного совета Д 212.198.06 в Российском государственном гуманитарном университете по адресу: 125993, ГСП-3, Москва, Миусская площадь, д. 6, ауд.273.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Российского государственного гуманитарного университета.

Автореферат разослан « » _____ 2011 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета
кандидат культурологии

С.А. Еремеева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Обоснование проблемы исследования и ее актуальности.

Современная культура связывается в большинстве исследований с понятием глобальной медиасреды, в рамках же медиасреды в качестве основного носителя информации и образов выделяется экран. Рост и развитие аудиовизуальных средств отображения, информирования, коммуникации и художественного творчества позволяет назвать экран одной из основных характеристик культурных форм рубежа XX-XXI вв. Экран также стал основной «нишей» существования современных форм массовой культуры. Стремительный поток разнообразной продукции, порождаемой экранной индустрией, создает новые социокультурные феномены, роль и место которых в жизни человека и общества в ряде случаев остается за пределами внимания специалистов в области истории и теории культуры. В какой-то мере это объясняется высокой скоростью развития экранных способов трансляции информации и образов, по причине которой ученые чаще всего не успевают создавать систематизированные представления о данном срезе культуры. Другая причина заключается в том, что процессы, протекающие в рамках экранной культуры (ее также можно назвать аудиовизуальной медиакulturой), носят поистине глобальный характер, затрагивая и изменяя все сферы жизни современного человека, в какой бы точке мира он ни проживал. Взаимодействуя со сложными и подчас противоречивыми социальными и политическими обстоятельствами в каждой конкретной стране, аудиовизуальные медиа разрастаются в сложнейшую комплексную проблему, включающую экономические, технологические, художественные, психологические и прочие факторы, результат действия которых во многих случаях непредсказуем либо требует отдельного обширного исследования.

Процесс усиления глобализации и космополитизации аудиовизуальной информации во всем мире имеет широкий спектр следствий, среди которых следует обратить особое внимание на проблематизацию понятия *идентичности*, а также на феномен *поликulturности* (или множественности культур), характеризующий все сферы жизни общества. В настоящее время культура генерирует резко оппозиционные друг другу проявления. Развитие монокультур в их различных вариациях (от феномена национальных меньшинств как злободневной проблемы современного мегаполиса до постоянно растущего числа «узких специалистов» в различных областях деятельности) существенно меняет привычную палитру культурной жизни и порождает череду совершенно новых феноменов, которые подлежат изучению. Как указывает Я.Б.Иоскевич, два базовых когнитивных фактора – все большая переориентация сознания с культуры на природу и успехи технологии, позволяющей создавать «вторую реальность» (в нашей области эту

роль играет виртуальная реальность), указывают на конец некоего цикла в отношениях природы и культуры. Сейчас в рассуждениях об аудиовизуальной культуре в целом чаще всего приводится знаменитый постулат Г.М.Маклюэна о том, что средство сообщения уже само по себе является сообщением. И эта тенденция подстегивается тем чисто техническим обстоятельством, что аналоговая запись информации вытесняется более совершенной – цифровой, в которой следы «начальной материи» уже полностью исчезают, уступая место цифрам. Таким образом, имитация реальности в изображении сменилась ее визуальной симуляцией. Проблема идентичности, или тождественности, приобретает тем самым радикально новый разворот. Английский практик интерактивного компьютерного искусства и исследователь новых медиа Рой Аскот (Roy Ascott) пишет о том, что наша идентичность теперь не фиксирована; у нас нет фиксированного положения, нет фиксированного отдыха. Мы телекочевники, постоянно находящиеся в движении между различными точками зрения, разными «Я», разными способами видения мира и другого человека. Наш мир – это нелинейное поле, трансформирующее возможности, и в котором все траектории неустойчивы.

Тем самым, неоспоримый приоритет экранных форм в современной культуре создает напряженное поле смыслов и ассоциаций в отношении понятия «идентичность», что связано с соединением в самом феномене экрана несоединимых, на первый взгляд, начал: документальной «правды» и художественного «вымысла». Взаимоотношения между «культурой» и «природой» значительно усложняются, поскольку на смену и одному, и другому (и культурному артефакту, и природному явлению в традиционном понимании этих терминов) приходит понятие некой «среды», для которой в принципе может не существовать вообще никакой «первичной реальности», отображением которой она бы являлась. К.Э.Разлогов, рассуждая о проблемах экрана, неоднократно отмечал, что эффект реальности аудиовизуального образа превращается в механизм глобальной фальсификации, который, в свою очередь, приобретает облик стопроцентной достоверности. И культура, и природа сливаются на уровне экранного языка.

Представленное диссертационное исследование ориентировано на решение проблемы личностной идентичности в условиях возможности виртуального доступа ко всему, что находится в сети Интернет, а также интерактивности как формы деятельности человека в виртуальной среде. Мультимедиа порождают новую стратегию мышления и новые сферы сенсорных процессов – ощущений человека, в результате чего значительно меняются существующие представления о соотношениях между человеком и средой и о принципах их разграничения. В данной работе термин «мультимедиа» употребляется в узком смысле этого слова, в котором его чаще всего используют дизайнеры и режиссеры.

Под ним понимается комбинация двух и более средств передачи информации, представленной в цифровом виде, эффективно интегрированных для управления с помощью единого интерактивного интерфейса или управляющей компьютерной программой. Именно интерактивность понимается сейчас как главная отличительная черта мультимедиа вообще. С технической точки зрения интерактивность проще всего может быть представлена в виде канала обратной связи со зрителем, позволяя ему в реальном времени активно взаимодействовать с происходящими в произведении событиями.

