

НАЧАЛО

ЦЕННОСТИ И КАЧЕСТВО ЖИЗНИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

**ДАРИО САЛАС
СОММЭР**

МАШИНА СЛУЖИТ ЧЕЛОВЕКУ ИЛИ
ЧЕЛОВЕК ЯВЛЯЕТСЯ ЕЕ РАБОМ?

БОРИС ГРАЧЕВСКИЙ

КОМПЬЮТЕР НЕ СМОЖЕТ ЗАМЕНИТЬ
НАСТОЯЩИЙ ПОЦЕЛУЙ

**АНДРЕЙ
КУРПАТОВ**

ДЕТИ ПОГРУЖАЮТСЯ В ПУЧИНУ
ЦИФРОВОГО СЛАБОУМИЯ

ИЛОН МАСК

TWITTER – ЭТО ЗОНА
БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ



НАЧАЛО

WWW.NACHALO-JOURNAL.RU



САЙТ ЖУРНАЛА «НАЧАЛО» – ПЛОЩАДКА ДЛЯ ОБЩЕНИЯ
И ОБМЕНА МНЕНИЯМИ, А ТАКЖЕ ПОЛНЫЙ АРХИВ НОМЕРОВ,
САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ СТАТЬИ, АДРЕСА ТОЧЕК ПРОДАЖ,
ГДЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИЗДАНИЕ.



Виртуальный мир безопасен для людей с высоким уровнем сознания, но таких людей крайне мало. Большинство же погружается в него бессознательно и становятся его рабом. Спасение – в повышении уровня сознания.

*Издатель,
Антропов Алексей*

nachalo.journal@gmail.com

НАЧАЛО

НАЧАЛО

№61 | ОКТЯБРЬ-НОЯБРЬ 2020

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

ИДЕИ

- 12 **КОГДА ПОЯВИЛСЯ ИНТЕРНЕТ: ОСНОВНЫЕ ВЕХИ**
- 20 **ЗНАМЕНИТОСТИ, КОТОРЫЕ ОБЪЯВИЛИ БОЙКОТ СОЦСЕТЯМ**
Какой отпечаток накладывает публичность на виртуальное общение
- 26 **ИСТОРИЯ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ**
Как, когда и кто
- 42 **ЦИФРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ: КАК ОНА РАЗРУШАЕТ ЛИЧНОСТЬ И МОЖНО ЛИ ЭТОМУ ПРОТИВОСТОЯТЬ?**

САМОПОЗНАНИЕ

- 18 **КОМПЬЮТЕР: КТО У КОГО НА СЛУЖБЕ**
Отрывок из книги «В чем ценность человека» Дарио Саласа Соммэра
- 28 **ВИРТУАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ**
Может ли виртуальный роман перейти в статус реального?
- 46 **КАК ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ВНИМАНИЕ РЕБЕНКА СО СМАРТФОНА НА РЕАЛЬНЫЙ МИР**
Лариса Суркова

МЫСЛИ

- 14 **7 МИФОВ О СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ**
Самые распространенные заблуждения о механизмах виртуального общения
- 23 **КОМУ ПРИНАДЛЕЖИТ ИНТЕРНЕТ?**
Кто стоит у руля глобальной паутины?
- 34 **МЫ ВСЕ В МАТРИЦЕ: ТЕОРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ СИМУЛЯЦИИ**
Стоит ли задумываться об этом всерьез?
- 40 **БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ**
Предсказания Рэя Курцвейла
- 48 **ЧЕМ ОПАСНО ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ**
Электронные личности рядом с нами

ИНТЕРВЬЮ

- 4 **ВСЕ ВЕРНЕТСЯ НА КРУГИ СВОЯ**
Борис Грачевский
- 24 **ТЕХНОЛОГИИ НЕ ИЗМЕНИЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ**
Александра Костенюк
- 30 **МЫ ПОГРУЖАЕМСЯ В ПУЧИНУ ЦИФРОВОГО СЛАБОУМИЯ**
Андрей Курпатов

10 **МНЕНИЯ**

9, 22, 52 **ОДНОЙ СТРОКОЙ**

15 **ЦИТАТА НОМЕРА**

33, 37, 45 **ПРИТЧИ**

38 **АФОРИЗМЫ**

50 **КНИГИ**

51 **ФИЛЬМЫ**



Борис Грачевский

ВСЕ ВЕРНЕТСЯ НА КРУГИ СВОЯ

РОССИЙСКИЙ КИНОРЕЖИССЕР И СЦЕНАРИСТ, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
ДЕТСКОГО КИНОЖУРНАЛА «ЕРАЛАШ» О ЦЕННОСТЯХ НАСТОЯЩЕГО ВРЕМЕНИ.



Борис Юрьевич, как Вы относитесь к тому, что в повседневной жизни мы все чаще сталкиваемся с понятием «виртуальность»?

Б.Г.: Я из тех людей, которые привыкли жить, доверяя своим глазам и интонациям окружающих людей. Для меня вся эти «виртуальные миры» являются придуманной человеком лишней «го-

ловной болью».

Но необязательно посредством виртуальных технологий создавать новый мир. С помощью современных технических средств можно всего лишь украсить или дополнить действительность. А можно и «очернить» любую реальность. Но и то, и другое, по большому счету, является искажени-



ем действительности.

Мне самому, как человеку, работающему в кино, приходится волей-неволей что-то украшать или усиливать. Само искусство художественного кино предполагает в некоторой степени искажение действительности – мы как будто наводим лупу на определенные места картины жизни. Иногда украсить кадр – улучшить его композицию – вполне уместно. Любое вмешательство в кино, которое улучшает качество фильма и повышает зрелищность (будь то компьютерная графика или другие виртуальные технологии), оправдано. Но когда все это переходит границы и становится, мягко говоря, обманом – это нарушение законов жанра и элементарной этики.

Если говорить о примерах, то сегодня в журналах мы видим неисчислимое множество красоток – как актрис, так и моделей. Одна круче другой, а на самом деле все их «прелести» доведены до совершенства с помощью специальных компьютерных программ. Как тут не вспомнить выражение: «Не верь глазам своим!» Еще совсем недавно среди фотохудожников считалось за моветон пользоваться программами для обработки фотографий. А сегодня в глянцевой прессе уже и не встретить кадра, сделанного без «фотошопа».

То же самое происходит и в соцсетях – никто уже не выкладывает фотографии, предварительно не обработав их или не пропустив через фильтры. Доигрались до такой степени, что теперь друг перед другом дамы хвастаются фотографиями без фильтров. Так что глазам своим я верю, но только

если смотрю на реальный объект, а не на монитор или экран.

Когда я в своем телефоне начинаю использовать какие-либо фильтры, фото сразу теряет естественность. А ведь сложнее всего, и даже пока невозможно, добиться эффекта «живого глаза». Глаз по-прежнему является грандиозным непревзойденным изобретением Бога и по цветопередаче, и по ширине угла обзора. Поэтому, как только мы включаем объективы своих камер, сразу добровольно что-нибудь отсекаем. Жизнь ярче, интереснее и глубже, чем любая «виртуальная реальность».

Мое поколение умеет смотреть на мир своими глазами, а вот наши дети и внуки – уже нет: они смотрят на мир через экран телефона. Я несколько раз видел, как маленький ребенок, вглядываясь во что-то через оконное стекло, начинал пальцами водить по стеклу как по экрану смартфона, пытаясь увеличить (приблизить) этот реальный объект за окном. Дети с двух-трех лет крутятся с телефонами. И ничего плохого в этом нет, но дальше, по мере взросления ребенка, нужно научить его четко разделять виртуальное и реальное. Потому что можно жизнь прожить, так и не узнав, что такое до нитки промокнуть под ливнем или сгореть на солнце и пойти волдырями. А можно продолжать делать фотокадры, на которых с помощью фильтров будет ярко светить солнце, а на теле появится ровный загар. Сколько вы не пытайтесь украсить реальность с помощью виртуальных инструментов, она сама от этого не изменится. И пока ты не потрогаешь настоящий огонь и не обожжешься, ты этих ощущений не испытаеть и соответствующего рефлекса не приобретешь. Сегодня в Интернете популярны акции, когда после какого-нибудь трагического события все друг другу в знак памяти и скорби начинают пересылать фотографию или гифку горящей свечи. Эта виртуальная свеча идеально светится, натурально потрескивает и даже не гаснет! Но все это неправда – фейк! И настоящую свечу в руках человека, которую он ставит за здоровье или упокой в храме, ничем заменить невозможно! Недаром во все времена – от язычества до христианства (да и в других религиях тоже) – присутствие реального огня является важнейшей частью взаимодействия человека с богом. И только живой огонь, который жалит, который может натворить бед, в то же время делает души человека более открытыми перед богом.

Сегодня люди стали реже встречаться – больше разговаривают по телефону. Но что-то человек не может высказать даже в разговоре. Тогда на выручку приходит письмо. Как у Пушкина: «Я к вам пишу – чего же боле?» Современные люди научились писать от руки, но научились печатать. Теперь все, что не выскажешь словами, можно написать в сообщении. Люди часто признаются в любви и даже расстаются через смс. Появился и абсолютно новый жанр – пост в соцсетях. А с помощью системы набора текста «Т9» некоторые люди стали грамотнее писать. Система выделяет ошибки, и волей-неволей ты обращаешь внимание на это. А ведь был период, когда люди, не знавшие правил правописания, специально писали коряво. Это называлось «олбанский йезыг» или «йязыг падонкафф». А с появлением «Т9» это явление ушло – факт!

А как Вы относитесь к Интернету в целом? В новых выпусках киножурнала «Ералаш» есть сюжет про то, как группу школьников вожаки ведут в поход. В лесу руководители группы начинают ребят учить ставить палатку, готовить еду, но вскоре понимают, что их никто не слушает. Оказалось, что в лесу ловит мобильный Интернет, и все школьники уткнулись в свои телефоны...

Б.Г.: Да, своими фильмами мы и пытаемся рассказать всем, что постоянное просиживание в Интернете вредно, это подменяет живое общение. У нас есть еще такая история. На дне рождения девочки аниматоры из кожи вон лезут, но никак не могут оторвать детей от телефонов и планшетов. Лишь одна девочка прыгает вместе с ними. В конце вечера они ее спрашивают: «Ведь, правда, так интереснее играть, чем сидеть в этих гаджетах!?» А она отвечает: «Да не особо, у меня просто телефон разрядился!»

А ведь почему сегодня квесты набирают такую популярность? Да потому что они реальные. Тебя из-за угла напугает или потрогает руками реальное чудовище, а не виртуальное, и дым пойдет настоящий с запахом пороха... И в нашем киножурнале тоже появились сюжеты про квесты. Как бы ты лихо ни стрелял на экране компьютера, но побегать с пейнтбольным ружьем, наверняка, эффективнее. Как бы ты ни играл в футбол на приставке, погонять реальный мяч – куда приятнее. И задача родителей – дать детям возможность это сравнить и прочувствовать, переключать детей с виртуального на реальное.



А каким способом это сделать, если ребенок «прирос» к монитору?

Б.Г.: Сегодня есть только один путь – путь жесткого запрета. Ребенок, которому станет совершенно нечем заняться в отсутствие телефона и компьютера, будет вынужден пойти на улицу. Кроме того есть очень интересные программы, которые позволяют контролировать телефон ребенка и регулировать его пребывание в сети. Ведь дети, как животные, не могут насытиться – готовы круглые сутки играть в телефоне. Игр много, они все разные и интересные, и есть очень даже полезные. Но когда человек теряет чувство реальности, наступает тупиковая ситуация. А специальная программа может отключить ребенку Интернет.

Как у Вашей восьмилетней дочери Василисы с этим дела?

Б.Г.: У нее, конечно, тоже есть подобная проблема, поэтому ей пока не позволяют сидеть в телефоне бесконтрольно. Иначе бы она круглыми сутками зависала в своих любимых приложениях *Likee* и *TikTok*. Они там все блогеры, но в основ-

ном копируют друг друга (в восемь лет трудно быть создателем).

Посмотрите наш сюжет в «Ералаше» «Алина-Малина». Это абсолютно точная и актуальная зарисовка о жизни подростков, для которых смартфон и соцсети – неотъемлемая часть жизни. Девочку, ведущую прямой эфир с урока, учительница отводит к директору. Но директор тоже оказывается блогером. Он очень завидует успехам Алины-Малины в сети – у нее десятки тысяч подписчиков – в разы больше, чем у него самого. И тогда директор предлагает ученице совместный проект: они записывают номер под хит *Skibidi* группы *LittleBig*. У этого ролика уже шесть миллионов просмотров! И таких выпусков у нас много, есть очень хороший сюжет о *YouTube* – «Классное видео» с бесподобной Татьяной Орловой в роли учительницы.

К каким последствиям все это приведет!?

Б.Г.: Мне кажется, что в какой-то момент все вернется на круги своя, потому что настоящий поцелуй и объятия не смогут заменить ни компьютер экстра-класса, ни смайлик в смс, ни видеосвязь – даже самого высокого качества.

Сравните, пожалуйста, свое детство, детство Ваших старших детей и сегодняшнее.

Б.Г.: Сегодня оно намного интереснее и разнообразнее благодаря компьютерам и, самое главное, его величеству Интернету. Великим изобретением человечества оказался не сам компьютер, а именно Интернет, который объединил весь мир в одну семью! И это удивительно! Вот с этим повезло нынешним детям! Когда-то подростки моего поколения вступали в переписку с ребятами с Кубы. А наши дети, «ползая» по соцсетям, могут найти ровесника, например, из Бразилии и мгновенно начать с ним общаться. Главное, чтобы не было языкового барьера. Но, чтобы этот барьер преодолеть, есть онлайн-переводчики. Надо отдать должное: сегодня у детей английский язык намного ближе к оригиналу, чем тот, что преподавали в школе нам. Нынешние дети очень лихо разговаривают.

Сегодня, сидя дома, каждый может погулять по Венеции или почитать какое-нибудь редкое издание из собрания библиотеки Оксфордского университета или библиотеки имени Ленина. А кому это неинтересно, могут посмотреть последний клип любой поп-звезды мира или же послушать выступление оркестра Венской оперы.



Ну, и пример Вы привели про библиотеки...

Сегодняшнее поколение же вообще не читает!

Б.Г.: Сегодня действительно никто не хочет читать. Все хотят смотреть. В свое время я написал и поставил сказку «Волшебный фломастер», она вышла на пластинках и была очень популярной. Кстати, оказалось, что даже моя нынешняя супруга Екатерина в детстве слушала эту пластинку помногу раз. А сегодняшних детей очень трудно заставить слушать сказку «без картинки» даже с прекрасной веселой музыкой (к моей пластинке ее написала Ира Грибулина) – они не могут сосредоточиться. Когда-то мы с удовольствием смотрели диафильмы. Это было интересно и моим старшим детям. Но современные дети такого не хотят! Диафильмы много раз пробовали адаптировать под новое поколение – пытались даже перевести в цифровой формат. Бесполезно! Конечно, обидно, что нынешние дети не хотят радоваться тому, чему радовались мы. У них другой темп, другое восприятие вещей. Поэтому все великие советские мультики им совершенно неинтересны. Они отторгают и наши фильмы-сказки. Я - человек, начинавший работать в кино с режиссером Александром Роу на картинах «Варвара-Краса, длинная коса», «Золотые рога». Когда раньше выходил к детям на творческих встречах, спрашивал: «Вы, конечно, видели сказку...» И поднимался лес рук. А лет 8 назад, когда я задал вопрос про сказку «Варвара-краса...», в зале на 500-700 человек поднялось 10-12 рук. И это – страшные явления, потому что связь между поколениями порвана окончательно. А ведь сказки эти продолжают показывать по телевизору. Но нет смысла, чертыхаясь, заставлять ребенка их смотреть – он все равно заснет. Нужно искать другие формы. И мы в «Ералаше» пытаемся это учесть – все время трансформируемся. И как результат: ежедневно в *YouTube* у нас до трех с половиной миллионов просмотров!

Сегодня в Интернете очень много того, чего детям в определенном возрасте не стоило бы знать. Например, много ненормативной лексики...

Б.Г.: Подростки матерились во все времена. Пока у нас на *YouTube* под видео с сюжетами «Ералаша» были разрешены комментарии (так было до тех пор, как нас не перевели в разряд детского контента на *YouTube*), у меня было настроено 37



фильтров против мата, но все равно «комментаторы» умудрялись какие-нибудь словечки вставить. Приходилось держать специального сотрудника, который ежедневно просматривал комментарии и удалял нецензурные.

