
Информационная экология как «стратегия выживания» человека в цифровой среде

© 2020 г. Е.В. Петрова

*Институт философии РАН,
Москва, 109240, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1.*

E-mail: philosophy@rambler.ru

Поступила 21.05.2020

В статье анализируется воздействие современных цифровых технологий на человека. В настоящее время цифровая среда в значительной мере стала жизненным миром современного человека. В этом новом жизненном мире трансформируются фундаментальные параметры человеческого бытия – пространство и время, меняются формы межлического и языкового общения, типы личностного самосознания и способы осмысления реальности. При этом главная мишень воздействия цифровой среды – человеческий мозг как биологический субстрат психики. В частности, под влиянием цифровой среды меняется характер адаптивирования информации человеческим мозгом, что связано в том числе и с процессами, которые обеспечиваются межполушарной асимметрией мозга. В результате происходят трансформации (зачастую негативные), затрагивающие практически все характеристики Homo sapiens в различных сферах: эмоционально-поведенческой (изменения потребностей и мотивации, нарушение эмпатии и привязанности), когнитивной (клиповое мышление, ослабление синтезирующих возможностей рассудка). Эти трансформации влекут за собой изменения в сознании человека, в способах его самоидентификации, в его мировоззрении и культуре. Автор прослеживает, как все эти процессы исследуются в сложившемся недавно новом научном направлении – информационной экологии, и предпринимает попытку философски осмыслить, каким образом она может помочь в позитивном изменении цифровой среды, максимально отвечающей потребностям и запросам сохранения человека и констант его бытия. Информационная экология – это своего рода культура взаимодействия с цифровой средой. Ее развитие – это проявление энвайронментализма, «экологического поворота» в изучении цифровой среды.

Ключевые слова: экология, информационная экология, информационная культура, цифровые технологии, цифровая среда, антропоэкология, жизненный мир, виртуальная реальность, мозг.

DOI: 10.21146/0042–8744–2020–10-89-98

Цитирование: *Петрова Е.В.* Информационная экология как «стратегия выживания» человека в цифровой среде // Вопросы философии. 2020. № 10. С. 89–98.

Information Ecology as a “Survival Strategy” of a Person in the Digital Environment

© 2020 Ekaterina V. Petrova

*Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences,
12/1, Goncharnaya str., Moscow, 109240, Russian Federation.*

E-mail: philosophyx@rambler.ru

Received 21.05.2020

The digital environment has already become a lifeworld of modern man. In this new lifeworld, the fundamental parameters of human existence, such as space and time, are being transformed. The forms of interpersonal and linguistic communication, types of personal identity and ways of understanding reality are changing. The main target of the impact of the digital environment is the human brain as a biological substrate of the psyche. In particular, under the influence of the digital environment, the nature of the adaptation of information by the human brain is changing. As a result, transformations (often negative) occur in various fields: emotional and behavioral (changes in needs and motivation, impaired empathy and attachment), cognitive (clip thinking, weakening of the synthesizing capabilities of the mind). These transformations entail changes in the human mind, in the ways of his self-identification, in his worldview and culture. The author traces how all these processes are studied in the recently developed new scientific field – information ecology. An attempt is also being made to philosophically reflect on how information ecology can help in a positive change in the digital environment that best meets human needs and requirements. Information ecology is a kind of culture of interaction with the digital environment. Its development is a manifestation of environmentalism – an “environmental change” in the study of the digital environment.

Keywords: ecology, information ecology, information culture, digital technology, digital culture, anthropocosystem, lifeworld, virtual reality, brain.

DOI: 10.21146/0042–8744–2020–10-89-98

Citation: Petrova, Ekaterina V. (2020) ‘Information Ecology as a “Survival Strategy” of a Person in the Digital Environment’, *Voprosy Filosofii*, Vol. 10 (2020), pp. 89–98.

Бурно развивающиеся современные цифровые технологии, предоставляя нам комфорт и открывая невиданные перспективы, немало требуют взамен. Возможности, открываемые цифровой средой, очень привлекательны, но привлекательность их сродни наркотику. Как наркотик меняет личность своей жертвы, подстраивает всю ее жизнь под требование «достать, употребить и получить наслаждение», так и цифровые информационно-коммуникационные технологии управляют нашей жизнью, перестраивая наше сознание, мировоззрение и культуру. Прежде всего речь идет о трансформациях «в структуре потребностей и мотивации», изменениях «образа мысли и образа жизни, навыков и даже топологии телесности человека» [Емелин, Рассказова, Тхостов 2012, 81].

