



Т Е З А У Р У С Круглого стола «ВОПРОСЫ ДУХОВНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ»

Биометрические данные - данные об уникальных физических параметрах человека (отпечатки пальцев, геометрия руки, голос, радужная оболочка, сетчатка глаза, ДНК, видео и термо изображение лица, запах, форма ушей, движений лица, подпись) используемые для распознавания телекоммуникационными системами в целях мониторинга, контроля поведения и принятия управленческих решений во всех сферах человеческой деятельности. Контрольные точки, анализируемые при оцифровке образа лица, дают возможность, например, оценить асимметрию работы полушарий мозга и т.о. обрисовать психофизиологический образ человека, его реакции на типичные ситуации. В биометрических технологиях используются также поведенческие параметры. Отличием биометрического паспорта от обычного является наличие информации, недоступной его владельцу, и возможности её дистанционного считывания.

Верификация - «проверка», сравнение данных (параметров), в том числе биометрических, для установления тождества личности документам или информации из реестра для подтверждения их идентичности. Метод установления подлинности, позволяющий достоверно убедиться в том, что объект, вступивший в контакт с системой, действительно является тем, за кого себя выдает, опознание его; процесс сравнения уникального идентифицирующего номера или биометрических параметров человека с

теми данными, которые были предварительно оцифрованы, занесены в базу данных, записаны в бесконтактный электронный носитель. Подтверждение существования человека в системе и того, что документ/устройство предъявлено именно тем человеком, которому оно выдано.

Виртуальность (от лат. *virtualis* – *возможный*) – объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях, некоторое потенциальное состояние бытия, наличие в нем активного начала, предрасположенность к появлению некоторых событий или состояний, которые могут реализоваться при соответствующих условиях. С помощью современных технических средств можно погрузиться в виртуальную реальность, особое состояние сознания, в которой субъект не различает вещи и события действительного и виртуального мира. По словам критика-постмодерниста В. Курицына, «виртуальность – это не искусственная реальность, а отсутствие деления реальностей на истинные и иллюзорные. Всякая реальность так или иначе симулятивна. Статус мира сомнителен».

Гностицизм – текучее разнообразие представлений, ключевыми положениями которых являются стремление к раскрытию в себе «божественного элемента» через посвящение в «спасительное знание», при изначальной избранности тех, кому доступны тайны гнозиса; понятии о добре и зле как онтологически равных силах и нравственном индифферентизме (имморализме); двойных стандартах: одних требованиях и одной морали для своих, а другой морали – для непосвященных; коренной подмене смысла и цели человеческой жизни. Обожение подменяется человекобожием. Характерным является представление Христа воплощением Гермеса Трисмегиста.

Дебилизация – разрушение системности, логичности, последовательности в восприятии реалий мира и действительности, угасание рефлексивного и творческого компонентов мышления, утрата обществом исторически сложившихся авторитетов, норм, традиций, ценностей, святынь.

Дополненная реальность – идея сформировалась еще в 1960-х годах, когда

исследователь Айвен Сазерленд, известный как отец компьютерной графики, написал статью «Абсолютный дисплей», в которой рассмотрел возможность смещения цифровой информации и человеческого зрения для создания иллюзии видения сквозь стену. В начале 2000-х ученые из Колумбийского университета разработали громоздкие, но вполне носимые инструменты, которые позволяли пользователю, смотрящему сквозь специальные солнечные очки, видеть всплывающие проекции и графики о районах Нью-Йорка. С тех пор дополненная реальность начала захватывать мир. Агентство DARPA работает над контактными линзами, поддерживающими дополненную реальность. Такие устройства могут считывать цифровую информацию, встроенную непосредственно в ландшафт в виде цифровых маячков.