Современный экран, как известно, служит не только для целей той или иной репрезентации, но также выступает в качестве нового интерфейса коммуникации и творчества. Такая многофункциональная система, как Интернет, включает в себе широкие возможности общения: межличностного и публичного, индивидуального и группового. Осуществление социальной функции Интернета приводит к образованию новых форм коммуникативного поведения в условиях отсутствия временных, территориальных и иерархических границ. Интерактивное участие в Сети дает человеку возможность чувствовать себя гражданином мира, в котором планета стала пространством ежедневных референций. В результате этого процесса возникает такой феномен, как *нефиксированная идентичность*, при котором постоянно трансформирующиеся траектории и возможности позволяют неограниченно долго лавировать между различными точками зрения, разными «Я», разными способами видения мира и другого человека. Со свойством интерактивности как основным свойством новейших разновидностей коммуникации тесно связано понятие *виртуальной реальности*. Можно сказать, что виртуальная реальность – это новая концепция мира, возникшая в хаосе коммуникативных процессов и в результате развития визуально ориентированных информационных технологий. Ряд современных исследователей (в частности, Т.А. Бондаренко) утверждает, что технологически продуцируемая «виртуальная реальность» утрачивает статус принадлежащей исключительно сфере техногенных феноменов и становится «метафорической реальностью», позволяющей определить контуры реалий социально-философского, антропологического и культурологического порядка, с которыми человек столкнулся в эпоху постмодерна и изучение которых сейчас представляется чрезвычайно актуальным. Технологические инновации, направленные на увеличение числа форм и функций, характерных для электронного изображения, привели к фундаментальным социальным переменам в глобальных масштабах. Экранные массмедиа и информационные сети уничтожили привычные пространственно-временные координаты в жизни людей. Помимо этого, чрезвычайно возросла скорость общения и расширился его диапазон. Новые

коммуникационные возможности породили принципиально иную модель *субъекта общения*: поскольку обычные связи между людьми трансформировались в контакты между образами, а образ может носить полностью виртуальный характер, не имеющий аналога в действительной жизни, субъектом общения в Сети способно выступать в той или иной мере вымышленное лицо, произвольно создавшее себе набор личных характеристик, таких как пол, возраст, национальная и профессиональная принадлежность, и т.д. Субъекту общения как образу субъекта присуще определенное множество визуальных признаков, ставших рутинной чертой Интернет-коммуникации: имя пользователя, юзерпик и т.п. Свобода в выборе собственной идентичности приводит к развитию индивидуального и коллективного мифотворчества, имеющего целый спектр психологических и социальных последствий, требующих отдельного изучения.

Учитывая многомерность и сложность проблематики личностной идентичности в условиях современных возможностей оперирования информацией в ее различных формах, автор данной диссертационной работы делает акцент на рассмотрении следующего аспекта этой проблематики: *связи антропологической функции новых информационных технологий* (состоящей в первую очередь в свойстве формирования и модификации имеющегося у человека представления о самом себе) *с кризисом классического концепта культуры*, нашедшем отражение в ряде философских течений XX – начала XXI века.

Материалом для анализа послужил феномен *сетевой компьютерной симуляции* – одной из разновидностей виртуальной реальности, производимой компьютерной программой, моделирующей в какой-либо форме разум и/или сознание одного или нескольких людей, а также физическое окружение, с которым они могут взаимодействовать. При этом реалистичные (имитационные) симуляции моделируют окружение, схожее с реальным миром. В центре внимания автора настоящей диссертационной работы находится сетевая компьютерная симуляция «Second Life» – проект, разработанный в 2003 году компанией Linden Lab (Сан-Франциско). Это трехмерный виртуальный мир, включающий элементы и структуры социальной сети. Его игровые реалии обладают высоким уровнем сходства с настоящей жизнью, а отличительной чертой является использование пространственного нарратива. При этом данная компьютерная симуляция, как пишет польский социолог Петр Винх (Piotr Wiench), – это лаборатория создания социальных норм. Именно этот фактор делает ее не столько игрой в традиционном понимании, сколько пространством выбора виртуального существования индивида и сообществ, в том числе посредством разработки и реализации в нем самых различных стратегий самоидентификации и самопрезентации. В этом пространстве нет присущих обычным играм заданных сюжетом заданий, как нет и

исходного набора персонажей. Вместо этого резиденты «Second Life», зарегистрировавшись и заведя свою учетную запись (аккаунт), получают возможность выбрать и модифицировать свой внешний вид – вид своего аватара, а также выбрать наиболее приемлемый для них способ виртуального существования – участие в сообществах по интересам, создание виртуальных товаров и предметов искусств, строительство, общение (голосовое или в чате), путешествия по разнообразным местам виртуального мира – места, созданным самими пользователями (так как разработчики проекта с самого начала предложили пользователям самим застраивать «голую» вселенную этой компьютерной симуляции, не навязав им никаких жестких базовым контуров подлежащего освоению пространства). Основатель компании Linden Lab Филип Роздэйл (Philip Rosedale) в одном из интервью заметил, что он создает не игру, а новое государство. В этом «государстве» есть собственность, право, копирайт и многое другое, существующее в реальной жизни. Там можно разговаривать, ходить, бегать, летать, кататься на машине, пить чай с друзьями и т. д. В «Second Life» существуют созданные резидентами зоны для ролевых игр и виртуальных «боевых действий»; пользователи могут взаимодействовать с окружением и свободно перемещаться по трехмерному миру; в «Second Life» жители сами создают окружающую среду: одежду, дома, автомобили и все остальное. Каждый аватар имеет право и возможность создать любой трехмерный объект с выбранным набором функций и зарегистрировать его как свою собственность. Именно резидентам принадлежат права на виртуальные города и страны в «Second Life», и эти права защищены копирайтом этого виртуального мира. При создании контента резидентами «Second Life» используется специальный язык программирования, с помощью которого можно также управлять поведением объектов виртуального мира. Таким образом, пользователи проекта имеют возможность проживать в этом пространстве свою «вторую жизнь» (что и означает в переводе с английского словосочетание «second life»).

В целом, одним из основных свойств данной компьютерной симуляции можно назвать свойство активного самопродуцирования и саморазвития (что присуще феномену Веб 2.0 как таковому). Кроме того, она является ярким примером «культуры реальной виртуальности» (по выражению М.Кастельса). То есть, ее виртуальность и есть реальность ее резидентов. Культуру информационной эпохи отличает то, что именно через виртуальность человек в основном и производит свое творение смысла.

Объект исследования – сетевая компьютерная симуляция «Second Life».

Предметом исследования выступают факторы формирования и трансформации личностной идентичности в условиях возможности виртуального существования в сети

Интернет.