Но сегодня есть в Интернете вещи гораздо более страшные, чем мат и даже порнография. Например, каналы, где обучают терроризму и экстремизму или группы, в которых ребенка могут довести до самоубийства. Тут нужно применять лишь запретительные меры. Или программы, которые дублируют на ваш телефон все, что ребенок просматривает в Интернете. И это не шпионство, а возможность контролировать процесс формирования личности и психики ребенка. Ведь мы созидатели характера своих детей.

А есть ли проблемы с коммуникативными навыками у детей, с которыми Вы работаете сегодня?

Б.Г.: Конечно, определенные изменения есть. У нас есть замечательный сюжет на эту тему «Давай поговорим», когда мальчик с девочкой оживленно разговаривают по телефону, а потом, встретившись, не могут наладить диалог, лишь смущенно молчат и расходятся... Заканчивается история

тем, что эти ребята сидят во дворе рядом, на расстоянии вытянутой руки друг от друга, но продолжают лихо ворковать через телефон – и оба счастливы! Очень тонкая современная история. Но в основном особенности поведения детей не изменились. Они продолжают стесняться, хвалиться, пугаться, зажиматься, влюбляться. Другое дело, что обертка сегодня совершенно иная. Современная конфета. Когда-то в СССР был достаточно качественный продукт в жутких, скучных обложках. На серой упаковке синими чернилами было напечатано слово «МАСЛО», но это точно было масло! А сегодня обложки потрясающие (например, из золотой фольги), но под ними такое количество химии! И нет гарантии, что вместо сливочного масла тебе не подсунут пальмовое – это в лучшем случае. С детьми, конечно, проще: содержимое осталось прежним, но обложка стала очень яркой.

И родители с комплексом «еврейской мамы» существовали во все времена. Как в анекдоте: «Сема, пора домой!» «Мама, я что замерз!?» «Нет, Сема, ты проголодался!» Некоторые матери за своей любовью не видят недостатков собственных детей. Или пытаются реализовывать через них свои несостоявшиеся амбиции. Начинают таскать ребенка по разным кастингам, выводить его на подиум и платные конкурсы. А нужно развивать индивидуальные таланты ребенка – дать ему возможность раскрыть свои способности и реализовать свое «Я». И наша киностудия отчасти предоставляет возможности ребенку проверить свои таланты и поверить в них. Или понять, что тех или иных способностей у него нет. И то, и другое имеет большое значение.

Цифровизация испортила людей?

Б.Г.: Она, конечно, внесла мощнейшие коррективы. Но все зависит от семьи. В фильме «Крыша», соавтором сценария и режиссером которого я был, мы говорим: «Главное после любви к ребенку – это внимание к нему!»

И если сегодня мы, как родители, сможем найти какой-то компромисс между реальным и виртуальным, мы вырастим гражданина, которому компьютер будет верным информационно-техническим помощником, не более. Ведь, как ни крути, компьютер на сегодняшний день очень облегчает нашу жизнь и расширяет кругозор.

Записал Павел Соседов

НАЧАЛО

ИССЛЕДОВАНИЯ ПОКАЗАЛИ, ЧТО УВЛЕЧЕНИЕ СОЦСЕТЯМИ ПОДРЫВАЕТ ИММУНИТЕТ ЧЕЛОВЕКА.



80% РОДИТЕЛЕЙ ЗАЯВИЛИ, ЧТО ЗНАЮТ, ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ ИХ ДЕТИ В ИНТЕРНЕТЕ. ОДНАКО 31% ДЕТЕЙ УВЕРЕНЫ, ЧТО РОДИТЕЛИ ОБ ЭТОМ НИЧЕГО НЕ ЗНАЮТ.



КАЖДЫЙ ПЯТЫЙ РЕБЕНОК ТРАТИТ НА СОЦСЕТЬ СУТКИ ИЗ СЕМИ ДНЕЙ В НЕДЕЛЕ.





Галина Сидорова

39 лет, домохозяйка

Невозможно переоценить пользу глобальной сети Интернет. Сейчас модно быть красивым, спортивным, всесторонне развитым человеком. Для меня давно реальный и виртуальный мир объединились в удобное единое целое. Стало так просто узнать прогноз погоды, заказать домой продукты из магазина, а навигатор в машине быстро найдет нужный маршрут. Есть у Интернета и обратная сторона медали. Огромный поток рекламы навязывает свои услуги. У людей стираются грани индивидуальности. Все фото – постановочные, отретушированные. Дети. Мне их особенно жаль. Не секрет, что некоторые родители много времени проводят в Сети, а не занимаются своим маленьким ребенком, а старшему, возможно, уже купили новомодную игрушку. Никому не мешая, уткнувшись в экран телефона, он портит себе зрение, осанку, а может, еще и психику. Хорошо, что не все такие. Многие из нас все же разумно используют виртуальный мир, например, в целях образования, общения, изучения иностранного языка и даже виртуально путешествуют.



Голубцова Ирина

38 лет, директор производства

Реальные или виртуальные – это всего лишь варианты реализации творческого потенциала. Виртуальные миры дают возможность воплотить множество решений при минимальных ресурсах. Наши дети могут совместно или поодиночке творить в них события, вызывающие всю полноту эмоций от победы или капитуляции, и при этом не причинять физических разрушений. Сам феномен жизни в мирах, которых никогда не существовало, не нов. Разве мы не убегали в миры Стругацких, Толкина, Лема? О да! Еще как! Но то было давно. Сегодняшние виртуальные миры не требуют фантазии для их визуализации, но требуют проявлять себя в действии и коммуникации. Есть опасность заиграться и забыть о других, важных сторонах жизни. Поэтому задача виртуальных творцов и их родителей – остаться в золотой середине, без отклонений в критические положения и полного погружения и абсолютного запрета.



Виктория Матюхина

14 лет, школьница

Я старшеклассница. Сегодня сложно представить школьное образование без Интернета. Наступило то будущее, когда учитель проводит урок в режиме онлайн, домашнюю работу выполняю на сайте, а вместо привычного бумажного дневника, использую электронный. Каждый день я много времени провожу в телефоне. Выкладываю ролики в *TikTok*, слежу за модой в *Instagram*, слушаю музыку в «ВКонтакте», общаюсь с друзьями по *WhatsApp*, нахожу новых друзей на *Facebook*. Зародилось новое явление – интернет-зависимость. Ей, наверное, только преклонное поколение не страдает, остальные люди сидят во всемирной паутине и не замечают ничего вокруг. Я родилась, когда в каждом доме уже был свой провайдер, и не представляю своей жизни без сети Интернет.



Анастасия Жукова

17 лет, школьница

До пандемии мое поколение предпочитало комфортный виртуальный мир миру реальному. Но, оказавшись во время самоизоляции лишенными многих частичек привычного окружающего мира, мы поняли, как не хватает того, что мы раньше не замечали: настоящих прогулок вместо красивых картинок в *Instagram*, возможности обнять друга, а не махнуть ему рукой с экрана, читая книгу, услышать шелест страничек, а не просто провести пальцем по телефону. В то же время современные технологии показали настоящее предназначение Сети. Но теперь после удобных онлайн-конференций все чаще звучат приглашения на реальные прогулки.

МНЕНИЯ

КОГДА ПОЯВИЛСЯ ИНТЕРНЕТ: ОСНОВНЫЕ ВЕХИ

КОГДА ПОЯВИЛСЯ ИНТЕРНЕТ, ОДНОЗНАЧНО СКАЗАТЬ СЛОЖНО. МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ НЕСКОЛЬКО ВЕХ В ЕГО РАЗРАБОТКЕ – НАЧИНАЯ ОТ ПРООБРАЗА ИНТЕРНЕТА ARPANET И ЗАКАНЧИВАЯ СОЗДАНИЕМ «ПАУТИНЫ» – WORLD WIDE WEB. ПРИ ЭТОМ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ИНТЕРНЕТА НИКАК С ДАТАМИ ЕГО СОЗДАНИЯ НЕ СВЯЗАН.

Кто создал интернет?

«Отцом» современного интернета считается сеть ARPANET, разработанная в 1960-х годах Робертом Тейлором и Лоуренсом Робертсоном по заказу Министерства обороны США. Она использовалась для связи между военными объектами и была оружием Америки на случай ядерной войны. Первое сообщение по новой сети было отправлено 29 октября 1969 года – это, собственно говоря, и есть официальный день рождения интернета. Аналогичные исследования велись в других странах. Например, во Франции был разработан проект Циклада, а в Великобритании – NPL. Но все эти мини-интернеты были несовместимы друг с другом и использовались только для внутренних коммуникаций.

Создание электронной почты и основного протокола TCP/IP

В 1970-х годах Р.Э. Каном и В. Серфом был разработан протокол TCP/IP, который стал основным сетевым протоколом и до сих пор используется в системе интернета. Благодаря ему все сети смогли стыковаться друг с другом и обеспечивать передачу данных без потерь. С разработкой TCP/IP интернет-технологии стали стремительно развиваться. В 1971 году был разработан единый протокол для передачи сообщений – так появилась электронная почта. В 1988 году появилась IRC – первый интернет-чат. В нем можно было знакомиться по интернету.

Разработка языка HTML и гипертекста

В 1980-х годах в швейцарском ЦЕРНе британский ученый Тим Бернерс-Ли разработал язык разметки HTML, благодаря которому удалось связать между собой разрозненные документы. Там же, в ЦЕРНе, были разработаны протокол HTTP и идентификатор URL, что позволило не просто обмениваться информацией, но и создавать отдельные веб-страницы, доступные всем. 17 мая 1991 года протокол HTTP был взят за стандарт – и появилась World Wide Web (или WWW), т.е. сеть связанных между собой сайтов.

Появление первого браузера

Но настоящая популярность к интернету пришла после 1993 года, когда был разработан браузер Мозаик. Это был первый интернет-браузер, который позволял отображать и текст, и графику. Теперь в нем можно было и читать книги, и смотреть сериалы. С тех пор доступ в интернет стал доступен с любого компьютера. А люди смогли создавать первые простенькие сайты на HTML. Наступила эпоха Web.1.

День рождения интернета

Но днем рождения считается не 17 мая, не 29 октября, а 4 апреля. Почему? Причина проста. В записи эта дата выглядит так: 4.04. Это код знаменитой страницы 404, означающей ошибку – страница на сайте отсутствует. Таким вот чувством юмора отличаются программисты!

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ — ЭТО НЕ АЛЬТЕРНАТИВА ДРУЖБЕ, ЭТО ЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ.

Марк Цукерберг

7 МИФОВ О СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

КОГДА СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ ТОЛЬКО СТАЛИ СТАНОВИТЬСЯ ПОПУЛЯРНЫМИ В РОССИИ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ НУЛЕВЫХ, К НИМ ОТНЕСЛИСЬ ВЕСЬМА СКЕПТИЧЕСКИ. ВО-ПЕРВЫХ, САМА ИДЕЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ СЛУЧАЙНЫХ ЛЮДЕЙ БЕЗ ВСЯКОЙ ТЕМЫ (В ОТЛИЧИЕ ОТ ТЕМАТИЧЕСКИХ ФОРУМОВ) КАЗАЛАСЬ НЕСОСТОЯТЕЛЬНОЙ, А ВО-ВТОРЫХ, ХОРОШИЙ КОНТЕНТ СОЗДАТЬ ОЧЕНЬ СЛОЖНО. ДАЛЕЕ – САМЫЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЗАБЛУЖДЕНИЯ О МЕХАНИЗМАХ ВИРТУАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ.

Миф №1. В социальных сетях все равны.

В социальных сетях есть аккаунты известных артистов, политиков, бизнесменов. Технически они ничем не выделяются среди обычных, и на каждом углу в свое время кричали что-то в стиле: «Цукерберг создал социальное равенство!» Это полная чушь! В социальных сетях эквивалент деньгам – это социальная поддержка (лайки, комментарии, просмотры, подписки). У кого пара лайков под фотографиями – социальный бедняк, у кого сотни тысяч – социальный олигарх. В социальных сетях ты должен думать не о контенте в первую очередь, а о том, сколько лайков тебе поставят, вырастут ли твои подписки. Для этого надо все время просить: «Не забудь поставить лайк и подписаться!» Пользователей это раздражает, но если не просить, не надоедать, большинство просто будет игнорировать работу по проставлению лайков и после ознакомления с твоим материалом пойдет смотреть других авторов, потеряв твой аккаунт в массе аналогичных. Ставки все время растут. В начале 2010 сто тысяч подписчиков на *YouTube*-канале было событием, блогеры записывали видео, в которых отмечали это. Сейчас уже стандартом раскрученного канала стала цифра в миллион подписчиков.

В чем в социалках люди действительно еще равны – так это в уровне интеллекта. Академику предлагается на равных дискутировать с наглыми школьниками и дворниками. Марк Твен в свое время по этому поводу изрек блестящую фразу:

«Никогда не спорьте с идиотами. Вы опуститесь до их уровня, где они вас задавят своим опытом». Просто представьте картину: вы идете по улице и видите, скажем, компанию хулиганов. Будете ли вы к ним подходить, интересоваться их мнением по разным темам, дискутировать о жизни? В социальных же сетях тебе постоянно навязывается мнение субъектов, у которых в голове далеко не чисто и светло, мнение тех людей, с которыми ты никогда не будешь общаться в реальной жизни – они просто тебе неприятны! Социальные сети же постоянно принудительно сводят тебя с этой публикой в комментариях под видео, новостями, в группах, в получаемых личных сообщениях. В социальной же сети 10-летний малец может нагло разговаривать с 30-летним отцом. Если в жизни сразу обозначается дистанция, то в социальной сети границы стираются. Все это приводит лишь к одному – усреднению интеллектуального уровня пользователя, культивированию хамства и катастрофической личной деградации. И виноваты в этом не столько сами пользователи, сколько владельцы ресурсов сознательно создающие такой формат, но об этом ниже.

Миф №2. Он просто размещал в соцсетях контент, людям понравилось, и к нему пришли слава и деньги.

Если посмотреть историю раскрученных аккаунтов, то окажется, что они принадлежали либо детям богатых родителей, либо этих людей стала раскручивать какая-то организация, либо че-

ловек вложил свои собственные деньги. Просто говорить что-то в стиле: «Я вложил деньги и стал популярным», – блогерам не хочется. Гораздо лучше создавать иллюзию, что они стали популярными благодаря своей уникальности и намекать, что на их месте можешь быть и ты. И вот мальчишки также пытаются кривляться перед камерой, как их кумир на *YouTube*, а девочки обзирать содержимое своих сумочек. Только проходит год-два, у кумира прибавляется очередной миллион подписчиков, а эти девочки и мальчишки едва набрали несколько тысяч. Просто делая что-то, можно раскрутиться разве что в самом начале, когда соцсеть пуста в плане контента и мало конкурентов, а пользователей уже достаточно много. Чем дольше существует социальная сеть, тем больше она начинает «завинчивать гайки» в плане раскрутки (вводятся «умные ленты» и прочее), и в итоге люди приходят к тому, что можно раскрутиться, лишь покупая в самой соцсети официальную рекламу или рекламу у раскрученных аккаунтов. Другие способы либо не работают, либо за это полагается бан.

Миф №3. Главное – уникальный и качественный контент!

На деле, если контент будет совершенно уникален, посетители социальных сетей, в которых воспитывается стадный инстинкт, просто не будут знать, как на это реагировать. Когда есть уже готовые оцененные шаблоны, пользователю соцсетей легко ориентироваться. Вот взять, к примеру, тревел-блогеров, которые снимают в путешествиях свое лицо посередине кадра и болтают, что в голову придет – формат сформирован, много лайков и просмотров, значит, популярно и можно смотреть.

Когда же появляется что-то уникальное, непохожее на других, люди просто не знают, как это оценивать. Об этом говорили даже уже раскрученные блогеры. Но если это начнет набирать популярность, тут же найдутся те, кто будет копировать, и контент станет уже не уникален.

Популярность делается не уникальным контентом, а грамотной раскруткой и позиционированием. Но чем более заезженный формат, тем больше



надо вкладываться в раскрутку.

