

Список литературы

1. Розина И.Н. Виртуальные исследовательские сообщества: от зарубежных моделей к отечественным примерам: [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://www.hse.ru/data/2013/09/26/1277559874/%D0%A0%D1%8B%D0%BA%D0%BE%D0%B2%20%D0%AE.%D0%93.%D0%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%8F.pdf> (дата обращения 03.01.15).
2. Виртуальные сообщества. Менеджмент. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.e-xecutive.ru/knowledge/announcement/795927/> (дата обращения 17.01.15).
3. Сектор Газа: продолжение огня. Центр научной политической мысли и идеологии (Центр Сулакшина): [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://rusland.ru/> (дата обращения 17.01.15).

ПРЕИМУЩЕСТВА ВИРТУАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ

Давыдова М.Е., Евдокимова М.Г.

*Восточно-Сибирский институт Министерства
внутренних дел Российской Федерации. Иркутск, Россия,
Edward_Superstar@mail.ru*

Изучение сетевых сообществ, формируемых в сети Интернет, является третьим поколением в стадии изучения медиааудиторий. Впервые термин сетевое сообщество был введен двумя исследователями Ян ван Дейком и Мануэлем Кастельсом, который стал отправной точкой для качественно нового, сетевого этапа в становлении сетевого сообщества (network of networks) [4, 5, 7]. Термин виртуальное сообщество введен Говардом Рейнгольдом в 1993 г. в исследованиях сетевого сообщества Whole Earth 'Lectronic Link (WELL) в Сан-Франциско, США.

Вслед за Розиной И.Н. рассмотрим вовлеченность пользователей в сетевые (онлайновые, виртуальные, электронные) сообщества. В зависимости от используемых критериев выделяют разные типы сетевых сообществ, например, по целям объединения: свободного доступа в компьютерные сети (FreeNets, Fido); локальные сетевые (community network); пользователей MOO/MUD; поддержки (support communities); зрительские, создаваемые почитателями (audience community); медиа, формируемые создателями веб-сайтов медиа-индустрии (media communities) и кольца веб-сайтов (Web rings), формируемые для облегчения поиска информации и обмена информационными ресурсами. Представляют интерес сообщества, формируемые по интересам (community of interest), члены которого обмениваются мнениями по поводу событий, на которые они не оказывают непосредственного влияния, и сообщества обмена знаниями (community of practice), члены которого вовлечены в совместную деятельность (термин введен Э. Венгером) [2, с.392].

Несмотря на то, что произошёл некий культурный прорыв в техногенном развитии социальных сетей на мировом уровне, существует мнение о том, что объединение и контактирование людей в онлайн режиме под воздействием развития и расширения сетей Интернет является беспринципным, иллюзорным, хатичным. Некоторые европейские учёные становятся под сомнение влияние Интернета на развитие виртуального сообщества. Они полагают, что Интернет несёт некую разрушающую силу на межличностные отношения в контактируемых группах. Однако если просканировать сетевые ресурсы, можно наблюдать такую картину, как объединение людей, их желание в совместном творчестве, обсуждение назревающих вопросов, волнующих разные сферы жизнедеятельности людей, зависит не только от территориального их отдаления, но урегулирования в этих же сообществах политических, религиозных, экономических вопросов.

В подтверждение вышесказанному обратимся к работе Розиной И.Н. Она считает, что наиболее важным преимуществом, которое предоставляют сетевые сообщества, является доступ к информации, потреб-

ность в которой детерминирована сложными социальными ситуациями, когда необходим поиск источников информации для решения различных проблем, как, например, с работой, карьерного и профессионального роста, с миграцией и эмиграцией. Другим преимуществом этих сообществ можно считать возможности сотворчества, креативности, которые развиваются вместе с сервисами Интернета от оффлайновых/онлайновых технологий до создаваемых совместными усилиями Интернет-ресурсов (блоги, вики, подкасты, P2P) [2, с.393].

О пользе виртуальных сообществ можно наблюдать на любом сайте, где идёт продвижение продукции. Люди сами заинтересованно вовлекаются обсуждения назревших вопросов. Автор статьи сообщает о том, что «самая важная цель при создании сообщества — объединить как можно больше членов. С одной стороны, это происходит за счет того, что предприятие может обращаться к точно определенной целевой группе и представлять себя в качестве компетентного партнера для ищущих информацию, предлагая коммуникационную платформу и возможность для обмена опытом. С другой стороны, предпринимателю выгодно, чтобы продолжительность пребывания на страницах сообщества была бы более длительной по сравнению с обычными веб-страницами, поскольку сведения и реклама могут значительно лучше восприниматься посетителями.

