

The background of the book cover is a vibrant blue, featuring a dense array of fiber optic cables that create a starburst effect of light. In the foreground, several black network cables with clear RJ45 connectors are visible, angled towards the right. The overall aesthetic is high-tech and digital.

РОДИОН КУДРИН

**ОБРАЗ ЖИЗНИ
В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ**

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

Родион Кудрин

**Образ жизни
в киберпространстве.
Руководство по выживанию**

«Издательские решения»

Кудрин Р.

Образ жизни в киберпространстве. Руководство по выживанию /
Р. Кудрин — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-748480-4

Современные информационные технологии прочно вошли в нашу жизнь, сделав её совершенно иной. Получив в своё распоряжение мощные инструменты, мы приобрели новые возможности, но одновременно столкнулись с проблемами, которые не теряют своей остроты и по сей день. Как не потерять себя в виртуальной реальности? Можно ли пациенту поставить диагноз по Интернету? Как влияют компьютеры на здоровье человека? Ответы на эти и многие другие вопросы вы найдёте в книге «Образ жизни в киберпространстве».

ISBN 978-5-44-748480-4

© Кудрин Р.
© Издательские решения

Содержание

Император иллюзий	6
Образ жизни в киберпространстве	10
Конец ознакомительного фрагмента.	12

Образ жизни в киберпространстве Руководство по выживанию Родион Кудрин

© Родион Кудрин, 2017

Редактор Андрей Васильков

ISBN 978-5-4474-8480-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Император иллюзий

Статья была впервые опубликована в газете «Компьютерра+Волгоград» в 2003 году

«Глубина. Ее называют „deer“, но мне кажется, что по-русски слово звучит правильнее. ... В общем-то, она добрая, глубина. По-своему, конечно. Она принимает любого. Чтобы нырнуть, нужно немного сил. Чтобы достичь дна и вернуться – куда больше. В первую очередь надо помнить – глубина мертва без нас. Надо и верить в неё, и не верить. Иначе настанет день, когда не удастся вынырнуть».

Сергей Лукьяненко.

«Лабиринт отражений»

На страницах своих изданий ИД «Компьютерра»¹ часто поднимал весьма актуальный вопрос компьютерного образования. Проблема не теряет своей остроты по сей день, хотя практически всем уже ясно, что от самого высокопроизводительного компьютера толку будет минимум, если за ним не работает понимающий его человек. Поэтому, если раньше вполне можно было ограничиться публикацией рецензий на технические книги и ссылками на профессиональные ресурсы интернета, то сейчас надо «копать» значительно глубже. Современный мир IT постепенно слился с обыденной повседневностью, став с ней единым целым. Для быстрой и легкой адаптации к новой реальности, необходимо не только наличие специальных знаний, но и понимание тех новых культурных течений, которые возникли благодаря IT² в последние годы. Традиционно в этом помогает художественная литература и, в частности, – научная фантастика, со страниц которой можно (как бы в шутку) предложить новые нетривиальные идеи или обоснования уже существующих. Предлагаем вашему вниманию взгляд на творчество Сергея Лукьяненко – одного из самых ярких представителей русских писателей-фантастов современности.

Наверняка у людей, большую часть времени проводящих перед монитором компьютера, рано или поздно возникает вопрос: «Почему представители различных компьютерных субкультур предпочитают вести преимущественно ночной образ жизни?» Одни ответят, что просто ночью тарифы на доступ в интернет ниже. Другие скажут, что ночь – это время минимальной активности на территории вблизи ПК³ остальных членов семьи, то есть оптимальное для работы и развлечений. Третьи (самые продвинутые в способности к ночному бодрствованию и длительное время успешно практикующие его) спокойно ответят, что ночью мы становимся совершенно другими людьми, способными (хотя бы в планах) на гораздо большее, чем то, на что решаемся с восходом солнца. К таким ночным людям автор этой статьи относит и себя.

Ночной образ жизни, прямо скажем, не способствует крепкому здоровью вообще и способности к быстрому засыпанию, в частности – сказывается нарушение биологического ритма. В связи с этим, мне, как и многим другим «совам», бывает трудно заснуть под утро – перед глазами с бешеной скоростью мелькает калейдоскоп ярких картинок, которые приковывают к себе внимание, но уснуть не дают – просто deer-программа какая-то. В одну из таких ночей на глаза попался файл с книгой Сергея Лукьяненко «Мальчик и тьма». С приятной мыслью, что 30 минут чтения меня благополучно усыпят, я начал читать. Конечно же, в эту ночь больше не пришлось спать (о чем я ничуть не жалею) – книга читалась так, как будто была написана

¹ Издательский дом «Компьютерра».

² Information technologies (англ.) – информационные технологии.

