

УДК 130.2:004.738.5  
doi:10.35853/vestnik.gu.2026.14-1.17  
5.7.8.

## Сетевая культура и информационная инфляция

**Лев Борисович Вишня**

АНО ВО «Гуманитарный университет», Екатеринбург, Россия,  
vishnia1972@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0007-7226-2738>

**Аннотация.** Информационный взрыв, произошедший в конце XX века, привел к глобальным сменам парадигм в обществе. В контексте стремительного развития Интернета и сетевой культуры внутри технологической сингулярности проявилось множество новых феноменов, несвойственных более ранней нецифровой традиционной культуре, таких как «аватары», «троллинг», «сеттинг» и «информационная инфляция». Последний связан с необычайным упрощением как доступа к информации, возможности обучения и самообучения, так и поиска нужных контактов. Искусственный интеллект умножает последствия информационной инфляции, делегируя пользователю возможности творческого характера. Как следствие, знания перестали ограничиваться рамками образовательными или территориальными, а творчество перестало быть уделом способностей и таланта. Эти инфляционные процессы обретают с каждым годом все новое звучание. Автор затрагивает актуальные вопросы развития сетевой культуры и последствий информационной инфляции. Производится оценка этих последствий с точки зрения аксиологии. Научная новизна работы заключается в применении синергетического подхода к анализу сетевой культуры и рассмотрению последствий технологической сингулярности для этой версии культуры. Акцент делается не только на достижениях сетевой культуры, но и опасностях, связанных с негативными последствиями информационной инфляции.

**Ключевые слова:** Интернет, сетевая культура, информационный взрыв, информационная инфляция, технологическая сингулярность, блогерская среда

**Для цитирования:** Вишня Л. Б. Сетевая культура и информационная инфляция // Вестник Гуманитарного университета. 2026. Т. 14, № 1. С. 187–199. DOI 10.35853/vestnik.gu.2026.14-1.17.

## The Network Culture and Information Inflation

**Lev B. Vishnya**

Liberal Arts University – University for Humanities, Yekaterinburg, Russia,  
vishnia1972@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0007-7226-2738>

**Abstract.** The information explosion that occurred at the end of the 20th century led to global paradigm shifts in society. In the context of the rapid development of the Internet and network culture, many novel phenomena have emerged within the technological singularity that were unusual for the earlier non-digital traditional culture, such as avatars, trolling, setting, and information inflation. The latter is associated with an extraordinary simplification of both an access to information, learning opportunities and self-study, as well as an extraordinary simplification of finding the right contacts. Artificial intelligence multiplies the effects of information inflation by delegating creative opportunities to the user. As a result, knowledge has ceased to be limited by education or state borders, and creativity has ceased to be the domain of abilities and talent. These inflationary processes are gaining a new meaning every year. The author touches upon topical is-

sues of the development of network culture and the consequences of information inflation. An assessment of these consequences is made from the point of view of axiology. The scientific novelty of the work lies in the application of a synergetic approach to the analysis of network culture and the consideration of the consequences of technological singularity for this version of culture. The issue focuses not only on the achievements of network culture, but also on the dangers associated with the negative consequences of information inflation.

**Keywords:** Internet, network culture, information explosion, information inflation, technological singularity, blogger environment

**For citation:** Vishnya LB. The Network Culture and Information Inflation. *Vestnik Gumanitarnogo universiteta = Bulletin of Liberal Arts University. 2026;14(1):187-199. (In Russ.). DOI:10.35853/vestnik.gu.2026.14-1.17.*

### **Введение**

В контексте такого слабоизученного феномена, как информационная инфляция, можно вспомнить рассказ Хорхе Луиса Борхеса «Вавилонская библиотека». Она состояла из 25 в степени 1 312 000 томов, причем подавляющее число книг были по сути бессмысленным набором букв. Размеры такой «библиотеки» превосходили видимую часть Вселенной в миллиарды миллиардов раз. Однако этот объем мог бы существенно сократиться, если бы эту библиотеку перевести в цифровой вид – некое «облако» данных. Именно к такому варианту «накопления знаний» и стремится сейчас Интернет, демонстрируя бесконечное расширение объемов информации с одновременным и прямопропорциональным падением общего уровня качества этого объема. И этот процесс носит перманентный и неконтролируемый характер.

Сути понятия «информационная инфляция», истокам возникновения этого особого социотехнологического феномена и вопросам его изучения посвящено данное исследование.

Информационная инфляция как явление связана с условиями возникновения Интернета как универсального обменника данными в студенческой среде. Стремительное развитие Интернета привело к тому, что с 2000 года мировая сеть фактически стала полномасштабной заменой всем классическим инструментам получения знаний, связи и коммуникации и даже торговли. Основной причиной формирования информационной инфляции стала возможность быстрого нахождения нужной информации, минуя ресурсы библиотек или другие традиционные источники знаний. В данный момент происходит активное замещение истинных знаний их симулякрами, а истинных способностей – работой искусственного интеллекта нейросети, происходит исключительно в массовом масштабе, поскольку активным потребителем информационных интернет-поток является массовый человек.

### **История возникновения сетевой культуры**

Прежде всего стоит обратить внимание на историческую скорость распространения Интернета как средства общения, работы, торговли и образования. Данные из отчета Digital-2025 интернет-портала DataReportal и демографические данные Организации Объединенных Наций показывают рост числа пользователей Интернета в мире с 1990-го по 2025 год (табл. 1).

