

Бабинцева Екатерина Семеновна

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ГОРОДА

В статье рассматривается проблема влияния информационных технологий на социальное пространство современного города. Основное внимание уделяется изменению вектора развития пространства и коммуникации в обществе в результате виртуализации. Виртуальная реальность рассматривается как пространство симулякров, порожденное эпохой высокоинтеллектуальных технологий. Разрушение традиционного пространства города выражается в усилении виртуализации жизни человека, в изменении форм власти и господства, в трансформации способа обмена информацией между людьми.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2014/10-2/6.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 10 (48): в 3-х ч. Ч. II. С. 32-35. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2014/10-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

В 2001 г. на экономику «ЕРП» влияли группы, присутствовавшие в Совете директоров и имевшие свыше 10% акций пароходства. Основной интерес физических и мелких юридических лиц заключался в получении дивидендов. Государство пыталось обеспечить Северный завоз за счет льготных тарифов. «Лукойл» интересовало имущество «ЕРП» для эксплуатации за пределами Енисейского бассейна. «НН» стремился обеспечить себе транспортную безопасность посредством компании «Нерпа». Для «ЕРП» ситуация осложнялась наличием задолженности клиентов перед пароходством порядка 200 млн рублей. Это осложняло выплату заработной платы, платежи в местный и федеральный бюджеты. Таким образом, общая экономическая ситуация в стране, наличие различных заинтересованных групп, наличие устоявшихся хозяйственных связей, законы рыночных отношений, в целом, обусловили трансформацию «ЕРП» в структурное подразделение «НН».

Список литературы

1. **Ахтамов Е. А., Кудашкин В. А.** Приватизация Енисейского речного пароходства в первой половине 1990-х гг. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 7. Ч. 2. С. 29-31.
2. **Булава И. А.** Встречи на Енисее. Красноярск: Сибирские промыслы, 2010. 272 с.
3. **Булава И. А.** Второе дыхание. Красноярск: Красноярский писатель, 2008. 249 с.
4. **Булава И. А.** Енисей – река жизни. Красноярск: Сибирские промыслы, 2005. 304 с.
5. **Булава И. А.** Флотская судьба. Красноярск: Буква, 2001. 494 с.
6. **Бучин Е., Домнина О.** Опыт диверсификационной деятельности // Речной транспорт. 1994. № 4. С. 8-10.
7. **Государственный архив Красноярского края (ГАКК).** Ф. 890. Оп. 1.
8. **ГАКК.** Ф. 1436. Оп. 1.
9. **Пчелкин Г. К.** Речники вступают в новый век // Речной транспорт. 2001. № 1. С. 5-8.
10. **Шишкин А. Ф.** О проблемах речного пароходства: интервью с главным специалистом по перевозкам и производственным вопросам Енисейского речного пароходства / записал Е. А. Ахтамов (19.03.2013 г.) // Из личного архива автора.

THE YENISEI RIVER STEAM NAVIGATION IN 2001: PRECONDITIONS AND CONSEQUENCES OF TRANSFORMATION INTO STRUCTURAL UNIT OF “NORILSK NICKEL”

Akhtamov Evgenii Aleksandrovich

Siberian Federal University

akhtamov@gmail.com

The article considers the transformation of the Yenisei river steam navigation from the joint-stock company into one of the structural units of the Mining and Metallurgical Complex “Norilsk Nickel”. The reasons for the change of ownership, groups interested in changing the status of the Yenisei river steam navigation, the policy of the management of the MMC “Norilsk Nickel” in relation to the units of the new transport structure of the company are shown.

Key words and phrases: the Yenisei river steam navigation; “Norilsk Nickel”; “Lukoil”; change of ownership; management restructuring.

УДК 114

Философские науки

В статье рассматривается проблема влияния информационных технологий на социальное пространство современного города. Основное внимание уделяется изменению вектора развития пространства и коммуникации в обществе в результате виртуализации. Виртуальная реальность рассматривается как пространство симулякров, порожденное эпохой высокоинтеллектуальных технологий. Разрушение традиционного пространства города выражается в усилении виртуализации жизни человека, в изменении форм власти и господства, в трансформации способа обмена информацией между людьми.

Ключевые слова и фразы: виртуализация; социальное пространство; Интернет; интернет-пространство; Ж. Бодрийяр; симулякр; гиперреальность.

Бабинцева Екатерина Семеновна

Вятский государственный университет

bes1987@inbox.ru

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ГОРОДА[©]

Интерес к проблемам информационного общества, его особенностям, потребность в исследовании влияния информации на городское пространство являются тенденциями XXI века. Человек, создав такие мощные

псевдореальности как виртуальное пространство, медийные технологии, теперь сам не в состоянии в них разобраться. Они (технологии) поглощают его жизнь, превращая её в определённый мифический образ.