Что же касается качества – то достаточно посмотреть на тех, у кого миллионы подписчиков на каналах *YouTube* или в группах «*ВКонтакте*». По большей части их контент рассчитан на школьников. В социальных сетях главное – качественный и уникальный контент? Конечно, нет! Если говорить о качестве, то только картинка в ваших видеороликах должна быть качественной, содержание, по сути, не имеет значения.

Миф №4. Социальные сети – это большие возможности для самореализации. Там ты работаешь на себя, делая проекты.

Ты делаешь социальную сеть популярной, ее владелец получает миллиарды прибыли, а ты – сомнительный шанс в будущем. Как из приехавших в Голливуд лишь единицы становятся известными актерами, так и в соцсетях лишь единицы становятся популярными. Представьте, вы ходите на работу, тратите свое время, силы, платите своему боссу деньги, а он вам говорит: «Может быть когда-нибудь я дам тебе повышение и хорошую зарплату». Смешно? Именно этим люди занимаются в социальных сетях. Фактически задача рядовых пользователей, по мнению владельцев социальных сетей, – это водить хороводы вокруг крупных брендов и раскрученных артистов: лайкать фото и нагонять просмотры видео. Вся пирамида социального неравенства в жизни полностью повторяется в виртуальных социальных сетях, а социальные лифты отключены. Хочешь прославиться? Переводи деньги владельцам социальной сети, чтобы они запустили рекламу. Не будем описывать серые и черные методы работы в соцсетях, которые приносят хорошую прибыль. Есть такие умельцы, которые играют в этом социальном казино и умудряются выиграть. Речь идет о простых пользователях.

Миф №5. В социальных сетях я разбогатею на рекламе.

Конечно, самые мощные аккаунты получают хорошие предложения, но в целом тебе предлагают рекламировать сомнительные вещи: казино, букмекеров и прочее. Если взять рекламу для сайтов, то там намного больше адекватных предложений. Тем более рекламодатель еще учитывает аудиторию и содержание вашего аккаунта в социальной

сети. Несерьезные для рекламодателей аккаунты получают шлак-рекламу и кучу комментариев от возмущенных подписчиков в стиле: «Дизлайк тебе за рекламу!»

К тому же на сайте можно встроить рекламу так, чтобы она не мешала пользователям и не раздражала, в соцсетях люди, подписываясь, получают рекламные посты отдельными записями (*Instagram*, «*ВКонтакте*») или через встраивание в видеоролики (*YouTube*). Реклама акцентирует на себя внимание и раздражает, как вставка кричащих рекламных блоков во время трансляций телепрограмм. Как итог – негативные комментарии на тему.

Миф №6. Социальные сети помогут мне найти себе друзей, познакомиться с интересными людьми и т.п.

Теоретически все возможно, но на практике дело обстоит обычно несколько по-другому. Представьте деревню, где немного жителей, все друг друга знают, какой у кого характер, биография, у кого родственники в городе, у кого мужик в семье пьет. Каждый человек тут – яркая личность. Такая же ситуация в учебном классе, казарме, больничной палате и т.п. Но когда ты в огромном городе, где живут миллионы людей и толпы на улицах, то ценность человека просто теряется. Ты становишься каплей в океане. Такой же обезличенной каплей ты становишься в соцсетях. И тут уже начинают работать только яркие маркеры, как и на многолюдной улице. Например, привлекательная девушка, заставляющая парней оборачиваться, или известный артист, политик. Можно вспомнить, как небезызвестный *YouTube*-миллионер Ивангай, будучи в маске, подходил на фестивале «*ВКонтакте*» к своим поклонникам и поклонницам, пытаясь общаться, они его игнорировали, высматривая известные лица. Стоило ему снять маску, как толпа тут же завизжала и бросилась к нему, так что в итоге Ване пришлось убежать.

Представим, ты раскрутился в социальных сетях, ты – популярный герой и выделился из всех, приобретая социальный капитал и индивидуальность в рамках этой системы. Дальше толпа ринется добавляться к тебе в друзья и забрасывать сообщениями в стиле: «Привет, как дела?» Для этих людей ты просто популярный объект, до тебя самого



им нет никакого дела.

Чем блогер становится популярней, тем больше пропасть между ним и его подписчиками, как между олигархом и дворником. Большинство популярных блогеров просто отключают личные сообщения и в разговорах между собой называют своих подписчиков «биомассой». Фактически в соцсетях рядовые пользователи – это просто удобрение для выращивания денежных деревьев.

Миф №7. Я сижу в социальных сетях, чтобы общаться только со своими знакомыми и семьей, делиться фотографиями из отпуска и тому подобное.

Такие люди сами себя вводят в заблуждения. Да, у них может быть мало друзей-подписчиков, но при этом они также участвуют в виртуальной «жизни напоказ», играя по правилам соцсети. Пытаясь поднять свой социальный статус, они пытаются показать себя харизматичными, позитивными, успешными. Остается только их сознание оцифровать и загрузить в тот же *Instagram*

или «*ВКонтакте*», в эту виртуальную, выдуманную ими идеальную жизнь и виртуальные образы идеальных себя. Интернет-хвастуны проживают свою жизнь ради чужой зависти, это их еда психологическая, примитивный способ повысить самооценку.

Так, фактом остается большое количество психологических травм, сформированных на волне интернет-зависимости. Один из первых случаев произошел в Нидерландах: семейная пара пожаловалась психологу на дискомфорт от того, какая идеальная жизнь показывается их знакомыми в социальных сетях. Им посоветовали удалить свои аккаунты, и уже через две недели они почувствовали себя лучше. Другой случай произошел в Великобритании. Молодой человек, сделав за день более 300 селфи и так не получив идеальное, решил повеситься. Его спасли, отправив в психиатрическую клинику, и там, давая ему смартфон, постепенно стали уменьшать время, проводимое им в интернете. Эти случаи – одни из первых, которые показали мировому сообществу, что интернет-корм, как вредная пища из сетей быстрого питания, очень быстро разрушает людей.

Дарио Салас Соммэр

КОМПЬЮТЕР: КТО У КОГО СОСТОИТ НА СЛУЖБЕ

ОТРЫВОК ИЗ КНИГИ ЧИЛИЙСКОГО ФИЛОСОФА ДАРИО САЛАСА СОММЭРА
«В ЧЕМ ЦЕННОСТЬ ЧЕЛОВЕКА».

Безмерные похвалы расточаются ныне компьютеру как чудодейственному инструменту на службе человека, однако, как в случае с любой машиной, следует задаться вопросом: кто у кого состоит на службе. Машина служит человеку или человек является ее рабом?

Мы прекрасно знаем, что может и чего не может персональный компьютер, однако не представляем себе, какой вред он наносит здоровью, а также психической и психологической цельности индивида.

Использование компьютера приводит к весьма серьезным последствиям, воздействуя как дестабилизирующий фактор на психическую, умственную и эмоциональную сферы человека, однако я буду говорить в первую очередь о том количестве мусора, какое он порождает.

Только в Калифорнии ежедневно приходит в негодность около 6 тысяч компьютеров, что создает серьезную проблему утилизации «электронного мусора», которую США не могут решить внутри страны и потому отправляют отходы на «киберсвалки» Востока, где 100 тысяч человек каждый день, подвергая угрозе свое здоровье, рыщут в поисках материалов, которые еще можно использовать.

Недавно журнал Science предупредил о том, какую опасность для здоровья человека и окружающей среды представляют компьютеры, поскольку в них содержатся радиоактивные, ядовитые или не поддающиеся утилизации элементы, такие как бериллий, кадмий, ртуть, фосфор, барий, свинец и др.

В США утилизируется лишь 11 процентов электронных отходов, а остальное отправляется в Индию, Китай и Пакистан.

Около 100 тысяч человек ежедневно рискуют жизнью, добывая медь, золото и другие ценные отходы из чипов и плат, однако многочисленные токсичные материалы остаются в почве, беспрепятственно поглощаются ею и впоследствии возвращаются к людям через воду и растения.

Международная организация Basel Action Network обнаружила, что в районе Хойчжоу, где располагается гигантская свалка электронных отходов, пригодной для питья воды нет в радиусе 30 километров.

Вдобавок ко всему часть этих материалов сжигается, что приводит к образованию токсичных газов, которые могут вызывать респираторные заболевания и рак.

Значителен ущерб и от электромагнитного загрязнения, вызываемого компьютерами, а также от различных расстройств и болезней, к которым может привести пользование ими:

- Умственные расстройства, начиная с апатии, тревожных состояний, головной боли и снижения концентрации, возникающие после более чем пяти часов, проведенных перед компьютером (*American Journal of Industrial Medicine; по результатам наблюдения за 25 тысячами конторских служащих в Японии на протяжении трех лет*)
- Неприятные ощущения в глазах и расстройства зрения
- Синдром карпального (кистевое) туннеля



- Проблемы с седалищным нервом и шейными позвонками
- Боли в области шеи и спины
- Визуальная усталость
- Невровизуальная усталость
- Расстройства рефракции глаза
- Костно-мышечные расстройства в верхних конечностях и туловище
- Дерматит
- Себорейная экзема
- Общая утомляемость
- Синдром Токомойо (расстройства зрительного нерва)

Общеизвестно также, что компьютерные игры вызывают зависимость у детей, в США прогремела история, когда двое детей устроили кровавое побоище под влиянием игры Doom. С другой стороны, следствием долгих часов, проведенных перед экраном компьютера, становятся невыученные уроки, что влечет за собой снижение успеваемости в школе, возникновение чувства вины, низкую самооценку и проблемы психологического порядка.

С компьютерными играми связывают также вспышки психоза и синдром интернет-зависимости IAD (Internet Adiction Disorder), который приводит к небрежному выполнению повседневных обязанностей, повышенной утомляемости и снижению внимания.

Существует достаточная научно подтвержденная информация об опасном воздействии излучения видеотерминалов (VDT) и наличии безусловной связи между неионизирующим излучением, генерированными магнитными полями и признаками невратения, которая характеризуется хронической усталостью, потерей мотивации, депрессией, неадекватными ощущениями и разного рода психосоматическими расстройствами.

Что касается случаев рака молочной железы, то обнаружена явная связь между развитием этого заболевания и воздействием магнитных излучений видеотерминалов. Установлено, что эти магнитные поля тормозят выработку мелатонина, который помогает избежать рака молочной железы и контролировать его развитие.

ЗНАМЕНИТОСТИ, КОТОРЫЕ ОБЪЯВИЛИ БОЙКОТ СОЦСЕТЯМ

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ УЖЕ ДАВНО СТАЛИ НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ НАШЕЙ ЖИЗНИ. НЕКОТОРЫЕ ЗАВОДЯТ ЛИЧНЫЕ АККАУНТЫ ДАЖЕ СВОИМ ПИТОМЦАМ, А АМЕРИКАНКА КРИСТИ ЛОЙАЛЛ ВООБЩЕ ДОДУМАЛАСЬ ЗАВЕСТИ ИНСТАГРАМ-АККАУНТ ДЛЯ СВОЕЙ АМПУТИРОВАННОЙ НОГИ. НО МНОГИЕ ЗВЕЗДЫ КАТЕГОРИЧЕСКИ ОТКАЗЫВАЮТСЯ, НЕСМОТРИ НА НЕГОДОВАНИЕ ФАНАТОВ, РЕГИСТРИРОВАТЬСЯ В СОЦСЕТЯХ. ХОТЯ В БОНУСЕ МЫ ПРИПРЯТАЛИ ДЛЯ ВАС ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЗ ПРАВИЛ (И ВСЕ РАДИ КОРОЛЕВСКОЙ СЕМЬИ).



Эти знаменитости никогда не были зарегистрированы ни в одной из соцсетей и, по-видимому, не собираются

К знаменитостям всегда приковано внимание общественности, поэтому многие из них очень ценят свою личную жизнь и стараются держать ее в секрете. Ну, а соцсети они считают попросту вредными для себя. Например, *Бенедикт Камбербэтч* говорил, что социальные медиа могли бы захватить слишком много личного времени и в конце концов испортить его жизнь.

Один из самых закрытых актеров Голливуда, *Киану Ривз*, тоже никогда не заводил личных аккаунтов, хотя за него это делают фанаты или мошенники. Сам же актер во время совместного интервью с *Рене Зеллвегер*, которая тоже является противницей соцсетей, признался, что ему просто

нечего сказать людям и он слишком сильно ценит свою приватность.

Дэниел Крэйг дружит с современными технологиями, но не видит смысла в соцсетях. Он считает, что никому не должно быть никакого дела до того, кто как проводит свое утро или день.

Вместо этого актер советует людям просто позвонить друг другу или сходить в паб.

Скарлетт Йоханссон считает странным желание делиться деталями своей повседневной жизни. К тому же с появлением социальных медиа у звезд появилось больше проблем: личная жизнь практически перестала быть защищенной, в интернет может просочиться что угодно.



Мила Кунис, в отличие от своего мужа *Эштона Кутчера*, просто не знает, что «постить» и о чем рассказывать подписчикам. Выкладывать фото еды или селфи? Неужели это кому-то интересно? *Брэдли Пупер* убежден, что зритель не должен знать личность актера, чтобы не переносить его характер на экранного персонажа, а просто наслаждаться фильмом как искусством. Актер подошел к своему выбору философски.

Слишком идеальные фото в социальных сетях создают завышенные требования к внешнему виду, из-за чего многие женщины начинают комплексовать. *Кейт Уинслет* считает эту проблему очень серьезной и потому объявила бойкот интернету.

Сандра Буллок тоже считает, что соцсети показывают только положительную, а значит, ложную сторону людей. Никто не будет выкладывать не-

удачное фото, все стремятся к идеальному селфи. Актриса назвала это явление «глобальным Голливудом».

Кристен Стюарт не заводит аккаунт в соцсетях, потому что, по ее словам, это меняет человечество в худшую сторону. Появляется чрезмерное увлечение своей личностью, а посты похожи на диалог человека с самим собой.

Многие звезды, возможно, и хотели бы завести себе аккаунт, но из-за своей катастрофической технической неграмотности не могут этого сделать. Например, и *Брэд Питт*, и *Анжелина Джоли* не раз признавались, что толком не умеют пользоваться компьютером. *Вайнона Райдер* не пользуется интернетом, а *Джонни Депп* не имеет телефона, потому что «не хочет быть все время доступным».

Дженнифер Энистон считает, что соцсети могут быть опасны для психического здоровья. Актриса в целом с осторожностью относится к технике: отключает все электроприборы перед сном и периодически избавляется от телефона, на время ограничивая связь с внешним миром.

Красотка *Рэйчел Макадамс*, кажется, до сих пор живет в XX веке. У нее нет телевизора, новости она слушает по радио и до сих пор не разобралась, как пользоваться электронной почтой.

Звезды, которые удалили свои аккаунты

Многие думают, что *Эмма Стоун* не пользовалась соцсетями, но на самом деле она удалила свою страничку в *Twitter*, после того как ее взломали. К тому же актриса признавалась, что просто не готова к тому, что люди будут комментировать ее внешний вид и образ жизни.

Кира Найтли тоже удалила аккаунт из *Twitter*, поскольку решила, что так она мало чем отличается от своих фанатов и снова чувствует себя обычной. *Райан Гослинг* уже больше года не проявляет активности в *Twitter*. Судя по всему, актер тоже разочаровался в соцсетях и вряд ли там появится.

Знаменитости, которые сидят в соцсетях под фейковыми аккаунтами

Дженнифер Лоуренс не раз эмоционально заявляла, что никогда не присоединится к соцсетям из-за резкой критики ее личности. Но недавно она призналась, что все-таки создала аккаунты

НАЧАЛО

**КОЛИЧЕСТВО
ФОЛЛОВЕРОВ ЭШТОНА
КУТЧЕРА
И БРИТНИ СПИРС
СРАВНИМО
ПО ЧИСЛЕННОСТИ С
НАСЕЛЕНИЕМ
ИРЛАНДИИ, НОРВЕГИИ
ИЛИ ПАНАМЫ.**



**БОЛЕЕ 90% ЛЮДЕЙ,
РОДИВШИХСЯ В НОВОМ
ВЕКЕ, ИМЕЮТ
АККАУНТЫ В РАЗЛИЧНЫХ
СОЦИАЛЬНЫХ
СЕТЯХ.**



**СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ
СЛУЖАТ ПРИЧИНОЙ
КАЖДОГО ТРЕТЬЕГО
РАЗВОДА В МИРЕ.**



под вымышленным именем. Может, кому-нибудь удастся ее рассекретить? Адель активно ведет страничку в *Instagram*, но ее пиар-менеджер запретил девушке высказываться в *Twitter* из-за резкого и эмоционального нрава певицы. Тогда она завела тайный аккаунт, где продолжила без стеснения выражать свое мнение, о чем и проговорила. Как известно, члены королевской семьи не пользуются соцсетями, но во время зарождения романа между *принцем Гарри* и *Меган Маркл* в интернет просочилась информация, что принц завел тайный аккаунт в *Instagram*, чтобы общаться с будущей женой и следить за ее новыми фотографиями.