Цель исследования состоит в том, чтобы на основе культурологического подхода изучить стратегии формирования личностной идентичности в пространстве сетевой компьютерной симуляции.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих *задач*:

- проанализировать взаимосвязь и актуализацию понятий «информация», «коммуникация» и «культура» и их отображение в науках социально-гуманитарного цикла второй половины XX – начала XXI века;

- зафиксировать основные свойства новых социальных пространств, появившихся в условиях Веб 2.0;

- проанализировать феномен и понятие сетевой компьютерной симуляции как виртуального социального пространства (на примере проекта «Second Life» в контексте предшествующих ей видов виртуальной реальности);

- выявить антропологические функции новых информационно-коммуникационных технологий;

- выявить факторы, выступающие причинами кризиса классического концепта культуры и оказывающие влияние на формирование нового концепта, складывающегося в контексте множественности продуцируемых современными цифровыми технологиями информационных (семантических) пространств.

Степень разработанности проблемы.

Отдельные аспекты заявленной темы получили достаточно полное освещение в научной литературе. Однако, целостный анализ проблем специфики построения личностной идентичности в контексте трансформирующейся культурной реальности, на которую определяющее воздействие оказывают новые средства хранения и передачи информации и технологии коммуникации, до сих пор не получили системного осмысления как на фундаментальном уровне, так и в прикладных аспектах.

Ряд авторов (преимущественно представителей культурной антропологии), начиная с последней четверти XX века, говорят о радикальной трансформации наших представлений о культуре, необходимости глубокого переосмысления концепта культуры в ситуации глобализации и гибридизации культур, и даже об отказе от самого этого понятия как излишне эссенциалистского и не отражающего сущность «текущей современности» (З.Бауман). Среди них можно назвать таких исследователей, как А.Аппадураи, Дж.Клиффорд, Дж.Маркус, К.Гирц и др. Так, в соответствии с положениями Джеймса Клиффорда, понятие культуры в современных условиях является чрезвычайно проблематичным. Непрерывный процесс перемещения, перемешивания и взаимодействия

человеческих групп является источником постоянных гибридизаций культурных черт и элементов. Постоянные «игры» коллективной памяти, формирование и перформативное изменение социальных отношений и идентичностей практически не позволяют сегодня говорить о существовании каких бы то ни было «чистых», аутентичных культур и возможности определения их границ.

Подобная постановка вопроса предполагает перенесение акцента в изучении культуры на процессы коммуникации и медиатизации. В этой области многое было сделано представителями философии и социально-гуманитарных наук на протяжении второй половины XX века. Среди наиболее значимых «коммуникативных» концепций культуры следует назвать подходы Ю.Хабермаса, Н.Лумана, М.Кастельса. В близком, но, тем не менее, отличающемся от выше обозначенного подхода, русле изучения медиа работали такие выдающиеся исследователи, как В.Беньямин, М.Маклюэн, Р.Барт, Ю.Лотман, Т.Парсонс, У.Эко, К.Разлогов и другие. Однако в их работах кризисные процессы понимания сущности культуры практически не получили отражения, а культура рассматривалась ими преимущественно как коммуникационная система, сконструированная из различных медийных форм.

«Коммуникативный поворот» в социально-гуманитарных науках второй половины XX века основывался в большей мере на достижениях кибернетики и теории информации, нежели культурной антропологии и cultural studies. Впервые в спектр внимания ученых-гуманитариев попало понятие информации. Это понятие получило достаточно подробное рассмотрение в структурно-семиотических подходах (У.Эко, Ю.Лотман). Расцвет влияния этого направления пришелся на период, предшествовавший как современным дискуссиям о сущности культуры (спровоцированными процессами глобализации/глокализации), так и развитию компьютерных технологий.

Большое количество исследований в последние десятилетия было посвящено проблематике трансформации идентичности человека в современном мире. Начиная с работ Эрика Эриксона, эта тема привлекает внимание психологов, социологов, философов, культурологов. Среди них можно выделить таких авторов, как Ч.Кули, Дж.Г.Мид, Э.Бауман, Э.Гидденс, С.Московичи, Ч.Тайлор и ряд других.

Однако проблематика идентичности в современном медиатизированном «глобальном киберпространстве» не была предметом их специального внимания. Проблема личности и компьютера рассматривалась главным образом в психологическом аспекте с точки зрения угроз, которые компьютерные технологии несут процессу социализации личности. Виртуальное пространство как новый объект исследования привлекало к себе внимание либо специалистов по компьютерным технологиям, либо

философов преимущественно постмодернистского направления. Среди них следует отметить Ф.Джеймисона, Ж.Бодрийяра, Ж.Делеза, С.Жижека, Ш.Теркла, Ф.Гваттари. Эти работы представляют собой преимущественно критическую рефлексию историсофского и культурософского плана. Так, Ж.-Ф.Лиотар в работе «Состояние постмодерна» анализирует изменения в культурной и социальной жизни, вызванные переходом к информационному обществу.

Еще одну группу исследовательских подходов характеризует интерес к проблеме «человек – техника». Здесь имеется в виду анализ техники как антропологической проблемы. Это работы М.Хайдеггера, Х.Закссе, Ф.Раппа, П.С.Гуревича, Л.Мамфорда, Ж.Эллиоля, В.А.Подороги и других ученых. Данные концепции концентрировались преимущественно на проблемах индустриального, а не информационного (Э.Тоффлер, Д.Белл) общества. Что же касается постиндустриального типа общества, то здесь антропологический подход к последствиям применения новых информационно-коммуникационных технологий в институциональных и культурных контекстах отчасти осуществляет такая новая дисциплина, как социальная информатика.

Собственно феномен сетевых компьютерных игр и симуляций и связанные с ним пути трансформации коллективной и личностной идентичности являются в настоящее время предметом исследования нескольких новых научных направлений и дисциплин, которые формируются, как правило, вокруг той или иной группы проблем (таковы, например, появившиеся недавно *game studies* – исследования игр). Эти новейшие тенденции социально-гуманитарного знания можно обнаружить на страницах современных международных журналов, посвященных проблемам информационных технологий и медиа. Это такие журналы, как «Симуляция и игра: международный журнал теории, практики и исследования» (*Simulation & Gaming: An International Journal of Theory, Practice, and Research*), «Европейский археологический журнал» (*European Journal of Archaeology*), «Журнал по вопросам планирования в области образования и исследований» (*Journal of Planning Education and Research*), «Пространство и культура» (*Space and Culture*), «Конвергенция: международный журнал исследований в области технологий новых медиа» (*Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*), «Культурная социология» (*Cultural sociology*), «Новые медиа и общество» (*New Media & Society*), «Журнал материальной культуры» (*Journal of Material Culture*), «Медиа, культура и общество» (*Media, Culture & Society*), «Игры и культура» (*Games and Culture*) и др. Например, английский историк Родни Харрисон (*Rodney Harrison*) в одной из своих недавних статей в «Журнале материальной культуры» предложил читателям концепцию «кибер-археологии» для изучения виртуальной материальной культуры

поселений в компьютерной симуляции «Second Life» и, в частности, ее программы по сохранению виртуального матеряльного наследия. Сам ученый относит себя к такому научному направлению, как heritage studies (исследования наследия).