Дружелюбный фашизм – термин и название книги Бэртрама Мэйрона Гросса ([англ. Bertram Myron Gross; 1912—1997](#)) — американского политолога, профессора [политических наук](#) о процессе слияние крупного капитала с государственным аппаратом и утверждения новой технократической идеологии с развитым искусством правления и оболванивания народа Gross B. M. [Friendly Fascism: The New Face of Power in America](#). — N. Y.: South End Press, 1980: «...Я не могу согласиться с устаревшим марксистским представлением о капитализме или империализме, сбрасывающих «[фиговый листок](#)» или маску. Это представление предполагает процесс не более продолжительный, чем стриптиз. По моему же мнению, наоборот, одна из величайших опасностей заключается как раз в медленном процессе, посредством которого дружелюбный фашизм проявит себя. Для большинства населения эти изменения незаметны. Даже те, кто наиболее восприимчив к опасности, способны видеть только часть [общей] картины, пока не становится слишком поздно. У большинства же людей, включая историков и социологов, восприятие фундаментальных изменений приходит только после оценки прошедших событий. А к тому времени, имея на руках все доказательства, станет, наконец, очевидно, что новое рабство, возможно, уже давно наступило».

Заповеди неочеловека – стратегия преобразования человека как вида, тезисно сформулированная II Международным форумом «Глобальное будущее 2045» (Global Future 2045, т.е. к 2045-му году) 15-16 июня 2013 г., Нью-Йорк: «Превзойти свою человеческую природу и стать бессмертным, космическим сверхчеловеком, а затем богочеловеком», «творцом миров и галактик», «неочеловек есть по сути подвижник третьего тысячелетия, он совмещает подвижничество интеллекта и духа с прогрессом науки и технологиями»; «как бы ни были важны технологии, у них должна быть основа в духе и сознании, а значит, религии должны быть прочтены заново под новым углом зрения, соответствующим духу времени», «бессмертие тела – не конечная цель неочеловека, а всего лишь первая ступень на Пути»; «полная свобода для себя, полная свобода для других, свобода для всех и каждого от ограничений тела, физических законов, времени, пространства – вот идеал неочеловека»; рано или поздно неочеловеки «покинут свою земную колыбель, сделают космос своим домом и станут «добрыми богами» для всего человечества, взяв на себя ответственность за развитие земной цивилизации».

Идентификация – в информационных технологиях «узнавание», установление личности путем сравнения предоставленных идентифицирующих данных, в том числе биометрических, с имеющейся информацией о личности в реестрах, базах данных и т.д. Идентификация в компьютерной безопасности — процесс сообщения субъектом своего имени или номера, с целью отличить данный субъект от других субъектов. Типичная система идентификации — штрихкод.

В психологии под идентификацией понимается психологический процесс, в котором личность частично или полностью диссимилируется от самой себя, бессознательно проецируется на нечто иное, чем она сама: другую личность, дело, местоположение. Другими словами, это бессознательное отождествление субъектом себя с другим субъектом, группой, процессом или идеалом.

Инновационный человек – субъект инновационных преобразований,

широкая категория, предполагающая необходимость с рождения стать способным легко приспособливаться к постоянным изменениям в собственной жизни, играя в соответствии с заложенным потенциалом отведенную роль в жизни глобального социума через реализацию необходимых для социума жизненных установок, моделей поведения, компетенций и навыков.

Интернет вещей — (англ. *Internet of Things, IoT*) — концепция вычислительной сети физических предметов («вещей»), оснащённых встроенными технологиями для взаимодействия друг с другом или с внешней средой, рассматривающая организацию таких сетей как явление, способное перестроить экономические и общественные процессы. В частности, предполагает подключение к интернет практически всех бытовых приборов в доме, так что постоянное слежение за людьми в реальном времени будет постоянным и неизбежным явлением.

Интероперабельность - официальный международный термин, означающий возможность взаимодействия между отдельными частями системы (англ. «*inter*» — между; «*operable*» — годный к работе). Употребляется, в частности, в Правилах ICAO Doc 9303 Международной организации гражданской авиации, которые рекомендуются в качестве основных для биометрических документов, использующихся при пересечении международных границ. Правила ICAO формально не имеют никакого отношения к внутренним документам.