Старт феномена онлайн-культуры зарубежные исследователи связывают с началом функционирования в 1983 году студенческой сети Usenet, которая какое-то время конкурировала с ARPANET, а после влилась в формирующийся Интернет через совмещение с NSFNet.

**Таблица 1. Число пользователей Интернета в мире с 1990-го по 2025 год<sup>1</sup>**  
**Table 1. The Number of Internet Users Worldwide, 1990–2025**

Год	Кол-во пользователей Интернета, млрд чел.	Доля населения планеты, пользующегося Интернетом, %
1990	0,0026	0,05
1995	0,0392	0,7
2000	0,361	6
2005	1,0	15
2010	1,9	27
2015	3,0	40
2020	4,5	57
2025	5,6	68

NSFNet была создана национальным фондом науки США в 1984 году и базировалась на платформах пяти крупнейших вузов страны: Принстонский университет, Суперкомпьютерный центр Сан-Диего (SDSC), Иллинойский университет, Центр теории Корнеллского университета в Итаке и Питтсбургский суперкомпьютерный центр (PSC). В работе Эндрю Таненбаума «Компьютерные сети» [Таненбаум, Фимстер, Уэзеролл 2023] говорится, что основанная в 1984 году глобальная компьютерная сеть NSFNet была составлена из более мелких ЛКС, включая известные тогда CSNET, Usenet и Bitnet. За 1990 год к NSFNet подключились десятки тысяч компьютеров в системе образования США, а скоро за NSFNet стало закрепляться звание «Интернет» (Internet).

Стремительное и кратное увеличение числа пользователей потребовало не только улучшения функционала, но и создания баз данных информации, которыми стали облака данных (Cloud и Cloud Computing). Именно эти облака и явились причиной развития информационной инфляции.

Идея облачных вычислений зародилась еще в 1960-х годах. Исследователь искусственного интеллекта Джон Маккарти предположил, что некоторые вычисления и сформированные на их основе базы данных могут быть организованы как общественная услуга [McCarthy 1959]. Однако актуальное развитие тематики «облаков» началось, вследствие виртуализации, только в конце 1990-х и начале 2000-х годов и увеличило эффективность использования ресурсов. Появление «облаков» сломало представление о детерминации информации в рамках «Галактики Гутенберга» (см.: [Маклюэн 2022]), поскольку они давали возможность хранить любую информацию, независимо от ее уровня, культурной значимости или содержания. Началось неуправляемое инфляционное разбухание объемов информации в Интернете, которое попутно привело к образованию двух противоположных тенденций:

- 1) рационалистической тяге к свободе информации, базирующейся на принципах права выбора человека;
- 2) иррациональной тяге к установлению контроля за любой информацией и ее выбором, наведению внешних условий получения этой информации и модераторскому воздействию на нее (см.: [Уэбстер 2004]).

В итоге борьбы этих двух устремлений произошла некоторая стабилизация информации, однако перманентное накопление в облаках бесконечного объема данных начало трансформировать оцифрованную информацию в подобие «Вавилонской библиотеки». И этот процесс, формально ограниченный только факторами технологического характера, вероятно, будет впоследствии только набирать силу. С 1990-х годов появление коммерческих интернет-провайдеров, развитие модемов, ускоривших трафик, сделало возможным подключение через телефонные линии, веб-браузеры, такие как Mosaic и позже Netscape Navigator, что упростило пользование Интернетом. Знания обрели доступность для массового пользователя.

<sup>1</sup> Составлено автором по: [Кемп 2025].

Примерно с 2000 года широкополосные подключения по витой паре сделали Интернет быстрее и проще, появились социальные сети, онлайн-магазины и мультимедийные платформы. С 2005 года появление искусственного интеллекта в виде нейросети открыло возможности быстро производить творческий продукт механическими усилиями, используя Интернет, появились искусственные рисунки, фотографии, литературные произведения и даже видеофильмы, сгенерированные нейросетью. Одновременно, переход на стандарт 3G резко увеличил трафик сети и потребовал создания больших хранилищ данных. В 2006 году Amazon первым предложил общедоступный облачный сервис (S3) для хранения данных. А в 2011 году Национальный институт стандартов и технологий (NIST) конкретизировал само понятие «облака». Согласно обновленному определению, облачные вычисления – это модель, которая обеспечивает повсеместный удобный сетевой доступ к общему перечню настраиваемых сетевых ресурсов, т. е. серверов, систем хранения данных, сетей и т. д. (см.: [Таненбаум, Фимстер, Уэзеролл 2023]).

В настоящее время Всемирная сеть продолжает эволюционировать, появляются новые технологии, такие как Интернет вещей (IoT), искусственный интеллект (AI), блокчейн и др., которые вносят изменения в облик и функциональность глобальной паутины. В итоге сайты и блогеры постепенно начали становиться источниками знаний, не имея на то формальных полномочий от традиционной культуры.

Вследствие такого социально-технологического развития и появляется особая сетевая культура, которая, по нашему мнению, не антипод традиционной, а скорее всего «облик, или аватар современной общечеловеческой культуры, прошедший трансформацию через общение и развитие в Интернете» (см.: [Вишня 2025, с. 126]).

При внешней схожести с традиционной культурой сетевая имеет множество ключевых отличий. Вот главные из них:

1. Традиционная культура связана с редакторским отбором, сетевая – с естественным.

2. Традиционная культура формируется культурной элитой общества, сетевая, напротив, – непрофессиональными авторами, или «человеком массы».