Таким образом, в настоящем диссертационном исследовании на основе достижений философии, культурной (социальной) антропологии, cultural studies, media studies, социологии и других социально-гуманитарных дисциплин делается попытка комплексного культурологического анализа специфики процессов формирования личностной идентичности в пространстве сетевой компьютерной симуляции.

Методологические основы исследования.

Методологические основы исследования представляют собой комплекс подходов, позволяющих целостно охарактеризовать феномен виртуального сетевого пространства на примере компьютерной симуляции «Second Life». В исследовании использовался генетический подход, позволяющий изучить явление исходя из особенностей его возникновения. Работа основывается на приложении культурологических понятий к процессам экранной коммуникации и заключается в установлении связей между сенсорными (преимущественно аудиовизуальными) кодами и социальным контекстом. Акцент сделан на понимании экранных виртуальных явлений как культурных документов, специфике экранных кодов и способах виртуальной презентации и коммуникации. В ряде случаев привлекаются исторические и антропологические методы: сравнительный метод, дающий возможность сопоставить явления одного социально-исторического порядка, семантический, культурно-семиотический. Работа базируется на идее Герберта Маршалла Маклюэна о способе коммуникации как определяющем факторе существующих в тот или иной период истории технологий и особенностей социально-экономического развития, положениях теории информационного общества Мануэля Кастельса и элементах теории структуризации Энтони Гидденса. Привлекаются подходы символического интеракционизма (Дж.Г.Мид, Ч.Кули), позволяющие трактовать личностную идентичность как результат непрерывно осуществляющегося процесса коммуникации, основанной на символическом обмене.

Научная повизна исследования заключается в том, что впервые в отечественной гуманитарной науке целенаправленному культурологическому рассмотрению подвергнута конкретная разновидность имитационной виртуальной реальности – сетевая компьютерная симуляция «Second Life». Впервые произведен последовательный культурологический анализ от макроуровня современной культурной динамики до микроуровня бытия участников сетевой компьютерной симуляции – проблематики, которая связана с особенностями самих обитателей «Second Life» в отношении к

содержанию виртуального опыта. К настоящему моменту, ни в отечественной, ни в западной гуманитарной мысли последовательный анализ проблематики личностной идентификации в Сети в сопряжении с кризисом классического концепта культуры произведен не был. В отдельных немногочисленных работах зарубежных авторов необходимость такого анализа лишь была намечена. В западной литературе хорошо разработана в основном тема коллективной идентичности в контексте культурных изменений эпохи Веб 2.0 и их теоретического осмысления. Что же касается стратегий личностной идентификации и жизненного мира человека, то здесь наибольшая часть достижений принадлежит психологии и ее новейшим разделам – тем, которые занимаются характеристиками человека в виртуальных пространствах и «виртуальными состояниями» (это, в частности, такие дисциплины, как виртуальная психология, психологическая антропология и др.).

Научно-теоретическая и практическая значимость исследования.

Диссертационное исследование представляет собой определенный вклад в развитие дискуссии о трансформациях понятия «культура» в условиях современного информационно-коммуникативного процесса и виртуализации социальных практик. Основные результаты исследования могут быть использованы для дальнейшей теоретической разработки культурологических, философских, психологических и социологических проблем, связанных с функционированием современных медиа, в общих и специальных курсах по культурологии, истории и теории культуры, истории и теории медиа, истории и теории коммуникации, современной философии, информатике. Ряд теоретических установок исследования может стать методологической основой для эмпирических, в частности, антропологических, культурологических и социологических исследований. Антропологические функции новых медиа нуждаются в дальнейшей детализации с учетом особенностей современной быстро развивающейся индустрии сетевых компьютерных симуляций и игр, а также в адаптации к решению прикладных исследовательских задач по изучению эффектов электронных интерактивных медиа, специфики восприятия и поведения их пользователей.

Положения, выносимые на защиту:

1. В условиях медиатизации всех форм бытия современного человека формируются новые виды виртуальных социальных практик, возникает феномен «виртуальной личности», для изучения которых наиболее адекватным представляется использование культурологического типа анализа.

2. Применительно к реалиям информационной эпохи концепт культуры нуждается в существенном переосмыслении и переопределении с учетом новых явлений

детерриториализации и контекстуализации культурных черт, формирования подвижных и множественных идентичностей.

3. Пространство сетевой компьютерной симуляции открывает новые возможности для изучения *in statu nascendi* процессов культуротворчества, формирования сообществ, их норм и ценностей, динамики идентичностей.

4. Для изучения «виртуальной социальной практики» и «виртуальной личности» наиболее эвристичными представляются подходы хабитуализации, структуризации и аутопоэзиса, инструментарий которых с соответствующими изменениями может быть применен к изучению мира сетевой компьютерной симуляции.

5. Экспансия электронных медиа и экранных форм культуры ведет к глубоким экзистенциальным изменениям, создавая как новые формы отчуждения, так и новые стратегии включенности, что ставит культурологию перед вызовами и открывает для нее не существовавшие ранее перспективы анализа.

Апробация работы.