КОМУ ПРИНАДЛЕЖИТ ИНТЕРНЕТ?

ИЗОБРЕТЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, ПОТЕНЦИАЛ КОТОРОГО БЕЗГРАНИЧЕН... ДА! РЕЧЬ ПОЙДЕТ ОБ ИНТЕРНЕТЕ. ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ С ПРОСТОГО, ВРОДЕ ФОРУМОВ ПО ИНТЕРЕСАМ ИЛИ ПРИКОЛОВ С КОТИКАМИ, ТЕПЕРЬ ЖЕ ЗДЕСЬ ВСЕ. КРУПНЫЕ КОРПОРАЦИИ, МАЛЫЙ И СРЕДНИЙ БИЗНЕС, ШКОЛЬНИКИ, СТУДЕНТЫ И ИХ ПЕДАГОГИ, РАБОЧИЙ КЛАСС, СРЕДНИЙ КЛАСС, ПРЕДПРИНИМАТЕЛИ И ВСЕ ТЕ ЖЕ ПРИКОЛЫ С КОТИКАМИ...



**Но кто всем этим управляет?
Кто стоит во главе угла, и кому
принадлежит глобальная сеть?**

Мы часто говорим слово «Интернет», но мало кто задумывается, что он из себя представляет. По сути это огромная паутина, простирающаяся по всему миру и объединяющая между собой кучу серверов, на которых и хранится вся информация в интернете. Когда я отправляю сообщение в социальной сети, то операция происходит через сервер. Сообщение попадает на сервера *Vk*, а после отправляется адресату. И так происходит абсолютно любой запрос. Когда вы переходите на сайт, то по сути вы взаимодействуете с информацией на сервере, где хранится этот сайт. Отсюда следует несколько выводов... Интернет – это совокупность серверов, ограниченный доступ к которым имеет каждый человек

в мире, кому принадлежат серверы, тому принадлежит интернет. В таком случае интернет принадлежит куче корпораций и компаний, которые обеспечивают всю серверную работу. Но в то же время интернет – это более сложная вещь, чем серверы...

Ведь вся информация в интернете контролируется не серверами, они лишь дают место для хранения информации, а вот контроль – это уже более широкий аспект.

Чтобы получить доступ к какому-нибудь ресурсу в интернете, нужно, во-первых, передать информацию от сервера к серверу, во-вторых, знать адрес ресурса в сети интернет и, в-третьих, иметь устройство для доступа к сети.

С третьим пунктом все понятно: покупаешь себе телефон, подключаешь мобильную сеть и получаешь доступ к интернету. А вот за присваивание интернет-адресов преимущественно отвечает международная некоммерческая организация ICANN, которая находится в юрисдикции США. Поэтому у Америки есть возможность оказать сильное влияние на интернет-сообщество. В то же время серверы находятся по всему миру, и провайдеры, которые отвечают за передачу данных, могут ограничить доступ к серверам. Поэтому, если говорить о какой-то конкретной территории, ключевое влияние имеет провайдер, который обеспечивает интернет-услуги. Таким образом, интернет принадлежит всем! Однако есть сильные мира сего, которые на разных уровнях могут ограничить к нему доступ. В то же время нет единого рубильника, способного забрать у всех интернет.

Александра Костенюк

ТЕХНОЛОГИИ НЕ ИЗМЕНИЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

САМАЯ ТИТУЛОВАННАЯ ШАХМАТИСТКА РОССИИ, 12 ЧЕМПИОНКА МИРА ПО ШАХМАТАМ
АЛЕКСАНДРА КОСТЕНЮК.



Каким образом современные технологии изменили шахматный мир?

А.К.: Изменили кардинально, конечно. Сегодня сложно представить шахматы без компьютерных технологий. Мы этими технологиями активно пользуемся. Например, во время пандемии практически все турниры перешли в онлайн-формат. В условиях, когда невозможно было сесть за реальную доску, шахматисты все же играли за доской виртуальной. Можно сказать, что благодаря этим технологиям шахматы продолжали существовать.

Тот факт, что искусственный интеллект может легко обыграть самого сильного в мире шахматиста, не снижает вашу мотивацию?

А.К.: У каждого своя точка зрения по этому вопросу, но для меня – нет, не снижает. Изобрели же, например, автомобили, но мы с тем же увлечением смотрим соревнования атлетов на стадионе, хотя они явно медленнее автомобилей, самолетов и т.д. Таких сравнений можно много привести. Для меня шахматы – это борьба двух личностей, двух именно «белковых» шахматистов, со всеми их ошибками, неточностями, эмоциями. Вопрос в том, на что именно они способны в этой борьбе? Эта борьба мне интересна. Именно поэтому я люблю эту игру. Компьютеры, технологии – это совершенно другое. И лично для меня они никак не изменили человеческое противостояние.

Если собрать воедино все самые сильные стороны «белковых» игроков, можно ли хотя бы предположить, что противостоять машине возможно? Мне кажется, это невозможно, вот в чем дело. Теоретически можно из человека сделать робота, но насколько он в этом случае останется человеком?

Похоже, дальше будет появляться все больше и больше областей деятельности, где люди никаким образом не смогут противостоять искусственному интеллекту.

Вас это не пугает?

А.К.: Знаете, в современном мире меня больше пугает и расстраивает то, что мы между собой не можем ладить. Мне кажется, что люди быстрее сами себя истребят, нежели дождутся, пока искусственный интеллект захватит мир и начнет править человечеством.

Сейчас много говорят о цифровой зависимости. Вас беспокоит этот вопрос в отношении себя и в отношении Вашей дочери?

А.К.: Беспокоит. Мой телефон присылает столько сообщений, что я провожу около 6 часов в день только за экраном смартфона. Все остальное время – за экраном компьютера. Но с этим связана сейчас вся моя деятельность: организация трансляций, стримов, комментирование и т.д., так что сократить это время сложно, лично для меня. Но я это делаю тем не менее. Самоограничения в данном вопросе действительно необходимы. Для этого требуются сверхусилия, самодисциплина и четкий график, который ты сам себе устанавливаешь и потом соблюдаешь.

Что касается дочери, то я просто стараюсь выстроить ее день так, чтобы на смартфон оставалось мало времени. Только так можно бороться с этим. То есть если ребенок предоставлен сам себе, ничем не занимается, ничем не мотивирован, приходит со школы и сидит дома один, то, разумеется, у него очень велик соблазн протянуть руку к телефону и моментально оказаться совсем в другом, виртуальном, мире. Раньше такого не было, и люди искали жизнь за пределами дома. Сейчас, включив телефон, вы можете получить все: музыку, фильмы, общение. Так зачем прилагать какие-то усилия? Все уже как бы есть, только включи. Можно, конечно, просто отобрать телефон, но запрещать, как мне кажется, бесполезно. Надо учить ребенка интересоваться тем, что находится за пределами его смартфона. Этим надо заниматься серьезно. Это родительская работа.



Вы могли бы увлечься человеком исключительно по онлайн-переписке?

А.К.: Безусловно, по тому как человек пишет, о чем он пишет, как формулирует свои мысли, ты можешь составить о нем какую-то предварительную картину. Он может тебя заинтриговать, ты можешь даже по-настоящему увлечься этой перепиской. Но мне кажется, хотя бы один раз этого человека надо увидеть, иначе ты рискуешь годами переписываться не с реальным человеком, а с образом, который возник в твоей голове и который потом может оказаться противоположным тому, что ты там себе надумала.

В чем, на Ваш взгляд, главный плюс и главный минус цифровизации нашего общества?

А.К.: Главный минус состоит в том, что мы просто реже стали выходить на улицу и намного реже стали общаться. А главный плюс – в том, что мы можем экономить колоссальное количество времени. Раньше, например, для того чтобы купить билет на самолет, надо было найти офис авиакомпании, поехать туда, оформить, оплатить – полдня на это можно было потратить. Сейчас же подобные вопросы решаются в два клика, не выходя из дома. Но при том, что мы экономим время, мы тратим его еще больше на тот же интернет, общение в соцсетях и т.д. Да, много вопросов нам больше не надо решать чисто технически, но времени пообщаться, встретиться с друзьями, банально прогуляться у нас все меньше. Всем всегда некогда. Такой замкнутый круг.

ИСТОРИЯ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

КОГДА ПОЯВИЛИСЬ СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ, ТАКИЕ КАК FACEBOOK, «ВКОНТАКТЕ» И TWITTER, НАШ МИР РАЗДЕЛИЛСЯ НА ОНЛАЙН И ОФЛАЙН. С ИХ ПОМОЩЬЮ МЫ МОЖЕМ ОБЩАТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ, НАХОДЯСЬ ДАЖЕ НА РАЗНЫХ КОНТИНЕНТАХ, СЛУШАТЬ МУЗЫКУ, ЧИТАТЬ КНИГИ, РАЗГЛЯДЫВАТЬ ФОТОГРАФИИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ ЗНАЧИТЕЛЬНО УПРОСТИЛИ НАМ ЖИЗНЬ И ПЛОТНО ПРИВЯЗАЛИ К СЕБЕ. ПОДРОБНЕЕ ОБ ИХ ПОЯВЛЕНИИ И РАЗВИТИИ ЧИТАЙТЕ В НАШЕЙ СТАТЬЕ.



Немногие знают, что понятие «социальная сеть» появилось в 1954 году. Ввел его социолог Джеймс Барнс. Тогда это явление не имело ничего общего с интернетом и толковалось так: социальная сеть — это социальная структура, состоящая из группы узлов, которыми являются социальные объекты (люди или организации), и связей между ними (социальных взаимоотношений). Если говорить простым языком, то социальная сеть — это группа людей, между которыми есть определенные взаимоотношения, двусторонние или односторонние связи.

С появлением интернета (1969 г.) научная концепция Джеймса Барнса стала набирать популярность. Это привело к развитию социальных сетей в мировой паутине. Появление современных блогов, социальных сетей и интернета предвидел русский писатель и философ Владимир Федорович Одоевский еще в 1835 г. В это время он закончил писать свой утопический роман «4338-й год». Мир, описанный автором, в некотором роде напоминает XXI в.: «...между знакомыми домами устроены магнетические телеграфы, посредством которых живущие на далеком расстоянии

разговаривают друг с другом». Также Одоевский рассказывает о «домашних газетах», издающихся «во многих домах, особенно между теми, которые имеют большие знакомства; ими заменяется обыкновенная переписка. Обязанность издавать такой журнал раз в неделю или ежедневно возлагается в каждом доме на столового дворецкого. Это делается очень просто: каждый раз, получив приказание от хозяев, он записывает все ему сказанное, потом в камере-обскуре снимает нужное число экземпляров и рассылает их по знакомым. В этой газете помещаются обыкновенно извещение о здоровье или болезни хозяев и другие домашние новости». Стоит отметить, что Владимир Федорович недалеко ушел от реальности. Однако о социальных сетях, блогах и интернете тогда он, конечно, не мог знать. Первая социальная сеть с использованием компьютерной техники появилась в 1971 году. Спустя 17 лет, в 1988 году, финский ученый Ярмо Ойкаринен изобрел протокол IRC — ретранслируемый интернет-чат — и программное обеспечение для его реализации. Теперь стало возможным общаться друг с другом в реальном времени. Однако настоящую популярность социальные сети обрели в 1995 году. Тогда американец Рэнди Конрадс создал первую соц-сеть в современном понимании. В ней зарегистрированные пользователи получают доступ к каталогу выпускников различных учебных заведений. Таким образом, любой желающий может найти одноклассников или однокурсников. Стоит отметить, что *Classmates.com* сразу оказалась очень востребованной. К слову, ее популярность не падает и сегодня — социальной сетью пользуются более 50 млн человек. Интересно, что «Одноклассники» являются русским аналогом *Classmates.com*. В настоящее время в них зарегистрировано более 290 млн пользователей.

Компания *Facebook Inc.* была основана 4 февраля 2004 года четырьмя студентами, которые обучались в Гарвардском университете: Марком Цукербергом, Эдуардо Саверином, Дастинем Московицем и Крисом Хьюзом. В это же время появился одноименный веб-сайт. Изначально он был доступен только для студентов Гарварда. Чуть позже регистрацию открыли для университетов Бостона, а затем для всех американцев, имеющих электронный адрес в домене *.edu*. Начиная с сентября 2006 года, *Facebook* стал доступен для всех пользователей интернета в возрасте от 16 лет. Сегодня он входит в пятерку наиболее по-

сещаемых веб-сайтов мира. Неудивительно, что месячная аудитория сети составляет 1,968 млрд человек.

10 октября 2006 года в России появляется аналог Facebook — социальная сеть «ВКонтакте». Ее создатель — Павел Дуров. Сайт доступен на многих языках, однако основная его аудитория — русскоязычные пользователи. Стоит отметить, что изначально ресурс был предназначен для студентов и выпускников российских вузов, спустя время, он стал позиционировать себя как «современный, быстрый и эстетичный способ общения в сети». По данным за декабрь 2017 года, «ВКонтакте» занимает 11 место в рейтинге самых популярных сайтов в мире. К слову, в этой социальной сети сегодня зарегистрировано более 410 млн пользователей.

История *Twitter* началась в марте 2006 года. Первоначально сервис использовался для внутреннего общения сотрудников одноименной компании. 15 июля 2006 года *Twitter* стал доступен для публичного обмена сообщениями: отправленные в программе твиты сразу отображаются на странице пользователя и мгновенно приходят к подписчикам. Первое сообщение отправил владелец системы Джек Дорси, он написал: «Just setting up my twttr» («Просто настройте мой *Twitter*»). Сегодня *Twitter* очень популярен среди пользователей интернета. В рейтинге SimilarWeb он занимает 12 место и насчитывает более 300 млн подписчиков. Бесплатное приложение для обмена фотографиями и видеозаписями — *Instagram* — появилось в магазине *AppStore* 6 октября 2010 года. Изначально *Instagram* назывался немного иначе — *Burbn* (проект назван в честь бурбона, который очень любит один из создателей сети). Он позволял пользователям «чекинуться» в различных местах, планировать встречи с друзьями и публиковать фотографии. Проанализировав статистику, создатели Кевин Систром и Майк Кригер поняли, что люди не «чекинятся», а лишь делятся фотографиями. «Они загружали и делились фотками, как сумасшедшие», — отмечает Систром. В связи с этим он вместе с коллегой решает избавиться от всех функций, оставив только выкладку фото. Ход сработал, и *Burbn*, а точнее уже *Instagram*, приобрел небывалую популярность. Сегодня приложение занимает 17 место в списке SimilarWeb и имеет более 200 млн активных подписчиков, которые загрузили более 16 млрд различных снимков и видеороликов.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

«ОДИНОЧЕСТВО В СЕТИ» – ИМЕННО ТАК НАЗЫВАЕТСЯ САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ РОМАН-БЕСТСЕЛЛЕР ЯНУША ВИШНЕВСКОГО ПРО ВИРТУАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ. ОДНОРАЗОВЫЕ ЗНАКОМСТВА, РОДСТВЕННУЮ ДУШУ И ЛЮБОВЬ В ИНТЕРНЕТЕ СЕГОДНЯ ИЩЕТ ЧУТЬ ЛИ НЕ КАЖДЫЙ ВТОРОЙ, ЕСЛИ НЕ ПЕРВЫЙ. КОГО ЗАМАНИВАЕТ ВИРТУАЛЬНОСТЬ ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ ОТНОШЕНИЙ, КАК ПРАВИЛЬНО ВЕСТИ БЕСЕДУ И МОЖЕТ ЛИ ВИРТУАЛЬНЫЙ РОМАН ПЕРЕЙТИ В СТАТУС РЕАЛЬНОГО? ПОГОВОРИМ СЕГОДНЯ НА ЖИВОТРЕПЕЩУЩУЮ ТЕМУ.