3. Традиционную культуру можно развивать, и ею можно управлять сверху, используя государственные ресурсы и общественные институты, в то время как сетевая культура управляется сама собой, через блогерское сообщество. Если в традиционной культуре создателями ценностей являются ее профессиональные представители (писатели, художники, режиссеры...), то в сетевой такими производителями является скорее условный «зрительный зал», который и генерирует новые культурные конструкты. Стоит заметить, что даже на уровне блогеров, считающихся «элитой» интернет-сообщества, торжествует именно массовый человек, основные характеристики которого описаны еще Х. Ортегой-и-Гассетом [Ортега-и-Гассет 1991].

При этом, если на начальном временном этапе при относительно низкой доступности Интернет создавал подобия аутентичных субкультур, например социальных групп геймеров, хакеров или ФИДО-нет, то по мере все большего проникновения и охвата аудитории сетевая культура обрела именно массовый, а не локальный или камерный, контркультурный характер, а все ранее проявившиеся субкультуры благополучно растворились в этом неконтролируемом потоке. В итоге главным «архитектором» сетевой культуры становится исключительно массовый человек (блогер).

Блоги необычайно упрощают процесс приобретения знаний, но в то же время, ввиду отсутствия какой-либо регламентированности их деятельности, очень часто дают вместо истинных знаний их симулякры, производя подмену подлинной информации имитациями. При этом более сложное получение знаний посредством учебников, книг и статей, требующее интенсивного труда и работы над собой, часто становится непривлекательным для массового человека ввиду легкодоступности и эмоциональной окрашенности блогерской информации. Подспудно и незаметно блоги превращаются в истинных повелителей информации, отодвигая в сторону даже государственные или

частные СМИ. Ситуация доступности информации, которая сложилась в Интернете, подключение к браузерам искусственного интеллекта нейросети еще более ускоряет развитие информационных симулякров. Основное свойство любого симулякра в том, что с определенного момента он начинает рассматриваться в массовом сознании как истина, а не ее подобие (см.: [Бодрийяр 2015]).

В то же время, по Бодрийяру, гиперреальность – это состояние, когда модели, медиа, знаки формируют восприятие мира сильнее, чем непосредственный опыт. В гиперреальности Интернета нет различия между правдой и вымыслом: образы не иллюстрируют реальность, а конструируют ее заново. Таким образом, симуляция приводит к созданию гиперреальности на основе гипертекста, где человек оказывается оторван от реального мира, будучи погруженным в условия искусственной подмены [Бодрийяр 2015], а процесс развития человечества приводит к всеохватывающему замещению: общество имитирует реальность, социальное исчезает и вперед выступает анонимность масс. Вместе с этим процессом утрачивается и спрос на смысл, падает само производство смыслов, поскольку массы уходят в область частной жизни и не являются носителем автономного сознания.

### **Методологические основания изучения сетевой культуры**

Глобальной проблемой изучения сетевой культуры является то, что она находится в состоянии технологической сингулярности, поэтому необычайно сложно имеющимся философско-культурологическим инструментарием определить ее конечный облик, свойства и, самое главное, последствия для культуры в целом. Скрытой проблемой сетевой культуры является ее корреляционная взаимосвязь с процессом техногенного расширения инструментария Интернета. В итоге любая попытка понять сетевую культуру будет актуальна только до момента появления очередного нового функционала, технологически встроенного в браузер.

Каким образом тогда можно проанализировать сетевую культуру и оставляемый ею аттрактивный феномен? Попробуем предложить для этого синергетический подход И. Р. Пригожина и контекстуальный квантовый реализм И. Е. Прися.

Синергетический подход И. Пригожина предполагает рассмотрение явления как диссипативной системы. Диссипативная система имеет следующие принципиальные характеристики [Пригожин, Стенгерс 1986]:

1) система должна быть достаточно сложной – состоять из большого количества взаимодействующих между собой элементов и обладать высокой амплитудой флуктуаций;

2) система должна быть открытой – свободно обмениваться энергией, веществом и информацией с внешней средой;

3) система должна быть неравновесной – находиться далеко от точки термодинамического равновесия с окружающей средой. В точке равновесия система обладает максимальной энтропией и не способна к самоорганизации;

4) система должна обладать собственными характеристиками пространства и времени.

В нашем случае такой системой становится сетевая культура, представляющая собой гибрид интернет-технологий (платформы, геолокационные сервисы, искусственный интеллект, облачные вычисления и т. д.) и социальности в ее разнообразных формах (социальные сети, литературные сайты, площадки продаж, виртуальные галереи, фильмотеки и сайты с видеозаписями, блогерские колонки и многое другое). Сетевая культура как диссипативная самоорганизующаяся система проявляет себя через флуктуации и бифуркационные трансформации. В работе И. Пригожина, И. Стенгерс «Порядок из хаоса. Новый диалог человека с природой» указывается, что «в сильно неравновесных условиях процессы самоорганизации соответствуют тонкому взаимодействию между случайностью и необходимостью, флуктуациями и детерминистическими законами» [Пригожин, Стенгерс 1986, с. 235]. Если допустить, что Интернет –

это некая условная виртуальная мини-вселенная, то для определения направления развития сетевой культуры следует выделить следующие условные точки: точка Альфа, точка Омега и точки бифуркации.

Пригожин пишет, что «самоорганизация, или упорядочение, может про-исходить и действительно происходит не так, как учат классическая физика и статистическая физика Больцмана» [Пригожин, Стенгерс 1986, с. 19]. И действительно, как будет показано дальше, чисто количественные аспекты информации не определяют в сетевой культуре ее конечную форму, а скорее дают представление об уровне энтропии данного сегмента Интернета. И тут мы подходим к определению ключевых точек сетевой культуры. С модуля сетевой культуры, который в свое время сформировался внутри студенческой сети Usenet, началось неуправляемое расширение Интернета. Эту точку можно определить как точку Альфа, в терминологии Евгения Белякова, описанной в книге «Долгая заря Ноосферы». Эта же точка условно становится началом синергии виртуальной реальности Интернета и обусловленной ею сетевой культуры.