Почему же возможности, предоставляемые цифровой средой (компьютерные игры, интернет-серфинг, соцсети) так привлекательны для нас? Неужели они задействуют в мозге пресловутые «зоны удовольствия», доступ к которым может стать приоритетной потребностью, как это показывает эксперимент с крысой, которая через вживленные в ее мозг электроды снова и снова стимулировала свою «зону удовольствия», пока не умерла от истощения?

Мне представляется, что хотя бы частичный ответ на поставленный вопрос может дать нейрофизиология как раздел наук о мозге (brain sciences), которые способны стать точкой объединения естественных и гуманитарных наук (Т. Метцингер даже предсказывает, что Mind Sciences – науки о разуме – скоро заменят Life Sciences – науки о жизни [Метцингер 2017, 35]). Согласно проведенным в рамках наук о мозге исследованиям, длительное взаимодействие с современными информационно-коммуникационными технологиями вызывает серьезные трансформации высших психических функций (восприятия, памяти, мышления) и эмоциональной составляющей у человека.

Одним из проявлений этой трансформации является искаженное проявление эмпатии и привязанности. Это искажение описано многими исследователями, в частности российским психиатром А.Ю. Березанцевым: «...эмпатия... у лиц с деформированным “психическим скелетом” может распространяться на эрзац-объекты виртуальной реальности, а к близким людям, которым требуются сочувствие, внимание и поддержка, может проявляться равнодушие и жестокость» [Березанцев 2018, 61].

Вообще, повышенное внимание, сверхчувствительность к происходящему в виртуальном пространстве является интересной и неоднозначной особенностью современного человека. Телезритель или пользователь компьютера впадает в особое гипнотическое состояние: например, врач не может оторваться от наблюдения за ходом операции в фильме; мать переживает за сироту, которого видит на экране, не реагируя на собственного ребенка, требующего ее внимания; муж и отец проводит все свободное время (даже в ущерб сну) за компьютерными играми, забыв о семье. Такое состояние можно назвать «телеприсутствием». Для пользователя или зрителя оно очень привлекательно, ибо позволяет человеку ощутить себя первопроходцем, перенестись в другую реальность. Но в нем таится немалая опасность, особенно для формирующейся личности, так как при этом нарушается чувство времени и происходит отрыв от «реальной» окружающей среды.

«Критический анализ этой гипнотизирующей особенности зрелища, – отмечает Б. Сулковский, – подводит к мысли о возникновении состояния искусственного невроза» [Sulkowski 1984, 76]. Помимо такого невротического состояния любовь к «цифровым развлечениям», способствующим уходу от реальной жизни и вызывающим искусственно стимулированное эмоциональное и интеллектуальное усилие, приводит к инфантилизации взрослого человека, превращая его в незрелую личность.

Цифровая цивилизация и ее пороки, такие как зависимость от Интернета, соцсетей и компьютерных игр, таят в себе большую опасность для здоровья человека. Причем, как подчеркивает А.Ю. Березанцев, «...нарушения возникают не только на психическом уровне, но формируется и патологический субстрат в виде фиксируемых изменений тканей мозга» [Березанцев 2018, 68].

По оценкам специалистов, почти 90% воспринимаемой нами информации носит избыточный, а то и вредный характер, являясь информационным мусором, порождающим информационное загрязнение. К примеру, на популярной интернет-платформе «Яндекс Дзен» каждый может получить свои 15 минут славы, создавая блоги на любые темы – от медицины до домашнего хозяйства. При этом основным критерием успешности блога является не новизна и качество представленной информации, а «кликабельность», то есть популярность. Многие блоги носят псевдонаучный характер, спекулируя на интересе массовой аудитории к науке. Зачастую цели авторов таких текстов далеки от целей науки – поиска истины и объективного познания мира [Пружинин 2005, 118], связаны с чисто коммерческими интересами (реклама в блоге) или с тешущей самолюбие автора популярностью. Печально, что такие псевдонаучные статьи оказывают сильное влияние на массовую аудиторию, неслучайно популярных блогеров называют «инфлюэнсерами», то есть «оказывающими влияние».