Генерирование потребительских данных помогает создавать изменяющиеся барьеры. Наблюдая за коммуникацией в виртуальном сообществе, предприятие может узнать о недостатках своей продукции и пожеланиях. Такие сведения помогают усовершенствовать ее, предложение предприятия постоянно оптимизируется и нацелено на потребности клиентов. На основе членского профиля автоматический происходит составление индивидуального выбора продукции. В конечном счете, взаимодействие сообщества может согласовываться на профилях пользователей по их индивидуальным пожеланиям.

Разнообразные сведения, размещаемые на «досках объявлений», частных домашних страницах и в чатах сообщества, всегда интересны новичку. Впоследствии уже они наполняют сообщество дальнейшим содержанием» [3].

До недавнего времени образовательные сайты прилагали усилия привлечения участников к самообразованию. Разрабатывали бонусы, гранты за достижения обучающихся. Картина складывалась не всегда перспективной. Были среди участников и те, кто избирательно относился к выполнению заданий. И таких участников нельзя было назвать представителями виртуального сообщества, их условно называли лёкерами.

Автор статьи Евдокимова М.Г. применила транслитерацию к этому слову: «лёркер». «По-английски традиционно «luket» называли человека, который представлял угрозу для общества или совершал противоправные действия. Однако сейчас этот термин широко используется в зарубежной технической литературе. Чаще всего «лёркерами» в современной Интернет-терминологии называют участников дистанционных курсов (обсуждений), которые уклоняются от ответов, комментариев, ссылаясь на ряд факторов или вовсе не ссылаясь на них. Чем вызвано такое поведение — это спорный вопрос [1., 91-92].

Быть «лёркером» может быть каждый пользователь Интернет. G. Salmon (Salmon, 2000) определяет данное явление как естественный психологический этап усвоения материала в дистанционном обучении.

Он предлагает свою классификацию типов «лёркера»:

– первый тип – это тот, который проникает в Интернет-пространство, знакомится с материалами, без комментариев выходит из него (the freeloader);

– второй тип автор называет «губкой» (“the sponge”) и характеризует его как ленивого студента, который «когда-нибудь и разместит свой комментарий, сделает свой вклад в общее дело»;

– и, наконец, третий тип (The laker with initial skills or access problem) испытывает технические трудности, у него недостаточно навыков, чтобы обучаться дистанционно [1, 91–92].

Ситуация в корне поменялась. Сейчас по принципу продвижения продукции, а образование стало также коммерческим продуктом, формируются образовательные сайты для вовлечения как можно большего количества участников образовательного процесса. Так, в МГЛУ на сайте belca.islu.ru можно насчитать 26 виртуальных сообществ, которые не формально функционируют, а дают возможность интерактивному включению в процесс всех членов этого сообщества.

Специфика этих сообществ настолько разнообразна, что можно судить о широких интересах студенческой молодёжи, которые являются представителями новой киберкультуры.

Список литературы

1. Евдокимова М.Г. К вопросу о социализации личности в онлайн режиме. [Текст] / М.Г. Евдокимова // Культура. Наука. Образование. 2008. 1 (6). С.91–98.
2. Розина И.Н. Виртуальные исследовательские сообщества: от зарубежных моделей к отечественным примерам: [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: http://ifets.ieee.org/russian/depositary/v12_i2/pdf/7.pdf (дата обращения 03.01.15).
3. Виртуальные сообщества. Менеджмент. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.e-xecutive.ru/knowledge/announcement/795927/> (дата обращения 17.01.15).
- Castells M. (1996, second edition, 2000). The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. I. Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell.
- Castells M. (2002). The Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society. Oxford: Oxford University Press.
- Salmon G. E-moderating: The Key to teaching and Learning Online [Text] / G Salmon. – London : Kogan Page, 2000. – С.29.
- Van Dijk J. (1999; 2006). The network society: Social aspects of new media (DeNetwerkmaatschappij (1991), L. Spooenberg, Trans.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Философские науки

**ИСКУССТВЕННАЯ ЖИЗНЬ:
ПОНЯТИЕ И ПРОБЛЕМАТИКА**

Белая Е.А.