Пьером Тейяром де Шарденом в работе «Феномен человека» для обозначения состояния наивысшей сложности и наивысшего развития сознания было дано определение точки Омега (см.: [Тейяр де Шарден 1987]), которой, в соответствии с методологическим значением данного термина, становится некий условный предел расширения сетевой культуры.

Сетевая культура имеет собственное внутреннее время. Особенность этого времени связана с социотехнологической гибридной природой сетевой культуры. «Внутреннее время – это время свободных решений, система может самостоятельно выбирать, ориентируясь не только на предварительные собственные шаги, но и на влияние случайных факторов, внешних или внутренних, поэтому будущее для таких систем открыто. Но, открыто – не значит ничем не детерминировано, в отношении открытых неравновесных систем существенна не “свобода от”, а “свобода для”. Для такого рода диссипативных объектов важным является понятие аттрактора» (см.: [Погорельская. Четвертое измерение ... 2025, с. 65]). Аттрактор определяет направление «влечения» системы, это некое притягивающее множество, задающее системный рост.

Глобальную точку бифуркации сетевой культуры можно определить как некий условный *аттрактор* внутри нее: когда эмоциональная привлекательность сетевой культуры достигает своего максимума относительно старой, традиционной культуры и возникает момент *максимального притяжения общественного сознания*. В данный момент сетевая культура подходит к данной точке, и после может *начаться перелом в восприятии реальности как таковой*. Ввиду необычайно высокого уровня флуктуаций в сетевой культуре, можно заметить также множественные мелкие точки бифуркации, связанные с отдельными аттракторами (сетевыми платформами, которые вызывают неравномерное по времени притяжение к себе). В этом плане аттрактивное притяжение к тем или иным платформам в Интернете может быть связано со множеством факторов, например: новизной платформы, эффективностью и стабильностью ее хостинга, управляемостью платформы и ее защищенностью от негативных флуктуационных аспектов (модерация). Естественно и абсолютно точно, что в Интернете выживают только открытые системы. Глобальный пример – взлет и падение сети ARPANET (от англ. Advanced Research Projects Agency Network). Ее монументальный крах в конце 80-х годов прошлого века доказывает, что она элементарно не выдержала конкуренции с малыми студенческими сетями (типа ФИДО или Usenet), имевшими более открытую архитектуру (см.: [Уэбстер 2004]). Неравновесность сетевой культуры связана не только с ее неконтролируемым расширением, но еще и с дуалистической природой информации в ней, ведущей, с одной стороны, к энтропии, а с другой – к негэнтропии.

По мнению И. Е. Прися, «...к основным концептам, переносимым из квантовой механики в социальные науки, относятся “суперпозиция состояний”, “неопределенность”, “дополнительность”, “спутывание состояний”, “неразделимость”, “квантовая корреляция” и т. д.» [Прись 2025, с. 8]. В контексте сетевой культуры необходимо од-

новременное осознание трансформационных факторов, связанных с технологической составляющей сетевой культуры и ее социальным/человеческим наполнением.

Таковыми факторами являются:

- 1) фактор перманентной трансформации сетевой культуры, сформировавший ее особую историю и связанный со спецификой технологических процессов;
- 2) фактор синергической сущности сетевой культуры;
- 3) фактор искусственного интеллекта как одного из главных творцов сетевой культуры, феномена, никогда ранее не существовавшего и родившегося практически одновременно с Интернетом.

Эти три фактора оспаривают прежние подходы к изучению сетевой культуры, в то время как концепция контекстуального квантового реализма, выходящего за рамки трансцендентализма и феноменологии, предложенная И. Е. Присем, дает новые возможности для изучения сетевой культуры [Прись 2023].

В ситуации, когда культурное поле генерируется не некой творческой элитой, а условно «массой, сидящей в зрительном зале», понятие «эволюция системы» разумно заменить на «генезис», как определяющее именно массовый источник трансформации и формирования сетевой культуры. Постоянная взаимосвязь контекста и реальности, пространства и времени генерирует перманентное сингулярное расширение сетевой культуры и Интернета как такового. Таким образом, позицию любого исследователя сетевой культуры внутри этой схемы можно определить как подобие суперпозиции по отношению к ней, а перманентную корреляцию аксиологических изменений как неопределенность ее состояний внутри сингулярного инфляционного расширения.

Если исходить из понимания информации как того, что может быть обработано машиной, то, в контексте развития сетевой культуры, можно обнаружить следующее:

- 1) конвергенцию цифровой техники, телекоммуникационных технологий и средств связи, в результате которой и появилась возможность создания глобальной сети коммуникаций на основе гипермультимедийных систем документооборота (см.: [Бастрон, Желудева 2016]);

- 2) стремительное развитие дифференцированных от традиционной культуры и аутентичных сетевой культуре элементов, таких как сленг, социальные сети, сетевой этикет (*netiquette*), мемы (*meme*), блогерское сообщество, сетевая литература и др.;

- 3) высокую сингулярность и неконтролируемую дилатацию сетевого сообщества по отношению к тем же традиционным СМИ.

