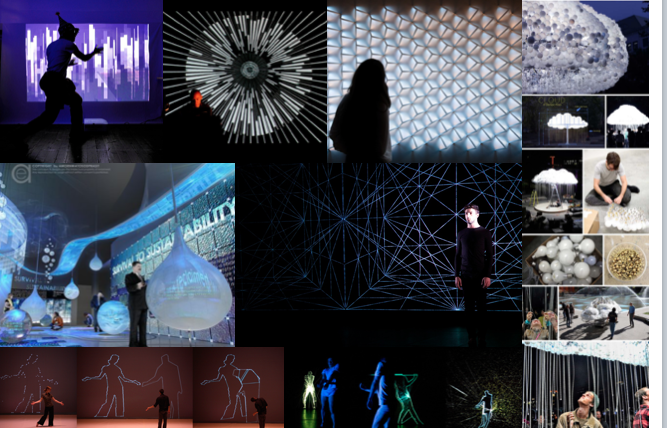
**Дементьева Анастасия.**

Магистрант кафедры промышленного дизайна, ФГБОУ ВПО «Московская Государственная Художественно-Промышленная Академия имени С.Г. Строганова». nastyadementeva@bk.ru.

**Интерактивность с точки зрения «мыслящей материи»**

**(А. В. Мищенко)**

«...Материя в своем вечном круговороте движется согласно законам, которые на определенной ступени – то тут, то там – с необходимостью порождают в органических существах мыслящий дух» [1].

**

«Более 3 миллиардов лет продолжается на Земле эволюция – приходят всё новые формы жизни на смену предшествующим, какими бы успешными те ни были. Является ли человек вершиной эволюции и в будущем нас ждёт всего лишь процесс бесконечного улучшения условий нашего обитания? Или человеку все-таки придётся «уступить место» новым, пока неизвестным формам жизни?

Успехи моделирования искусственного интеллекта, а так же успехи генетики и небывалые успехи в организации материи на микро- и нано-уровне и в обработке информации дают повод сомневаться в том, что эволюция человека остановилась.

По мнению одного из величайших учёных современности Стивена Хокинга, как человеческий интеллект, так и структура его ДНК начнёт резко меняться уже в этом веке [2].

Мыслящая материя — такой вид организации материи, при котором способы организации создаются и развиваются независимо, отдельно от организуемой материи. Это подразумевает «моделирование» структуры организованной материи не путем экспериментирования с ней (как происходило в живой материи), а независимо и отдельно от нее [2].

Например, жизнь не является мыслящей материей, так как способ контроля и организации жизни находится в ней самой (ДНК, ферменты, гормоны и т. д.). Так, алгоритмы передачи генетической информации никогда не существовали вне самого процесса передачи генетической информации. И вся биосфера в целом не была предварительно смоделирована, а создана в процессе эволюции.

Мыслительная деятельность человека, наоборот, является мыслящей материей, так как создаёт способы контроля окружающей среды внутри изолированного от окружающего мира комплекса электрохимических процессов, называемого сознанием [4].

Современное пространство обретает новое значение, новые формы, новые качества. Одним из новых свойств, помогающих достичь высокой комфортности, является взаимодействие с человеком. Интерактивность в пространственной среде — необходимое явление в современных условиях постиндустриального общества.

Интерактивный дизайн - достаточно новое явление. Сегодня тема интерактивности становится всё более и более популярной в исследованиях дизайнеров в вопросах современного проектирования. В широком смысле этого слова под интерактивностью понимается способность человека взаимодействовать, вести своего рода диалог, активно влиять на объекты, получая от них обратную связь.

Интерактивность (от [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) interaction — «взаимодействие») — понятие, которое раскрывает характер и степень [взаимодействия](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B7%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5) между объектами. Используется в областях: [теория информации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8), [информатика](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) и [программирование](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), системы [телекоммуникаций](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BC%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8), [социология](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F), [промышленный дизайн](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%BC%D1%8B%D1%88%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD) и др.