Цифровые технологии трансформируют сформировавшиеся в совершенно других эволюционных условиях механизмы работы нашего сознания и мышления. Медиа, отмечает Николас Карр, «поставляют материал для размышлений, но они также формируют и сам процесс мышления» [Carrr web]. Характерная черта сознания современного

человека – клиповое мышление, начавшее формироваться уже в эпоху кино и телевидения, в эпоху Интернета многократно усиливается. Клиповое мышление разрознено, мозаично, объекты, смыслы и события, попадающие в поле внимания, не связаны между собой, плохо удерживаются сознанием и памятью. Событие можно сделать буквально из ничего, главное – правильно подать информацию. Здесь открываются колоссальные возможности манипулирования сознанием, психикой, волей человека в самых разных целях – маркетинговых, идеологических, властных. К сожалению, получение информации «методом клика» очень привлекательно – в эту ловушку попадают даже весьма развитые и образованные люди. Николас Карр, автор статьи «Делает ли Google нас глупее?», писатель, лауреат Пулитцеровской премии, пишет о собственном опыте взаимодействия с современными цифровыми технологиями: «...вдумчивое и серьезное чтение, которое было естественным, превратилось в проблему... интернет урезает мою способность к концентрации и созерцанию» [Carр web].

Дело не в том, что мы меньше читаем (учитывая обилие и разнообразие текстов, циркулирующих в Интернете, популярность соцсетей и СМС-сообщений), а в том, **как** мы читаем. Технология чтения воздействует на формирование нейронных связей в мозгу, и под воздействием Интернета они формируются по-другому, чем при чтении больших традиционных печатных текстов (так, при чтении романов Достоевского наш мозг, фиксируя сложные отношения между персонажами и событиями, неизбежно подключает разнообразные эмоции и долговременную память). А за таким видом чтения, как «интернет-чтение», кроется и другой тип мышления – клиповое мышление, синтезирующие возможности которого ослаблены. Немецкий психиатр Манфред Шпитцер после серии нейрофизиологических исследований приходит к тревожному выводу: неконтролируемое погружение индивида в цифровую среду может привести к так называемому «цифровому слабоумию» [Шпитцер, 2014]. К таким же выводам приходят и отечественные исследователи: «...объекты в Интернете существуют как заранее обработанные для восприятия... поэтому... в Интернете рассудок атрофируется» [Косилова 2017, 21]. Можно провести аналогию между нашим мозгом и мышцами: если мозг активно тренировать, он растет (увеличивается количество нейронных связей, даже могут увеличиваться отдельные его области, например гиппокамп), если же мозг не упражнять, он хиреет. Тренировка для мозга – чтение объемных сложных текстов, ориентирование в новой местности, глубокое погружение в тему, аналитическое мышление.

Изменения, вносимые в нашу жизнь тесным взаимодействием с цифровой средой, меняя наше восприятие и мышление, вносят свою корректировку в понимание некоторых философских категорий, таких как пространство и время. Известно, что кроме понятий физического времени и пространства существуют также понятия «социальное время», «социальное пространство»; «биологическое время», «биологическое пространство». Пространство человека, погруженного в мир цифровых технологий, Мишель Серр называет *топологическим* [Серр 2016]. В нем все соседствует со всем, как в компьютерной игре. Наше обыденное, реальное пространство – метрическое, измеряемое расстояниями. Характеристики пространства компьютерной реальности чрезвычайно изменчивы – основное значение приобретают не реальные расстояния, а связи «здесь» и «там».

Время также трансформируется, теряя свою однонаправленность: его можно обрабатывать вспять, а затем сразу перескакивать в будущее. Можно сказать, что в цифровой реальности времени как бы вообще не существует. По мнению М. Кастельса, культура виртуальной реальности изменяет наше представление о времени через понятия *одновременности* и *вневременности*. Такое понятие, как одновременность, он определяет следующим образом: мгновенная передача информации по всей планете, прямые репортажи с места происшествий позволяют нам узнавать о социальных и культурных событиях практически «по горячим следам». Цифровые коммуникационные технологии дают нам ощущение мгновенности, преодоления временных и пространственных барьеров. Вневременность, как ее определяет М. Кастельс, это «вневременность

мультимедийного гипертекста... определяющая черта нашей культуры, формирующая ум и память детей, получающих образование в новом культурном контексте» [Кастельс 2000]. Школьная программа, новостные репортажи, реклама, развлекательные сайты и телепрограммы имеют свою прагматичную логику организации темпоральности, поэтому исторические события или культурные достижения оказываются как бы лишенными хронологической последовательности. Практически так же характеризуют вневременность и отечественные исследователи медиафилософии: «...погрузив человека в поток “всегда срочных” сообщений, СМИ разорвали “цепь времен”, создали совершенно новый тип времени – время спектакля, время без действительной памяти» [Савенкова web].