Свойства сетевой культуры будут перманентно меняться, пока будет происходить инфляционное расширение, а полное понимание сетевой культуры может прийти, лишь когда этот процесс стабилизируется и утратит экспоненциальный характер. Хотя, учитывая сингулярную природу сетевой культуры, можно предположить, что стабилизация не произойдет, а будут возникать принципиально новые культурные формы, о характере и онтологии которых можно только догадываться.

### **Особенности информационной инфляции**

В своей работе «Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине» Норберт Винер доказывает, что любая конвертированная информация может быть «мерой порядка». Как следствие, чем больше информации, тем система более упорядочена, менее энтропийна и более негэнтропийна: «Величина, которую мы здесь определяем как количество информации, противоположна по знаку величине, которую в аналогичных ситуациях обычно определяют как энтропию» [Винер 1983, с. 118].

В то же время Шеннон в книге «Работы по теории информации и кибернетике» указывает, что информация – это «мера удивления», и чем более удивительно событие, тем больше оно содержит в себе информации (см.: [Шеннон 1963]). Удивительное событие – событие редкое. Уникальное. Именно такое событие, по мысли Шеннона, более информативно, т. е. информация имеет качественную характеристику, а не количественную, как у Винера. Но дело в том, что качественный аспект информации (как меры удивле-

ния) также не обладает сам по себе статусом достоверности. Бодрийяр предупреждал, что симулякры грандиозны, они производят впечатление именно своей уникальностью, но за фасадом яркой формы симулякра не находится подлинный смысл.

Если рассматривать информационное состояние Интернета, то в нем парадоксальным образом возможны обе конструкции, а именно движение от менее вероятного к более вероятному, по формуле Больцмана и законам Мура, и в то же время нарастание объема непроверенной информации, увеличивающей хаос, но при этом получающей статус «достоверной» (см.: [Хуэй 2020]). Можно ли тогда определить степень энтропии Интернета по количественному аспекту информации? Пригожин пишет, что «понятие энтропии для того и было введено, чтобы отличать обратимые процессы от необратимых» [Пригожин, Стенгерс 1986, с. 53]. В этом плане можно ли считать информационные данные в Интернете необратимыми? Глобальная проблема тут заключается в том, что Интернет создает, помимо большого объема качественной и проверенной информации, не меньший по объему вал фальшивой или мнимой информации симулякров. При этом, если для чисто аппаратных кибернетических элементов, поддерживающих в Интернете развитие объемов информации, происходит сокращение энтропии, то для пользовательского сегмента Интернета, напротив, идет разбухание симулякров знаний и формирование «Вавилонской библиотеки», где любое знание может оказаться одновременно незнанием. В целом накопление объемов информации носит скорее необратимый характер, поскольку удалить из Интернета колоссальные объемы мнимой информации не представляется возможным никакими техническими средствами.

Таким образом, на уровне аппаратных средств мы имеем развитие негэнтропии, а вот на уровне уже пользовательского сегмента – уход в энтропию и необратимый хаос. Но, в любом случае, и тот и другой процессы взаимосвязаны и находятся в области технологической сингулярности.

В контексте технологического взрыва и формирования нового облика будущего человечества термин технологическая сингулярность был впервые использован Иоганном фон Нейманом, который позаимствовал его у математиков и астрофизиков из глобального контекста проявившейся тогда теории большого взрыва [Нейман 1964]. Общее понимание процесса сингулярности сложилось на следующих императивах:

1) технологическая сингулярность коррелируется с информационной сингулярностью, а развитие экспоненты происходит в близких время-пространственных и культурообразующих координатах;

2) по мере развития технологической и информационной сингулярности будет происходить смена функциональных потребностей человечества, что отразится на изменении ценностных оснований человеческого бытия и картины мира в целом;

3) когнитивные процессы, связанные с технологической и информационной сингулярностью, будут трансформироваться в постепенную девальвацию качества знаний, замену эмпирического опыта человечества накоплением симулякров, выводящих к гиперреальности и гипертексту.

Вариант технологической и информационной сингулярности можно связать и с открытием Сола Перлмуттера, Брайана Шмидта и Адама Райса, сделанным в 1998 году относительно перспектив развития Вселенной. В их представлении Вселенная расширяется со все увеличивающейся скоростью, причем нет никакого центра для этого расширения (см.: [Перлмуттер, Кэмпбелл, Маккун 2024]). Вселенная расширяется из всех точек сразу. Именно так примерно происходит и информационное расширение Интернета. В этом контексте «точками старта», узлами сингулярности, становятся отдельные сайты, от которых идет бесконечное расширение информационного потока в непредсказуемом симуляционном контексте, создавая объемы бесконечной «Вавилонской библиотеки». Пользователем этой самой «библиотеки» всегда остается человек.

Иной вариант описан в футуристической работе Рэймонда Курцвейла «The singularity is near» [Kurzweil 2024], где предсказывается «второй этап технологической сингулярности» в 2045 году, а именно формирование суперинтеллекта, превосходяще-

го совокупный интеллект человечества, наступление эпохи машин и дальнейшая экспансия этой сингулярности на видимую часть Вселенной. Феномен информационного взрыва, *information explosion*, впервые зафиксирован в англоязычной научной печати в 1961 году, а подробно описан в книге Станислава Лема «Сумма технологии». Там же Лем дал характеристику вызываемой им инфляции культуры в целом. Информационный взрыв, накрывший почти все сферы существования человечества, породил множество как положительных, так и отрицательных явлений [Лем 1968].

Можно предположить, что технологическая и информационная сингулярности характеризуются экспоненциальным ускорением на начальном этапе, но впоследствии перейдут в фазу насыщения, т. е. возможен выход на плато и конечное затухание процесса информационной инфляции.