Любовь в Сети – что это?

Информационный и технологический прогресс принес не только огромное количество удобств и преимуществ, но и создал новые трудности. Одна из них – виртуальные отношения на расстоянии. Для многих обычная переписка с противоположным полом – не более чем очередная забава, которая пройдет сама по себе. Для других же, в частности девушек, это шанс встретить того самого. Однако чаще всего такие отношения заканчиваются разбитым сердцем и заниженной самооценкой. Виртуальные отношения обычно проходят в переписке: люди обмениваются сообщениями в социальных сетях, на сайтах знакомств или чатах. Особо смелые потенциальные влюбленные могут общаться по *Skype*. Часто общение виртуальное вытесняет реальное. Человек постепенно втягивается в коммуникацию через монитор. Поэтому естественная потребность разговаривать с кем-либо отпадает сама по себе.

Виртуальная любовь и отношения: в чем разница?

Каждому из нас нужна любовь, у нас имеется врожденная потребность любить и быть любимыми. Причем эта необходимость проявляется в признании, одобрении, уважении и полном принятии. Когда человек влюблен, он счастлив, полноценен и полон сил и энергии. Поэтому, если человек не находит любви в реальной жизни, он ищет ее в Интернете. Виртуальная любовь и виртуальные

отношения – практически одинаковые понятия. Любовь в Сети – это надуманный факт, который основывается на фантазии, воображении и представлении партнера. Причем эти представления могут абсолютно не соответствовать реальному человеку. Поэтому люди часто расстраиваются при встрече с виртуальным партнером в жизни. Надуманное не совпадает с действительностью. Причем факт неоправданных ожиданий проявляется от внешности до манеры поведения и характера. И виртуальные отношения, и виртуальная любовь как быстро начинаются, так быстро и заканчиваются. Особенно после реальной встречи.

Какими бывают виртуальные отношения в Интернете?

Любовь в Интернете приносит различные эмоции. Рассмотрим основные типы отношений в Сети, которые легко определяются по факту переписки:

Случайные. Два человека случайно встретились в Сети: понравились фотографии на аватарке, к примеру. Причем общение случайное может преквалифицироваться плавно в «виртуальную любовь». Общение свободное, без определенной цели, однако в скором времени человек начинает осознавать, что нашел своего человека. Например, сошлись цели по жизни, позиции, чувства. Иногда случайная встреча в Сети заканчивается не только большой любовью в реальности, но и браком.



Эпистолярные. Эпистолярный жанр нельзя сказать, что устарел. Просто несколько изменил свою форму: письмо перешло в сообщения в Интернете. Раньше эпистолярный жанр называли романом в письмах. Сегодня практически ничего не поменялось. Обычно к эпистолярным отношениям прибегают женатые мужчины, женщины – реже. Причина – скучная жизнь, в частности семейная. Такая словесная «игра» обычно протекает с обменом любезностями, флиртом и заканчивается. Однако в редких случаях эпистолярный роман может вплетать в себя страдания, страсть и даже клятву о вечной любви. И в одном, и во втором случаях эпистолярная любовь заканчивается после осознания бессмысленности отношений в Интернете. Причем заводить отношения в реальности нет необходимости.

Душевные отношения возникают по причине поиска партнера, с которым можно поговорить по душам и выговориться.

Чаты, форумы – идеальная платформа для этих целей. Такая форма любви напоминает общение в поезде. Два незнакомых человека говорят о наблевшем, а по выходу из вагона никогда друг друга больше не увидят. Так и с душевной формой отно-

шений. До встречи в реальной жизни обычно не доходит дело.

Закономерные отношения в Интернете продиктованы одной целью: найти вторую половинку. Когда во время переписки чувствуют люди, что подходят друг к другу, то в реальности отношения продолжаются. Причем часто такие отношения заканчиваются свадьбой и счастливой семейной жизнью.

Основные проблемы общения в Интернете

Самоидентификация. Человек выбирает себе определенную роль, надевая удобную маску. При этом постепенно надуманная роль переходит в привычку. Человек теряет свою индивидуальность.

Зависимость. Проблемы, комплексы, неудачи – все эти составляющие приводят человека в онлайн-общение. При этом в реальной жизни они только усугубляются, а желание быть «онлайн» увеличивается. Другими словами, человек уходит, прячется от своих реальных проблем. Можно сравнить это явление с задолжником, который прячется от кредиторов из-за долгов.

Привычка обманывать. Да, виртуальность допускает ложь, приукрашивание своей биографии. Постепенно ложь становится привычкой и «перекочевывает» в реальную жизнь.

Нужно ли переходить из виртуального в реальный?

Все зависит от вашей моральной готовности и цели общения. Иногда лучше не переходить из виртуального мира в реальный. Однако если желание встретиться в жизни обоюдное, то почему нужно сопротивляться? Если ваши желания не оправдаются, то пусть это станет уроком. Как говорится, лучше сделать что-то и пожалеть, чем не сделать и тоже пожалеть. Не стоит возлагать большие надежды на встречу в реальности. Часто люди становятся просто хорошими друзьями. Нередко первая встреча в жизни становится и последней. Собеседник не должен соответствовать вашим ожиданиям, как и вы – его. Виртуальные отношения – это все опыт: хороший или нет – зависит от ситуации. Однако этот опыт бесценен. Лучше встретиться в жизни с человеком, пообщаться. В таком случае вы сможете его рассмотреть. А вдруг, и правда, этот человек – тот, кого вы так долго искали?!

Андрей Курпатов

МЫ ПОГРУЖАЕМСЯ В ПУЧИНУ ЦИФРОВОГО СЛАБОУМИЯ

ПРЕЗИДЕНТ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ МЕТОДОЛОГИИ, РУКОВОДИТЕЛЬ СОЗДАННОЙ В
«СБЕРБАНК» ЛАБОРАТОРИИ НЕЙРОНАУК И ПОВЕДЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА АНДРЕЙ КУРПАТОВ.



Информация так же важна для нашего мозга, как и калории, но еще никогда люди не потребляли такого количества гигабайтов информации, как сейчас. Ежемесячно мы с вами обмениваемся почти 10 триллионами сообщений и писем, мы делаем 105 миллиардов запросов в *Google*, ежедневно мы «постим» 2,5 миллиарда единиц контентов в *Facebook*. Это громадные данные, которыми человечество обменивается ежесекундно. Мир, по сути, страдает от информационного ожирения,

которое поражает каждого современного человека. На физическом уровне мы состоим из тех молекул, которые потребляем с пищей. На информационном, ментальном уровне мы состоим из той информации, которую потребляем. Задайте себе вопрос: какого рода эта информация? Представьте на одном экране научную статью по нейрофизиологии и *Instagram* Бузовой и проследите за собственным взглядом.

Когда нашему мозгу предлагаются две задачи –

попроще и посложнее, он эволюционно выбирает задачу попроще. Будучи всего 2 процентами от массы нашего тела, он потребляет 20 процентов энергии. Это очень энергозатратный орган, поэтому эволюционно он устроен так, чтобы мы максимально упростили потребление и решение задач. И вот что получается: создатели контента вынуждены соревноваться друг с другом, чтобы создавать все более и более примитивный контент. Таким образом, они могут выиграть внимание пользователя, потому что он не будет потреблять сложный контент просто из-за эволюционных настроек. В результате мы имеем эскалацию примитивного контента, и именно этот контент определяет и нашу ментальную сферу.

По сути, мы с вами переживаем глубочайшую трансформацию. Мы переезжаем, можно сказать, перелетаем через кротовую нору из галактики Гутенберга в галактику Цукерберга. Из галактики текстов, то есть понятийного мышления, в галактику образов, где нет уже ни аналитики, ни логики, ни понятийного мышления.

Тем, кто говорит, что это просто новая генерация более креативных людей, полезно изучить последние исследования на эту тему. Например, известный тест Торренса показывает, что уже с начала 90-х годов идет постепенное, но неуклонное снижение креативности наших детей. 85% детей в 2008 году (это год, когда только появились iPhone) получили более низкие оценки по креативности, чем в 1984 году. И тенденция эта только нарастает.

Почему это происходит? Не так давно с помощью современных методов исследования мы выяснили, что мозг работает не так, как мы думали прежде. Сегодня мы наглядно видим, что наш мозг функционирует в трех режимах. Первый режим – режим потребления информации, он активизирует вашу центральную исполнительную сеть.

Второй режим – это работа мозга, находящегося в состоянии ориентации. Это часто случается, когда мы оказываемся в новом месте и нам нужно понять, как сориентироваться, куда двинуться, как расположиться и так далее. Это сеть выявления значимости.

И на самом высоком уровне – это режим работы мозга именно мыслящего человека.

По ощущениям время включения этого режима можно назвать «синдромом чистого листа». Вспомните, когда вам нужно создать какой-то новый документ, написать какой-то отчет и так далее, и вы испытываете очень специфическое

состояние, когда «ничего не идет в голову», вы никак не можете взяться за работу, но проходит какое-то время, и вдруг текст начинает сам выходить из вас. Что происходило в эти несколько минут, пока вы собирались с мыслями? В этот момент ваш мозг загружал в вашу дефолт-систему все необходимые интеллектуальные объекты, из которых потом он и создает ваши мысли.

Эшли Чен провела замечательный эксперимент, которым показала, что те три нейронные сети, которые отвечают за мышление, за потребление информации и за ориентацию в окружающем пространстве, являются антагонистами. То есть, если мы с помощью специальных устройств подавим центральную исполнительную сеть и сеть выявления значимости, ваша дефолт-система, отвечающая за мышление, активизируется. Напротив, если мы будем активизировать центральную исполнительную сеть и сеть выявления значимости, система, которая отвечает за мышление, будет находиться в спячке. То есть постоянное потребление информации приводит к тому, что система, отвечающая за мышление в мозге, просто не функционирует. И дальше мы удивляемся, когда говорим, что наши сотрудники, люди, с которыми мы имеем дело, не включают мозги и постоянно сидят в *Instagram*, *Twitter* и так далее, действуют стереотипно, не вникают в суть вопроса. Не надо этому удивляться, это новая тенденция, потому что их мыслящий мозг в этот момент спит.

У современных людей драматическим образом сокращается так называемое дистальное видение – они хуже заглядывают в будущее, они хуже строят жизненные планы. Дело в том, что за создание этих жизненных планов, за представление и образ будущего отвечает та самая дефолт-система, подавление которой мы наблюдаем в нашей современной среде.

Гаджеты стали для нас постоянной игрушкой. При этом, как выяснила Глория Марк, для того чтобы мы смогли сконцентрировать свое внимание на чем-то и загрузить интеллектуальные объекты, нам нужно 23 минуты. 23 минуты – это то время, которое необходимо для того, чтобы ваш мыслящий мозг включился. Это ленивое существо, мозг не хочет думать просто так, он хочет работать стереотипно. Ему нужно время, ему нужна концентрация, а такого времени нет, потому что в этот момент мы залезаем в телефон проверить, что же там случилось.

К сожалению, эта проблема вовсе не исчерпывается мышлением как таковым. Дело в том, что

дефолт-система мозга, как доказал оксфордский профессор Робин Данбар, эволюционно формируется в рамках социальных взаимодействий. И мы с вами хорошо знаем, что коммуникация — это важная вещь с точки зрения того, чтобы люди просто думали и соображали.

Но вот что происходит сейчас? Еще в 2007 году общение лицом к лицу составляло всего два часа в сутки, тогда как общение с экранами превышало восемь часов.

Сегодня же 60-70 процентов (в зависимости от страны) молодых людей к 14-18 годам практически постоянно находятся онлайн. 85 процентов детей не представляют своей жизни без гаджетов, они им жизненно необходимы. И если вы их забереете, у ребенка начнется паническая атака, повысится температура и так далее. При этом 92 процента взрослых, родителей, приучают своих детей к смартфонам и гаджетам с четырех-пяти лет.

Все это приводит к состоянию, которое называется цифровым аутизмом. Наши дети перестали интересоваться друг другом. Они не проникают во внутренний мир другого человека, они легко заменяют одного человека другим, потому что просто не видят в нем никакой специфической ценности. В общем, может быть, это тоже новая реальность, но я, как психиатр, должен сказать, что эта новая реальность имеет свои крайне негативные последствия.

Все последние исследования наглядно доказывают прямую корреляцию между временем пребывания в смартфоне и депрессией. Если человек «находится в телефоне» больше двух с половиной часов в сутки, растут его депрессивность и суицидальные тенденции. Надо сказать, что кто-то таким образом прячет свою депрессию в телефоне, но для подавляющего большинства это способ ощутить никчемность и бессмысленность собственного существования, по сравнению с жизнью, находящейся по ту сторону экрана.

Еще один важный момент. Люди цифровой реальности все сложнее концентрируют внимание. Наши израильские коллеги провели замечательный эксперимент: они сравнили людей, которые пользуются смартфонами, с теми, кто еще не пользуется (оказывается, в наше время такие еще находятся). Выяснилось, что симптом синдрома дефицита внимания и гиперактивности повышен у всех нормальных пользователей смартфонами по сравнению с теми, кто ими не пользуется. И это как раз неудивительно. Куда интереснее вторая часть этого исследования, в которой исследователи попросили тех, кто не пользуется

смартфонами, пользоваться ими в течение трех месяцев. Результат: у испытуемых выросло недоверие к окружающим, соглашательство, а самое страшное — повысилась агрессивность и негативное отношение к другим людям. Можно сказать, что простое физическое использование телефона делает нас асоциальными людьми.

Мы имеем несколько проблем с современным человеком. Рост информационного потребления и снижение интеллектуальной функции — это очень важная часть, но вовсе не исчерпывающая. Есть и другие фундаментальные изменения жизни человека, оказавшегося в новой цифровой среде. Прежде всего это изменение структуры социальных связей. У нас исчезают вертикальные связи, при этом нарастают связи горизонтальные. С точки зрения нейробиологии, это значит, что человек теряет способность учиться, потому что эволюционно мы учимся у тех людей, которые представляют для нас авторитет. От тех, кто авторитета для нас не представляет, мы имеем только собственное личное мнение, а не знания.

Изменяются сами способы коммуникации, что приводит к цифровому аутизму, к изменению уровня эмоционального контакта между людьми и общей разобщенности.

Наконец, обращу внимание на общую установку, которая формируется в обществе. Эта установка транслирует нам всем следующее: «Любая работа должна приносить удовольствие, вообще, все должно приносить удовольствие». То есть нас всех ориентируют на получение удовольствия, минуя любые усилия.

При этом у людей нет образа будущего, а это снижает мотивацию, не дает формироваться перспективным целям. Мне кажется, эта трансформация человека в цифровую эпоху не самым лучшим образом скажется на бизнес-процессах, на обществе, на государственном управлении и на цивилизации в целом.

На основании тех данных, которые мы сейчас имеем, можно говорить о глобальной трансформации, которая происходит с каждым конкретным человеком. Особенно эта тенденция касается наших детей, которые все больше и больше погружаются в пучину цифрового слабоумия. Боюсь, что тут нет простых решений.

Запретительные меры работать уже не будут, и мы должны, несмотря на всю сложность, найти пути решения этой проблемы, для того чтобы сохранить наше общество, нашу культуру и мир в целом.

О передаче информации

Один человек спросил у Сократа:

— Знаешь, что мне сказал о тебе твой друг?

— Подожди, — остановил его Сократ, — просей сначала то, что собираешься сказать, через три сита.

— Три сита?

— Прежде чем что-нибудь говорить, нужно это трижды просеять. Сначала через сито правды. Ты уверен, что это правда?

— Нет, я просто слышал это.

— Значит, ты не знаешь, это правда или нет. Тогда просеем через второе сито — сито доброты. Ты хочешь сказать о моем друге что-то хорошее?

— Нет, напротив.

— Значит, — продолжал Сократ, — ты собираешься сказать о нем что-то плохое, но даже не уверен в том, что это правда. Попробуем третье сито — сито пользы. Так ли уж необходимо мне услышать то, что ты хочешь рассказать?

— Нет, в этом нет необходимости.

— Итак, — заключил Сократ, — в том, что ты хочешь сказать, нет ни правды, ни доброты, ни пользы. Зачем тогда говорить?