Взаимодействие с виртуальными объектами идентично таковому в реальном мире, но цифровая реальность полностью подвластна человеку, что дает ему почувствовать свои творческие способности, даже, в некотором роде, «сверхспособности». Показателем здесь недавний случай с виртуальной «реинкарнацией» умершей девочки в Южной Корее. В лаборатории виртуальной реальности был воссоздан цифровой образ девочки, способный разговаривать и двигаться, и матери была устроена встреча с ней. Несмотря на очевидное торжество технологий, этот случай неоднозначен и с этической точки зрения, и с точки зрения влияния на психическое здоровье родных умершего ребенка. Подобного рода опыт трансформирует сами основы бытия человека, его жизненный мир.

Понятие «жизненного мира», введенное Гуссерлем, в цифровую эпоху обретает новое звучание. Жизненный мир, по Гуссерлю, это «мир людей и предметов, непосредственно окружающих меня в течение всей моей жизни. Это моя семья, мой город с его ландшафтами и людьми, моя страна и т.д. Это мир моих личных убеждений, интересов, вкусов, дел и привычек» [Слинин 2006, 97]. Это некая очень близкая человеку сфера – сфера его непосредственного бытия, его Umwelt, в терминологии Якоба фон Иксюля, биолога, сформулировавшего первые концепции биосемиотики [Иксюль 1909]. Схожим с понятием «жизненный мир» можно считать понятие «жизненное пространство» Курта Левина. Жизненное пространство, по определению К. Левина, – это «человек и психологическая среда, как она существует для него» [Левин 2000, 77]. В жизненное пространство человека помимо его настроения, мотиваций, потребностей, целей, идеалов входит та часть физического или социального мира, которая обуславливает поведение личности.

Антропоэкосистема, в которой обитает человек, является существенной частью его жизненного мира или жизненного пространства. Важнейшей частью антропоэкосистемы является ее информационное поле, состоящее из информационных потоков. Важность этого понятия определяется тем, что в основе антропоэкосистемы всегда находится сообщество людей, жизнедеятельность которого обеспечивается сетью информационно-коммуникационных процессов [Лисеев, Петрова, Фесенкова, Хен 2016]. Если использовать определение жизненного пространства у К. Левина – как фактора, обуславливающего поведение личности, – то современная цифровая среда подходит под это определение как нельзя лучше. Цифровая среда есть неотъемлемая составляющая жизненного мира человека, и ее деструктивные аспекты воздействуют на него со всевозрастающей силой. Наше поведение, чувства, реакции теперь могут быть обусловлены даже не реальными, а виртуальными, смоделированными событиями в цифровой среде: фейковыми новостями или, к примеру, «отфотошопленными» фотографиями моделей из соцсетей, заставляющими девушек садиться на жесткие диеты и истязать себя в спортзале ради приближения к недостижимому, а главное, не существующему в реальной жизни идеалу.

Нельзя не вспомнить в этой связи работу Бодрийяра «Войны в заливе не было». По мнению Бодрийяра, война 1991 г. между Ираком и США в Персидском заливе в обычном, «реальном», смысле не имела места. Это была виртуальная, симулированная война, существовавшая только на мониторах компьютеров и экранах телевизоров. Бодрийяр подчеркивает, что «даже прямой трансляции по CNN, информации в реальном времени

недостаточно, чтобы установить подлинность войны. Вспоминается фильм “Козерог один”, в котором полет пилотируемого корабля на Марс транслировался в прямом эфире всеми телекомпаниями мира, но на самом деле его никогда не было и все происходило на студии в глухой пустыне» [Бодрийяр 2017, 82]. Теперь вывод Бодрийяра о том, что «основная функция информации – введение в заблуждение» [Там же, 92], не кажется таким уж парадоксальным.