Насколько верны такие прогнозы, покажет время, а в данный момент интересно остановиться на когнитивных процессах, связанных непосредственно с информационным взрывом и его последствием – информационной инфляцией. *Информационной инфляцией можно считать неуправляемое расширение информационного пространства, приводящее к девальвации знаний как таковых и устраняющее границы между сферами знаний и их пользователями.* Пользователем может быть не только человек, но и техническая система: мы считаем важным источником процесса информационной инфляции конвергенцию человека и машины. «Техническая плоская онтология четко указывает, что вещи активны, организуют процессы и оказывают влияние в мире на равных с любым сознательным существом или общностью людей. И нелюди, и люди – акторы. Основное свойство актора – способность оказывать влияние» [Погорельская. Онтологические аспекты ... 2025, с. 18]. В виртуальном пространстве Интернета люди взаимодействуют с разнообразными акторами сугубо технического происхождения, но «следы» этого взаимодействия уравнивают природы участников диалога/отношений, оставляя в пространстве сети единый цифровой трек.

Кроме того, площадки, стремясь увеличить объем контента, стимулируют его активное создание своими пользователями. В результате люди наполняют информационное пространство пустым, иногда забавным, иногда нелепым, глупым, псевдополезным, а порой и вовсе вредным суррогатом. В упрощенном виде информационная инфляция представляет собой явление, при котором происходит взрывоподобный рост объема электронных данных, при этом их ценность с такой же высокой скоростью девальвируется.

В сетевой культуре информационная инфляция – это неудержимый процесс, связанный с аспектом технологической сингулярности Интернета, ведущий к перманентной девальвации знаний. Наряду с признанными академическим сообществом знаниями, возникают «знания», идущие от виртуальных экспертов (блогеров), также претендующие на истину. При этом часто происходит ситуация, когда массовый пользователь Интернета больше доверяет именно псевдоэкспертам, нежели подлинным свидетельствам или реальным ученым.

Прежде всего, в условиях информационной инфляции мозг рядового индивидуума (пользователя социальных сетей) с целью экономии ресурсов и времени прекращает процесс критического восприятия и начинает усваивать информацию как есть, принимая ее на веру. Это искажает понимание и смещает ценностные ориентиры.

Области, которые наиболее уязвимы для информационной инфляции, – это прежде всего гуманитарное знание (экономика, история, политология, искусствоведение, философия и другие). Точные науки, например механика, сопромат или математика, пока информационной инфляции не подвержены ввиду их сложности и необходимости вести анализ, требующий глубокого образования и специфического интеллекта. Иммануил Кант говорил, что в любой науке ровно столько знаний, сколько в ней математики [Кант 1999]. Так вот информационная инфляция поражает чаще всего именно те области, которые находятся за пределами математического анализа. Стоит отметить, что наиболее ей подвержены история и искусствоведение.

Однако нельзя не сказать, что благодаря специфике информационной инфляции человек может стать «специалистом», даже не имея базового образования в какой-либо области, за счет машинного перевода иностранных статей или просто за счет беззастенчивого использования чужих источников, пренебрегая необходимостью на них ссылаться. Говоря простыми словами, информационная инфляция есть инклюзия знаний из разных областей, возможная за счет бесконтрольного воровства чужих знаний и умелого ими манипулирования.

Информационная инфляция имеет своим результатом не только эмоциональное удовлетворение, но и монетарный доход. Очень многие блогеры весьма богатые люди, построившие свои карьеры не благодаря собственным знаниям, а воспользовавшись знаниями других. Причем контролировать этот процесс, предотвращая тем самым информационную инфляцию, пока не удастся.

Возникает естественный вопрос, почему люди доверяют личностям, использующим возможности информационной инфляции в своих целях и даже не имеющим специального образования. Ответ связан с феноменом человека-массы, являющегося как основным потребителем, так и основным творцом сетевой культуры: массовый человек влеком/ведом бессознательными желаниями, имеющими тенденцию к росту. «Человек – бесконечный ресурс желания» [Делёз, Гваттари 2007]. Человек-масса, прежде всего, существо желающее, а не мыслящее: Интернет полностью построен на факторе доверия. В сетевом сообществе человек может быть признан талантливым автором, даже не имея никакого специального образования в определенной сфере (экономике, политике или истории). Его статьи, если они написаны эмоционально ярко, обеспечат ему авторитет в условиях информационной инфляции. Самое любопытное, что такой безусловно мнимый авторитет в конечном итоге может перебить авторитет реального исследователя. Скажем, если блогерскому «эксперту» возразит реальный специалист, конечным судьей в виртуальном поединке мнений будет выступать именно аудитория данного «эксперта», а не другие специалисты.

Также важно уточнить, что сетевая культура живет только текущими, настоящими событиями, в ходе которых и происходит инклюзия смысла через гипертекст. Именно гипертекстовость и возможность идти по ссылкам поисковиков, а также быстрое использование трансляторов и нейросети обеспечивают максимально благоприятные условия для развития информационной инфляции.