МЫ ВСЕ В МАТРИЦЕ: ГИПОТЕЗА КОМПЬЮТЕРНОЙ СИМУЛЯЦИИ

ЗАДУМЫВАЛИСЬ ЛИ ВЫ КОГДА-НИБУДЬ О ТОМ, ЧТО НАШ РЕАЛЬНЫЙ МИР МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ВОВСЕ НЕ РЕАЛЬНЫМ? ЧТО, ЕСЛИ ВСЕ, ЧТО ВОКРУГ НАС, – ЭТО ЛИШЬ ИЛЛЮЗИЯ, ПРИДУМАННАЯ КЕМ-ТО? ИМЕННО ОБ ЭТОМ ГОВОРIT ГИПОТЕЗА КОМПЬЮТЕРНОЙ СИМУЛЯЦИИ. ПОПРОБУЕМ ПОНЯТЬ, СТОИТ ЛИ ВСЕРЬЕЗ РАССМАТРИВАТЬ ЭТУ ТЕОРИЮ ИЛИ ЖЕ ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ПЛОД ЧЬЕЙ-ТО ФАНТАЗИИ, КОТОРАЯ НЕ ИМЕЕТ ПОД СОБОЙ НИКАКИХ ОСНОВАНИЙ.

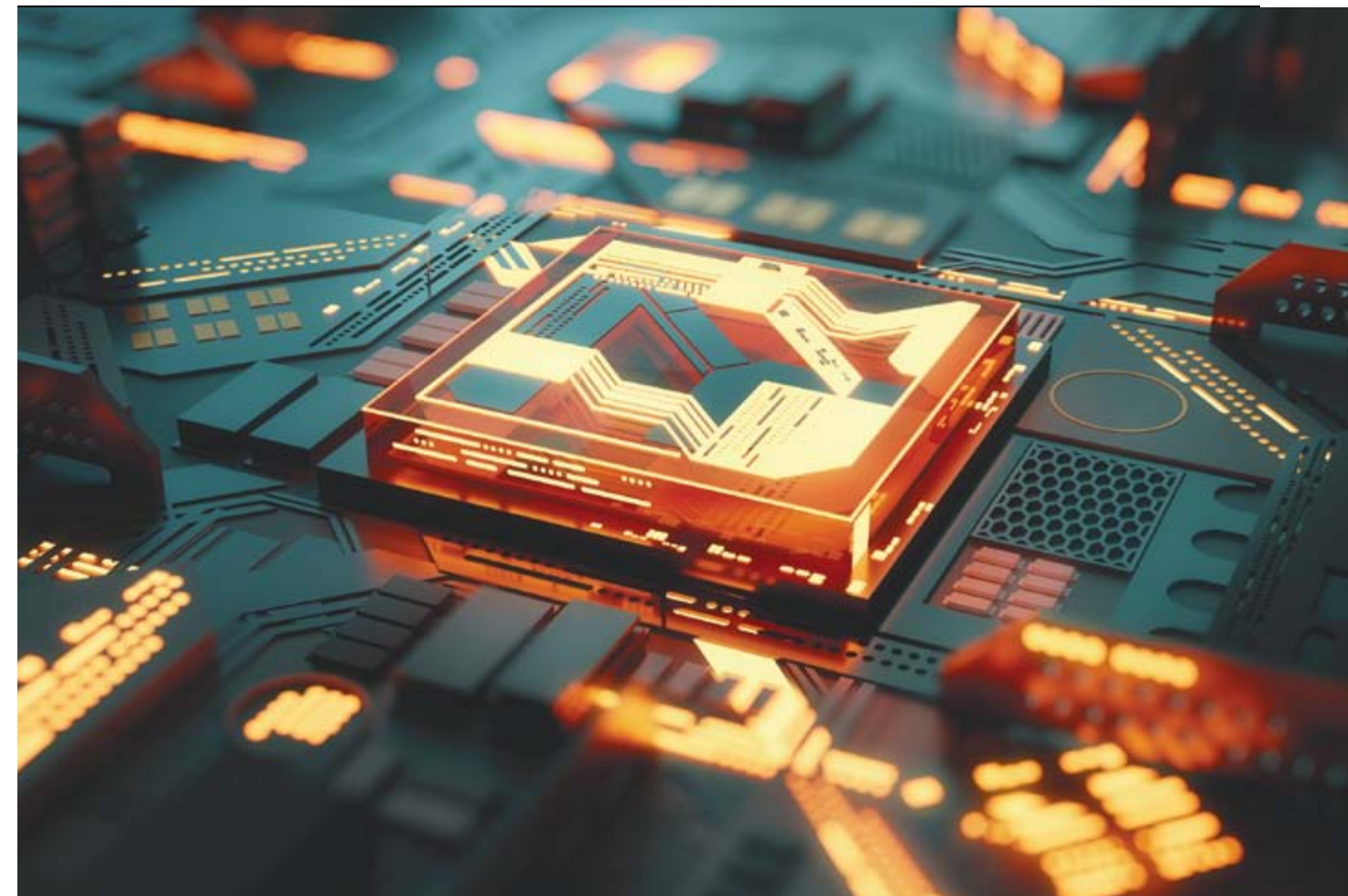
«Он – твоя иллюзия»: как появилась гипотеза симуляции

Совершенно неверно думать, что идея о том, что наш мир – это всего иллюзия, появилась только недавно. Такую идею высказывал еще Платон (конечно, в другом виде, не имея в виду компьютерную симуляцию). По его мнению, истинную материальную ценность имеют только идеи, остальное – всего лишь тень. Подобные взгляды разделял и Аристотель. Он считал, что идеи воплощаются в материальных объектах, следовательно, все есть симуляция. Французский философ Рене Декарт в XVII веке заявил, что «какой-то злокозненный гений, весьма могущественный и склонный к обману», заставил человечество думать, будто все, что вокруг людей, – реальный физический мир, в действительности же наша реальность – это лишь фантазия этого гения. Несмотря на то что сама идея теории симуляции уходит корнями в далекое прошлое, расцвет теории произошел с развитием информационных технологий. Одним из главных терминов в развитии компьютерной симуляции является «виртуальная реальность». Сам термин был придуман в 1989 году Жароном Ланье. Виртуальная реальность – это некий искусственный мир, куда индивид погружается через органы чувств. Виртуальная реальность имитирует и воздействие, и реакции на эти воздействия. В современном мире теория симуляции все чаще ста-

новится предметом обсуждения в контексте разработок искусственного интеллекта. В 2016 году Нил Деграсс Тайсон, американский астрофизик, доктор философии по физике, провел дебаты с учеными и исследователями на тему гипотезы симуляции. Даже Илон Маск заявлял, что верит в теорию симуляции. По его словам, возможность, что наша «реальность» основная, крайне ничтожна, однако так для человечества даже лучше. В сентябре того же 2016 года Банк Америки выступил с обращением к клиентам, в котором предупредил, что с вероятностью 20-50% наша реальность – это матрица.

Гипотеза симуляции: как это работает

Давно ли вы играли в компьютерные игры? Пришло время освежить в памяти, как в юности вы с друзьями проходили миссии GTA. Помните: мир в компьютерной игре существует только вокруг героя. Как только предметы или другие персонажи исчезают из поля зрения виртуального героя, они исчезают совсем. За пределами пространства героя ничего нет. Машины, здания, люди появляются только тогда, когда есть ваш персонаж. В компьютерных играх такое упрощение делается с целью минимизации нагрузки на процессор и оптимизации игры. Сторонники гипотезы симуляции примерно таким видят и наш мир.



Доказательства теории

Шведский философ и профессор Оксфордского университета Ник Бостром в своей статье 2001 года «А не живем ли мы в "Матрице"?» предложил три доказательства, что гипотеза симуляции действительно верна. Как он говорит, минимум одно из этих доказательств однозначно верное. В первом доказательстве философ заявляет, что человечество в качестве биологического вида исчезнет, «не достигнув "постчеловеческой" стадии». Второе: любое новое постчеловеческое общество навряд ли запустит большое число симуляций, которые бы показывали варианты ее истории. Третье его утверждение: «Мы почти наверняка живем в компьютерной симуляции». В своих рассуждениях Бостром постепенно опровергает первые два своих доказательства, что автоматически дает ему право говорить о верности третьей гипотезы. Опровергнуть первое утверждение легко: по мнению исследователя, человечество способно развить искусственный интеллект до такой степени, что сможет симулировать работу многих живых организмов. Верность второй гипотезы

опровергается теорией вероятностей. Выводы о количестве земных цивилизаций никак нельзя относить ко всей Вселенной. Следовательно, если и первое, и второе суждения ошибочны, то остается принять последнее: мы находимся в симуляции. В пользу теории симуляции говорит и исследование ученых Калифорнийского университета в Сан-Диего в 2012 году. Они выяснили, что все самые сложные системы – Вселенная, человеческий мозг, интернет – обладают схожей структурой и развиваются одинаково. Одним из доказательств виртуальности нашего мира можно считать странное поведение фотонов при наблюдении за ними. Опыт Томаса Юнга в далеком 1803 году перевернул современную физику с ног на голову. В своем эксперименте он выстреливал фотонами света сквозь экран с параллельной прорезью. За ним располагался специальный проекционный экран, чтобы зафиксировать результат. Выстреливая фотонами через одну прорезь, ученый обнаружил, что фотоны света выстроили на этом экране одну линию, которая была параллельна прорези. Это подтвердило корпускулярную теорию света, которая гласит, что свет состоит из

частиц. Когда в опыт добавили еще одну щель для прохождения фотонов, ожидалось, что на экране будут две параллельные линии, однако, вопреки этому, появился ряд чередующихся интерференционных полос. Благодаря этому эксперименту Юнг подтвердил другую – волновую – теорию света, которая говорит, что свет распространяется в качестве электромагнитной волны. Обе теории, кажется, противоречат одна другой. Невозможно, что свет – это и частица, и волна одновременно. Позже учеными было установлено, что странно ведут себя и электроны, и протоны, и другие части атома. Для чистоты эксперимента ученые решили измерить, как именно фотон света проходит через щели. Для этого перед ними был поставлен измерительный прибор, который должен был зафиксировать фотон, и поставить точку в спорах физиков. Однако тут ученых ждал сюрприз. Когда исследователи наблюдали за фотоном, он опять проявлял свойства частицы, и на проекционном экране снова появились две линии. То есть один факт постороннего наблюдения за экспериментом заставил частицы поменять свое поведение, будто фотон знал, что за ним наблюдают. Наблюдение смогло разрушить волновые функции и заставить фотон вести себя как частица. Это вам ничего не напоминает, геймеры? Исходя из вышесказанного, приверженцы гипотезы компьютерной симуляции сравнивают этот эксперимент с компьютерными играми, когда виртуальный мир игры «замирает», если в его пределах нет игрока. Также и наш мир, для оптимизации условной мощности центрального процессора, облегчает нагрузку и не просчитывает поведение фотонов, пока за ними не начинают наблюдать.

Критика теории

Безусловно, приведенные доказательства теории симуляции критикуются другими учеными – противниками этой гипотезы. Основной акцент они делают на том, что в научных статьях, где представлены доказательства теории, есть грубые логические ошибки: «логический круг, автореференция, игнорирование неслучайной позиции наблюдателей, нарушение причинности и пренебрежение контролем симуляции со стороны создателей». По словам кандидата экономических наук, одного из основателей координационного совета Российского трансгуманистического движения Данилы Медведева, основные принципы Бострома не выдерживают философских и физических правил: например, правило причинности.

Бостром, вопреки всей логике, допускает влияние будущих событий на события современности. Кроме того, наша цивилизация, вероятно, вообще не вызывает интерес для симулирования. Глобальное общество, по мнению Данилы Медведева, не такое интересное, как, например, государства и локальные сообщества, а с технологической точки зрения современная цивилизация еще слишком примитивна. Симуляция огромного количества людей не несет никаких достоинств по сравнению с небольшим числом. Такие большие цивилизации хаотичны, и симулировать их не имеет никакого смысла. В 2011 году Крейг Хоган, директор Центра квантовой физики лаборатории Ферми в США, решил проверить, действительно ли то, что человек видит вокруг, реально и это не «пиксели». Он провел анализ пучков света из излучателя, встроенного в устройство, и определил, что мир – это не есть двухмерная голограмма, и он реально существует.

Активно идею о жизни в матрице пытаются раскрыть режиссеры. Можно с уверенностью сказать, что именно благодаря кино эта теория дошла до массовой аудитории. Конечно, главный фильм о компьютерной симуляции – «Матрица». Настоящие люди в «Матрице» могут переходить в эту симуляцию, чтобы создавать «второго я» и переносить свое сознание в него. Второй фильм, с которым нужно познакомиться тем, кто хочет узнать подробнее о компьютерной симуляции, – «Тринадцатый этаж». Именно в нем отражена идея, что в симуляции возможно перемещаться с одного уровня на новый. В киноленте воплощается вероятность нескольких симуляций. Наш мир представляет симуляцию, однако американская компания создала еще одну новую – для отдельного города. Герои перемещаются между симуляциями путем перемещения сознания в телесную оболочку реального человека. В фильме «Ванильное небо», с молодым Томом Крузом, в компьютерную симуляцию возможно попасть после смерти. Физическое тело героя подвергают криогенной заморозке, а сознание перемещают в компьютерную симуляцию. Этот фильм – ремейк испанского «Раскрой глаза», снятого в 1997 году. Сейчас очень трудно однозначно ответить на вопрос: живем ли мы в компьютерной матрице или нет. Однако такая гипотеза имеет место: слишком много загадок и белых пятен хранит наша Вселенная. Эти тайны не может объяснить даже физика. И даже вслед за их разгадкой появляются новые, куда более сложные вопросы.

E-mail

Один мужчина потерял работу. Через несколько месяцев упорных поисков он узнал, что в местном отделении Microsoft требуются уборщики, и предложил свою кандидатуру. Директор по персоналу провел с ним собеседование и поздравил, сказав: «Место – за вами! Оставьте мне, пожалуйста, свой e-mail для того, чтобы я мог сообщить вам день и время, когда вы должны приступить к работе».

Мужчина, смутившись, ответил, что у него нет e-mail; на что директор расстроено произнес:

– Если у вас нет e-mail, виртуально вы не существуете, и мы не можем дать вам работу.

Мужчина ушел расстроенный, в кармане у него оставалась только мелочь.

Он немного подумал и пошел на оптовый овощной рынок и купил там 10 килограммов помидоров. И пошел от дома к дому, предлагая свой товар. Меньше чем за два часа он удвоил свои деньги. Он трижды повторил эту операцию, поужинал в маленьком ресторанчике и вернулся домой с теми же деньгами, с которыми начал свой торговый день.

Он понял, что так сможет выжить, и каждый день вставал все раньше и возвращался позднее. Так с помощью настойчивости и удачи он сумел купить маленький грузовичок, который поменял со временем на большой грузовик. Через три года у него был уже свой небольшой транспортный парк. Через пять лет он стал хозяином одной из главных дистрибьютерских фирм по продовольственным товарам.

Один раз он принимал у себя страхового агента, и тот, по завершении беседы, попросил у предпринимателя его электронный адрес, чтобы переслать страховой договор. Хозяин ответил, что e-mail у него нет, и агент сказал:

– Если вы смогли возвести такую империю без своего представительства в Интернете, то я даже не могу себе представить, что бы было, если бы оно у вас было!

Бизнесмен ответил:

– Я был бы уборщиком в Microsoft.

Работающий на себя выигрывает всегда, нужно лишь немного удачи и море терпения и трудолюбия.

**Ирэн Огински**

Людям больше не требуется дневник для сохранения мыслей. Они давно все излили в социальные сети.

**Валерий Корнеев (Ли Кей)**

Я так рад, что живу в мире, где есть «ВКонтакте» и Facebook. Раньше нужны были месяцы, годы, чтобы узнать, что человек — идиот.

**Грегг Гурвиц**

Нынче вся наша культура построена на популярности. Или на погоне за популярностью. У нас теперь все напоказ. Если тебя нет в Twitter, на YouTube в Instagram, если тебя не лайкают, то ты не существуешь.

**Элтон Джон**

Я не строчу в Twitter, меня нет на Facebook, и у меня нет мобильного телефона. Если ты всегда доступен, не остается места для тайны.

**Барак Обама**

Осторожнее с тем, что вы «постите» на Facebook. Что бы это ни было, это еще всплывет когда-нибудь в вашей жизни.