В отечественной и зарубежной науке проблемами развития городского пространства в эпоху информационного общества занимались многие исследователи: американский социолог и футуролог Э. Тоффлер, американский социолог Д. Белл, американский философ Ф. Фукуяма, американский философ и социолог М. Кастельс, французский социолог П. Бурдьё, российский философ А. И. Ракитов и др.

Анализируя современные пространственные характеристики, современный город можно рассматривать с нескольких позиций. В первую очередь, пространство города делится по финансово-социальному принципу на бизнес-центр, жилой район, культурный центр и окраина (часто промышленная). В результате же информатизации меняется принцип традиционного деления городского пространства.

На смену традиционного деления городского пространства по финансово-социальному принципу приходит деление, названное у М. Кастельса в работе «Информационная эпоха: экономика, общество и культура» «пространством потоков» [7, с. 309]. Структура городского пространства под действием средств массовой информации меняет модель коммуникации между людьми.

В эпоху индустриального общества коммуникация между людьми происходила непосредственно в рамках социального пространства. В современном информационном обществе изменяется вектор развития пространства и коммуникации между людьми. П. Бурдьё в работе «Социология социального пространства» пишет, что «нет ничего более сложного, чем выйти из овеществленного социального пространства, чтобы осмыслить его именно в отличие от социального пространства» [3, с. 53].

Действительно, в индустриальном городе физический мир был устойчиво соотносён с социальной реальностью, и человек не обладал физической способностью к вездесущности.

Высокие технологии, окончательно войдя в жизнь человека, принесли с собой особую форму передачи и восприятия данных, связанных с использованием технологий виртуальной реальности. Именно информационное общество города в полной мере способствовало развитию данного пространства.

Информационное пространство современного общества значительно отличается от того, что окружало человека в 70-е – 80-е годы, и, главным образом, тем, что в жизнь людей входит виртуальная реальность¹. Как правило, под этим термином понимается компьютерная сфера, но надо отметить тот факт, что все чаще мы слышим, как понятие «виртуальный» употребляется в контексте, выходящем за рамки области информатики и компьютерной техники. Вошли в обиход такие сочетания, как «виртуальные деньги», «виртуальное обучение», «виртуальная игрушка» и т.п. Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о «виртуализации» общества

Современная трактовка понятия связана, прежде всего, с постструктуралистско-постмодернистской философией и развитием информационных технологий. Виртуальное пространство – искусственно созданная компьютерными средствами среда и новый тип пространства, в которое погружается человек и испытывает при этом реальные ощущения, вступая в контакты не только с другими людьми, но и с искусственными персонажами. Так, французский философ Ж. Бодрийяр, оперируя понятием «гиперреальность», показал, что точность и совершенство технического воспроизводства объекта, его знаковая репрезентация конструируют иной объект – симулякр, в котором реальности больше, чем в собственно «реальном» [2, с. 24].

Основываясь на теории Ж. Бодрийяра, симулякр можно определить как знак, обретающий свое собственное бытие, творящий свою реальность, и, собственно говоря, переставший быть знаком по сути. На самом деле, симулякр сам есть тело, но тело виртуальное. То есть он также реален как реально любое тело, являющееся референтом, только реален он виртуально. Именно поэтому симулякр не есть знак, но он сам может быть референтом по отношению к представляющему его знаку-симулякру следующего порядка. Симулякр начинается там, где заканчивается подобие. Там же и начинается виртуальная реальность, которая есть не что иное, как пространство симулякров. Это порождение эпохи высокоинтеллектуальных технологий. Во всевозможных компьютерных чатах, форумах для общения человек разговаривает не с реальным человеком, а с фотографией или «человеком без лица», это пространство, не имеющее никаких границ и дрейфующее от одного компьютера к другому. Даже для выражения эмоций и настроения используются всевозможные смайлики и значки, но они не могут выразить реальное настроение адресата, так как не может же быть у всех людей стандартных эмоций, поэтому виртуальное пространство унифицирует всё, подстраивает человека под себя, делает все эмоции человека стереотипными, симулятивными.

Человек просто не может себе представить жизни без компьютера, Интернета, ICQ и т.д. Особенно виртуальное пространство опасно для детей, чьи взгляды ещё не до конца сформированы. Для них, например, компьютерная игра превращается в смысл жизни, в реальную жизнь. Впоследствии они боятся жить в обществе, так как им кажется, что общество несправедливо и что все жизненные препятствия, которые возникают у человека, не зависят полностью от него, на них ещё влияют какие-то внешние факторы, которые не подвластны изменению.