Информация — сведения, независимо от формы их представления, воспринимаемые человеком или специальными устройствами как отражение фактов материального мира в процессе коммуникации. Сообщения, осведомляющие о положении дел, о состоянии чего-нибудь. Один из наиболее авторитетных сторонников «узкого» (функционального) подхода к понятию информации, академик Н. Н. Моисеев, писал следующее: «... Понятие «информация» мне представляется в некотором смысле «историческим». Я уже заметил, что необходимость использования этого

термина появляется в нашем описании лишь тогда, когда мы начинаем изучать системы, обладающие целеполаганием, точнее – необходимостью – и возможностью выбора нового, «желательного» состояния. То есть тогда, когда мы начинаем изучать объекты, способные к «целенаправленным действиям». Именно только такие системы порождают необходимость использования термина «информация», без которого описать процедуры целенаправленного поведения (если угодно – процедуры принятия решений) и изучать зависимость реакции объекта на изменение внешних условий – невозможно!» Главная потребность, порождающая заинтересованность в информации – это потребность в определенности существования, т. е. в обретении человеком (или коллективом) такого состояния, когда для него вполне ясным оказывается смысл существования и значимые параметры действительности. Когда теория информации перешла в сферу биологии и когнитивных наук, то личность стали рассматривать как машину по переработке информации, которую может заменить другая машина.

Информационное общество – форма общественного устройства, основанная на понимании информации как основы социальной организации и главного источника богатства; принципиально новый уклад, зиждущийся на телекоммуникациях, кардинально преобразующий общественные отношения, собственность и власть, рассматривающий человека как часть природы, как ресурс своего развития. Культ научно-технического разума, «общество риска» (по мнению U.Beck). Принципиально новый товар – информационный. Действия общества программируемы, не всегда принимают форму сознательной воли, воплощенной в личности или даже группе людей. Общественное сознание наполняется новыми общечеловеческими ценностями — социальная справедливость, свобода индивидуума, политический плюрализм и мировоззренческая толерантность. Идеологи: З. Бжезинский, А. Турен, О. Тоффлер, Т. Стоуньер и др. Программным политическим документом ООН в этой сфере, «определяющим развитие мирового сообщества» на ближайшее будущее, стала принятая в 1992 г. «Информациологическая конвенция единого мирового локально-распределенного информационно-сотового сообщества – новой информационно-космической цивилизации».

Кибернэтика (от др.-греч. κυβερνητική — «искусство управления») — наука о наиболее общих закономерностях получения, хранения, передачи и преобразования информации (В.М.Глушков для Британской Энциклопедии) в сложных управляющих системах, будь то машины, живые организмы или общество.

Киберорганы — механические и электронные заменители естественных человеческих органов, применяемые с целью «улучшения природы и способностей» человека.

Когнитивные технологии - информационные технологии, специально ориентированные на развитие интеллектуальных способностей человека, прежде всего воображения и ассоциативного мышления. Теоретик когнитивной науки Борис Величковский пишет о когнитивных технологиях: «Нельзя отрицать, однако, что они же могут привести к появлению таких форм внешнего контроля, которые не могли представить себе даже наиболее мрачно настроенные авторы футуристических романов».

Когнотропные препараты - фармакологические средства, интенсифицирующие процессы, лежащие в основе восприятия, анализа информации, обучения и памяти. Разрабатываются как будущая «косметика для ума».

Компьютерная сингулярность — точка во времени, с которой машины начинают совершенствоваться сами себя, без помощи кого-либо. Она же технологическая сингулярность, гипотетический момент, по прошествии которого, по мнению сторонников данной концепции, технический прогресс станет настолько быстрым и сложным, что станет недоступным пониманию.

Идея, почерпнутая из трудов футуролога Итиэля де Соля Пула и писателя-фантаста и профессора математики Вернора Винджа. Момент, в который уже будет невозможно сказать, где кончается человек и начинается технология, потому что последней будут проникнуты все слои реальности, в которой живёт человек. Разные футурологи предлагают разные модели мира после «перехода», многие из них катастрофичны. Р.Курцвейл, главный инженер компании Google — один из немногих, кто считает, что впереди нас ждёт только хорошее.