**Джесси Келлерман**

В наши дни дружба — это нечто дешевое, легко заменяемое. Войдите в Интернет — и вы сможете обзавестись хоть тысячью «друзей».

**Илон Маск**

Twitter — это зона боевых действий.

**Скарлет Йоханссон**

У меня нет ни Facebook, ни Twitter. Чем меньше я сорю бессмысленной информацией, тем более счастливой девушкой я становлюсь.

АФОРИЗМЫ

Рэй Курцвейл

БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ

БИЛЛ ГЕЙТС НАЗВАЛ КУРЦВЕЙЛА «ЛУЧШИМ ИЗ ТЕХ, КОГО Я ЗНАЮ, В ПРЕДСКАЗАНИИ БУДУЩЕГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА». КУРЦВЕЙЛ ИЗВЕСТЕН ТАКЖЕ И ДРУГИМИ ПРОГНОЗАМИ, ВЫХОДЯЩИМИ ЗА РАМКИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА. ЭТА СТАТЬЯ ПОСВЯЩЕНА САМЫМ ЛЮБОПЫТНЫМ ПРОГНОЗАМ КУРЦВЕЙЛА НА СЛЕДУЮЩИЕ ДВАДЦАТЬ С ЛИШНИМ ЛЕТ.

Футуролог и в настоящее время технический директор Google, Курцвейл является автором семи книг (пять из которых стали бестселлерами), обладателем двадцати почетных докторских степеней и награжден знаками отличия от трех американских президентов.

Он также является изобретателем многих технологий, начиная с первого планшетного сканера CCD и заканчивая первой читающей машиной для слепых. Он также является соучредителем Singularity University и работает с Ларри Пейджем над развитием искусственного интеллекта в Google.

Он постоянно напоминает нам, что мы живем в самое интересное время в истории человечества. Давайте пройдемся по некоторым прогнозам Курцвейла, которые сбылись.

Предсказания Курцвейла за последние 25 лет

В 1990 году (25 лет назад) он предсказал,

...что компьютер победит чемпиона мира по шахматам в 1998 году. В 1997 году Deep Blue (IBM) обыграл Гарри Каспарова.

...что персональные компьютеры смогут отвечать на вопросы, имея беспроводной доступ к информации по интернету в 2010 году. Как видите, он оказался прав.

...что в начале 2000-х экзоскелеты позволят инвалидам ходить. Компании вроде Ekso Bionics и другие разрабатывают технологии (и уже раз-

работали), которые делают именно это и многое другое.

В 1999 году он предсказал,

...что люди смогут отдавать компьютеру голосовые команды уже в 2009 году. Хотя в 2009 году естественные языковые интерфейсы вроде Siri и Google Now только начинали свой долгий путь, вполне вероятно, что очень скоро мы вовсе избавимся от клавиатур.

...что компьютерные дисплеи будут встраиваться в очки, создавая дополненную реальность, в 2009 году. В лабораториях и силами ученых такие дисплеи создавались еще задолго до 2009 года, но Google начала экспериментировать с прототипами Google Glass в 2011 году. Сейчас мы наблюдаем взрыв на поле дополненной и виртуальной реальности. Microsoft только-только представила HoloLens, а Magic Leap работает над своими весьма интересными технологиями, не говоря уж об остальных.

В 2005 году он предсказал,

...что к 2010 годам виртуальные решения позволят осуществлять языковые переводы в режиме реального времени, когда слова на иностранном языке будут переводиться в текст на другом языке. Стоит сказать, что Microsoft (Skype Translate), Google (Translate) и другие уже осуществили это. Отдельные приложения вроде Word Lens вообще могут переводить слова на снимках вашей камеры.

Прогнозы на следующие 25 лет

Представленные выше — всего лишь несколько прогнозов. Хотя он мог ошибаться в мелочах, вплоть до года, его послужной список выглядит впечатляющим. Но есть и другие, которые могут показаться интересными предпринимателям, например. Некоторые могут заработать на них. На бизнес других — повлиять непосредственно.

«К концу 2020 года очки будут проецировать изображения прямо на сетчатку. Десять терабайт вычислительной мощности (примерно столько, сколько у человеческого мозга) обойдутся в 1000 долларов.

К 2020 годам большинство болезней исчезнет, поскольку наноботы станут умнее нынешних медицинских технологий. Нормальное человеческое питание можно будет заменить наносистемами. Тест Тьюринга будет проходиться постоянно. Самоуправляемые автомобили наводнят дороги, людям запретят самостоятельно ездить по автомагистралям.

К 2030 годам виртуальная реальность станет на 100% реальной по ощущениям. Мы сможем загружать собственный мозг/сознание к концу этого десятилетия.

К 2040 годам небиологический интеллект будет в миллиард раз более способным, чем биологический (то есть наш). Нанотехнологии будут способны создавать еду и любые объекты физического мира буквально из воздуха.

К 2045 году мы сможем умножить свой интеллект в миллиард раз, связав кору наших полушарий беспроводным путем с искусственным неокортексом в облаке».

Стоит сделать важное замечание. Дело не в предсказаниях. Дело в том, что они представляют. Прогнозы Курцвейла — побочный процесс его (и нашего, в принципе) понимания закона Мура, закона возрастающей отдачи и экспоненциальных технологий. Эти технологии следуют по экспоненциальной кривой, основанной на принципе того, что вычислительная мощность возрастает вдвое каждые два года. Мы, люди, привыкли думать линейно. Предприниматели же обязаны думать экспоненциально. Большинство из нас не понимают прогнозов футурологов, потому что на начальных этапах развития экспоненциальных технологий они вводят нас в заблуждение. В первую очередь мы видим их как разрушительные — достаточно взглянуть на массивные компании, которые были разрушены технологическими достижениями в области искусственного интеллекта, виртуальной реальности, робототехники, интернета, мобильных телефонов и так далее. Но каждая из таких технологий проходит путь демонетизации и демократизации доступа к продуктам, и этот путь не линейный — он экспоненциальный (вспомните о законе Мура).

Сегодня эти же технологии лежат в основе многомиллиардных компаний и влияют на жизни миллиардов людей.



ЦИФРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ: КАК ОНА РАЗРУШАЕТ ЛИЧНОСТЬ И МОЖНО ЛИ ЭТОМУ ПРОТИВОСТОЯТЬ?

СЕГОДНЯ НАМ И НАШИМ ДЕТЯМ ГРОЗИТ ОПАСНОСТЬ НЕ МЕНЕЕ СТРАШНАЯ, ЧЕМ МНОГИЕ ВИРУСЫ, И ИМЯ ЭТОЙ ОПАСНОСТИ — ЦИФРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ. ПОД ЭТИМ ПОНЯТИЕМ ПСИХОЛОГИ ПОНИМАЮТ НАРУШЕНИЕ ФУНКЦИИ МОЗГА, ПРИ КОТОРОМ ОН ПЕРЕСТАЕТ РАБОТАТЬ НА ПОЛНУЮ МОЩНОСТЬ, ЧТО МЕШАЕТ ЧЕЛОВЕКУ ПОЛНОЦЕННО РАСКРЫВАТЬ СВОЙ УМСТВЕННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ.



История болезни: от 80 годов до современности

Начавшаяся в 1980 годах массовая компьютеризация привела к появлению людей, которые ста-

ли уделять ПК куда больше времени, чем того требовали работа или отдых. Взрослые и дети стали много времени проводить за играми, и до появления Интернета и гаджетов именно игровая компьютерная зависимость (не путать с зависимостью от азартных игр) была наиболее рас-

пространена. Ситуация усугубилась с развитием глобальной паутины в середине 1990 — форумы и чаты все чаще стали заменять реальное общение, а также стало набирать популярность бесцельное брожение по сети (интернет-серфинг).

Еще большее погружение в виртуальный омут принесли миру 2000 — время активного развития социальных сетей и гаджетов, которое продолжается и до сих пор. Если раньше уткнувшийся в телефон человек вызывал сочувственную улыбку у окружающих, сегодня «гаджетоманов» в городах едва ли не больше, чем тех, кто не зависит от своего «виртуального друга». Появился даже специальный термин — «гаджет-зависимость», подчеркивающий пристрастие человека к мобильным устройствам, от которых ему тяжело оторваться, а печальнее всего то, что более половины гаджетоманов — это дети и подростки.

Несмотря на то, что официальное признание проблема цифровой зависимости получила только в последние годы (до начала 2010 всерьез рассматривали только пристрастие к азартным играм), некоторые психологи забили тревогу уже давно: еще в середине 1990-х годов американка Кимберли Янг обратила внимание соотечественников, а затем и всего мира, на киберзависимых людей (термин самой Янг), а в 1995 году она основала в Пенсильвании Центр интернет-зависимости.

Признаки и опасность виртуальной зависимости

Сильнейшими маркерами этого психического расстройства являются три поведенческих особенности, которые чаще всего встречаются вместе: постепенное увеличение «дозы», то есть времени, проводимого за компьютером или гаджетом, изменение формы поведения, когда виртуальная реальность начинает подменять собой активность в реальной жизни, ухудшение эмоционального состояния без интернета, что Янг назвала «синдромом отмены».

Согласитесь, картина весьма похожа на другой вид зависимости — наркотическую. В жизни наркомана точно так же все, кроме наркотиков, становится неважным, и он чувствует себя хорошо только после очередной дозы. Также и у тех, и у других зависимых наблюдаются изменения ритма жизни, ограничение круга общения, небрежное отношение к себе и своим обязанностям (но только если это не является «естественной» привычкой, то есть не было замечено еще до плотного

знакомства человека с виртуальным миром).

Все это ведет к деградации личности: снижаются умственные способности, реальные цели в жизни подменяются виртуальными, ухудшается психическое и физическое здоровье. Вместо реальных встреч в моду входят виртуальные вечеринки, когда люди собираются в видеочатах, стремление к романтическим отношениям и свиданиям заменяется на пристрастие к порнографии, причем этим страдают не только одинокие люди, но и семейные мужчины и женщины. Живое общение вытеснили переписки в мессенджерах и соцсетях, а личные встречи уже воспринимаются многими как подвиг. Словом, осталось дожидаться появления соответствующей технологии — и сюжет фильма «Суррогаты» с Брюсом Уиллисом может обрести вполне реальные очертания, когда по улицам будут бродить безликие клоны, а реальные люди, потерявшие способность к общению, будут сидеть дома в своих креслах, не в силах оторваться от своих виртуальных я.

При этом «цифровизация» может оказать крайне негативное влияние на неокрепший детский мозг, да и для остальных она не всегда полезна. Авторы исследований на эту тему указывают до полутора десятков негативных факторов, а самые опасные среди них следующие.

Утрата навыков письма и способности к творчеству

Люди, которые быстро пишут от руки, быстро читают и лучше воспринимают текстовую информацию и наоборот. А еще письмо от руки стимулирует воображение и развивает творческие способности, поскольку пишущий человек лучше печатающего представляет себе в уме то, о чем он пишет.

Утрата способности воспринимать большие объемы информации

Современное обучение направлено на поиск правильных знаний, при этом люди перестают изучать материал целиком, выхватывая разрозненные куски, а это не ведет к пониманию смысла. В результате статьи в угоду пользователям становятся все короче и короче, что приводит к массовому отуплению, поскольку в коротких статьях объяснить самые важные и полезные для ума вещи просто невозможно, а писать длинные стало занятием бессмысленным, ведь их почти никто не читает.

Зависимость от экрана

Настоящим цифровым наркотиком стали гаджеты, оторвать от которых человека бывает очень сложно. Ученые, занимающиеся исследованием деятельности головного мозга, называют экраны планшетов (и компьютеров) «электронным кокаином», поскольку при их использовании у людей в большом количестве вырабатывается дофамин — гормон удовольствия, что вызывает все большую зависимость от этих устройств.

Снижение навыков общения, ухудшение речевой функции

Общение в соцсетях не случайно считают суррогатной формой коммуникации — оно замещает необходимое реальное взаимодействие, без которого человек деградирует эмоционально, и ему становится тяжело общаться. При более тяжелых формах зависимости человек вообще перестает испытывать потребность в общении и становится замкнутым, получая удовольствие только от виртуальных занятий.

Повышение агрессии и раздражительности

Излишние «цифровые дозы» негативно влияют на психику даже взрослого человека — что уж говорить о детях! А причина неадекватного поведения заключается как раз в том, что гаджет или компьютер становится наркотиком, от которого не оторваться, а реальные цели подменяются виртуальными — соответственно, если что-то не получается в игре или с виртуальным другом, это может восприниматься даже более болезненно, чем неудачи в учебе или реальные ссоры.

Ухудшение умственных способностей

Речь о прогрессирующем явлении, которое ученые называют «цифровым слабоумием». Автор термина и книги с одноименным названием, немецкий профессор Манфред Спицер, на основе многолетних исследований сделал вывод о том, что цифровые технологии избавляют человека от умственной работы, а, как известно, орган, который не задействуется (в данном случае мозг), постепенно отмирает. В мозге это проявляется ослаблением и исчезновением множества нейронных связей. Получаемая из интернета информация не усваивается, а слепо копируется, почти не обрабатываясь мозгом. В результате не задействуется

способность мозга к критическому мышлению и память — важнейшие функции, благодаря которым человек познает мир и взаимодействует с ним. Стоит ли говорить, насколько это важно для ребенка?

Ухудшение здоровья

При постоянном нахождении за компьютером или гаджетом человек может испытывать головные боли, а в отдельных случаях наблюдается ухудшение зрения. Не проходит бесследно такое снижение активности и для физического состояния организма: снижается тонус мышц, накапливаются жировые отложения, а это, в свою очередь, приводит к возникновению целого ряда не только неприятных, но и опасных заболеваний сердца и внутренних органов.

Что делать родителям в цифровую эпоху?

Если взрослый может помочь себе сам, сознательно ограничив свою виртуальную активность, дети — иное дело: без помощи родителей выбраться из «цифровой ловушки» им будет сложно. И вот что нужно знать родителям.

Правило первое: ограничьте время ребенка за экраном до приемлемого значения в зависимости от возраста, рекомендуемого ВОЗ.

Правило второе: подталкивайте детей на полезные для них занятия в «офлайне» и поощряйте за это. Это может быть любое хобби (спорт, творчество), отдых на свежем воздухе, общение со сверстниками.

Правило третье: следите за тем, чем ваш ребенок занимается в интернете, и корректируйте при необходимости — возрастной рейтинг для игр и видео придуман отнюдь не зря. Если же какая-то игра или ролик вызывает у ребенка истерики, настоятельно рекомендуется оградить ребенка (особенно маленького) от такого контента любым уместным способом (пусть даже и хитростью).

Правило четвертое: следите за своими привычками, ведь дети копируют поведение родителей. Поэтому, если телефон или компьютер у вас не для работы, а для бесцельного времяпрепровождения, не удивляйтесь, что такая же привычка появится и у вашего чада.

Правило пятое: гаджет ни в коем случае не должен быть «затычкой», когда ребенку его дают только чтобы отвязался, ведь таким образом вы своими руками лепите малолетнего гаджетомана.

Вечность и социальные сети

Ученик пришел к мастеру и попросил его:

- Учитель, поведайте мне истину.
- Зайди в Интернет и погугли. И будет тебе истина, – сказал мастер.
- А вы разве не знаете? – удивился ученик.
- Я-то знаю, – ответил мастер, – что истины нет, как и где бы ты ее не искал.
- Так зачем же вы отправляете меня искать истину там, где ее нет? – спросил ученик.
- Потому что ты мешаешь мне постигать вечность, – ответил мастер и отослал ученика прочь.

Когда ученик вышел, мастер вытащил нетбук и углубился в социальные сети, потому что ничто так не выражает скоротечности времени, как бессмысленное времяпрепровождение в социальных сетях.



Лариса Суркова

КАК ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ВНИМАНИЕ РЕБЕНКА СО СМАРТФОНА НА РЕАЛЬНЫЙ МИР

ПСИХОЛОГ ЛАРИСА СУРКОВА О СПОСОБАХ ОТВЛЕЧЬ РЕБЕНКА ОТ ГАДЖЕТОВ.



