



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ»
(национальный исследовательский университет)»**

Реферат

по курсу «Современная философия и методология науки»

Тема: «Понятие киберпространства. Интернет и его философское значение»

Выполнил:

Студент группы М80-201М-21

Дюсекеев Алишер

Ерканатович

Москва 2022

Содержание

Введение	3
Киберпространство в художественной литературе	5
Недавние определения киберпространства	7
Философия под влиянием компьютеров	10
Новая коммуникационная модель	11
Компьютерная преступность	12
5-уровневая модель	12
Заключение	12
Список использованной литературы	13

Введение

Киберпространство — это понятие, описывающее широко распространенную взаимосвязанную цифровую технологию. «Выражение восходит к первому десятилетию распространения Интернета. Оно относится к онлайн-миру как к «обособленному» миру, отличному от повседневной реальности. В киберпространстве люди могут прятаться за фальшивыми личностями, как в знаменитый мультфильм *The New Yorker*». (Delfanti, Arvidsson, 150) Этот термин вошел в популярную культуру из научной фантастики и искусства, но в настоящее время используется технологами, специалистами по безопасности, правительством, военными и промышленными лидерами, а также предпринимателями для описания области глобальной технологической среды, обычно определяемой как обозначает глобальную сеть взаимозависимых инфраструктур информационных технологий, телекоммуникационных сетей и систем компьютерной обработки. Другие считают киберпространство просто условной средой, в которой происходит общение по компьютерным сетям. Это слово стало популярным в 1990-х годах, когда резко возросло использование Интернета, сетей и цифровых коммуникаций; термин киберпространство смог представить множество новых идей и явлений, которые появлялись.[1]

В качестве социального опыта люди могут взаимодействовать, обмениваться идеями, обмениваться информацией, оказывать социальную поддержку, вести бизнес, направлять действия, создавать художественные средства массовой информации, играть в игры, участвовать в политических дискуссиях и т. д., используя эту глобальную сеть. Иногда их называют кибернавтами. Термин «киберпространство» стал общепринятым средством описания всего, что связано с Интернетом и разнообразной интернет-культурой. Правительство Соединенных Штатов признает взаимосвязанные информационные технологии и взаимозависимую сеть инфраструктур информационных технологий, работающих в этой среде, как часть национальной критической инфраструктуры США. Считается, что среди людей в киберпространстве существует свод общих правил и этики, которым все должны следовать, и который называется киберэтикой. Многие считают право на неприкосновенность частной жизни наиболее важным для функционального кодекса киберэтики. Такие моральные обязанности идут рука об руку при работе в Интернете с глобальными сетями, особенно когда мнения связаны с социальным опытом в Интернете.

Согласно Чипу Морнингстару и Ф. Рэндаллу Фармеру, киберпространство в большей степени определяется вовлеченными социальными взаимодействиями, чем его технической реализацией. По их мнению, вычислительная среда в киберпространстве является расширением канала связи между реальными людьми; Основная характеристика киберпространства заключается в том, что оно предлагает среду, состоящую из многих участников, способных влиять друг на друга. Они выводят эту концепцию из наблюдения, что люди ищут богатство, сложность и глубину в виртуальном мире.

Термин «киберпространство» впервые появился в изобразительном искусстве в конце 1960-х годов, когда датская художница Сюзанна Уссинг (1940–1998) и ее партнер архитектор Карстен Хофф (р. 1934) объявили себя Atelier Cyberspace. Под этим именем они создали серию инсталляций и изображений под названием «сенсорные пространства», которые были основаны на принципе открытых систем, адаптируемых к различным воздействиям, таким как движение человека и поведение новых материалов. Atelier Cyberspace работала в то время, когда Интернета не существовало, а компьютеры были более или менее закрыты для художников и творческой деятельности. В интервью 2015 года скандинавскому художественному журналу *Kunstkrikk* Карстен Хофф вспоминает, что, хотя Atelier Cyberspace действительно пытались внедрить компьютеры, они не интересовались виртуальным пространством как таковым:

Для нас «киберпространство» означало просто управление пространством. В этом не было ничего эзотерического. И ничего цифрового. Это был просто инструмент. Пространство было конкретным, физическим. И в том же интервью Хофф продолжает:

«Нашей общей отправной точкой было то, что мы работали с физическими настройками, и мы были разочарованы и недовольны архитектурой того периода, особенно когда речь шла о жилых помещениях. Мы чувствовали, что необходимо ослабить жесткие рамки городского планирования, вернув дар творчества отдельным людям и позволив им самим формировать и проектировать свои дома или жилища — вместо того, чтобы появляться какой-то умный архитектор, рассказывающий вы, как вы должны жить. Мы думали об открытых системах, в которых вещи могли расти и развиваться по мере необходимости. Например, мы представляли себе некую мобильную производственную установку, но, к сожалению, чертежи утеряны. Это был своего рода грузовик с насадкой сзади. Как пчела, строящая свой улей. Сопло выпускало и наносило материал, который рос, образуя аморфные грибы или что-то еще, что вы можете себе представить. Предполагалось, что он будет управляться компьютером, что позволит вам создавать интересные формы и

последовательности пространств. Это было слияние органических и технологических систем, новый способ устройства мира. И ответ, который противодействовал промышленному единообразию. У нас была идея, что сложное программное обеспечение может позволить нам имитировать то, как природа создает продукты — когда вещи, принадлежащие к одному и тому же семейству, могут принимать разные формы. Все дубы есть дубы, но нет двух одинаковых дубов. И тут на сцену вышел совершенно новый материал — пенополистирол. Он вел себя подобно природе в том смысле, что рос, когда смешивались две его составные части. Почти как грибковый рост. Это сделало его очевидным выбором для нашей работы в Atelier Cyberspace.»

Работы Atelier Cyberspace первоначально демонстрировались на ряде площадок Копенгагена, а затем были выставлены в Национальной галерее Дании в Копенгагене в рамках выставки «Что происходит?».

Киберпространство в художественной литературе

Термин «киберпространство» впервые появился в художественной литературе в 1980-х годах в работе писателя-фантаста в стиле киберпанк Уильяма Гибсона, сначала в его рассказе 1982 года «Горящий храм», а затем в его романе 1984 года «Нейромант». В следующие несколько лет это слово стало широко ассоциироваться с онлайн-компьютерными сетями. Часть «Нейроманта», цитируемая в этом отношении, обычно выглядит следующим образом:

«Киберпространство. Согласованная галлюцинация, которую ежедневно испытывают миллиарды законных операторов в каждой стране, дети, которых учат математическим понятиям... Графическое представление данных, извлеченных из банков каждого компьютера в человеческой системе. Немыслимая сложность. Линии света располагались в непространстве разума, кластерах и созвездиях данных. Как городские огни, удаляясь.»

Этот термин, широко используемый в настоящее время, с тех пор подвергся критике со стороны Гибсона, который прокомментировал происхождение термина в документальном фильме 2000 года «Нет карт для этих территорий» :

Все, что я знал о слове «киберпространство», когда придумал его, это то, что оно казалось эффективным модным словечком. Это казалось вызывающим воспоминания и по существу бессмысленным. Это что-то наводило на мысль, но не имело реального семантического значения даже для меня, когда я увидел, как оно появилось на странице.

Дон Слейтер использует метафору для определения киберпространства, описывая «ощущение социальной среды, которая существует исключительно в пространстве репрезентации и коммуникации ... она существует полностью в компьютерном пространстве, распределенном по все более сложным и изменчивым сетям». Термин «киберпространство» стал де-факто синонимом Интернета, а затем и Всемирной паутины в 1990-е годы, особенно в академических кругах[13] и сообществах активистов. Автор Брюс Стерлинг, который популяризировал это значение, считает Джона Перри Барлоу первым, кто использовал его для обозначения «современной связи компьютерных и телекоммуникационных сетей». Барлоу так описывает это в своем эссе, объявляя о создании Electronic Frontier Foundation (обратите внимание на пространственную метафору) в июне 1990 года:

«В этом безмолвном мире все разговоры набраны. Чтобы войти в него, нужно оставить и тело, и место, и стать предметом одних только слов. Вы можете видеть, что говорят (или недавно сказали) ваши соседи, но не можете видеть, как они или их физическое окружение выглядят. Городские собрания продолжаются, и бушуют дискуссии обо всем, от сексуальных извращений до графиков амортизации. Будь то одним телефонным усиком или миллионами, все они связаны друг с другом. В совокупности они образуют то, что их жители называют Сеть. Он простирается через ту огромную область электронных состояний, микроволн, магнитных полей, световых импульсов и мысли, которую писатель-фантаст Уильям Гибсон назвал Киберпространством.»[3]

Хотя сегодняшнее свободное использование термина «киберпространство» больше не подразумевает и не предполагает погружения в виртуальную реальность, современные технологии позволяют интегрировать ряд возможностей (датчики, сигналы, соединения, передачи, процессоры и контроллеры) в достаточной степени. для создания виртуального интерактивного опыта, доступного независимо от географического положения. Именно по этим причинам киберпространство называют идеальным налоговым убежищем.