Конформизм — групповое мышление, при котором существенная для деятельности группы информация подвергается тенденциозному толкованию, культивируется неоправданный оптимизм и убеждение в неограниченных возможностях группы. Информация, которая не согласуется с принятой линией, членами группы игнорируется или значительно искажается. В результате складывается впечатление о единогласном принятии решений. Может иметь далекоидущие социальные и политические последствия: в истории есть много примеров трагических ошибок, совершенных в результате подобных решений.

Нейроинтерфейс — система, созданная для обмена информацией между мозгом и электронным устройством, например компьютером. Разработчики заявляют, что буквально через два-три года в компьютерном супермаркете можно будет купить устройство, позволяющее играть в стрелялку-бродилку с помощью силы мысли. Позже станет доступно мысленное управление любыми устройствами, и такая мелочь, как компьютеры и мобильные телефоны, перекочат из наших карманов прямым в мозг, подсоединенный к Великой сети. Но не только мозги должны управлять компьютером, но и наоборот. Во многих странах ведутся разработки по управлению поведением животных (пока) с помощью джойстика.

Нейронет (англ. *NeuroNet, NeuroWeb, Brainet*) или Web 4.0 — один из предполагаемых этапов развития всемирной паутины, в котором взаимодействие участников (людей, животных, интеллектуальных агентов) будет осуществляться на принципах нейрокоммуникаций.

Нейрокибернетика (англ. *neural engineering*) — научное направление, изучающее основные закономерности организации и функционирования нейронов и нейронных образований. Основным методом нейрокибернетики является математическое моделирование. Одной из целей является создание специализированных нейрокомпьютеров. Международные конференции по нейрокибернетике проходят уже более 50 лет. Так, XII конференция в Ростове-на-Дону, 2012 г., имела девизом «От механизмов мозга к бионическим системам поведения». Специальные устройства

позволяют определять малейшие изменения поведения, спонтанные или запланированные поступки, идентифицировать определенный тип поведения, анализировать времяпровождение, когнитивные особенности. Применение методов нейрокибернетики призвано решить одну из основных задач современной биологии – перенос результатов, полученных на экспериментальных животных, на человека.

Нейрокоммуникации — рынок средств человеко-компьютерного взаимодействия, основанных на передовых разработках в нейротехнологиях и повышающих продуктивность человеко-машинных систем, а также психических и мыслительных процессов. Предполагает широчайший спектр применения. Современные сферы: система видеонаблюдения, которая служит задаче усиления интеллекта солдат, дистанционное управление боевыми роботами с помощью нейрокомпьютерных интерфейсов, технология безголосового общения между солдатами на поле боя Silent Talk. Уже сегодня судебная экспертиза использует метод отпечатков мыслей. С развитием нейрокоммуникаций возможности чтения мыслей расширятся и сделают доступным контроль сознания, в т.ч. с целью предупреждать преступления. Электронный браслет может эволюционировать до нейробраслета. Отдельное направление — создание новых способов идентификации личности, поскольку эволюция протезов позволит легко менять привычные физические характеристики. Предполагается также не просто возможность общения с животными, но даже возведение животных до статуса субъектов социальных отношений. Нейроинтерфейсы позволят человеку и животным сосуществовать в общей социальной сети: люди смогут не только читать мысли животных, но и воздействовать на их поведение. Как было сказано на «Форсайт-флоте» 2015 г., посвящённом НТИ, NeuroNet позволит отправлять кота в аптеку, а собаку за хлебом. Направление нейромаркетинга: для воздействия на принятие массовым клиентом решений шире начнут использоваться механизмы неосознаваемого воздействия. В случае успешного решения проблемы переноса сознания обучение станет заключаться в загрузке необходимых знаний напрямую в мозг учеников. Ещё более футуристичную перспективу погружения в виртуальную реальность изнутри нервной системы рисует Рэймонд Курцвейл (Google): в будущем нанороботы смогут перекрывать сигналы, поступающие от органов чувств, и заменять их на сигналы, получаемые мозгом из виртуальной реальности, что создаст

ощущение полного присутствия в виртуальной среде.