³ Персональный компьютер.

специально для меня – просто на одном дыхании. Самым первым (и самым верным) впечатлением о Сергее Лукьяненко, как об авторе книги «Мальчик и тьма», была просто физически ощущаемая глубина его мыслей. Тех, что он прямо высказывает от лица своих героев, и ещё большая – высказанных неявно (между строк). Более того, возникло ощущение, что часть идей остаётся вообще неотражённой в тексте, но, тем не менее, абсолютно очевидной.

Следующим прочитанным мной произведением стал «Лабиринт отражений». Эта вещь в творчестве писателя стоит на особом месте и самим автором оценивается как одна из лучших. О «Лабиринте отражений» стоит сказать подробнее и ещё по одной причине – именно эта книга стала без преувеличения культовой среди пользователей русскоязычного Интернета. Только с официальной страницы писателя⁴ её скачало более 100'000 человек. Также заслуживают внимания продолжение «Лабиринта отражений» – «Фальшивые зеркала» и «Прозрачные витражи».

Сам Сергей Лукьяненко всем «компьютерщикам» или просто не чуждым Интернета людям знакомство с собственным творчеством обычно советует начать именно с этой трилогии.

В ней затрагивается тема виртуальной реальности, витающая в воздухе уже довольно давно, но от этого не потерявшая своей актуальности и по сей день. Бурный прогресс области IT сегодня налицо. Intel на пару с AMD⁵ недавно дали понять, что Гордон Мур формулировал свой знаменитый закон в крайне пессимистичном настроении. Действительность превзошла самые смелые ожидания. Но в связи с таким быстрым ростом производительности современных компьютеров возникает большое количество проблем как юридического, технического, так и морального плана. Одной из них является создание и контролирование искусственного интеллекта, и виртуальной реальности, как его частного случая. Данная проблема описана в книге Брюса Стерлинга «Схизматрица», она же находит отражение в фильме-трилогии братьев Вачовски «Матрица» и трилогии Сергея Лукьяненко («Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала», «Прозрачные витражи»), посвященной жителям deep-town, а также в многочисленных фанфиках на эти произведения.

Также в «Лабиринте отражений» весьма глубоко затрагивается тема компьютерных игр, в частности, жанра 3D Action. Сам Сергей Лукьяненко говорит, что очень любит «Doom» (особенно второй), кроме того, не равнодушен к «Duke Nukem 3D» и «Unreal Tournament». Стратегические игры Лукьяненко любит практически все, кроме скучных. «Warlords» – во всех видах, с него началась любовь писателя к компьютерным играм вообще. «Heroes of Might and Magic», «UFO» – незабываемые впечатления.

При всей своей неоднозначности игры являются довольно ярким и значительным явлением в IT-области, которое оформилось в целую субкультуру. Существует множество проблем морального и этического плана. В частности, многочисленные высокореалистичные сцены насилия в некоторых играх, которые хотя и имеют ограничение по возрасту, но, тем не менее, знакомы даже воспитанникам детских садов. Однако наличие игрового (стрелкового и стратегического) опыта в прошлом помогает затем применить полученные навыки в реальной жизни.

По словам, Сергея Лукьяненко, с первого дня работы его официальной интернет-страницы одним из основных принципов было наличие на ней полных электронных вариантов книг. Исключение делалось лишь для самых новых произведений, которые выкладывались через год-полтора после выхода в свет книги. Как считает сам Лукьяненко, на данный момент в российских условиях такая практика свободного распространения в электронном виде текстов большинства книг не наносит заметного коммерческого ущерба ни автору, ни издатель-

⁴ <http://www.sf.amc.ru/lukian>

⁵ Advanced Micro Devices (англ.) — передовые микроустройства (дословно); компания-производитель интегральной микросхемной электроники.

ству. В то же время Лукьяненко не признает данную практику правильной. Противореча, в первую очередь, интересам авторов и издателей, она, в конечном итоге, вредит и читательским интересам.

Нигде больше электронное пиратство не распространено так, как в России. Может быть потому, что любовь к книгам всегда сочеталась у нас с любовью к халяве? Но если первым можно гордиться, то второе не только не повод для гордости, но и приводит к негативным последствиям.

В связи с этим Сергей Лукьяненко заявляет, что политика его официальной страницы в Интернете в ближайшее время подвергнется существенным изменениям. Начиная с 1 июня 2003 года, все романы будут представлены на ней лишь в виде фрагментов – четверти или трети общего текста. Рассказы и повести будут по-прежнему доступны полностью. Писатель также обращается с просьбой ко всем держателям электронных библиотек, которые строят свои отношения с авторами на основе сотрудничества – принять данную информацию к сведению и снять со своих страниц полные тексты романов, а также все существующие переводы произведений Сергея Лукьяненко на английский язык.