Человек, проводя время в интерактивной среде, участвует в некотором действии, происходящем по заранее заданному сценарию. При этом пользователь может принять участие и в составлении сценария, который будет отвечать его задачам.

Интерактивный объект - объект, который не может существовать без взаимодействия человека. Современные объекты взаимодействуют с человеком посредством высоких технологий. При этом реакция обоих учитывает предшествующие действия друг друга.

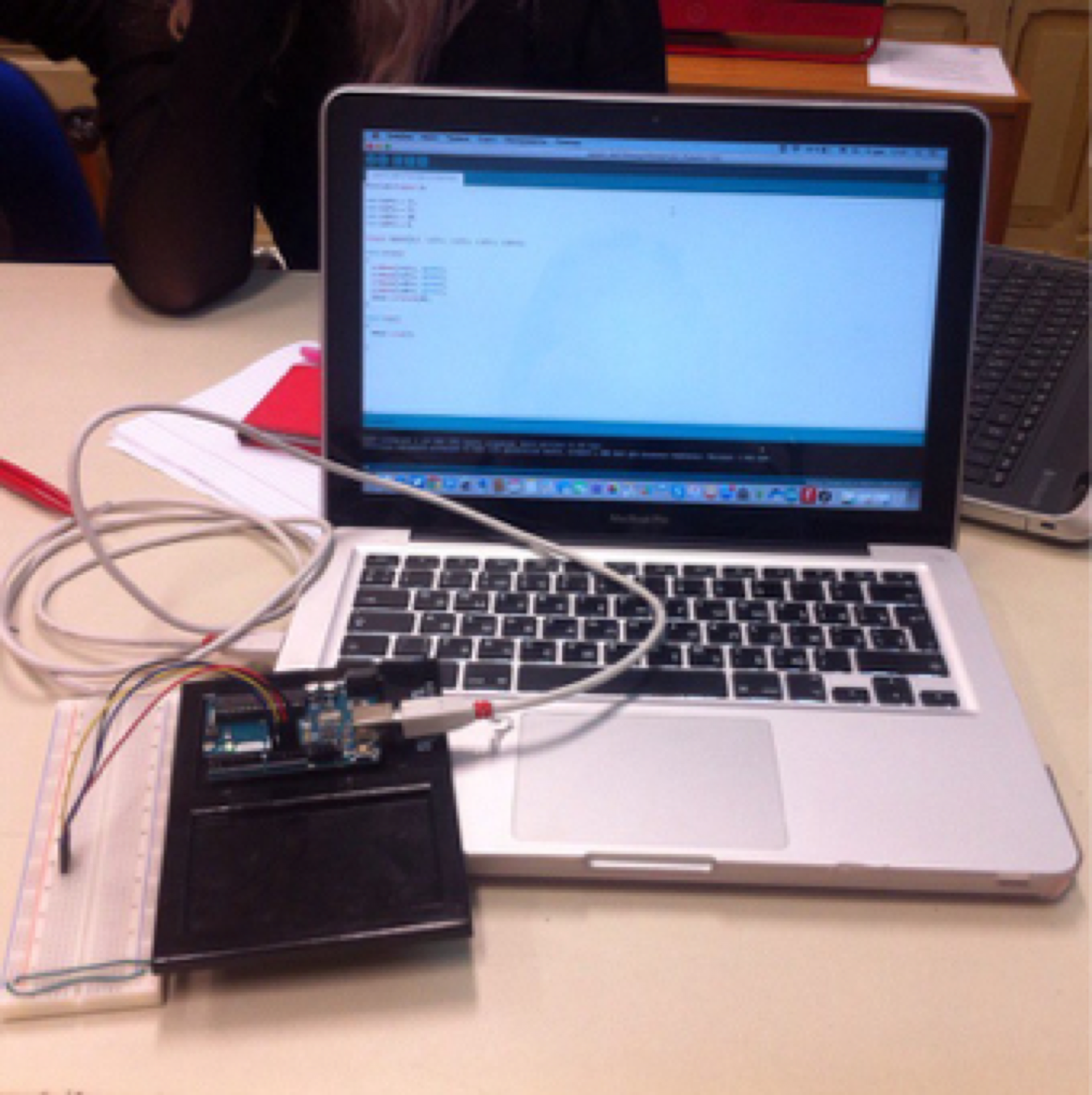
Интерактивные объекты могут формировать среду (взаимосвязанная система интерактивных объектов в пространстве). Происходит неразрывная интерактивная связь между объектом и человеком.