Нейросинаптические компьютерные чипы — имитаторы нейронов и синапсов головного мозга. Европейский комитет выделил 1,19 млрд. евро на развитие [Blue Brain Project](#) – проекта виртуальной симуляции человеческого мозга во всей его сложной красоте. Масштабы этого беспрецедентного мероприятия можно сравнить разве что с коллайдером. Такие чипы смогут не только хранить информацию, но имитировать действия настоящих клеток мозга. Разработчики заявляют о своих целях так: «мы не просто сможем создать полную копию своего мозга, но и работать после смерти, когда «контейнер», то есть мясо, будет негодно». Планируется создание глобальной сети типа фреймворк. Виртуальный мозг сможет объединить всю имеющуюся ныне информацию и дать ей однозначный вектор. Активные работы по созданию *нейроморфных чипов, работающих примерно в 100 тысяч раз быстрее, чем биологический аналог, ведутся в Гейдельбергском университете, Германия.*

Обработка персональных данных – «любое действие или совокупность действий, таких как сбор, регистрация, накопление, сохранение, адаптация, замена, восстановление, использование и распространение (распространение, реализация, передача), обезличивание, уничтожение персональных данных, в том числе с использованием информационных (автоматизированных) систем» (абз. 7 ст. 2 Закон Украины «О защите персональных данных»). Термин, знаково заменивший понятие «учет». Позволяет бесконечно расширять сферы капитализации любой информации.

Одно окно — термин, обозначающий технологию предоставления услуг для граждан и бизнеса, основанную на применении цифровой идентификации. Технология «одно окно» имеет целью снизить время вынужденного общения граждан и бизнеса и характеризуется тем, что оказание огромного спектра услуг концентрируется в одном месте, начиная от подачи заявления, до выдачи результатов решения исполнительного или иного органа. Исключен контакт с исполнителем услуги. Несет риск моментальной блокировки

возможностей выживания в случае нелояльности, сбоя системы и т.п.

Постчеловеческое общество – глобально стратифицированный социум, «гедонистический рай», состоящий из правящих «сверхлюдей» и «постчеловеков», с виртуальной имитацией жизни, «загрузкой сознания», «цифровым метемпсихозом» (переселением душ), «научным иммортализмом» (безсмертием), интернетом вещей и полной роботизацией вплоть до нанороботов внутри живой клетки. Ф.М. Эсфендиари определяет постчеловека как «потомка человека, модифицированного до такой степени, что уже не является человеком». Задачей является создание усиленного интеллекта (УИ) и искусственного интеллекта, настолько превосходящего человеческий, что это разрушит антропоцентрическое мировоззрение. В результате человеческий род будет рассматриваться не как самая разумная форма жизни на земле, но как неудавшийся эксперимент. Речь идет не только о различных разрядах и породах людей, а о низшей природе самого человека. В этой стратегии людям не оставляют выбора: либо вы превращаетесь в «загруженных», либо подвергаетесь «утилизации».

Сетевое общество — термин, предложенный М. Кастельсом в рамках его более общей теории информатизации общества. Согласно концепции Кастельса, широкое распространение информационных процессов означает радикальные сдвиги в социальной жизни общества. Создание многочисленных информационных сетей приводит к тому, что утрачивают свое бывшее значение вертикальные связи управления, зато необычайно интенсивно развиваются горизонтальные социальные связи. Следствием этого является, в частности, интернализация социальной жизни и ослабление государственного суверенитета, который еще в XX веке был одной из наиболее значимых черт социальной жизни общества. Возникновение интенсивных коммуникационных сетей привело также и к коренным сдвигам в экономической жизни. Более гибким становится производство, которое благодаря информационным сетям стало не только гораздо более оперативно реагировать на спрос и предложение, но и сам спрос во все большей степени стал управляться информационными сетями. Серьезные сдвиги происходят и в укладе жизни отдельных людей. Это

касается и форм занятости, и обыденной жизни, и даже самых интимных отношений между людьми. Современные информационные сети сделали место проживания рабочим местом для многих людей, их трудовой график стал гораздо гибче и разнообразнее, их досуговые возможности увеличились многократно.