Условия жизни современного человека можно охарактеризовать как «урбанизационную травму» [Березанцев 2018, 59], так как они неестественны и эволюционно непривычны для человека, а тем самым деформируют его психику и отчуждают от естественных основ бытия. Негативные факторы цифровой эпохи только усугубляют эту травму. Если естественную окружающую среду можно назвать средой первого порядка, а искусственную, созданную человеком урбанизированную среду – средой второго порядка, то цифровую среду логично будет называть *окружающей средой третьего порядка*. Жизненный мир среды третьего порядка отличается от первых двух: «Интернет вовлекает нас в совершенно особый жизненный мир. При этом сохраняется наше присутствие в реальном жизненном мире – мире повседневной активности, хотя иногда оно может в значительной степени редуцироваться в пользу виртуальной сферы» [Косилова, Фролов 2017, 25]. Взаимодействие между этими средами может происходить различным образом: как путем их взаимопроникновения, так и путем резкого переключения с одной на другую. Причем среда третьего порядка зачастую захватывает наше внимание сильнее, чем реальный мир: «...если же речь идет о чатах типа Фейсбук, то это просто другой жизненный мир – там другие правила игры, другие участники, другие обязательства. Выходя из чата, мы труднее переключаемся, чем когда в него входим; бывает, что мы долго носим с собой “внутренних собеседников” из виртуального жизненного мира» [Там же, 26]. Таким образом, наше сознание оказывается погруженным в реальность третьего порядка настолько глубоко, что мы зачастую перестаем реагировать на внешние раздражители (если, к примеру, сильно увлечены компьютерной игрой).

Искусственно созданная цифровая среда становится нашей средой обитания, влияет на нас, изменяет и даже замещает собой наш жизненный мир, требуя адаптации к себе, как и любая окружающая среда. Проблема адаптации человека к цифровой среде связана в том числе и с проблемой межполушарной асимметрии мозга человека. Обратившись к результатам нейрофизиологических исследований, можно сделать вывод о выполнении полушариями головного мозга различных функций: основная функция левого полушария – распознавание речи и логическое мышление, правое же отвечает за наглядное восприятие окружающего мира, расшифровку знаков (рисунков, иероглифов, языка жестов), обработку образной информации [Балонов, Деглин 1976; Лурия 2009; Sperry 1974].

Можно предположить, опираясь на концепцию Вяч.Вс. Иванова [Иванов 1978], что у представителей древних дописьменных обществ было более развито образное мышление и, соответственно, правое полушарие (распространенная в такого рода обществах традиция устной передачи народного творчества также свидетельствует об этом), тогда как логическое мышление (прерогатива левого полушария) было менее развито, чем у современного человека. Появление фонетического письма способствовало формированию логического мышления и активизации левого полушария. С начала XX в. мы наблюдаем постоянное возрастание доли образной информации – кино, телевидение, видеофильмы, наконец, цифровая компьютерная среда. В компьютерных играх, которыми увлечены и взрослые, и подрастающее поколение, информация почти полностью представлена в виде образов. Весьма существенно количество образной информации и в контенте соцсетей. Этот процесс может привести к преимущественной активизации правого полушария.

Такая активизация может иметь на первый взгляд неожиданные, труднопредсказуемые и даже опасные последствия: «...современный “правополушарный” обитатель индустриального общества, свободный от общинных морально-нравственных

регламентаций и ограниченный в своем поведении лишь нормами уголовного кодекса, гораздо более уязвим перед ловушкой патологической игромании... Патологически активированное игровой деятельностью правое полушарие обитателя мегаполиса быстро взламывает формально-логические ограничения левополушарной регуляции и быстро затягивает игрока на самое дно игровой зависимости» [Березанцев 2018, 62–63].

Неконтролируемое и недостаточно изученное воздействие цифровой среды на человека требует выработки кодекса «экологической безопасности, своего рода “информационной гигиены” для защиты психики и мозга человека от агрессивного воздействия инфосферы, а общества от ответной индивидуальной и коллективной агрессии со стороны людей, ставших своего рода жертвами новой информационной эпохи» [Там же, 68]. Для сохранения жизненного мира человека, подвергающегося «деструктивному воздействию со стороны социума», требуется «экофилософская ориентация» [Резник 2018, 48]. Другими словами, назрела необходимость создания новой науки, или, скорее, нового междисциплинарного научного направления – информационной экологии, которая будет анализировать проблемы и особенности воздействия информации на становление и функционирование человека, общественных институтов и человечества вообще, на «индивидуальные и общественные взаимоотношения с окружающей информационной средой, а также межличностные и межгрупповые информационные взаимодействия» [Парахонский, Еремин 2009, 8].

Такая наука уже находится в стадии своего становления: поток публикаций отечественных и зарубежных ученых на темы, связанные с информационной экологией, возрастает с каждым годом. Если говорить о самом термине «информационная экология» («Information Ecology»), то он начал использоваться в западном научном обороте еще в конце 80-х гг., а в отечественном – с конца 90-х гг. XX в.