В 1989 году Autodesk, американская многонациональная корпорация, занимающаяся программным обеспечением для 2D- и 3D-дизайна, разработала систему виртуального проектирования под названием Cyberspace.

Недавние определения киберпространства

Хотя несколько определений киберпространства можно найти как в научной литературе, так и в официальных правительственных источниках, до сих пор нет полностью согласованного официального определения. Согласно Ф. Д. Крамеру, существует 28 различных определений термина «киберпространство». См., в частности, следующие ссылки: «Кибермощь и национальная безопасность: рекомендации по политике для стратегических рамок».

Самый последний проект определения выглядит следующим образом:

Киберпространство — это глобальная и динамичная область (подверженная постоянным изменениям), характеризующаяся комбинированным использованием электронов и электромагнитного спектра, целью которой является создание, хранение, изменение, обмен, совместное использование и извлечение, использование, уничтожение информации и разрушение физических ресурсов. . Киберпространство включает в себя: а) физические инфраструктуры и телекоммуникационные устройства, позволяющие подключать технологические и коммуникационные сети, понимаемые в самом широком смысле (устройства SCADA, смартфоны/планшеты, компьютеры, серверы и т. д.); б) компьютерные системы (см. пункт а) и связанное с ними (иногда встроенное) программное обеспечение, которое гарантирует базовое функционирование домена и возможность подключения; в) сети между компьютерными системами; г) сети сетей, соединяющие компьютерные системы (различие сетей и сетей сетей в основном организационное); е) узлы доступа пользователей и промежуточные узлы маршрутизации; ж) данные об учредителях (или данные о резидентах). Часто в просторечии (а иногда и в коммерческом языке) сети сетей называют Интернетом, а сети между компьютерами называют интранетом. Интернет (с большой буквы, на журналистском языке иногда называемый Сеть) можно считать частью системы а). Отличительной и определяющей чертой киберпространства является то, что ни один центральный орган не осуществляет контроль над всеми сетями, составляющими этот новый домен. Так же, как в реальном мире нет мирового правительства, в киберпространстве отсутствует институционально предопределенный иерархический центр. Таким образом, на киберпространство, область без иерархического принципа упорядочения, мы можем распространить определение международной политики, предложенное Кеннетом Вальцем: «без какой-либо законной системы». Это не означает, что измерение власти в киберпространстве отсутствует, или что власть рассредоточена и рассеяна на тысячи невидимых потоков, или что она

равномерно распределена среди несметного числа людей и организаций, как предсказывали некоторые ученые. Напротив, для киберпространства характерно четкое структурирование иерархий власти.

Объединенный комитет начальников штабов Министерства обороны США определяет киберпространство как одну из пяти взаимозависимых областей, остальные четыре — наземная, воздушная, морская и космическая.

Хотя киберпространство не следует путать с Интернетом, этот термин часто используется для обозначения объектов и идентичностей, которые существуют в основном в самой сети связи, так что, например, о веб-сайте можно метафорически сказать, что он «существует в киберпространстве». Согласно этой интерпретации, события, происходящие в Интернете, происходят не в местах, где физически находятся участники или серверы, а «в киберпространстве». Философ Мишель Фуко использовал термин гетеротопия для описания таких пространств, которые одновременно являются физическими и ментальными.

Во-первых, киберпространство описывает поток цифровых данных через сеть взаимосвязанных компьютеров: он одновременно и не «реальный», поскольку его невозможно определить в пространстве как материальный объект, и явно «реальный» по своим последствиям. Было предпринято несколько попыток создать краткую модель того, как работает киберпространство, поскольку это не физическая вещь, на которую можно смотреть. Во-вторых, киберпространство — это место компьютерно-опосредованного общения (ККО), в котором разыгрывались онлайн-отношения и альтернативные формы онлайн-идентичности, что поднимает важные вопросы о социальной психологии использования Интернета, взаимосвязи между «онлайн» и «офлайн» формами жизни и взаимодействия, а также отношения между «реальным» и виртуальным. Киберпространство привлекает внимание к возрождению культуры с помощью новых медиатехнологий: это не просто инструмент коммуникации, но и социальная цель, которая сама по себе имеет культурное значение. Наконец, киберпространство можно рассматривать как открывающее новые возможности для изменения общества и культуры посредством «скрытой» идентичности, или как безграничную коммуникацию и культуру.[2]

Киберпространство — это «место», где якобы происходит телефонный разговор. Не внутри вашего настоящего телефона, пластикового устройства на вашем столе. Не в чужом телефоне, в другом городе. Место между телефонами. За последние двадцать лет это электрическое «пространство», которое когда-то было тонким, темным и одномерным — немногим больше, чем узкая переговорная труба, протянувшаяся от телефона к телефону, — распахнулось,

как гигантский Джек в коробке. На него залил свет, жуткий свет светящегося экрана компьютера. Этот темный электрический мир превратился в огромный цветущий электронный ландшафт. С 1960-х годов мир телефона скрестился с компьютерами и телевидением, и, хотя в киберпространстве до сих пор нет субстанции, ничего, с чем можно было бы справиться, сейчас у него странная физическая форма. Сегодня имеет смысл говорить о киберпространстве как о собственном месте.