Так что же всё-таки собой представляет виртуальная реальность? Она реальна, или это выдумка человека? В настоящее время ответить на этот вопрос чрезвычайно трудно. С одной стороны, люди живут в мире,

¹ Термин «виртуальный» восходит к понятию «virtus», использовавшегося в средневековой христианской философии для обозначения актуальной действующей силы. Посредством этой категории теологи пытались ответить на вопрос: как абсолютные сущности реализуются во временных, частных событиях. Философ-схоластик западноевропейского средневековья Фома Аквинский с помощью понятия виртуальности решал одну из ключевых проблем средневековой философии – каким образом сосуществуют реальности разного уровня, например, душа мыслящая, душа животная и душа растительная.

заполненном данной реальностью. Она окружает нас повсюду, сейчас трудно себе представить человека, который не пользуется плодами информационного прогресса.

Ж. Бодрийяр также пишет о виртуальном времени, которое существует в рамках информационного общества. «...По ту сторону конца есть виртуальная реальность, то есть горизонт запрограммированной реальности, в который все наши физиологические и социальные функции (память, аффект, интеллект, сексуальность, работа) постепенно становятся бесполезными» [1]. У данного времени нет чётких границ, нет дня и ночи. Человек выходит в виртуальную реальность в любое время суток, и это считается рабочим временем человека в сети. В данном пространстве время бежит незаметно, оно то замедляется, то убыстряется. Находясь в виртуальной реальности, человек не замечает, как она втягивает его. Он может провести за компьютером весь день и не заметить, сколько времени прошло.

В результате разрушения традиционного пространства города усиливается виртуализация жизни человека. Физическое и социальное пространство в меньшей степени имеют влияние в современном обществе. Арена борьбы политической и экономической элиты перемещается в сторону виртуального пространства. Господство в информационной сфере является пространственным господством, которое, по мнению П. Бурдьё, является «привилегированной формой осуществления господства» [3, с. 57]. Оно проявляется многосторонне. Например, страны, имеющие превосходство в сфере информационных технологий (США, Япония, Франция и т.д.), могут манипулировать общественным мнением, экономикой, образованием, вмешиваться в политику других стран.

Американский социолог М. Кастельс в работе «Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе» пишет о появлении с середины 1980-х г. гражданских сетей в США (*Cleveland Freenet, Public Electronic Network, Seattle Community Network*) и Западной Европе (*Iperbole Program* и *Digital City*). Данные сети позволяли передавать информацию от местных властей и различных объединений граждан, способствовали обмену информацией между участниками и обеспечивали доступ в онлайн-сетевой структуре отдельным гражданам и организациям.

М. Кастельс подробно рассматривает феномен «цифрового города» на примере гражданской компьютерной сети Амстердама – *Digital City*, или по-другому *De Dittable Stad*. Она возникает в декабре 1994 года в качестве эксперимента для электронного общения городского совета с жителями Амстердама. Вскоре данный проект стал самостоятельным «сетевым сообществом», способствующим коммуникации между людьми. В дальнейшем понятие «цифровой город» воплотилось в структуре сайта. Жители Амстердама, зарегистрированные на сайте, становились «жителями» города, которых селили в один «дом». В течение трёх лет число жителей увеличилось до 50 тыс., а в 2000 году, как утверждалось, их стало около 140 тыс. [6, с. 164, 175].

На сегодняшний день можно говорить о формировании «цифрового города», функционирующего по принципам социального пространства. Такие проекты как «SimCity» и «Second Life» являются симуляторами реальной жизни, в которых человек может создавать свои жизненные пространства. В Интернете происходит стирание границ между социальным и виртуальным пространством. Погружённость людей в виртуальное пространство создаёт проблемы для естественного функционирования города.

Таким образом, современные информационные технологии трансформируют традиционную инфраструктуру социального пространства города. Сегодня можно говорить о создании в интернет-пространстве виртуального города, являющегося симулятором реального городского пространства, в котором возможно не только общение людей друг с другом, но и социально-экономическое и культурное взаимодействия.

Список литературы

1. **Бодрийяр Ж.** Город и ненависть [Электронный ресурс]: лекция, прочитанная в Москве во Французском Университетском Колледже при МГУ им. М. В. Ломоносова. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr/Gor_Nas.php (дата обращения: 20.06.2014).
2. **Бодрийяр Ж.** Симулякры и симуляция / пер. О. А. Печенкина. Тула, 2013. 204 с.
3. **Бурдьё П.** Социология социального пространства / пер. с франц.; отв. ред. перевода Н. А. Шматко. М.: Институт экспериментальной социологии, 2007. 288 с.
4. **Гужова И. В.** Визуализация культурного кода города в имиджевой коммуникации с помощью ново-медийных технологий (семиотический подход) // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 2 (2). С. 45-49.
5. **Еляков А. Д.** Виртуальное и реальное (О процессе разрушения социального) // Философия и общество. 2010. № 2. С. 60-76.
6. **Кастельс М.** Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. 328 с.
7. **Кастельс М.** Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / под ред. О. И. Шкаратана. М., 2000. 608 с.
8. **Красноярцева О. В.** Медиа как среда современного человека // Известия Иркутской государственной экономической академии. 2010. № 6. С. 159-163.
9. **Максимова О. А.** «Цифровое» поколение: стиль жизни и конструирование идентичности в виртуальном пространстве // Вестник Челябинского государственного университета. 2013. Вып. 81. С. 6-10.
10. **Ревякина И. А.** Информатизация общества как феномен: дисс. ... к. филос. н. М., 1999. 122 с.
11. **Храпов С. А., Новиков А. С.** Виртуальная реальность: социокультурный анализ // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 7 (2). С. 189-193.