Сетевое взаимодействие - вид нейрокоммуникации, взаимодействия «МОЗГ-МОЗГ»; находится на этапе лабораторных опытов. В феврале 2013 года команда М. Николелеса имплантировала подключённые к компьютерам электроды, а компьютеры соединили через Интернет. Крысы в режиме реального времени обменивались тактильной и моторной информацией, хотя находились при этом на разных материках. Гарвардская медицинская школа работает над межвидовой нейрокоммуникацией без вживления имплантов, неинвазивным способом за счёт ЭЭГ. Люди-добровольцы надевали шапки с электродами и силой мысли заставляли шевелиться хвост крысы, находившейся под анестезией. В том же году в Вашингтонском университете удалось добиться нейрокоммуникации между людьми в ходе игры в шутер. В распоряжении одного игрока имелся только экран, а клавиатура находилась в соседней комнате у другого.

Первый посылал команды о необходимости нажатия клавиш в мозг другого с помощью шапки с электродами. В 2015 г. в лаборатории М.Николелиса три обезьяны через нейрокомпьютерные интерфейсы сообща управляли искусственной рукой, наблюдая её движение на мониторе. Эксперимент показал, что мозги приматов могут быть объединены в самоадаптирующуюся компьютерную структуру, способную к достижению общих целей.

В информационно-коммуникационных технологиях (ИКТ) происходит переход от топологии «звезда» к ячеистой топологии, так же и человеческим коллективам придётся принять гибкие, самоорганизующиеся формы. Сейчас возникают пробные форматы коллективного взаимодействия: форсайт, World Café, технология открытого пространства. В горизонте 7-15 лет должны появиться организационные технологии, способные выстроить группу любой сложности под любую задачу.

Телемедицина – по определению Всемирной Организации здравоохранения (ВОЗ), комплексное понятие для систем, услуг и деятельности в области здравоохранения, которые могут дистанционно передаваться средствами информационных и телекоммуникационных технологий. Согласно рекомендациям ВОЗ SG 2.6-98, достоинство телемедицины состоит в возможности телемониторинга удаленных пациентов. Специальные датчики интегрируются в одежду, аксессуары, мобильные телефоны. Предполагается круглосуточный контроль с выявлением патологий, формированием тревожных оповещений, предсказанием тенденций для оперативного анализа состояния абонента вне зависимости от его местоположения при лояльности его к системе здравоохранения. ВОЗ отдельно выделяет стратегические направления для развивающихся стран, а также для мониторинга групп риска, психиатрической помощи и исправительных колоний.

Теория трех информационных барьеров В.М.Глушкова символизирует противоречие между информационными запросами общества и техническими возможностями их обеспечения. Первый информационный барьер был связан с изобретением письменности, которая дала возможность сохранять и передавать знания. До этого мозг человека был единственным хранилищем информации. Первый информационный барьер был преодолен приблизительно в V тыс. до н. э. Второй информационный барьер был связан с изобретением книгопечатания, что резко увеличило число носителей информации. Этот барьер был преодолен приблизительно в XV в. Позже появились новые методы распространения и хранения информации — телеграф, телефон, фотография, телевидение, кино, магнитные записи. Но обработку информации по-прежнему выполнял исключительно мозг человека. Третий информационный барьер возник после появления ЭВМ, которые дали возможность организовать хранение больших массивов информации и быстрый поиск интересующих пользователя сведений. Однако при постоянном увеличении объемов хранимых данных и быстродействия ЭВМ возможности пользователя в части содержательной интерпретации полученных результатов остаются практически неизменными. Работа по преодолению барьера требует совершенствования, с одной стороны, технических средств хранения, обработки данных, а с другой — прикладных программ.