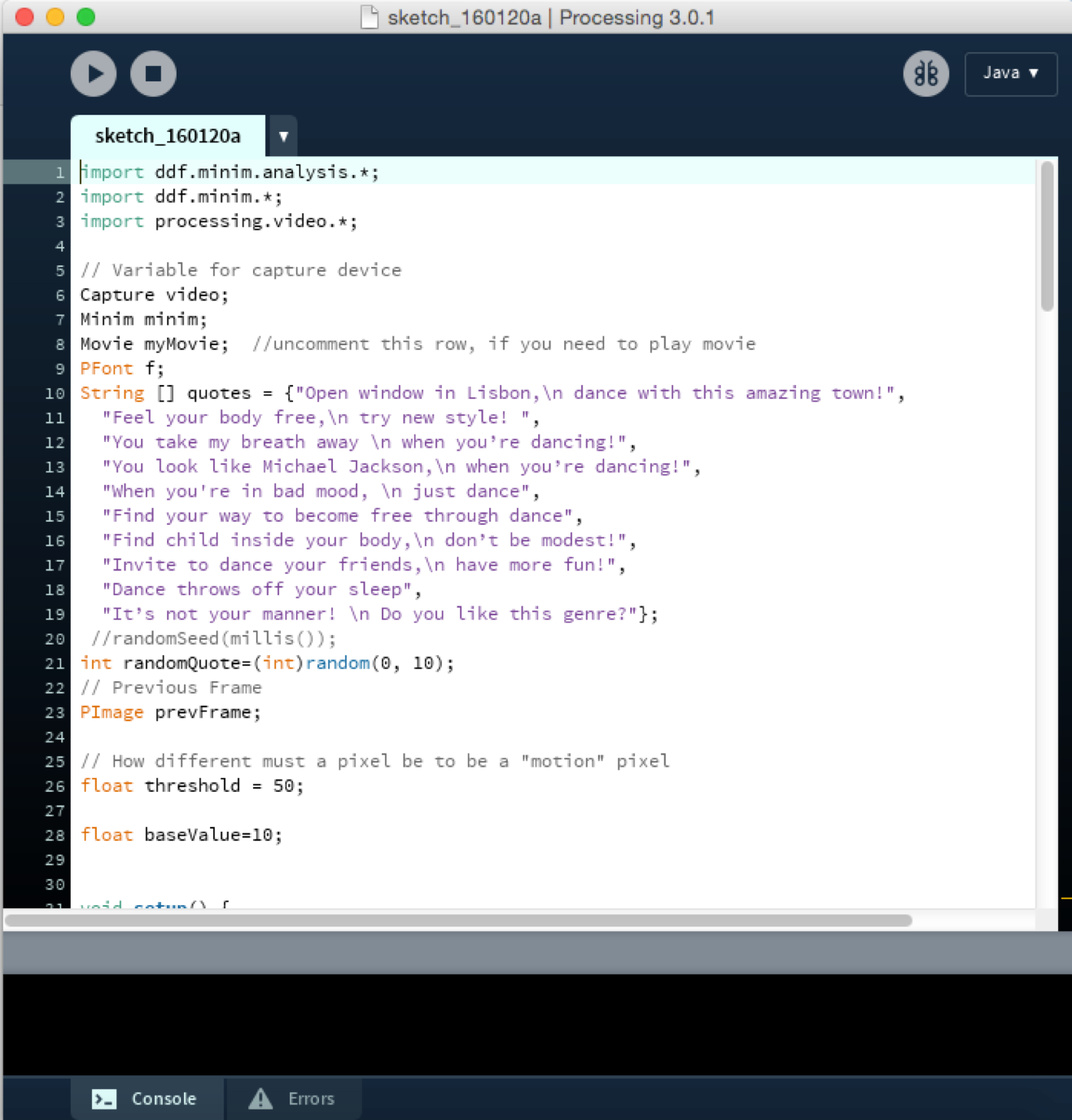
Сам по себе интерактивный дизайн — результат переноса макета или мыслей дизайнера в набор интерактивных блоков с помощью инструментов вроде Processing, Arduino и др. То, что сейчас собой представляет интерактив как таковой, по большей части означает, что пользователь получает возможность взаимодействовать со средой и получать от неё отклик.