Информационной инфляции подверглась и сфера образования. Нейросеть легко сгенерирует любой ответ за несколько секунд, причем языковые границы для нее не имеют значения. Она может даже переформулировать статью научным языком, не говоря уже о перманентной легкодоступности любой информации на тематических сайтах. Таким образом, с каждым годом получать «знания без знаний» становится проще, а сами знания выглядят все более правдиво и глубже. В этом плане гипертекст через работу онлайн-браузера может стать для некомпетентных людей универсальной отмычкой для любой ранее информационно недоступной сферы, и, к примеру, десятилетний школьник сможет стать симулякром профессора, выступать в качестве «эксперта», делать серьезные прогнозы, давать советы и даже разрабатывать проекты, используя не свои знания, а возможности и онлайн-инструменты информационной инфляции. Стоит заметить, что нейросеть всегда формирует свой ответ через глобальный сканирующий запрос, и в ходе этого запроса она производит трансляцию не переведенной ранее научной литературы, которую дает пользователю в виде цитат или даже рецитируемым текстом. Воистину для нейросети не существует скрытых знаний, и она может легко создать симулякр с помощью онлайн-переводчика. Разоблачать подобные мнимые статьи, созданные нейросетью, с каждым годом становится все сложнее, поскольку тенденция общего развития Интернета как раз ведет к перманентному улучшению его алгоритмов и общих целевых возможностей.

При этом некоторые виды симулякров, указанные в свое время Бодрийяром, сетевая культура как раз успешно преодолела. Например, если ранее, когда человек по-

лучал новости из официальных СМИ, у него не было возможности их проверить или перепроверить, то теперь на тематических сайтах, где любая новость привязывается к видео- или фотодоказательствам чего-либо, легко можно получить подтверждение или опровержение официальных сообщений. Как следствие, люди уже не доверяют «телевизору», а для оценки любого значимого события обращаются к сети Интернет. Да, жители многоквартирных домов больше не ждут сообщений и объявлений от управляющей компании, а в случае коммунальных проблем обращаются за информацией к тематическим социальным сетям. СМИ утратили не только право на истину, но даже право на симуляцию истины и создание ее симулякров.

### **Физические и социальные последствия воздействия информационной инфляции**

Информационная инфляция – это удивительный феномен не только в контексте становления сетевой культуры. Помимо всего прочего, она имеет также психологические и социальные аспекты:

- 1) утрата первообладания знаниями для высших учебных заведений, специалистов и экспертов;
- 2) замещение качественных знаний искаженными;
- 3) возникновение феномена массовых симулякров знаний и творческих способностей человека;
- 4) психологические последствия индивидуального, деструктивного или невротического характера.

В контексте последних необходимо указать:

- 1) перенапряжение нервной системы, избыточное возбуждение мозга и нарушение сна в результате использования гаджетов;
- 2) стресс от цифровых устройств, который возникает из-за длительного пребывания в Интернете и частого использования гаджетов и необходимости обрабатывать большое количество данных;
- 3) стресс от количества информации, который возникает, когда человек сталкивается с переизбытком данных, испытывает сложности с обработкой сведений и принятием решений, чувствует себя перегруженным;
- 4) цифровая зависимость или невозможность самостоятельно принимать решения без возможности выйти в Интернет за консультацией;
- 5) чувство неполноценности, поскольку картинки идеальной жизни в соцсетях заставляют сравнивать себя с другими.

Стоит также отметить, что информационные технологии могут негативно влиять на мышление личности, при этом следствием высоких информационных перегрузок может стать измененное состояние сознания, а также различные эмоциональные нарушения и расстройства сна. Некоторые исследования, подтверждающие негативное влияние информационной инфляции на психическое здоровье, рекомендуют следующее:

1. Установить границы. Можно определить для себя оптимальное время использования цифровых устройств и придерживаться этого лимита.
2. Выделить время для отдыха. Рекомендуется выделять время для отдыха от экранов, чтобы снизить негативное влияние информационной инфляции на психическое здоровье.
3. Использовать средства контентной фильтрации. Такие системы анализируют сайты, к которым обращаются пользователи, и в режиме реального времени проверяют, нет ли на них информации, причиняющей вред.

В любом случае, пока у человека будет тяга к легкодоступному контенту и к симулякрам знаний, вряд ли найдутся способы полностью предотвратить медицинские последствия воздействия информационной инфляции на психику человека. Более того, в процессе развития Интернета и сетевой культуры эти последствия будут усиливаться.

### **Заключение**

Сетевая культура обрела свое движение именно с созданием Интернета, а информационная инфляция является побочным продуктом ее технологической сингулярности, одним из явлений, вызванных ее возникновением и ростом. Информационную инфляцию невозможно предотвратить или даже ослабить. Она может остановиться как процесс, только когда завершится формирование сетевой культуры и глобального «облака данных». С этого момента пойдут обратные процессы – глобальная проверка качества знаний и глобальная привязка знаний к пользовательской среде, через удаление мнимых знаний и мнимой информации. Но некоторые меры для снижения (полностью предотвратить невозможно) воздействия информационной инфляции видятся пока так:

1. Усиливать фокус на качестве контента. В условиях большого количества материалов создатели могут сконцентрироваться на количестве в ущерб качеству.

2. Оказывать пользователю помощь в поиске релевантной информации и одновременно совершать модераторский контроль за качеством материалов. Важно, чтобы пользователи могли отличать надежные источники от неточных или манипулятивных.

3. Проводить разработку новых моделей финансирования контента. Например, можно использовать бизнес-модель с несколькими источниками дохода: реклама, подписки, партнерские ссылки, специальные маркетинговые пакеты и другие.

4. Организовывать долгосрочное планирование контента. Важно развивать бренд-платформу и айдентику, проводить комплексную сквозную аналитику всех каналов продвижения.