Идеи и основные положения диссертации были изложены на следующих научных мероприятиях: конференции-семинаре молодых ученых «Науки о культуре – шаг в XXI век» (Москва, Российский институт культурологии, 4-5 декабря 2007 г.), международной научно-практической конференции «Социально-гуманитарное знание: поиск новых перспектив» (Пенза, Российская социологическая ассоциация, институт социально-политических исследований РАН, Пензенский государственный университет, ноябрь 2007), всероссийской научной конференции «Философские вопросы естественных, технических и гуманитарных наук» (Магнитогорск, Магнитогорский государственный университет, Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, Южно-Уральское отделение Философского общества Российской Федерации, 27-28 марта 2009 г.), V Всероссийской научно-практической конференции «Коммуникативистика XXI века: актуальные социально-гуманитарные проблемы» (Нижний Новгород, Нижегородский филиал Государственного университета – Высшей школы экономики, 20 марта 2009 г.), Второй международной научной конференции «Генезис категории Виртуальная реальность» (Саранск, Мордовский гуманитарный институт, Институт философии Российской академии наук, Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарева, 25-26 июня 2009 г.), III Всероссийской конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Искусственный интеллект: философия, методология, инновации» (Москва, МИРЭА, 11-13 ноября 2009 г.), международной научной конференции «Социология и культурология: новые водоразделы и перспективы взаимодействия» (Фестивальный Центр Госфильмофонда, Белые Столбы, 1-3 апреля 2010 г.).

Структура диссертации.

Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, приложения, списка источников и литературы.

Во введении автором обосновывается актуальность темы исследования, оценивается степень ее разработанности, формулируются цели и задачи работы, кратко излагаются результаты исследования, научная новизна, теоретическая и практическая значимость.

В первой главе «Предпосылки и факторы формирования нового концепта культуры в условиях современных информационных технологий» автор рассматривает современную ситуацию в культуре в целом, которая сложилась в результате быстрого развития электронных средств коммуникации и информации. Анализируется само понятие коммуникации, которое возникло и получило распространение в связи с достижениями в области теории информации и кибернетики. Исследовательское внимание сфокусировано на особенностях коммуникации в сети Интернет, которая, как пишет М.Кастель, соотносится со свободой выражения во всех ее проявлениях, более или менее желанных в зависимости от склонностей каждого отдельного индивидуума. Информационное пространство в данном случае определяется как виртуальная семантическая среда, в которую пользователь может проникать, меняя ее изнутри, наблюдая происходящие трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Центральное место в исследовании занимает компьютерная симуляция «Second Life», которая демонстрирует один из наиболее интересных способов существования человека/сообщества в условиях виртуальной реальности, видоизменение этой реальности посредством существования в ней, трансформацию личностной и коллективной идентичности. Концепт культуры в связи с этим нуждается в существенном переосмыслении, поскольку в условиях новейших технологий коммуникации необходимо учитывать массовый характер формирования подвижных и множественных идентичностей.

В первом параграфе «Коммуникация – информация – культура. Взаимосвязь и актуализация понятий во второй половине XX – начале XXI века» речь идет об открытии новых закономерностей передачи информационных сообщений, что создало предпосылки быстрого и глобального развития телекоммуникаций. Ситуацию, которая вследствие этого развития сложилась в культуре, М.Маклюэн назвал «глобальной деревней» – мир развитых массовых коммуникаций, мир, в котором мы с одинаковой скоростью узнаем о событии, произошедшем в соседнем подъезде, и о событии, произошедшем на другом континенте. В таком мире трансформируются понятия

пространства и времени. В результате современное общество на глазах лишается связывавших его в прошлом психологических и социальных связей, порождая ситуацию, которую Э.Торфлер представлял в футурологической перспективе как шоковую. Скорость передачи информации, возможность контактировать с неограниченным числом реципиентов и возможность манипуляций с самопрезентацией в ходе общения коренным образом меняют характер коммуникативного процесса и, как результат, существенно влияют на современное понимание того, что именуется термином «культура».

В сегодняшнем глобализированном мире вопрос использования (или продуктивности использования) понятия культуры стал проблематичным. Как пишет Г.Мэтьюс (G.Mathews) в работе «Глобальная культура/индивидуальная идентичность», термин «культура» сохраняет значение, только если мы соединим традиционную идею культуры как образа или способа жизни определенного народа с более современной концепцией культуры как информации и идентичности, доступных в глобальном «супермаркете культуры».

Другими словами, в мире постмодерна понятие культуры в традиционном понимании (как целостности или регулятивной основы) становится постепенно неупотребимым. Вместо него вырастает новая действительность. В гуманитарной литературе появилось много определений для нее: постиндустриальная эра, посткапиталистическая эпоха, «третья волна», интегральная действительность, сетевое общество, информационное общество, информационизм, постиндустриализм – они все пытаются дать понять читателям, что появились некоторые признаки вхождения в какой-то еще неопределенный, еще лишенный выраженных контуров и указателей, мир.

Главный фактор наблюдаемых социокультурных трансформаций – это Веб 2.0 и его особая черта – интерактивность, которая сделала возможным создание сетевых сообществ. Интернет второго поколения создал для индивида возможность самопрезентации, конструирования собственной идентичности. В отличие от реальной жизни, где идентичность задана рождением или статусом, в виртуальной реальности возможно ее конструирование самим субъектом.

Второй параграф «Информационные пространства сети Интернет: виртуальность и симуляционность» посвящен истории вхождения термина «медиа» в науки о культуре и описываемые с его помощью изменения характера технологического опосредования коммуникации. Культурологическая концепция, которая описывала историю технических средств как средств коммуникации, принадлежит канадскому исследователю Г.М.Маклюэну. Медиа определяются Маклюэном как «расширения человека вовне». Интернет наилучшим образом подтвердил мысль Маклюэна, которая

относилась главным образом к технологиям коммуникации 1960-1970-х гг. (ученый ушел из жизни в 1980-м). Интернет отстаивает свою специфичность в качестве средства коммуникации, не сливаясь с остальными медиа. Свое выражение в нем находят открытость информации, свобода публикаций, децентрализованное вещание, случайные взаимодействия, целесообразная коммуникация и совместное творчество. Появление Интернета стало основой полного переосмысления коммуникации на базе интерактивности и многомерной выразительности (мультимедийного принципа выражения). Одним из первых терминов для описания характера информационного пространства сети Интернет стал термин «*виртуальная реальность*» (лат. *virtus* – потенциальный, возможный; лат. *realis* – действительный, существующий), значение которого изначально подразумевало некий создаваемый техническими средствами мир на любом субстрате и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения: зрение слух, обоняние и другие. Для целей настоящего диссертационного исследования термин «виртуальная реальность» берется в узком смысле этого слова – как область, рожденная миром компьютерных технологий, которая, в конечном счете, формирует новые формы социального бытия. Одной из разновидностей такого рода бытия является *компьютерная симуляция «Second Life»* и ей подобные. Именно феномен компьютерной симуляции такого рода представляет собой один из наиболее интересных способов существования человека/сообщества в условиях виртуальной реальности, видоизменение этой реальности посредством существования в ней, трансформации личностной и коллективной идентичности.