VIRTUALIZATION OF URBAN SOCIAL SPACE

Babintseva Ekaterina Semenovna

Vyatka State University

bes1987@inbox.ru

The article examines the problem of the influence of information technologies on the social space of the modern town. Special attention is paid to changing the development vector of space and communication in society as a result of virtualization. Virtual reality is considered as the space of simulacra generated by the epoch of high technologies. The break of traditional urban space manifests itself in the extensive virtualization of the human's life, in changing the forms of authority and domination, in the transformation of means for information exchange between people.

Key words and phrases: virtualization; social space; Internet; network space; Jean Baudrillard; simulacrum; hyper-reality.

УДК 94(47).05.06

Исторические науки и археология

Основное внимание в работе уделяется освещению процесса создания в России, в первой четверти XVIII столетия, русского военно-инженерного корпуса. На основе анализа архивных и других источников автор уточнил некоторые вопросы, связанные с личным составом и организационно-штатной структурой инженерного корпуса и подразделений, входящих в его состав. В работе вводятся в научный оборот ранее не публиковавшиеся архивные и другие источники.

Ключевые слова и фразы: XVIII в.; Петр I; Я. В. Брюс; артиллерия; инженерный корпус; инженерный полк; штатная структура; крепости.

Бенда Владимир Николаевич, к.и.н., доцент

Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина

bvn.1962@mail.ru

**ОСНОВАНИЕ ПЕТРОМ I РУССКОГО ИНЖЕНЕРНОГО КОРПУСА
В ПЕРВОЙ ЧЕТВЕРТИ XVIII ВЕКА[©]**

Следует отметить, что, несмотря на крупные успехи, достигнутые в области военно-инженерного искусства, во всех западноевропейских армиях, в том числе и во Франции, которая на протяжении XVII в. была одной из сильнейших военных держав континента, *не существовало самостоятельных инженерных войск. Инженерные специалисты и другие инженерные силы и средства* (здесь и далее полужирный курсив автора – В. Б.) находились, как правило, в составе артиллерии, являясь ее составной и подчиненной частью. Более того, даже на протяжении XVIII в., когда в военно-инженерном деле были достигнуты новые успехи и сформировались специальные подразделения и части инженерных войск, сведенные в единый инженерный корпус, они продолжали находиться в подчиненном у артиллерии положении. Исходя из этого можно предположить, что артиллерия в XVIII столетии выступала как универсальный род войск, располагавший всеми техническими силами и средствами, необходимыми для ведения войны на суше.

В рассматриваемый период русская регулярная армия в своем развитии шла тем же общим путем, по которому шли все армии западноевропейских государств. Она также строилась на основе усиления взаимодействия трех родов войск: пехоты, кавалерии и артиллерии и совершенствования их организационно-штатной структуры.

С первых шагов реорганизации артиллерии в начале XVIII в., и на протяжении всей Северной войны, следуя сложившейся традиции, Петр I стремился сосредоточить в руках артиллерийского ведомства все инженерные силы и управление их деятельностью. Еще в мае 1700 г., когда шли интенсивные приготовления к войне со Швецией, Петр I, имея в виду предстоящую осаду Нарвы, в письме к А. Винуису напоминал: «...инженером вели быть при артиллерии» [4, с. 449].

В последующие годы из различных ведомств: Посольского и Адмиралтейского приказов, Военной канцелярии, Походной Санкт-Петербургской канцелярии и других мест, в Приказ артиллерии продолжали направляться отдельные инженерные специалисты. При этом неизменно делалась ссылка на указание Петра, что инженеры, по всяким вопросам управления ими, находятся в подчинении Приказа артиллерии. Так, в 1704 г., при оформлении на русскую службу капитана инженера Ягана Даниила Фон Шолена в Посольском приказе было записано: «...отослать его из Посольского приказа в приказ Артиллерии для того, что инженеры его великого государя службою ведомы в приказе Артиллерии» [1, д. 1, л. 233 об.].