Исходя из теории Мищенко, в интерактивном дизайне «мыслящая информация» (то, что создает человек) - кодирование, а сам написанный код относится к «мыслящей материи», так же как и все объекты дизайна, которые создаются на основе этих кодов.

Интерактивность и транспортабельность информации - важная часть мыслящей материи, которая будет особенно актуальна в будущем. Как сказано в источнике [4], именно перевод восприятий на язык общеупотребляемых слов и понятий обеспечивает «общественность» и транспортабельность мысли. Мыследеятельность является следствием общественности человека, и, следовательно, принадлежит не человеку как биологическому виду (биосфере), а человеческой цивилизации (ноосфере). В будущем в ноосфере возможно отделение мыследеятельности от человечества... С этим связаны две основные цели земной мыслящей материи: улучшение контроля над окружающим миром и над своим носителем (живой материей) и освобождение от своего носителя [4].

Уже сейчас мы видим отделение мыследеятельности от человечества на примере искусственного интеллекта. «Все эти предпосылки и сейчас воспринимаются скорее как нечто вспомогательное к эволюции человека, чем как нечто предвещающее скорый конец этой эволюции».





Interactive video performance «Rhythms of Lisbon» Anastasia Dementyeva, Elena Logunova.

Список литературы:

1. Мищенко А.В. Цивилизация после людей. СПб: Издательство А. Голода. 2004.

2. Мищенко А.В. [Радикальная футурология и наука о мыслящей материи](http://futurologija.ru/texts/radikalnaya-futurologiya-i-nauka-o-myslyashhej-materii/)

3. Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения, т. 20, с. 510.

4. Мищенко. А.В. От жизни к мысли. – Санкт-Петербург, 2002. – 28 с

5. Мищенко. А.В. Будущее человечества: ноосферный бум, Журнал «Гибрид», 2002 (<http://gibrid.ru/main/vedenie/trip014.htm>)

6. Мищенко. А.В. Тенденции развития планетарного интеллекта, Труды межд.конф. «Интеллектуальные и многопроцессорные системы – 2003» Геленджик, Сентябрь 2003, также опубликовано в Журнале «Искусственный интеллект», 2003, № 4. c. 324-334. (<http://iai.dn.ua/public/JournalAI_2003_4/Razdel5/02_Mishchenko.pdf>)

7. Алесь Мищенко. Цивилизация после людей, – изд-во Голода, Санкт-Петербург, 2004 (<http://ales.co.nf/CivilizaciaPosleLudej.pdf> , <http://transhumanism-russia.ru/documents/books/civ_posle_ludey.djvu>)

8. Алесь Мищенко. Апгрейд в сверхлюди: Технологическая гиперэволюция человека в XXI веке, – изд-во УРСС, Москва, 2008, 2009, 2013 (3 переиздания) (<http://urss.ru/cgi-bin/db.pl?lang=Ru&blang=ru&page=Book&id=166693>)

9. Алесь Мищенко. Радикальная футурология и наука о мыслящей материи 2015 (<http://futurologija.ru/texts/radikalnaya-futurologiya-i-nauka-o-myslyashhej-materii/>)

10. Алесь Мищенко. Изменение биологической основы человека и другие виды мыслящей материи будущего, журнал "арт-электроникс", 2015 (<http://artelectronics.ru/posts/myslyaschaya-materiya>)