Для исследователей становится актуальным ответ на вопрос о том, в каком научном контексте следует рассматривать компьютерные симуляции и предметом каких дисциплин они должны в первую очередь стать. Принимая во внимание достижения в этой области дисциплин социологического и психологического профиля, следует отметить также необходимость разработки культурологического подхода к проблемам данного рода. Культурология фиксирует изменение способов коммуникации между людьми, трансформацию коллективной и личностной идентичности в условиях сетевой компьютерной симуляции и в связи с этим – изменение предмета исследования наук о культуре, которым раньше была так или иначе определяемая «культура», а теперь стал некий, по словам Ж.Бодрийера, «неограниченный проект по отношению к миру».

В третьем параграфе «**Особенности виртуальных социальных практик: интерактивность, процессуальность, гипертекст**» говорится о том, что экранные компьютерные симуляции, существующие в сети Интернет, обладают набором признаков, характерных в целом для произведений мультимедиа. Участие человека в данном процессе

называется *интерактивностью*. Большинство мультимедиа в сети Интернет обладают, как правило, свойством интерактивности. К миру мультимедиа относится также объект настоящего диссертационного исследования, компьютерная симуляция «Second Life» – виртуальное социальное пространство, имеющее «родственные связи», с одной стороны, с сетевой компьютерной игрой, а с другой стороны – электронным интерактивным искусством (net-артом), для которого характерно нарушение привычных понятий, таких как «автор» и «произведение». Художник создает не произведение, а сам процесс творчества, он задает алгоритм действий, оформляет действие, а произведение создается пользователями, которые выбирают одну из возможных форм разворачивания произведения и конституирования некоего смысла. Сама технология и сам канал трансляции интегрируется в творческий процесс. Происходит замена конечного продукта творчества процессом его создания – возникает феномен *процессуальности*. Такого рода способ взаимодействия человека и компьютера представлен также в категории компьютерных игр, которые можно отнести к той группе явлений, которые связаны с «гибридизацией» художественных и технологических объектов. Проект «Second Life» возникает на основе сетевого взаимодействия (сотворчества) отдельных людей как длящегося и принципиально незавершаемого процесса, а с категорией компьютерных игр ее роднит также использование пространственного нарратива и эффект социализации/десоциализации личности вследствие пребывания в имитационной виртуальной реальности. Для описания свойств виртуальных сетевых практик рассматривается также такое понятие, как *гипертекст* – не в смысле общепринятого представления о нем как об интерактивной перекрестно-ссылочной системе коммуникации, а в смысле субъективного состояния человека, находящегося в Сети. Гипертекст здесь является не только некой концепцией, попыткой теоретического осмысления особой пространственно-временной структуры виртуальной реальности, но также и осуществляемой на практике в ее пределах навигации.

Четвертый параграф «Проблема телесности в имитационной виртуальной реальности» раскрывает такую характеристику имитационной виртуальной реальности, как способность вовлекать в коммуникационный процесс тело пользователя. Особой чертой компьютерных симуляций наподобие проекта «Second Life» является использование пространственного нарратива. В пространстве компьютерной симуляции история свершается в динамическом освоении игрового пространства, в «нарративном действии», по определению Л.Мановича. Эстетической полиоты эффект виртуального пространства достигает в сочетании с эффектом реального (физического) времени нахождения в симуляции. На уровне субъективного переживания нахождение в

виртуальной реальности формирует у человека так называемый «опыт потока», характеризующийся самозабвением, абсолютной поглощенностью деятельностью. Пользователю предлагается самому создавать содержание, конструируя смысл, получая удовольствие от эксперимента с воображением таким образом, чтобы оно обрело тело. То есть, имитационная виртуальная реальность дает возможность входить пользователю во все новые виртуальные тела, а стало быть, переживать все новые ощущения. При этом пользователь-реципиент сам создает себе эти тела. Иногда можно услышать мнение, что виртуальная реальность позволяет индивиду вообще обходиться без тела, а последнее может быть напрямую подключено к машине. Возникает вопрос: *остается ли тело, как и раньше, материальным носителем нашей идентичности?*

Телесные практики в условиях имитационной виртуальной среды существуют и развиваются в двух направлениях: *тела как внешности*, которая представлена зрению, и *тела как внутреннего (экзистенциального) переживания*, в процесс которого вовлечен сложный комплекс физических и психических ощущений. Рассматривая компьютерную симуляцию «Second Life», нужно заметить, что важную проблему в ней составляют взаимно устанавливаемые отношения между аватарами, пространством и презентуемыми в виртуальной среде артефактами. Виртуальная этнография в сочетании с разрабатываемым сейчас концептом «проектирования опыта» в процессе взаимодействия человека с машиной позволяют изучать пространственный опыт участников виртуального сообщества. Подвижность «внутренней границы телесности» (термин был введен российским исследователем А.Ш.Тхостовым), установленная, в том числе, на примере взаимоотношений пользователей, их аватаров и предметов виртуальной среды, позволяет продемонстрировать один из важнейших моментов субъект-объектной диссоциации: факт подвижности границ субъекта как такового.

В пятом параграфе «Трансформации личностной идентичности в сети Интернет: культурологический аспект» анализируется круг вопросов, который определен самим фактом становления информационного общества и характерными для него социокультурными изменениями: реструктуризацией экономических ресурсов, переходом к информационной экономике, переходом от власти капитала к владению информационными кодами, заменой социального взаимодействия сетевыми формами связи, созданием репрезентативных образов социальных структур и т.д. Науки о человеке и обществе сталкиваются с необходимостью изучения человека, обитающего в информационном социуме, что в большинстве случаев выводит к анализу трансформаций коллективной и личностной идентичности в условиях Сети.