«Пространство» в киберпространстве имеет больше общего с абстрактным математическим значением термина (см. пространство), чем с физическим пространством. В нем нет двойственности положительного и отрицательного объема (в то время как в физическом пространстве, например, комната имеет отрицательный объем полезного пространства, очерченный положительным объемом стен, пользователи Интернета не могут выйти на экран и исследовать неизвестную часть Интернета). как расширение пространства, в котором они находятся), но пространственное значение можно приписать отношениям между разными страницами (книг, а также веб-серверов), считая неперевернутые страницы где-то «там». Таким образом, концепция киберпространства относится не к контенту, представляемому пользователю, а скорее к возможности навигации по разным сайтам с петлями обратной связи между пользователем и остальной частью системы, создающими возможность всегда сталкиваться с чем-то неизвестным или неизвестным. непредвиденный.

Видеоигры отличаются от текстового общения тем, что изображения на экране представляют собой фигуры, которые фактически занимают пространство, а анимация показывает движение этих фигур. Изображения должны формировать положительный объем, очерчивающий пустое пространство. Игра использует метафору киберпространства, вовлекая в игру больше игроков, а затем образно представляя их на экране в виде аватаров. Игры не должны останавливаться на уровне аватара-игрока, но текущие реализации, направленные на более захватывающее игровое пространство (например, лазертаг), принимают форму дополненной реальности, а не киберпространства, при этом полностью иммерсивные виртуальные реальности остаются непрактичными.

Хотя более радикальные последствия глобальной коммуникационной сети, предсказанные некоторыми сторонниками киберпространства (например, уменьшение государственного влияния, предвиденное Джоном Перри Барлоу), не материализовались, и слово утратило часть своей привлекательности новизны, оно остается актуальным по состоянию на 2006 год.

Некоторые виртуальные сообщества прямо ссылаются на концепцию киберпространства, например, Linden Lab называет своих клиентов «резидентами» Second Life, в то время как все такие сообщества могут быть помещены «в киберпространстве» для пояснительных и сравнительных целей (как это сделал Стерлинг в The Hacker Crackdown, за которым последовали многие журналисты), интегрируя метафору в более широкую киберкультуру.

Эта метафора помогла новому поколению мыслителей обдумать новые военные стратегии по всему миру, главным образом во главе с Министерством обороны США (DoD). Однако использование киберпространства в качестве метафоры имеет свои ограничения, особенно в тех областях, где метафору путают с физической инфраструктурой. Его также критиковали за то, что он бесполезен из-за ложного использования пространственной метафоры для описания того, что по своей сути является сетью.

Предшественником современных представлений о киберпространстве является картезианское представление о том, что люди могут быть обмануты злым демоном, который кормит их ложной реальностью. Этот аргумент является прямым предшественником современных представлений о мозге в бочке, и многие популярные концепции киберпространства берут за отправную точку идеи Декарта.

В изобразительном искусстве существует традиция, уходящая корнями в древность, с использованием артефактов, предназначенных для обмана глаз и принятия их за реальность. Это сомнение в реальности иногда приводило некоторых философов и особенно теологов к недоверию к искусству как к обману, заставляющему людей входить в мир, который не был реальным (см. Аниконизм). Художественный вызов возродился с растущими амбициями, поскольку искусство становилось все более и более реалистичным с изобретением фотографии, кино (см. «Прибытие поезда в Ла-Сьота») и иммерсивных компьютерных симуляций.

Философия под влиянием компьютеров

Представители американской контркультуры, такие как Уильям С. Берроуз (чье литературное влияние на Гибсона и киберпанк в целом широко признано) и Тимоти Лири были одними из первых, кто превозносил потенциал компьютеров и компьютерных сетей для расширения возможностей личности.