Близким к авторскому пониманию термина «информационная экология» представляется термин «когнитивная экология Интернета», предложенный такими исследователями, как П. Сمارт, Р. Хеерсминк и Р. Клоуз. В основе разрабатываемого ими направления лежит эпистемологический анализ отношений между Интернетом и его пользователями. Интернет рассматривается как важная часть окружающей среды, которая помогает нам осуществлять когнитивную обработку. Понятие «когнитивная экология Интернета» включается в более широкое понятие «когнитивная экосистема» [Smart, Heersmink, Clowes 2017]. Понятие «когнитивная экосистема» может служить связующим звеном между проблематикой информационной экологии и биосемиотики. Упомянувшееся выше понятие «Umwelt» Якоба фон Икссюля можно рассматривать как множество знаков, которые организм получает из внешней среды и должен интерпретировать. Такая интерпретация преимущественно осуществляется нашим мозгом как центром когнитивной экосистемы. Биосемиотику, на платформе которой «происходит встреча разных областей исследований: нейрофилософии, эволюционной психологии, динамической теории систем, когнитивной нейронауки и построения систем искусственного интеллекта и искусственной жизни» [Князева 2015], объединяет с информационной экологией и общая цель – исследование знаковых и коммуникативных процессов в экосистемах (антропоэкосистемах в том числе).

Первыми с информационно-экологическими проблемами (такими, как «информационное загрязнение») сталкиваются бурно развивающиеся общества, в которых наступает информационное перенасыщение [Саринго 1990]. Необходимо подчеркнуть, что информационная экология не тождественна цензуре. Цензура всегда исходит извне, от каких-либо общественных властных институтов, и ее введение в цифровой среде, на мой взгляд, сходно с призывами, не продавать шприцы наркоманам, чтобы те перестали колотиться – не перестанут. Принципы информационной экологии должны вырабатываться прежде всего самой личностью: это своеобразный индивидуальный кодекс взаимодействия человека с цифровой средой, внутренняя стратегия выживания (сохранения личности) в цифровой среде. Для гармоничного существования в цифровой среде необходимо развивать внутреннюю «самоцензуру», высокую информационную культуру личности, а не создавать систему запретов.

Человека с развитой информационной культурой отличают следующие черты: способность осознать и формулировать свои информационные потребности и запросы, а не бездумно потреблять предлагаемый контент, включая информационный мусор; умение хранить, быстро находить и извлекать нужную информацию как из бумажных и электронных хранилищ, так и из собственной памяти (как тут не вспомнить знаменитые «чертоги разума» Шерлока Холмса!). Кроме того, к сфере информационной культуры относятся знание и применение норм «информационной этики», то есть корректного общения в информационно-коммуникационном пространстве.

Информационная культура личности выполняет роль защитного барьера от информационного стресса, который возникает из-за дисбаланса между лавинообразно растущими потоками информации и способностью человека к ее восприятию и переработке, имеющей свои границы: каждый из нас рано или поздно сталкивается с проблемой переизбытка информации, а значит, требуется знать основы психофизиологических аспектов работы с информацией для оптимального выхода из ситуации информационного стресса.

Возвращаясь к проблеме информационной экологии, нужно отметить, что экоориентированность – это тренд нашего времени: экологический кризис из неясной угрозы отдаленного будущего превращается в проблему «здесь и сейчас». Наряду с общими экологическими проблемами энвайронментализм становится характерной чертой современных исследований в области информационно-коммуникационных процессов. Исследователи медиасреды считают «экологический поворот», связанный с развитием философии энвайронментализма «самым значительным событием в истории научной мысли после так называемого “лингвистического поворота”, ознаменовавшего в свое время начало аналитической традиции в современной философии» [Науменко web]. Важнейшей особенностью энвайронментализма является при этом его не только теоретическая, но и коммуникативно-практическая направленность на то, чтобы сделать общество более экологически ориентированным, а мир более приспособленным для жизнедеятельности человека и других существ.

Проявлением энвайронментализма, «экологического поворота» в изучении цифровой среды, как раз и является информационная экология, создающая, с одной стороны, теорию взаимодействия человека и современных информационных процессов, а с другой – решающая конкретные практические задачи по минимизации загрязнения информационной среды.