Идентичность помогает нам понимать процесс конструирования смысла на основе

определенного культурного атрибута или взаимосвязанного набора таких атрибутов, за которыми признается первенство по сравнению с иными источниками смысла. Любой индивид (коллективный социальный актор) может иметь множество идентичностей, однако такого рода множественность является источником стресса и противоречий, как в процессе презентации себя, так и в социальной деятельности. Это происходит потому, что идентичность отличается от того, что социологи традиционного называют «ролями» и «ролевыми наборами». Роль определяется через нормы, структурированные социальными институтами и организациями. Идентичности же – напротив – являются источниками смысла для самих социальных акторов, они являются источниками смысла сами по себе, конструируются, как пишет Э.Гидденс в работе «Модерн и самоидентичность», через процесс индивидуации. Хотя идентичности могут вводиться доминирующими организациями и институтами (в том смысле, в каком М.Кастельс говорит о «легитимирующей идентичности»), идентичностями они становятся только тогда и только если социальные акторы ее «интернализуют» и сконструируют вокруг «интернализации» свой смысл. Говоря коротко, идентичности организуют *смысл*, тогда как роли организуют *функции*.

Именно необходимость работы по созданию личностной идентичности и позволяет человеку быть субъектом не только «реального», но и «виртуального» мира. По сути, виртуальные социальные пространства являются порождением этой человеческой потребности: создавать свою идентичность. Об этом же говорит М.Кастельс в работе «Власть идентичности», подчеркивая, что поиск идентичности является таким же важным источником социального развития, как и технико-экономические изменения.

Идентичность как смыслопорождающий ресурс не обладает свойством статичности, другими словами, идентичность – это процесс. Идентичность есть то, что способно меняться со временем (такое понимание идентичности разработал Э.Эриксон). Эта особенность личностной (персональной) идентичности совпала с основными особенностями культуры постмодернизма, такими как незавершенность, открытость личности, «потенциальность» человеческой жизни. Коммуникация в Сети оказалась чрезвычайно созвучна данной культурной парадигме.

Во второй главе «Информационное пространство компьютерной симуляции: проект «Second Life»» приводятся конкретные характеристики данного сетевого проекта как одного из самых известных и успешных проектов создания имитационных виртуальных пространств, рассматривается его генезис, особенности структуры и развития, социокультурные характеристики, экспертные оценки, мнения пользователей.

Первый параграф «Генезис, структура и особенности развития проекта

«Second Life»» описывает особенности происхождения проекта, его составные части, этапы его развития.

«Second Life» – это виртуальная трехмерная сетевая структура с определенными социокультурными свойствами. Проект начал разрабатываться в 1999 году компанией Linden Lab, расположенной в Сан-Франциско (основатель – Филип Роздэйл). В июле 2002 года состоялась первая презентация проекта, а осенью этого же года началось апробирование тестового варианта. С 24 июня 2003 года проект функционирует он-лайн.

В настоящее время «Second Life» не является самым большим из существующих «виртуальных миров», но это самый быстрорастущий и развивающийся проект среди аналогичных. Это синтетический мир, достаточно реалистично представленный на экране монитора, дающий участнику полную свободу преобразований в соответствии с требованиями любого проекта, любой рекламной компании. Пользователь изучает этот мир от «первого лица», так как он имеет возможность представить себя в нем в качестве виртуального персонафицированного действующего лица «Avatar», что делает возможным для субъекта выразить свою творческую индивидуальность в полной мере.

Этот мир предоставляет многочисленные возможности для использования учебных, студийных, тренировочных, маркетинговых и различного рода электронных бизнес-программ (e-business). Кроме того, платформа «Second Life» построена на основе дизайна для проектирования Интернет-сайтов – Веб 2.0, что позволяет пользователю преобразовывать содержание тех или иных ареалов самой симуляции «Second Life», делая ее тем самым еще более привлекательной.

Во втором параграфе Социокультурные характеристики информационного пространства «Second Life» говорится об особенностях взаимного влияния реального и виртуального опыта пользователей сетевой компьютерной симуляции в аспекте культуры повседневности.

Возникая в результате сознательной деятельности человека в обстановке реальной повседневности и повседневности виртуальной, культура в информационном пространстве компьютерной симуляции приобретает новые качества и формы. Эффект взаимовлияния реальной и виртуальной повседневности в принципиально новом пространстве «Second Life» содержит в себе основы игрового начала Интернет-коммуникации и придает культуре этого виртуального мира достаточно сложный характер. Одна из главных его черт – персонафицированность, что определяется свободным выбором тематики и направления деятельности, возможности использования креативных элементов при создании собственного образа и его виртуального окружения. Пользователь становится вовлеченным в процесс «человеко-машинного» взаимодействия, получая

уникальную возможность непосредственной телесной репрезентации в виртуальном мире.

В настоящий момент происходит формирование пространства информационного вмешательства в частную жизнь на всех уровнях, включая не только общественную, но и личную жизнь человека. Сфера повседневности является сегодня пространством многочисленных коммуникационных возможностей, неважно, идет ли речь о существовании виртуальном, или реальном. Именно ценность коммуникации во всех ее формах и проявлениях приводит к тому, что в гуманитарной литературе сегодня с иронией говорят о появлении нового типа человека – «Homo-Communicator», особое значение в жизни которого имеет общение во всех его формах. Это является устойчивой предпосылкой к развитию соответствующих форм культуры, тесно связанных с коммуникативной активностью.

В третьем параграфе Виртуальные сообщества и социальные практики в «Second Life» данный проект рассматривается как поле различных социальных взаимодействий. Виртуальный мир «Second Life» пригоден для применения в самых разнообразных сферах человеческой деятельности, как имеющих источник в реальном мире, так и существующих только в условиях Сети.

В первую очередь пространство «Second Life» используется в качестве коммуникационной платформы. В этом качестве оно используется частными лицами и группами, а также различными фирмами в их деятельности. Кроме того, платформа «Second Life» используется также для проведения реальных исследовательских работ.

«Second Life» предоставляет большие возможности в деле реализации многочисленных образовательных проектов. Особенным спросом пользуются программы языкового обучения, отличающиеся в данном случае исключительной наглядностью. Блоки программ электронного-симуляционного обучения E-Learning находят, к примеру, в Германии широкое применение при тренировках полицейских, работников паспортного контроля в приграничных регионах, пилотов.

В «Second Life» присутствуют и игровые элементы, где участники встречаются со сказочными персонажами – драконами, вампирами, чудовищами, человеко-зверями и т.п. Существуют и фантастические ареалы, например фантастический остров мира Гор, где полностью воссоздана обстановка одноименного фантастического романа.