Некоторые современные философы и ученые (например, Дэвид Дойч в «Ткани реальности») используют виртуальную реальность в различных мысленных экспериментах. Например, Филип Чжай в книге «Получить

реальность: философское приключение в виртуальной реальности» связывает киберпространство с платоновской традицией:

Давайте представим страну, в которой все подключены к сети виртуальной инфраструктуры. Они так запутались с тех пор, как покинули утробу матери. Погруженные в киберпространство и поддерживающие свою жизнь с помощью телеопераций, они никогда не представляли, что жизнь может быть чем-то отличным от этого. Первый человек, который подумает о возможности альтернативного мира, подобного нашему, будет осмеян большинством этих граждан, точно так же, как и немногие просвещенные в платоновской аллегории пещеры. Обратите внимание, что этот аргумент «мозг в бочке» объединяет киберпространство с реальностью, в то время как более распространенные описания киберпространства противопоставляют его «реальному миру». «География Нотопии» (Papadimitriou, 2006) теоретизирует о сложном взаимодействии киберкультур и географического пространства. Это взаимодействие имеет несколько философских и психологических аспектов (Papadimitriou, 2009).

Новая коммуникационная модель

Технологическая конвергенция средств массовой информации является результатом длительного процесса адаптации их коммуникативных ресурсов к эволюционным изменениям каждого исторического момента. Таким образом, новые медиа стали (во множественном числе) расширением традиционных медиа в киберпространстве, предоставляя публичный доступ к информации на широком спектре цифровых устройств. Другими словами, это культурная виртуализация человеческой реальности в результате миграции из физического в виртуальное пространство (опосредованное ИКТ), управляемая кодами, знаками и определенными социальными отношениями. Вперед возникают мгновенные способы связи, взаимодействия и возможного быстрого доступа к информации, в которых мы уже не просто отправители, но и производители, воспроизводители, сотрудники и поставщики. Новые технологии также помогают «связывать» людей из разных культур вне виртуального пространства, что было немыслимо пятьдесят лет назад. В этой гигантской сети отношений мы взаимно впитываем убеждения, обычаи, ценности, законы и привычки друг друга, культурное наследие, увековеченное физически-виртуальной динамикой в постоянных метаморфозах (там же). В этом смысле профессор доктор Марсело Мендонса Тейшейра создал в 2013 году новую модель связи с виртуальной вселенной, основанную на статье Клода Эшвенна Шеннона (1948) «Математическая теория связи». Возникнув среди писателей, понятие киберпространства остается наиболее популярным в литературе и кино. Хотя художники, работающие с другими средствами массовой

информации, такие как Рой Эскотт, проявили интерес к этой концепции, «киберпространство» в цифровом искусстве в основном используется как синоним иммерсивной виртуальной реальности и остается более обсуждаемым, чем действующим.

Компьютерная преступность

Киберпространство также объединяет все услуги и средства, которые только можно вообразить для ускорения отмывания денег. Можно купить анонимные кредитные карты, банковские счета, зашифрованные глобальные мобильные телефоны и фальшивые паспорта. Оттуда можно заплатить профессиональным консультантам за создание ИВС (международных бизнес-корпораций или корпораций с анонимным владением) или аналогичных структур в OFC (оффшорных финансовых центрах). Такие консультанты не склонны задавать какие-либо наводящие вопросы о богатстве и деятельности своих клиентов, поскольку в среднем преступники платят им за отмывание денег до 20 процентов[4].

5-уровневая модель

В 2010 году во Франции была разработана пятиуровневая модель. Согласно этой модели, киберпространство состоит из пяти слоев, основанных на информационных открытиях: 1) язык, 2) письменность, 3) печать, 4) Интернет, 5) и т. д., т.е. остальные, т.е. ноосфера, искусственная жизнь, искусственный интеллект и т.д. и т.п. Эта оригинальная модель связывает мир информации с телекоммуникационными технологиями.

Заключение

Киберпространство представляет собой новую среду обитания современного человека. Независимо от воли и сознания каждый индивид является частью этой среды, поскольку большинство социальных взаимодействий в современном мире происходит посредством информационно-коммуникационных технологий, продуктом которых и является эта всеобъемлющая цифровая реальность.[5]

Список использованной литературы

1. «Разновидности киберпространства: проблемы определения и делимитации». *Стратег, Лэнс. Западный журнал коммуникации.*
2. «The Reinvention of Cyberspace». Jacob Lillemose, Mathias Kryger.
3. «Crime and Puzzlement». John Perry Barlow.
4. Dot.Con: Опасности киберпреступности и призыв к упреждающим решениям. *Гранвиль, Йоханна. Австралийский журнал политики и истории.*
5. «Киберпространство: территория современной жизни». Добринская Дарья Егоровна. <https://cyberleninka.ru/article/n/kiberprostranstvo-territoriya-sovremennoy-zhizni>