Но в действительности никаких реальных защитных инструментов от воздействия информационной инфляции сейчас не существует. Кроме того, и ввиду специфичности структуры Интернета, а также буквальная корреляционная привязка гуманитарного развития сетевой культуры к технологическому развитию интернет-платформ. Стабилизация возможна, но не на текущий момент, а лишь когда наступит общее насыщение и техническое исчерпание Интернета, а также произойдет стабилизация самой формы сетевой культуры.

### **Список источников**

- Бастрон А. А., Желудева Е. В. Медиаконвергенция в СМИ: проблемы и перспективы их решения в журналистском // Вестник РГГУ. Серия : Документоведение и архивоведение. Информатика. Защита информации и информационная безопасность. 2016. № 4 (6). С. 133–142. EDN XXAOJF.
- Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / [пер. с фр. А. Качалова]. М. : Постум, 2015. 240 с. (Серия «Технология свободы»).
- Винер Н. Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине : пер. с англ. / [под ред. и с предисл. Г. Н. Поварова]. 2-е изд. М. : Наука, 1983. 343 с.
- Вишня Л. Б. Сетевая культура: новое поле становящихся смыслов // Вестник Гуманитарного университета. 2025. Т. 13, № 1. С. 123–135. DOI 10.35853/vestnik.gu.2025.13-1.11.
- Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / пер. с фр. Д. Кралечкина. Екатеринбург : У-Фактория, 2007. 672 с.
- Кант И. Метафизические начала естествознания : пер. с нем. / под общ. ред. В. Ф. Асмуса и др. М. : Мысль, 1999. 1710 с.
- Лем С. Сумма технологии = Summa Technologiae / пер. с польского А. Г. Громовой, Д. И. Иорданского, Р. И. Нудельмана и др. ; вступ. ст. акад. В. В. Парина ; ред. и послесл. Б. В. Бирюкова и Ф. В. Широкова. М. : Мир, 1968. 608 с.
- Маклюэн М. Галактика Гутенберга: становление человека печатающего / пер. И. О. Тюриной. М. : Академический проект, 2022. 443 с.
- Нейман И. Математические основы квантовой механики / пер. с нем. М. К. Поливанова и Б. М. Степанова ; под ред. акад. Н. Н. Боголюбова. М. : Наука, 1964. 367 с.

- Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Ортега-и-Гассет Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве : сборник : пер. с исп. М. : Радуга, 1991. С. 40–228.
- Перлмуттер С., Кэмпбелл Дж., Маккун Р. Мышление третьего тысячелетия. Поиск смысла в мире бессмыслицы / пер. А. Л. Котовой. М. : АСТ, 2024. 384 с. (Серия «Власть и успех»).
- Погорельская Е. Ю. Онтологические аспекты техники // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2025. № 84. С. 13–22. DOI 10.17223/1998863X/84/2. EDN ZQUSVH.
- Погорельская Е. Ю. Четвертое измерение времени технической реальности: вариации // Социум и власть. 2025. Т. 22, № 2. С. 56–71. EDN XSAMXT.
- Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой / пер. с англ. Ю. А. Данилова ; общ. ред. и послесл. В. И. Аршинова, Ю. Л. Климонтовича и Ю. В. Сачкова. М. : Прогресс, 1986. 431 с.
- Прись И. Е. Контекстуальный квантовый реализм и другие интерпретации квантовой механики. М. : Ленанд, 2023. 304 с. (Серия «Relata Refero»).
- Прись И. Е. О квантовой онтологии в социально-политических науках // Вопросы философии. 2025. № 3. С. 5–13. DOI 10.21146/0042-8744-2025-3-5-13.
- Таненбаум Э. С., Фимстер Н., Узеролл Д. Компьютерные сети. 6-е изд. / пер. с англ. А. Гребенькова. СПб. : Питер, 2023. 992 с. (Серия «Классика computer science»).
- Тейяр де Шарден П. Феномен человека / пер. с фр. Н. А. Садовского ; предисл. и коммент. Б. А. Старостина. М. : Наука, 1987. 240 с.
- Уэбстер Ф. Теории информационного общества / пер. с англ. М. В. Арапова, Н. В. Малыхиной ; под ред. Е. Л. Варгановой. М. : Аспект Пресс, 2004. 400 с.
- Хуэй Ю. Рекурсивность и контингентность / пер. с англ. Д. Кралечкина. М. : V-A-C Press, 2020. 400 с.
- Шеннон К. Э. Работы по теории информации и кибернетике : сборник статей : пер. с англ. / предисл. А. Н. Колмогорова ; под ред. Р. Л. Добрушина и О. Б. Лупанова. М. : Изд-во иностранной литературы, 1963. 829 с.
- Kemp S. Digital 2025: Global Overview Report // Datareportal. 2025. 5 February. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-reportt> (access date: 10.10.2025).
- Kurzweil R. The Singularity Is Nearer: When We Merge with AI. Penguin Books, 2024. 432 p.
- McCarthy J. Programs with Common Sense // Proceedings of the Teddington Conference on the Mechanisation of Thought Processes. London : Her Majesty's Stationery Office, 1959. P. 75–91.

***Информация об авторе***

**Лев Борисович Вишня**, аспирант, специальность 5.7.8 Философская антропология, философия культуры, АНО ВО «Гуманитарный университет» (Екатеринбург, Россия).

***Information about the author***

**Lev B. Vishnya**, postgraduate student in Philosophical Anthropology, Philosophy of Culture (field of study 5.7.8), Liberal Arts University – University for Humanities (Yekaterinburg, Russia).

*Статья поступила в редакцию | Submitted 31.10.2025.*

*Одобрена после рецензирования | Revised 10.11.2025.*

*Принята к публикации | Accepted 10.11.2025.*