В 2010 году в России собрали данные статистики, и оказалось, что ежедневно 88% 4-летних детей выходят в сеть вместе с родителями, а половина детей до 14 лет просматривает сайты с нежелательным контентом, 19% наблюдают сцены насилия, 16% увлекаются азартными играми. Треть российских детей, у которых есть доступ в интернет, проводит там по 8 часов в день, причем бесконтрольно. ВОЗ уже признала интернет-зависимость болезнью.

Педиатры считают, что ребенок, не отрывающийся от телефона, подвержен ожирению, рискует отстать в развитии, заработать проблемы со сном и депрессию. Это косвенно подтвердили американские исследователи. Они провели эксперимент, в ходе которого 60 4-летних детей разделили на 3 группы. Первых посадили смотреть мультики с быстрой сменой кадров, вторым включили развивающую программу, третьим дали порисовать. Уже через 9 минут те дети, которые смотрели мультики, хуже справлялись с тестами на определение интеллектуальных способностей.

Как же защитить своего ребенка от телефонной зависимости?

Первое и самое главное правило — не давать ребенку гаджет, по крайней мере, до 2 лет. Ну, а если он уже попал к нему в руки, то ни в коем случае не отбирать его. Иначе вы станете врагом номер один, потеряете контакт и доверие и уже ничего не сможете сделать. При том, что большая часть социальной жизни в современном мире происходит онлайн, отнять гаджет — это все равно, что запереть в изоляторе. Лучше соблюдать советы психологов:

- Ограничить время, которое ребенок проводит

у экрана. Детям от 2 до 5 лет педиатры рекомендуют разрешать пользоваться цифровыми медиа не больше 1 часа в день.

- Педиатры советуют выработать четкие правила пользования гаджетами для всей семьи. Например, определить пространства, свободные от гаджетов: кухню, гостиную или машину.
- Настоять на том, что час перед сном дети ничего не смотрят.

Вот тут можно рассчитать, сколько времени перед экраном отвести ребенку, учитывая школьные часы, домашнее задание и другие занятия.

Чтобы добиться большего эффекта, можно проявить солидарность и ввести ограничения и для себя. Тут можно посмотреть пример такого семейного кодекса. Важно помнить, что родители берутся соблюдать установленные правила не менее чистосердечно, чем их дети.

И не забывайте, что, кроме правил, у детей должны быть права. Если ребенок не получает то, что ему действительно нужно, он будет нарушать правила, спорить, врать и скрываться. Он станет уважать ваши правила, если вы будете уважать его мотивы и права.

Но разве ограничения когда-нибудь реально работали?

Конечно, ребенку не стоит просто запрещать пользоваться телефоном, лучше предложить достойную альтернативу.

Ограничивая пользование ребенком гаджетами, освободившееся время нужно заполнять активностями, в которых он получит то, что технологии ему недодают. Отличной заменой смартфону может стать поход в музей. И не стоит разочарованно качать головой, по сути это те же самые зрительные впечатления, что ребенок получает, смотря в экран телефона, только помноженные на физическое присутствие. Главное — правильно подать эту идею.

Дети до 5–6 лет живут в мире образов, их интересует все яркое (особенно красное). В первое время лучше смотреть на простые композиции, изображения узнаваемых животных и людей. Для этого отлично подходят работы импрессионистов.

Дети от 8 до 10 лет уже смогут выдержать рассказ о картине и самом художнике, только не очень длинный. А еще им будут интересны пейзажи и все, что пробуждает фантазию. К примеру,



показывая работы Лучо Фонтаны (художника, который разрезал холсты), можно спросить: «А что ты видишь за прорезями в холсте?» Важно не спорить с ребенком, а давать ему возможность высказаться.

Детям 13–15 лет важно не навязать свою точку зрения, а заинтересовать. На первый план выходит личность, герой, поэтому им интересны истории о том, как и почему художник стал знаменит. Прекрасно подойдут Рембрандт, Гоген, Ван Гог. Рассказывайте о том, сколько картина стоит, в какой период жизни художник ее написал, как долго над ней работал, какие параллели прослеживаются между событиями в его личной жизни и изображением на картине. Также ребенку будут интересны разговоры о символах, изображенных на картинах.

Всем детям, вне зависимости от возраста, интересно то, из чего сделана та или иная работа. Поэтому, если будет возможность, стоит сводить ребенка в мастерскую к художнику или скульптору. Нужно рассказывать о техниках, а также о том, как художник работает. Так вы точно подогреете интерес ребенка к искусству.

ЧЕМ ОПАСНО ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ

РЯДОМ С НАМИ ПОЯВИЛИСЬ ЭЛЕКТРОННЫЕ ЛИЧНОСТИ.

Почти по Орвеллу

В Китае между тем уже всюду внедряется система социальных баллов, а проще говоря, тотальной слежки за гражданами с помощью искусственного интеллекта. Все, что делает китаец, фиксируется камерами с распознаванием лиц и десятками баз данных. За хорошее поведение начисляют баллы, за плохое – снимают. Принцип системы: люди с высокими результатами будут жить хорошо, а тем, кто уйдет в минус, не поздоровится. Могут запретить занимать определенные должности, не продать билеты на поезд или на самолет. Некоторые эксперты приходят в ужас, когда начинают анализировать, к каким результатам приведет эта умная «орвелловская» система в будущем.

При этом известно, что даже малейшие просчеты в проектировании интеллектуальных систем могут приводить к катастрофическим последствиям уже сегодня.

Так выяснилось, что из-за ошибочных показаний датчика и системы контроля полета самолеты Boeing-737 MAX могут сами неожиданно уходить в пике. Получив неверные вводные об обтекании крыла потоком воздуха, самолеты автоматически опускают нос вниз. Этот факт честно признали в компании после того, как Boeing-737 MAX-8 индонезийской авиакомпании Lion Air потерпел крушение в октябре 2018 года над морем у западного побережья острова Ява. На борту находились 189 человек, все погибли.

В Аризоне беспилотное авто от Uber сбило женщину, переходившую улицу в неположенном ме-

сте. В кресле водителя находился пилот-человек, но он не успел остановить машину. Эта авария стала первым смертельным ДТП с участием автомобиля, имеющего третий уровень автономности. Оказалось, лазерные радары машины распознали пешехода за целых 5,6 секунды до аварии. Но алгоритм решил не снижать скорость и начал экстренное торможение только за 0,2 секунды до столкновения.

Как переиграть роботов?

Все эти факты, впрочем, повод не для развития массовой паранойи, а как раз для того, чтобы человечество, насколько это возможно, действовало на опережение, предугадывало возможные опасности, которые могут возникнуть при внедрении технологий с использованием искусственного интеллекта. Об этом сегодня в голос говорят эксперты. Ведь прогресс останавливать глупо. Причем риски не только, и даже не столько, технологические, сколько юридические, правовые и этические. Последний аспект особенно важен при разработке систем управления беспилотными автомобилями. Какой алгоритм, скажите, нужно заложить разработчикам в гипотетической ситуации, когда на дороге перед машиной неожиданно появляется старушка, а с другой стороны – маленький мальчик? То есть проблема выбора состоит в том, что кто-то неизбежно должен пострадать.

В реальной жизни исход этой конфигурации на дороге зависит от индивидуальных физиологиче-

ских особенностей водителя, его реакции – словом, того, как сработает человеческий мозг в этой экстремальной ситуации. И при любом ужасе она разрешается «естественным» путем, но вот простят ли искусственному интеллекту смерть кого-то из участников движения? И как вообще интеллектуальной системе решить эту заведомо неразрешимую задачу? Заложить в алгоритм действия частотность поведения водителей в таких ситуациях? Пожертвовать старушкой? И кому на откуп дать решение этой задачи, при которой по сути будут вершиться судьбы людей. Отдельно взятому коллективу разработчиков? И как потом быть с юридическими последствиями этой дорожной дилеммы? Вопросов масса.

Несколько дней назад в рамках одного уважаемого форума состоялась очень злободневная и интересная дискуссия «Этические проблемы применения цифровых технологий: как искать решение?». Ее модератор – академический директор Центра подготовки руководителей циф-

ровой трансформации ВШГУ РАНХиГС Мария Шклярчук – представила аналитический доклад, подготовленный на основе работ десятков отечественных экспертов в области новых интеллектуальных систем. В нем как раз содержится вдумчивый подход к осмыслению отношения людей и роботов.

Показательно, что эксперты высказывают различные подходы к принципам установления ответственности за действия ИИ. От полного освобождения кого-либо от ответственности, по аналогии с обстоятельствами непреодолимой силы до ответственности конкретного субъекта: производителя, разработчика, владельца, пользователя и т.д. И вплоть до личной ответственности роботов при условии наделения их правами и обязанностями, статусом электронной личности.

Впрочем, эта тема остается сегодня остро дискуссионной: и ученые, и разработчики, вероятно, не скоро придут к единому решению.





НОВЫЙ ЦИФРОВОЙ МИР. КАК ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ ЖИЗНЬ ЛЮДЕЙ, МОДЕЛИ БИЗНЕСА И ПОНЯТИЕ ГОСУДАРСТВ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР», 2013

ЭРИК ШМИДТ, ДЖАРЕД КОЭН

Как новые технологии применяются людьми – то, из чего формируется наш завтрашний день. Ни одно утверждение не голословно — каждый факт документально подтвержден. Основатель и председатель корпорации Virgin Group Ричард Брэнсон назвал эту книгу «блестящим путеводителем по следующему столетию».

ОДИНОЧЕСТВО В СЕТИ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АЗБУКА-КЛАССИКА», 2001

ЯНУШ ЛЕОН ВИШНЕВСКИЙ

Нашумевшая в свое время книга о том, как виртуальная любовь стремится стать реальной и к чему все это может привести. Главная героиня – замужняя молодая женщина, которая очень несчастна в браке. Ей хочется выговориться, но рядом нет достойного человека. Отчаявшись, она отправляет сообщение незнакомцу в интернете. После длительного виртуального общения, герои встречаются в Париже, а вскоре после этого сталкиваются с испытаниями, которые и сыграют главную роль в их отношениях и жизни каждого из них. Книга написана почти 20 лет назад, но до сих пор вызывает ожесточенные и эмоциональные споры.



БЕЗ СВОЕГО МНЕНИЯ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЭКСМО», 2019

ФРАНКЛИН ФОЕР

Информация – инструмент контроля, тот, кто владеет ею, обретает власть. Мы – люди цифровой реальности. Мы привыкли делать покупки на Amazon, общаться через Facebook, задавать поисковые запросы Google и просто убивать время, пользуясь продукцией Apple. Эти четыре компании-гиганта объединяет одно свойство – все они называют себя защитниками человеческой индивидуальности и многообразия мнений, действующими во имя интересов всех людей. Но что на самом деле стоит за «бескорыстными» целями техномонополь? Франклин Фоер рассуждает о том, каким образом идеалистические мечты о новых технологиях пионеров Кремниевой долины превратились в механизмы угнетения и отчуждения свободы и прав.

ТА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО

РЕЖИССЕР СЭФИ НЕББУ, 2019

В РОЛЯХ: ЖЮЛЬЕТ БИНОШ, НИКОЛЬ ГАРСИЯ, ФРАНСУА СИВИЛЬ

Пятидесятилетняя преподавательница французской литературы Клер умна и все еще красива, но супруг оставляет ее с двумя детьми и уходит к юной девушке. Молодой любовник также не пылает серьезными чувствами к даме бальзаковского возраста, и потому от отчаяния она решается на эксперимент – заводит фейковый аккаунт в Facebook от имени 24-летней красотки Клары и с головой погружается в виртуальный роман с человеком гораздо младше себя. Отношения становятся более чем серьезными, но рано или поздно возникнет необходимость перейти в офлайн. Соцсети и внутренний мир современного человека, вечная тема пластичности женской психики и двойная жизнь как способ замещения пустоты в душе после потери.



ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

РЕЖИССЕР СТИВЕН СПИЛБЕРГ, 2018

В РОЛЯХ: ТАЙ ШЕРИДАН, ОЛИВИЯ КУК, БЕН МЕНДЕЛЬСОН

Зрелищная антиутопия Стивена Спилберга и писателя-фантаста Эрнеста Клайна. 2045 год. Все больше людей отказываются от реальной жизни в пользу виртуальности. Человечество в шаге от полного хаоса. Спасением и одновременно развлечением становится OASIS – огромный игровой мир, где каждый может стать тем, кем пожелает. Автор проекта Джеймс Холлидэй завещает свое внушительное состояние тому игроку, который первым разгадает все секреты, оставленные им в виртуальном пространстве.

МАТРИЦА

РЕЖИССЕР ЛИЛЛИ ВАЧОВСКИ, ЛАНА ВАЧОВСКИ, 1999 – 2003

В РОЛЯХ: КИАНУ РИВЗ, ЛОУРЕНС ФИШБОРН, КЕРРИ-ЭНН МОСС, ХЬЮГО УИВИНГ.

Классика жанра в трех частях, заслужившая эпитет «культовая» («Матрица», «Матрица: Перезагрузка», «Матрица: Революция»). Центральная мысль не нова, но сделано красиво. Итак, как оказалось, наш мир — это виртуальная реальность, в котором власть захвачена машинами. Все вокруг – матрица, а люди в ней — всего лишь источник питания для искусственного интеллекта, поработившего человечество. Все наши чувства, любовь, страдания и проблемы — выдумка в компьютерной игре, чтобы людям-батареям интереснее спалось. Герой Киану Ривза, продвинутый хакер, оказывается Избранным, чье призвание — всех разбудить и спасти. Четвертый фильм серии «Матрица», который должен выйти на экраны 1 апреля 2022 года.



КАЖДУЮ СЕКУНДУ
8 ЧЕЛОВЕК НА ПЛАНЕТЕ
СТАНОВЯТСЯ ЧАСТЬЮ КАКОЙ-
ЛИБО ИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ
СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ.

ШАНСЫ ТОГО,
ЧТО ЧЕЛОВЕК МЛАДШЕ
ТРИДЦАТИ ЛЕТ СОСТОИТ В
КАКОЙ-ЛИБО СОЦИАЛЬНОЙ
СЕТИ — БОЛЕЕ 50%.

80% ЛЮДЕЙ ДОВЕРЯЮТ МНЕНИЮ
СВОИХ ОНЛАЙН-ДРУЗЕЙ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ СВОИХ
РЕАЛЬНЫХ ТОВАРИЩЕЙ.



WWW.NACHALO-JOURNAL.RU

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Тимур Сидоров

АРТ-ДИРЕКТОР
Ая Антропова

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА
Елена Лихачёва

РЕДАКТОРЫ:
Анна Бокова
Юлия Качанова
Жанна Булатицкая

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК
Екатерина Червякова

ФОТОГРАФИИ, ИЛЛЮСТРАЦИИ
iStockphoto,
ИТАР ТАСС

ИНТЕРВЬЮ ПОДГОТОВИЛА
Елена Лихачева

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «ДСС Медиа Групп»

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Тимур Сидоров

ЖУРНАЛ
«НАЧАЛО. ЦЕННОСТИ И КАЧЕСТВО ЖИЗНИ»

Оригинальное издание.
Издается «ДСС Медиа Групп».
№61 октябрь-ноябрь 2020
Свидетельство о регистрации
средства массовой информации
в Федеральной службе РФ
по надзору в сфере связи,
информационных технологий
и массовых коммуникаций
ПИ № ТУ 50-783 от 09.09.2010.

Цена свободная
Предназначен для аудитории +12 лет

КОНТАКТЫ

115093, Москва, ул. Большая Серпуховская, д. 44, оф. 19.
Телефон редакции (вопросы содержания номера,
авторского сотрудничества): +7 (495) 765-20-39
Телефон дирекции (коммерческое сотрудничество,
размещение рекламы): 8 (495) 799-20-93
Email: nachalomag@gmail.com

отпечатано ООО «ТИПОГРАФИЯ КЕМ»
129626, Москва, Графский пер., д. 9, стр. 2

Подписано в печать 12.10.2020
Тираж 6000 экз.

НАЧАЛО

WWW.NACHALO-JOURNAL.RU

САЙТ ЖУРНАЛА «НАЧАЛО» – ПЛОЩАДКА ДЛЯ ОБЩЕНИЯ
И ОБМЕНА МНЕНИЯМИ, А ТАКЖЕ ПОЛНЫЙ АРХИВ НОМЕРОВ,
САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ СТАТЬИ, АДРЕСА ТОЧЕК ПРОДАЖ,
ГДЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИЗДАНИЕ.