В проекте широко представлены политические и религиозные объединения, а также немалое количество реальных городов в трехмерном пространственном измерении, что позволяет частично очень детально ознакомиться со структурой населенного пункта, пользуясь его виртуальной моделью. Здесь можно увидеть новый и прусский Берлин, Франкфурт, Мюнхен. Русскоязычное сообщество создало виртуальную Москву и

Екатеринбург.

В четвертом параграфе «Спорные стороны и недостатки проекта «Second Life»» анализируется множество противоречивых мнений относительно позитивных и негативных сторон проекта «Second Life». Одним из слабых мест в общей организации большинство пользователей считают принадлежность полной разработки платформы (и, соответственно, программного и технического обеспечения) одной-единственной фирме – Linden Lab. Если допустить, что фирма Linden Lab прекратит свое существование по какой-либо причине, то и проект «Second Life» прекратит свое существование тоже. Еще одним недостатком проекта «Second Life» является низкая защищенность со стороны фирмы Linden Lab виртуальных материальных объектов и денежных средств участников.

Критикуется также и программное обеспечение проекта, упоминается его низкая стабильность, заметная при длительном нахождении в симуляции, и не совсем актуальный уровень графического обеспечения.

Отмечается также использование платформы Linden Lab в крими-нальных целях. Были найдены, к примеру, страницы детской порнографии и насилия над детьми, созданные в реальном мире и транслируемые в «Second Life».

В заключающем пятом параграфе «Пользователи и разработчики проекта о «Second Life». Оценки и мнения» говорится о том, что наиболее важным для культурологического анализа представляется та мотивация в отношении создания виртуальной идентичности, которая связана с желанием человека испытать *новый опыт* – ведь сетевая идентичность, отличающаяся от реальной идентичности, не только выражает нечто, уже имеющееся в личности, но может быть и стремлением попробовать что-то новое, ранее не испытанное. Стремление к подобному экспериментированию с идентичностью, желание пробовать себя во все новых и новых ролях, испытывать новый опыт – это особенность так называемой *«открытой»* идентичности, то есть такого состояния идентичности, для которого характерен поиск альтернатив дальнейшего развития. Другими словами, конструирование сетевой идентичности и их множественность может быть связана с таким свойством реальной идентичности, как «открытость».

Приводятся различные мнения посетителей этого виртуального мира о том, что именно они переживают в этом искусственно созданном пространстве, даются оценки, делаются выводы и заключения субъективного характера.

Возможность испытать новый опыт приобретает различные формы. Так, профессор психиатрии Калифорнийского университета в Дэвисе, Питер Йеллоулис (Peter Yellowlees) создал в «Second Life» галлюцинации. До этого он двадцать лет рассказывал

студентам о шизофрении, но никогда не имел возможности подробно объяснить им, как его пациенты чувствуют себя.

В целом, все пользователи так или иначе повторяют мнение, высказанное Джейроном Ланьером (основателем концепции виртуальной реальности в 1980-х, а в настоящее время – научным экспертом в Linden Lab). Его точка зрения состоит в том, что мир «Second Life» объединяет людей постольку, поскольку создавать новое – значит являться членом общества.

В Заключении подводятся итоги всего проведенного исследования. Делается вывод о том, что современные информационно-коммуникативные технологии дают исключительную возможность «автокреации», создания собственного образа, – возможность, недоступную ранее в такой степени. На горизонте появляется понятие «симулятивной» реальности, или такой, которая совершенно неотличима от нашего обычного опыта, который мы привыкли считать реальным. Эта реальность представляет собой особое пространство новых конвенциональных значений, доступных лишь обитателям данной информационной среды и его создателям.

Основные положения и выводы диссертации отражены в следующих публикациях автора:

Публикации в ведущих рецензируемых научных журналах, рекомендуемых Высшей аттестационной комиссией РФ:

1. Шу Т.А. Интернет в культуре и культура в Интернете: социально-антропологический анализ / Т.А. Шу // Вопросы культурологии. – 2010. – №7. – С.51-55.

Публикации в других изданиях:

1. Schuh T. Использование информационных и коммуникационных технологий в экономической и культурной сферах в Российской Федерации / Т. Schuh, С.А. Черный, М.В.Беккер // European Journal of Natural History. – 2011. – №1 – С.56-59.

2. Шу Т.А. Особенности виртуальной культуры на примере компьютерной симуляции «Second Life» / Т.А. Шу, С.А. Черный // European Journal of Natural History. – 2010. – №6. – С.44-47.

3. Шу Т.А. Личность и информация. Природа восприятия и проблемы селектирования / Т.А. Шу // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания: Сборник материалов II Студенческой международной научно-практической конференции, 5 июня 2010 г., Новосибирск / Центр развития научного сотрудничества. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2010. – С.154-159.

4. Шу Т.А. Философская концепция виртуальной реальности и психологические аспекты ее восприятия / Т.А. Шу // Генезис категории виртуальная реальность: Сборник материалов Международной научной конференции, 25-26 июня 2009 г., Саранск / Мордовский гуманитарный институт; под ред. А.В. Захряпина и др. – Саранск: Рузаевский печатник, 2009. – С.283-284.

5. Шу Т.А. Особенности виртуальной культуры в пространстве компьютерной

симуляции «Second Life» / Т.А. Шу // Искусственный интеллект: философия, методология, инновации: Материалы III Всероссийской конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Москва, МИРЭА, 11-13 ноября 2009 г. / под ред. Д.И.Дубровского и Е.А.Никитиной. – М.: «Связь-Принт», 2009. – С.149-151.

6. Шу Т.А. Информационно-коммуникативные технологии как фактор формирования личности в условиях социальной нестабильности / Т.А. Шу // Успехи современного естествознания. – 2008. – №3. – С.74-75.

7. Шу Т.А. Виртуальное пространство и константная реальность: аспекты корреляции / Т.А. Шу // Науки о культуре в XXI веке: Сборник материалов ежегодной конференции-семинара молодых ученых, Москва, Российский институт культурологии, 10-11 декабря 2007 г. / под ред. И.М. Быховской, Т.С. Стяжкиной, Е.Д. Красногладовой. – Москва: Российский институт культурологии, 2007. – Том 8. – С.181-184.

Заказ № 180-А/04/2011 Подписано в печать 25.04.2011 Тираж 80 экз. Усл. п.л. 1,1



ООО "Цифровичок", тел. (495) 649-83-30
www.cfr.ru ; e-mail: info@cfr.ru