*ГБОУ ВПО «Саратовский ГМУ им. В.И. Разумовского»
Минздрава РФ, Саратов, Россия, devyshka-v-belom@mail.ru*

Термин «искусственная жизнь» связан с публикациями Джона Конвея конца 60-х гг. XX века. Искусственная жизнь выделилась в отдельное научное направление в 1987 году, когда К. Лэнгтон организовал первый междисциплинарный рабочий семинар по синтезу и имитационному моделированию живых систем. Искусственная жизнь – это направление в науке и технике, которое занимается исследованием и компьютерным моделированием общих закономерностей жизни, созданием искусственных существ, способных имитировать поведение живых и действовать также эффективно.

Выделяют несколько форм искусственной жизни. Компьютерное моделирование эволюционных, жизненных и биологических процессов – это soft alife – «мягкая» искусственная жизнь. Примерами данных компьютерных программ являются: «Лес «эволюционирующих» растений» Карла Симса, «Птициоды» Крейга Рейнольдса, GenePool3, Framsticks, OpenWorm. Широко принятое определение жизни не позволяет считать живыми компьютерные модели. Но существуют и другие определения данного понятия: концепция сильной искусственной жизни определяет жизнь «как процесс, который можно абстрагировать от какого-либо определённого носителя»; концепция слабой искусственной жизни, в свою очередь, отрицает возможность создания жизни отдельно от её химического носителя. К. Лэнгтон сформулировал основную установку методологии искусственной жизни: моделирование жизни, какой она могла бы быть, а не такой, какой мы ее знаем. Но что может нам сказать о материальности живого нематериальность знаковых моделей? Можем ли мы на моделях получить искусственную эволюцию и искусственные экосистемы, сравнимые по сложности с богатством эволюции и экосистем в природе? Будут ли они обладать такой же порождающей мощью, творческой силой и продуктивностью?

Следующая форма искусственной жизни – «влажная» (damp alife). При помощи компьютерных и биотехнологий синтезируются новые искусственные биологические формы. Дж. Крейг Вентер и его коллеги

химическим путем синтезировали геном бактерии *Mycoplasma mycoides* и вставили его в клетку другого микроорганизма — *Mycoplasma capricolum*, из которой перед этим удалили все гены. Полученный «организм» повед себя как обычная бактерия *Mycoplasma mycoides*. Таким образом, новый живой микроорганизм появился не в ходе эволюции, а был получен искусственным технологическим путем. Но как существующие организмы, экосистемы, эволюционные процессы отреагируют на вторжение искусственной жизни?

«Твердая» искусственная жизнь (hard alife) подразумевает создание организмов из деталей обычных человеческих технологий. Но технические и живые системы не могут быть полностью подобны друг другу. Если структура дает наблюдаемый поведенческий эффект, то структурной полнотой живого мы можем пренебречь. Так, уже создана искусственная, свободно плавающая «медуза» на основе силикона и живых клеток миокарда. Сможет ли машина иметь свойство самовоспроизведения? Следует упомянуть, что уже существует 3D-принтер, способный напечатать все свои пластиковые детали.

Искусственная жизнь предполагает возможность эволюции любого структурного элемента искусственного организма в зависимости от условий среды и задач живания вплоть до формирования абсолютно новых элементов. Гордон Паск в 1950-х гг. разработал устройства, способные производить свои собственные сенсоры, «воспринимающие» входящие сигналы из среды и за счет них активно к ней адаптирующиеся («Ухо Паска»).

Ник Бостром и его команда разрабатывают идею цифрового клонирования сознания. Искусственная жизнь здесь рассматривается, как создание виртуальных живых существ на основе репликации когнитивной активности их реальных прототипов. Этот проект наполнен цифровым идеализмом, обещающим бессмертие в виде цифровой души.

Искусственная жизнь является альтернативой искусственному интеллекту. Их отличие заключается в том, что в системах искусственного интеллекта основной акцент делается на уровень высших когнитивных функций человека и наблюдается жесткое следование системе правил и алгоритмов. Тогда как системы искусственной жизни базируются на моделях биологических структур и процессов, порождающих поведение, свойственное всему живому. Они демонстрируют спонтанную поведен-