По словам Лукьяненко, любой писатель имеет право размещать свои книги свободно и бесплатно, но тогда и издатель имеет полное право его не публиковать. Большинство российских издателей тоже требует от своих авторов не размещать тексты книг в интернете.

Далее позволю себе привести несколько слов о самом Сергее Лукьяненко, как об очень интересном человеке и талантливом писателе, которого некоторые (в том числе и он сам) называют «императором иллюзий». Данное имя прижилось среди читателей, как абсолютно заслуженное, и в настоящее время можно считать его народным званием.

Сергей Лукьяненко – русский писатель-фантаст. Родился в Казахстане, в связи с чем имеет еще одно неофициальное имя – «казах». По профессии – врач-психиатр, что не могло не отразиться на особенностях стиля писателя.

Первые его книги вышли на рубеже 80—90-х годов. На вопрос о том, как он начал писать книги, Сергей отвечает, что всё началось с розыгрыша. С трёх страничек, написанных и показанных другу – «когда-то написал роман, потом сжег, осталось только это...» А друг шутки не понял. И велел – «Пиши!». С тех пор, вот, и пишет. Причём говорит, что не придумывает свои книги, а лишь записывает их. По словам Сергея, каждый из героев его книг имеет реального прототипа. Однако отрицательные персонажи – обычно собирательный образ (чтобы никого не обижать).

Начав с вещей, в которых сильно чувствовалось подражание Крапивину (из наших авторов) и Хайнлайну (из зарубежных) достаточно быстро перешёл к творчеству в собственном оригинальном стиле. В фантастике Сергей Лукьяненко не считает себя ничьим учеником, но надеется, что является последователем Стругацких.

Известность писателю принесли повести «Рыцари сорока островов» и «Атомный сон». Одна из первых научно-фантастических публикаций – «За лесом, где подлый враг» («Уральский Следопыт», 1988). Начиная с 1997 года, все более-менее значимые произведения стали доступны в виде книг издательства «Звёздный лабиринт».

Ряд книг Сергей Лукьяненко написал в соавторстве с другими писателями, в частности – с Юлием Буркиным и Владимиром Васильевым. Сам Сергей объясняет данный факт тем, что пишет в соавторстве исключительно с теми писателями, которые вызывают у него симпатию, прежде всего, как люди. К тому же Сергей считает, что совместное творчество – это всегда некоторая «разгрузка», «игра».

Свой жанр писатель определяет как «Фантастику жёсткого действия» или «Фантастику Пути». Литературное творчество считает своей работой, которая «к тому же ОЧЕНЬ нравится, и при этом ещё и деньги приносит».

Помимо большого числа литературных премий, в 1999 году Сергей Лукьяненко стал самым молодым на нынешний день лауреатом «Аэлиты»⁶ – старейшей отечественной премии, присуждаемой за общий вклад в развитие фантастики.⁷

⁶ <http://www.rusf.ru/awards>

⁷ При подготовке данного текста были использованы материалы с официального интернет-портала Сергея Лукьяненко (<http://www.sf.amc.ru/lukian>).

Образ жизни в киберпространстве

Статья написана в соавторстве с Андреем Васильковым и была впервые опубликована в №46 (521) журнала «Компьютерра» 03.12.2003

«Не одушевляйте компьютеры – они этого не любят».

Из высказываний программистов и хакеров «старой школы»

Каждый из нас осознанно или бессознательно выбирает свой образ жизни в этом мире. Кто-то абсолютно не может длительное время обходиться без мобильного телефона, ноутбука и соответствующих им блоков питания. Кто-то не привык (и не хочет привыкать) жить и работать без пива (летом), кофе (зимой) и сигарет (круглогодично). У некоторых значительная часть жизни проходит за домашним desktop'ом, который является пропуском в манящий и одновременно обманчивый мир web-сёрфинга, всевозможных чатов, форумов, интернет-клубов и, конечно же, компьютерных игр. Выбор индивидуального образа жизни отражает особенности внутреннего мира и образа мышления каждого из нас. Но существует и обратная (часто неосознаваемая и нежелательная) зависимость, которая приводит к трансформации мышления и интеллекта под влиянием определённого образа жизни.

В наше время практически ни у кого не вызывает сомнений тот факт, что влияние информационных технологий на отдельно взятого человека и на общество в целом не то, чтобы просто существует, а постоянно и неизбежно усиливается, причём происходит это очень быстрыми темпами. Сущность этого влияния неоднозначна: с одной стороны бесспорными являются многочисленные преимущества, приносимые компьютером в нашу жизнь, но с другой стороны – существует множество побочных эффектов компьютеризации, которые затрагивают различные сферы жизни человека. Одним из таких эффектов является своеобразная модификация (а в запущенных случаях – и необратимая «мутация») высших когнитивных, то есть познавательных функций психики человека, а именно мышления и интеллекта под влиянием определённого образа жизни.