Безусловно, цифровая эпоха уже дала человечеству и даст в будущем массу возможностей и преимуществ во всех сферах жизнедеятельности: культуре, образовании, здравоохранении, коммуникативной сфере. Большинство исследователей признают, однако, амбивалентность цифровых технологий. Несомненно одно: взаимодействие с цифровой средой существенно преобразует мыслительную, мотивационную и эмоциональную сферы человеческой личности [Gnatik 2018]. И знания о негативных сторонах технологий необходимы так же, как знания о вредных веществах, загрязняющих среду обитания: для понимания последствий и оптимизации взаимодействия. Информационная экология и информационная культура помогают человечеству выбрать правильный курс в «цифровом океане» и придерживаться его, не давая волнам информационного мусора захлестнуть себя. Среда нашего обитания, наш жизненный мир меняется, и нам придется адаптироваться, хотим мы того или нет. Но поскольку новую, цифровую среду мы конструируем сами, от нас зависит, какой она будет. Развитие информационной экологии способно помочь нам в построении цифровой среды, максимально отвечающей потребностям и запросам человека.

Источники – Primary Sources in Russian Translations

Левин 2000 – Левин К. Теория поля в социальных науках. СПб.: Речь, 2000 (Lewin, Kurt (1951) *Field Theory in Social Sciences*, Harper and Row, New York, Russian Translation 2000).

Uexküll Jacob von (1909) *Umwelt und Innenwelt der Tiere*, Verlag von Julius Springer, Berlin.

Ссылки – References in Russian

- Балонов, Деглин 1976 – *Балонов Л.Я., Деглин В.Л.* Слух и речь доминантного и недоминантного полушарий. Л.: Наука, 1976.
- Березанцев 2018 – *Березанцев А.Ю.* Экология мозга: куда ведет информационная цивилизация? // *Философия биологии в новом диалоге с природой.* Мат-лы Междунар. конф. М.: ИФ РАН, 2018. С. 57–69.
- Бодрийяр 2017 – *Бодрийяр Ж.* Дух терроризма. Войны в Заливе не было / Пер. с фр. А. Качалова // М.: РИПОЛ классик, 2017.
- Емелин, Рассказова, Тхостов 2012 – *Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш.* Психологические последствия развития информационных технологий // *Национальный психологический журнал.* 2012. № 1 (7). С. 81–87.
- Иванов 1978 – *Иванов Вяч. Вс.* Чет и нечет. Асимметрия мозга и знаковых систем. М.: Советское радио, 1978.
- Кастельс 2000 – *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ-ВШЭ, 2000.
- Князева 2015 – *Князева Е.Н.* Понятие «Umwelt» Якоба фон Иксколя и его значимость для современной эпистемологии // *Вопросы философии.* 2015. № 5. С. 30–44.
- Косилова, Фролов 2017 – *Косилова Е.В., Фролов А.В.* Интернет в перспективе трансцендентальной философии и феноменологии // *Вестник Московского университета. Серия 7. Философия.* 2017. № 6. С. 18–29
- Лисеев, Петрова, Фесенкова, Хен 2016 – *Лисеев И.К., Петрова Е.В., Фесенкова Л.В., Хен Ю.В.* Науки о жизни сегодня: философские инновации. М.: ИФ РАН, 2016.
- Лурия 2009 – *Лурия А.Р.* Основные проблемы нейролингвистики. М.: Либроком, 2009.
- Метцингер 2017 – *Метцингер Т.* Тоннель эго. Наука о мозге и миф о своем Я. М.: АСТ, 2017.
- Науменко web – *Науменко О.А.* Инвайронментализм в медиафилософии // *Медиафилософия II: Границы дисциплины* (http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_2/ Дата обращения 01.03.2020).
- Парахонский, Еремин 2009 – *Парахонский А.П., Еремин А.Л.* Проблемы информационной экологии в ноосфере // *Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований.* 2009. № 7. С. 8.
- Пружинин 2005 – *Пружинин Б.И.* Псевдонаука сегодня // *Вестник РАН.* 2005. Т. 75. № 2. С. 117–125.
- Резник 2018 – *Резник Ю.М.* К экологии жизненного мира человека // *Философия социоприродного взаимодействия в век конвергентных технологий.* М.; СПб.: Нестор-История, 2018. С. 47–62.
- Серр 2016 – *Серр М.* Девочка с пальчик. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016.
- Савенкова web – *Савенкова Е.В.* Время в массовом сознании // *Медиафилософия I: Основные предметы и понятия* (http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/ Дата обращения 01.03.2020).
- Шпитцер 2014 – *Шпитцер М.* Антимозг: цифровые технологии и мозг / Пер. с нем. А.Г. Гришина. М.: АСТ, 2014.