Трансгуманизм – стратегическое идейное движение в науке и технике, определяющее трансформацию человеческой расы путем внедрения комплексных нано-, био-, информационных и когнитивных технологий (НБИК). Цель трансгуманизма – преодоление человеческой природы для достижения нового состояния – «нового тела» и «нового интеллекта» путем имплантации НБИК устройств в тело либо создания искусственного существа. Государственную поддержку в США, Китае, Израиле и Южной Корее трансгуманистические проекты Google и других транснациональных компаний, а также NASA и военно-промышленного комплекса получили после публикации в 2003 г. доклада «*Конвергирующие технологии для расширения человеческих возможностей*». Доклад Национального Совета по разведке США «*Глобальные тенденции 2030: Альтернативные миры*» (Global-

Trends-2030-Alternative Worlds) определяет расширение человеческих возможностей в качестве стратегического направления на ближайшие 15 лет. «Трансгуманизм – это нечто большее, чем простая абстрактная вера в то, что мы находимся в процессе перехода наших биологических границ с помощью технологий... Это также попытка переоценить полностью определение человеческого существа так, как его обычно представляют... Технологии помогут нам выйти за пределы того, что большинство считает человеческим», — признает идеолог трансгуманизма Бостром.

Университет сингулярности (*Singularity University*) в Силиконовой долине — созданная NASA и Google фабрика мысли, разрабатывающая проект трансгуманизма.

Хрематистика — (от др.-греч. χρηματιστική — обогащение) — термин, которым Аристотель обозначал науку об обогащении, искусство накапливать деньги и имущество, накопление богатства как самоцель, как сверхзадача, как поклонение прибыли.

Аристотель противопоставлял хрематистику и экономику как целенаправленную деятельность по созданию благ, необходимых для естественных потребностей человека. При этом роль экономики Аристотель видел в удовлетворении насущных потребностей и в создании средств, необходимых для поддержания хозяйства. Деньги при этом служат исключительно для обеспечения удобства обмена. Хрематистика рассматривает ситуацию, когда прибыль и накопление денег стало основной целью деятельности (например, ростовщичество, спекулятивная торговля). Деньги выступают в качестве богатства и цели, теряя своё предназначение средства обмена. К хрематистике Аристотель относился отрицательно.

Цивилизация – «огромная попытка восполнить отсутствие Бога. В цивилизации люди стараются забыть Бога или заменить Его: забыть в ковке металлов, отдав себя в плен земной тяжести и сообщаемому ею непроницаемому могуществу..., или же заменить Его праздником искусства,

томительным утешением музыки...» (Лосский В.Н., Догматическое богословие).

Цифровой суверенитет — право государства определять свою информационную политику самостоятельно, распоряжаться инфраструктурой, ресурсами, обеспечивать информационную безопасность и т.д. Цифровой суверенитет также можно поделить на несколько категорий. Одна из них – технологический суверенитет в области информационных технологий (это производство компьютеров, их комплектующих, а также приборов их обслуживающих: принтеры, сканеры и т.д.)

Другая — электронный суверенитет, который связан с защитой от кибератак. Сюда входит : хакеры, DDoS-атаки, вирусы, спам и т.д. Третья — информационный суверенитет. Для него необходимо иметь единую инфраструктуру: собственные поисковые системы, собственные социальные сети, свои мессенджеры, блоги, контентные ресурсы и т.д. Также нужно иметь средства мониторинга персональной среды, средства фильтрации трафика. Для защиты от кибервойн необходимо иметь кибервойска. Полноценный цифровой суверенитет, как технологический, так и электронный и информационный, сегодня есть только у США. Они придумали интернет и до сих пор его контролируют.

Цифровой евангелист (англ. *digital evangelist*) с недавних пор используется специалистами, разрабатывающими, пропагандирующими и продвигающими цифровые технологии. «Цифровой евангелизм — это не название профессии, это образ жизни» — девиз этих деятелей, которые заявляют, что несут миру «благие вести», как когда-то их несли апостолы Христовы. В IT-компаниях начали появляться отделы, задачей которых стало занятие «евангелизмом»: «просвещение» людей, обращение их в свою «веру», разделение с ними «своей любви к продуктам компании».

Человечество плюс – новое название (с 2008 г.) Всемирной трансгуманистической ассоциации, настаивающей, что трансгуманизм «защищает право на достойную жизнь всех существ с чувственным восприятием, о каком бы мозге ни шла речь – человеческом, искусственном,

пост-человеческом или животном». Использование человека как биологического материала определяется только правами экспериментатора. Идеолог Ник Бостром, директор Института будущего человечества, рассматривает как опасные и даже смертельные те религиозные доктрины, которые учат воскрешению в другом мире, поскольку «они беспомощны и поощряют бездействие».

Школа компетентностей – новая украинская школа с 12-летним обучением, которую пообещала построить министр образования и науки Лилия Гриневич: «Мы должны перейти от школы знаний к школе компетентностей». Привела она и список ключевых компетентностей: общение на государственном языке, общение на иностранных языках, математическая грамотность, компетентность в естественных науках и технологиях, информационно-цифровая компетентность, умение учиться на протяжении жизни, социальные и общественные компетентности, предприимчивость, общекультурная грамотность, экологическая грамотность и здоровый образ жизни.

Экстропианская антропология – обоснование перехода человека в постчеловеческое существование. Объединяет нью-эйджевскую перспективу шестой расы с техническим либертарианством, не признающим никаких природных барьеров для эволюции. Исходит из ницшеанского понимания человека как промежуточного звена в эволюции. Задачи экстропианства – освободить сознание-интеллект от тела и в виде сверхнового бессмертного существа жить вечной кибернетической жизнью. Компьютер представляется храмом информационного культа, а «медиа играют религиозную, жреческую роль, как бы предлагая нам путь наружу из тела, переопределяя дух в терминах информации».

Электронные импланты мозга — «нейропротезы» (англ. *neuroprostheses*), которые позволяют например, управлять курсором без использования дополнительных гаджетов. Начали разрабатывать к середине 2000-х. Полагают, что однажды мы сможем не только завести машину, просто

подумав об этом, но будем неразрывно связаны с компьютерами и устройствами, которые постоянно будут предоставлять нам информацию непосредственно в мозг.

Электронное управление — форма организации государственного управления с использованием глобально стандартизированных информационно-телекоммуникационных технологий для формирования принципиально нового типа социального уклада. Главной составляющей электронного управления является **электронное правительство** — единая инфраструктура межведомственного автоматизированного информационного взаимодействия (объединенные базы данных, организация предоставления услуг исключительно в электронной форме во всех сферах общественной жизни, что предусматривает обязательное наличие у каждого гражданина уникального личного номера и машиносчитываемых документов. На Украине действует Концепция развития электронного правительства от 13 декабря 2010 г. № 2250-р. Характерными признаками являются кардинальное сокращение чиновничьего аппарата, законодательно закрепленное отсутствие личной ответственности при принятии управленческих решений, обезличивание власти во взаимоотношениях с гражданином через «единое окно» единой сети.

«Электронный наркотик» — программируемое состояние сознания, достижимое движением одной руки, захватывающее все существо человека и оставляющее практически неизлечимый эффект погружение в легкодоступные симуляции, «экстаз коммуникации». По словам модного гностика Элемира Золла, автора книг «Выходы из мира», «Андрогин. Примирение мужского и женского», это будет широко распространено к 2030 г.: «Человек... глубоко осознает тот ужас, в который он погружен большую часть времени; и тогда ему также удастся понять ошибочность самого своего существования, что является фундаментальной философской предпосылкой для освобождения уже при его жизни» (E.Zolla. Uscite dal mondo. Milan, Adelphi, 1992. P. 42).