Наверняка, большинству из нас знакома ситуация, когда не так давно настроенная и (казалось бы) устойчиво работающая система перестаёт работать как надо. Если вы – не продвинутый системный администратор с многолетним опытом работы, а рядовой пользователь, то в очень редких случаях суть возникшей проблемы и способы её устранения станут ясными сразу. В данной (по сути дела критической) ситуации профессионал отличается от любителя стилем мышления и образом действий: он больше опирается на собственные знания и часто противоречивый опыт, а также на смутные догадки о сути компьютерных технологий (в том случае, если знаний оказывается недостаточно). У подавляющего большинства пользователей точные и полные знания об используемых информационных технологиях отсутствуют, но для эффективной работы с компьютером они оказались не столь необходимы, как можно было предположить. Постоянно знать абсолютно всё даже по очень узкой специальности – задача трудно выполнимая и для профессионала. Поэтому в критических ситуациях на помощь приходит интуиция, помогающая сохранить спокойствие и нервные клетки, а также решить проблему со сбоем в системе.

Не отрицая тех многочисленных (и во многом положительных) изменений, которые произошли в жизни отдельно взятого человека и всего человеческого общества с приходом новых ИТ, нужно признать, что компьютеры мало изменили саму сущность трудовой деятельности. Бухгалтеры, по-прежнему, рассчитывает баланс (пусть и использованием программы «1С: Предприятие»), инженеры строят чертежи (правда, теперь с помощью программного пакета «AutoCAD»), аналитики ищут связь событий и фактов, причин и следствий (но уже используя

для этого нейронные сети). Однако теперь выполнение большинства повторяющихся операций, которые поддаются программированию, предоставляется машинам, а всё остальное остаётся людям. В умственном труде человека, работающего за компьютером, увеличилась доля творческого мышления (в ряде случаев это действительно так), которое в отличие от логического, имеет иную структуру использования психических ресурсов.

Несмотря на это, при длительном профессиональном общении с компьютером алгоритмизация мышления неизбежно возникает и у большинства людей. Чаще всего это проявляется в том, что в попытке по возможности максимально автоматизировать свою деятельность человек составляет (сначала, используя нейронные сети головного мозга, а затем – и возможности компилятора) алгоритм, который является последовательностью действий, приводящих к полезному результату. Наиболее ярко алгоритмизация мышления выражена, конечно, у программистов, что стало причиной популярности анекдотов на данную тему. Многие помнят анекдот о программисте, который, руководствуясь выработанным годами, а поэтому и естественным для него желанием предусмотреть и запрограммировать всё, ставил перед сном на столик около кровати два стакана – наполненный водой и пустой. На вопрос о назначении стакана с водой следовал ответ: «Это на тот случай, если я ночью захочу пить», а необходимость в пустом стакане объяснялась фразой: «А это – если *не* захочу пить».

Алгоритмизация является, пожалуй, самой безобидной и одновременно полезной особенностью мышления, которая приобретает человеком после достаточно длительного общения с ИТ. Гораздо болеестораживающими и даже опасными являются некоторые черты внутреннего мира человека, появляющиеся как побочный результат высокой интерактивности ряда компьютерных приложений. Речь идёт, о том, что без сомнения близко и понятно большинству пользователей ПК, то есть о компьютерных играх.

Game, как говорится, over

Затрагивая этот вопрос и оценивая роль компьютерных игр в формировании особого образа мышления, как у самих разработчиков, так и у игроков, можно сказать следующее: компьютерная игра, как самостоятельный (пусть и виртуальный) мир, имеет свои характерные черты, а именно своеобразное течение времени для игрока и изменение представлений о пространстве. С одной стороны, это расширяет границы мышления, придавая ему гибкость, пластичность и некоторую парадоксальность, но с другой стороны ведёт к отрыву от реальности с последующей неизбежной дезадаптацией.

Те незабываемые ощущения, которые человек испытывает в процессе игры, естественно (а как же без этого), являются небезопасными. Постоянно всплывая из глубин памяти, они служат эталоном ощущения счастья, как в виртуальном мире, так и в реальном. При длительном отсутствии этих острых ощущений возникает так называемый абстинентный синдром или синдром отмены, что также не способствует повышению настроения. Несмотря на множество наглядных примеров и подтверждённых фактов, наличие психической зависимости от компьютерных игр всё ещё вызывает сомнения у многих людей.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.