References

- Balonov, Lev Ia., Deglin, Vadim L. (1976) *Hearing and Speech of the Dominant and Non-dominant Hemispheres*, Nauka, Leningrad (in Russian).
- Baudrillard, Jean (1991) *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Galilée, Paris (Russian Translation 2017).
- Berezantsev, Andrei Iu. (2018) "Ecology of the Brain: Where Does the Information Civilization Go?", *Philosophy of biology in a new dialogue with nature. Materials of the International conference*, IF RAN, Moscow, pp. 57–69 (in Russian).
- Capurro Rafael (1990) "Towards an Information Ecology", *Information and Quality*, Wormell, Irene (ed.), Taylor Graham, London, pp. 122–139.
- Carr, Nicholas (web) *If Google Make Us Stupid?*, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/>
- Castells, Manuel (1996–1998) *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. 1–3, Wiley-Blackwell, Oxford (Russian Translation 2000).
- Emelin, Vadim A., Rasskazova Elena I., Tkhostov Alexandr Sh. (2012) "Psychological Consequences of the Development of Information Technologies", *Natsionalnyi Psikhologicheskii Zhurnal*, Vol. 1 (7) (2012), pp. 81–87 (in Russian).

Gnatik, Ekaterina N. (2018) "Information Technologies in Educational Sphere: Challenges and Risks", *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 232, 4th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2018): Atlantis Press, Paris, pp. 584–587.

Ivanov, Viacheslav V. (1978) *Odd and Even. The Asymmetry of the Brain and Sign Systems*, Sovetskoe radio, Moscow (in Russian).

Kosilova, Elena V., Frolov, Aleksandr V. (2017) "Internet from the Viewpoint of Transcendental Philosophy and Phenomenology", *Vestnik Moskovskogo Universiteta*, Ser. 7, Filosofia, Vol. 6 (2017), pp. 18–29 (in Russian).

Liseev, Igor K., Petrova, Ekaterina V., Fesenkova, Lidia. V., Khen, Iulia. V. (2016) *Life Sciences Today: Philosophical Innovations*, IF RAN, Moscow (in Russian).

Lurii, Aleksandr R. (2009) *The main problems of neurolinguistics*, Librokom, Moscow (in Russian).

Metzinger, Thomas (2009) *The Ego Tunnel. The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books (Russian Translation 2017).

Naumenko, Oleg A. (web) "Environmentalism in media philosophy", Media philosophy II (http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_2/).

Parakhonskii, Aleksandr P., Eremin, Aleksei L. (2009) "Information Ecology Problems of Noosphere", *Mezhdunarodnyi zhurnal prikladnykh i fundamentalnykh issledovaniy*, Vol. 7 (2009), p. 8 (in Russian).

Pruzhinin, Boris I. (2005) "Pseudoscience Today", *Vestnik RAN*, Vol. 75, № 2 (2005), pp. 117–125 (in Russian).

Reznik, Iurii M. (2018) "To the Ecology of the Human Life World", *Philosophy of Social Interaction in the Age of Convergent Technologies*, Nestor-Istoriya, Moscow, St. Petersburg, pp. 47–62 (in Russian).

Savenkova, Elena V. (web) "Time in the Mass Consciousness", Mediafilosofia I, http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/ (in Russian).

Serres, Michel (2012) *Petite Poucette*, Éditions Le Pommier, Paris (Russian Translation 2016).

Shpitzer, Manfred (2012) *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*, Droemer Knaur, München (Russian Translation 2014).

Smart, Paul, Heersmink, Richard, Clowes, Robert W. (2017) "The Cognitive Ecology of the Internet", *Cognition Beyond the Brain: Computation, Interactivity and Human Artifice*, S. Cowley, Stephen, Vallée-Tourangeau, Frederic (eds.), Springer, New York, pp. 251–282.

Sperry, Roger (1974) "Lateral specialization in the surgically separated hemispheres", *The neurosciences: Third study Program*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, pp. 5–20.

Sulkowski, Boguslaw (1984) *Zabava. Studium sociologiczny*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.

Сведения об авторе

ПЕТРОВА Екатерина Викторовна – кандидат философских наук, ведущий научный сотрудник Института философии РАН.

Author's Information

PETROVA Ekaterina V. – CSc in Philosophy, Leading Research Fellow at Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences.