

## **ФІЛАСОФІЯ І САЦЫЯЛОГІЯ**

УДК 1(075.8)

*И. А. КЛИМЕНТЬЕВА*

### **ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ЗНАЧЕНИЯ НЕКОТОРЫХ СМЫСЛОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

*Республиканский институт высшей школы, Минск, Беларусь, e-mail: klimentyeva@gmail.com*

Рассматривается проблема виртуальной реальности, которая стала в последнее время неотъемлемой частью повседневной реальности, что приводит к формированию новых интересов, мотивов поведения, целей, ценностей и установок. Проникновение новейших технологий во все сферы человеческого бытия не только помогает решить многие проблемы, но и создает новые. Рассмотрение виртуальной реальности с социально-философской точки зрения позволит выявить тенденции развития представления о виртуальной реальности, проанализировать ее влияние на ценностно-значимые сферы жизни для молодежи.

*Ключевые слова:* виртуальная реальность, виртуализация, информационное общество, молодежь, интернет, компьютерные технологии, реальность.

*I. A. KLIMENTYEVA*

### **PHILOSOPHICAL ANALYSIS OF THE VALUES OF SOME MEANINGS OF VIRTUAL REALITY**

*Republican Institute high school, Minsk, Belarus, e-mail: klimentyeva@gmail.com*

Problems of the virtual reality became recently an integral part of everyday reality, leading to the creation of new interests, the motives of conduct, goals, values and attitudes. Penetration of the latest technologies in all spheres of human life not only helps solve many problems, but creates new ones.

Review of virtual reality with the socio-philosophical perspective would make it possible to identify trends in the development of ideas about virtual reality, to analyze its impact on the value meaningful areas of life for young people.

*Keywords:* virtual reality, virtualization, information society, young people, the Internet, computer technology, reality.

В конце XX – начале XXI века в условиях распространения компьютеров и других современных технологий возрастает интерес к феномену виртуальной реальности и его воздействию на человека. Первоначально термин «виртуальная реальность» возникает в связи с использованием компьютерных технологий. Сегодня он уже используется практически во всех областях науки и культуры, в повседневной жизни.

В связи с этим возникают неоднозначность и противоречивость в его толковании, появляется необходимость философского осмысления феномена виртуальной реальности, изучения ее онтологического статуса, антропологических и социокультурных оснований. Это позволит не только осмыслить значимость виртуальной реальности в жизни современного человека, но и по-новому взглянуть на современное общество. Виртуальная реальность становится неотъемлемой частью повседневной реальности, что приводит к формированию новых интересов, мотивов поведения, целей, ценностей и установок. Проникновение новейших технологий во все сферы человеческого бытия не только помогает решить многие проблемы, но и создает новые. Рассмотрение виртуальной реальности с социально-философской точки зрения позволит выявить тенденции развития представления о виртуальной реальности и проанализировать ее влияние на все сферы человеческого бытия.

Понятие «виртуальная реальность» было введено в 80-е годы XX века Дж. Ланье. На представления о виртуальной реальности оказала большое влияние философия Жана Бодрийера, который употребил такие термины, как «симулякр» и «гиперреальность». Эта терминология Ж. Бодрийера во многом обозначила дальнейшее направление в философском понимании понятия виртуальной реальности.

Создать социологические модели современного общества, оперируя понятием виртуальность, попытались такие ученые, как А. Крокер, М. Вэйнштейн, А. Бюль, М. Паэтау, Д. Иванов, М. Кастельс. А. Бюль, автор теории «виртуального общества», считает, что с развитием технологий виртуальной реальности компьютеры превратились в универсальные машины по производству «зеркальных» миров. В каждой подсистеме общества образуются «параллельные» миры, в которых функционируют виртуальные аналоги реальных общественных процессов.

Канадские ученые А. Крокер и М. Вэйнштейн акцентируют внимание на критике киберкапитализма как системы, порождающей новый тип неравенства и эксплуатации. По А. Крокеру и М. Вэйнштейну, виртуализация – это новый тип отчуждения человека от собственной плоти в процессе пользования компьютерами и превращение ее в потоки электронной информации: «Речь в данном случае идет отнюдь не только о так называемых киберпанках – людях, для которых смыслом жизни стало погружение в миры компьютерных симуляций и «бродяжничество» по сети Internet... В любого рода виртуальной реальности человек имеет дело не с вещью (располагаемым), а с симуляцией (изображением)» [2].

Российский ученый Д. Иванов приходит к выводу, что виртуализацию необходимо рассматривать не как создание «параллельного» виртуального общества, а как процесс социальный, процесс изменения общества в целом. Модель виртуализации общества – новая теория общественных изменений. С помощью понятия «виртуальная реальность» в настоящее время обозначают некоторые новые экономические, политические, культурные феномены, не связанные непосредственно с компьютеризацией, однако логика их развития схожа с логикой виртуальной реальности. Сущностной характеристикой данной логики является замещение реальных вещей и поступков образами – симуляциями, что можно наблюдать во всех сферах современной жизнедеятельности человека.

Погружаясь в виртуальную реальность, человек воспринимает мир как игру, сознавая, что эта игра условна, управляема и есть возможность выхода из нее. Тем не менее виртуализация общества происходит не как единый процесс. Разнородные, но сходные по направленности изменения осуществляются в различных сферах социума. Мы живем в эпоху экономики образов и образов экономики, в эпоху политики образов и образов политики, в эпоху науки образов и образов науки, – утверждает Д. Иванов.

В современном мире массового производства в качестве товара выступает знак. Реклама создает образ товара, и эти образы, а не реальные вещи обращаются на постмодернистском рынке, производится не вещь, а образ. В эпоху постмодерна политика становится борьбой образов, имиджей. Она формируется в PR-агентствах, телестудиях, создается имиджмейкерами, пресс-секретарями, «звездами» шоу-бизнеса. Создание привлекательного образа обеспечивает успех в борьбе за власть. Роли политиков и избирателей становятся виртуальными, а компьютерная сеть Интернет – не только средством, но и средой политической борьбы. Имиджи политиков формируются при помощи специализированных серверов, web-страниц.

Тенденция виртуализации характерна и для современной науки. В ней возрастает роль таких нетрадиционных для науки форм, как воображение, фантазия, парадоксальность мышления. Студентов интересует выгодное знание, а не истинное. Деятельность ученых и студентов направляется не на поиск фактов, открытия, исследования, компетентность, а на создание презентабельного образа для победы в конкурсе, получения гранта, стипендии и т. п.: «С замещением вещественных объектов и реальных действий симулякрами исполнение социальных ролей ученого, преподавателя, студента становится виртуальным. Как следствие, виртуализируются иерархия научных степеней и званий (академическое сообщество), научная дискуссия (конференции, конкурсы), научное разделение труда (исследовательская / учебная организация), т. е. виртуализируется университет и исследовательская лаборатория как социальные институты» [2].

Таким образом, успех в экономике, политике, научной деятельности больше зависит от образов, нежели от реальных действий и вещей. С одной стороны, Интернет дает свободу – можно выбрать имя, конструировать виртуальную личность, с другой – происходит отчуждение от реального тела. Социальные сети дарят человеку виртуальное «Я», которое для многих значит больше, чем «Я» реальное, ведь для них именно в социальных сетях происходит самореализация личности. Профиль в социальной сети – это статус, который может значить больше, чем реальный человек. Это игра, но игра с реальными последствиями.

Медицинские врачи наблюдают некоторые необычные болезни, ставшие характерными для современного человека. Например, киберхондрия – читая в Интернете статьи про болезни, люди начинают находить у себя их симптомы, занимаются самолечением и тем самым наносят вред своему здоровью. Интернет и другие современные гаджеты ухудшают память. Нет необходимости запоминать название улиц, городов, достопримечательностей, исторические факты, маршруты, рецепты, дни рождения, если есть Google, Яндекс и другие поисковые системы. С их помощью можно написать научные работы, приготовить обед, создать семью. Навык поиска нужной информации постепенно атрофируется, сводясь к монотонному просмотру результатов, выданных компьютером.

Интернет-зависимость, зависимость от компьютерных и онлайн игр – это один из отличительных признаков современного человека и общества. Человек уже с трудом представляет себя без Интернета – там ведь его второе «Я», без Интернета его как бы и нет. Не подключенный к сети Интернет человек уже чувствует себя неполноценным. Компьютерные игры настолько затягивают, что лишают восприятия реальности происходящего. Все это приводит к нарушениям нервной системы, люди со слабой психикой совершают преступления, идут на неадекватные действия, самоубийства, разрушаются семьи. Если времяпровождение в виртуальной реальности привлекательней действительности, значит отсутствует интересное занятие в повседневной жизни: «Сеть стала средством активного общения садистов и педофилов, членов клубов самоубийц и каннибалов – свободной манифестации низости и мерзости, психических патологий и извращений» [4].

С одной стороны, философы пытаются противопоставить виртуальную реальность и реальный мир, показать превосходство реальности над виртуальностью. С другой стороны, осмысливая события окружающего мира посредством виртуальной реальности, можно предположить, что современный мир больше виртуален, чем реален.

Виртуальная реальность позволяет конструировать как индивидуальное, так и коллективное сознание человека. Можно уйти от самого себя, из реального жизненного пространства. Тем не менее с помощью виртуальной реальности можно найти собственное «Я». Для некоторых пользователей Интернета присутствие в сети более наделено смыслом, чем в повседневной жизни. Сетевая анонимность позволяет пользователю почувствовать себя более свободным и интеллектуально, и морально, что приводит к развитию негативных явлений. С возрастанием масштабов сетевых коммуникаций повышается опасность деструктивных взаимодействий в виртуальной реальности, манипулирования общественным мнением, пропаганды и реализации идей при помощи так называемой «отфильтрованной» информации. Техническая виртуальная реальность может стать опасной как для отдельного человека, так и для общества в целом. Усиление контроля со стороны государства и правоохранительных органов за процессами обработки и распространения информации может привести к тотальной слежке за деятельностью каждого пользователя сети Интернет. Главная проблема, связанная с виртуальной реальностью, заключается в том, что вытесняется и отодвигается на второй план реальная жизнь.

Все это указывает на проблемы, имеющиеся в обществе. Ч. Кирвель и И. Бусько обозначили основные тенденции, характерные для духовной сферы в современную эпоху. Это вытеснение духовности материальными ценностями; стремление к удовлетворению наиболее низменных и примитивных потребностей; стандартизация, унификация, вестернизация культуры; распространение этического релятивизма и безразличия; отказ от абсолютных идеалов Добра и Зла; снижение способности к критическому самостоятельному мышлению, выбору ценностей и идеалов; замыкание человека в мире частных интересов, прагматической направленности. Ученые

задаются вопросом: есть ли среди них те ценности, развитию которых серьезно препятствуют современные информационные технологии? Следует помнить, что в большинстве своем люди приспособливают Интернет к своему образу жизни, а не меняют свое поведение под воздействием технологий. Учитывая все негативные факторы воздействия современных технологий на человека, следует ли говорить о том, что необходимо отказаться от использования телефонов, планшетов, компьютеров? Конечно, нет. Однако способен ли человек использовать гаджеты и Интернет исключительно по назначению и только в тех случаях, когда без них не обойтись? Люди создают Интернет, приспособливая его к своим потребностям, целям и интересам, поэтому не Интернет, а сам человек определяет, что необходимо делать и как жить. По мнению М. Кастельса, «судить об Интернете в терминах «хорошо» или «плохо» вообще неправильно. Технологии хороши или плохи в зависимости от нашего их использования. Они суть продолжение нас самих» [3].

В современном обществе выделились две доминирующие точки зрения по поводу Интернета. Одна говорит о том, что Интернет – это причина отчуждения человека от реального мира, причина виртуализации общества как такового. Другая сводится к рассмотрению Интернета как источника обновления общества. Виртуальная реальность становится дополнительным источником опыта, невозможного в условиях реальной жизни, необходимой составляющей для эффективного функционирования современного общества. Социальные предпосылки развития общества в виртуальной реальности выявляются в таких сферах, как искусство, наука, образование, экономика, политика и др. Культурно-досуговая сфера виртуальной реальности имеет множество направлений: игры, виртуальные музеи, выставки, интерактивное кино, концертная деятельность, литература и т. д. Технология виртуальной реальности несет в себе решение неординарных эстетических задач. Мы становимся свидетелями возникновения новых видов искусств.

Использование компьютерных технологий становится неотъемлемым условием любого исследования. Виртуальность проникает во все области науки, позволяя моделировать различные процессы, создавая информационные модели, сохраняющие все заданные параметры реальности, что приводит к более полному исследованию и расширению познавательных возможностей. Новые технологии находят широкое применение и в образовании. Дистанционное образование, участие в виртуальных научных конференциях и дискуссиях, наличие электронных библиотек позволяют постоянно повышать квалификацию, человек ощущает себя социально востребованным. В виртуальной реальности стремительно развивается экономика, появляются виртуальные биржи, платежные средства, банки, электронные рынки сбыта, развивается система торговли через Интернет. Для потребителя расширяются возможности доступа к товарам и услугам. Важным фактором является возможность социальной активности индивида в виртуальной реальности для людей с ограниченными физическими возможностями.

Глобальные изменения, внесенные новыми технологиями в человеческую жизнь, с неизбежной необходимостью изменяют ценностный мир молодого человека. Человек в виртуальной реальности более свободен в своих проявлениях, чем в действительности, а отсутствие сдерживающих факторов приводит ко многим негативным явлениям, которые реализуются виртуально. Свобода и безнаказанность, с которыми ассоциируются новые технологии и связанные с ними возможности, свидетельствуют о том, что в современном социуме осуществляются поиск и оценка новых общественных явлений, к которым относится виртуальная реальность. Виртуальная реальность – это синтез технологии, искусства, науки. Пребывание человека в ней придает ценностную характеристику отдельным событиям, людям, явлениям. В технической виртуальной реальности человек получает такие возможности, которые не могут быть реализованы в повседневной жизни. Это помогает ему воплотить самые смелые мечты, проекты, фантазии. Возникают новые ценности, значимые и возможные в виртуальной реальности. Часто они являются перенесением в виртуальную реальность уже имеющихся у субъекта ценностей.

В силу возрастных особенностей, восприимчивости ко всему новому виртуальная реальность привлекает в первую очередь молодежь. Например, социологическая лаборатория Мурманского государственного педагогического университета провела исследование для выяснения ценностного значения виртуальной реальности в жизни молодежи и количества времени, которое

тратится на нее. По результатам исследования в иерархии ценностей виртуальной реальности на первом месте оказались образование и наука. Далее по убывающей следуют: общение, межличностное взаимодействие, реализация творческих способностей в пространстве, созданном новейшими технологиями, развлечения, компьютерные игры, знакомство с разными культурами и искусством. Замыкает шкалу работа. Предположительно, работа оказалась на последнем месте в связи с тем, что большинство студентов-респондентов на момент опроса не работали. Больше всего времени затрачивается пользователями информационной сети на общение. Объясняется это тем, что людям не хватает общения в реальной жизни, а при помощи виртуальной реальности создается возможность реализовать не востребуемые в реальности способности. Далее следуют развлечения, лишь потом образование и наука. Молодые люди считают развлечения и игры не главными в своей жизни, но при этом респонденты много времени тратят на них. Современные философы отмечают все возрастающий игровой характер как культуры, так и виртуальной реальности. Искусство и культура в виртуальной реальности как ценностная значимость оказались в конце списка. Это можно объяснить тем, что ценности виртуальной и социальной реальности тесно связаны. В современном обществе искусство и культура не являются приоритетными направлениями. Отвечая на вопрос, смогли ли бы респонденты отказаться от использования виртуальной реальности, были получены следующие результаты. Труднее всего респондентам отказаться от использования новейших технологий в сфере образования и науки, общения, реализации творческих способностей. Трудно отказаться и от развлечений. Легко молодые люди могут отказаться от виртуальных технологий, связанных с работой, а также искусством и культурой. Очевидно, что для молодежи ценностно значимыми сферами жизни, как в объективной реальности, так и в виртуальной реальности, являются образование, общение и реализация своего творческого потенциала.

Таким образом, можно констатировать, что виртуальная реальность имеет возрастающую значимость в современной жизни человека, способствует распространению новой социокультурной реальности, которая становится все более востребованной, позволяет реализовать те человеческие потребности, которые не всегда удается осуществить в социальной реальности. Виртуальность и реальность тесно взаимодействуют, влияют друг на друга. Осмысление, поиск взаимодействия и влияния виртуальной и социальной реальностей на человека и общество – одна из важнейших задач современной эпохи, ведь иногда определить границы виртуального и реального для конкретного человека бывает сложно. Культурные, социальные явления виртуальной реальности сложны, неоднозначны, многоплановы, им необходимо уделять внимание исследователей, поскольку развиваются все более новые и эффективные формы информационных технологий, которые активно применяются в трансформирующемся обществе. Необходимость активного использования потенциала виртуальной реальности в модернизации образования и науки, развитии экономики, применении информационных технологий в политике требует основательной научной базы, а следовательно, разноплановых философских, социальных, психологических исследований.

### Список использованной литературы

1. Асп, Э. К. Введение в социологию / Э. К. Асп. – СПб.: Алетейя, 2000. – 248 с.
2. Информационное общество: сб. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 507 с.
3. Кастельс, М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс; пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В Харитоновой. – Екатеринбург, 2004. – 328 с.
4. Кирвель, Ч., Бусько, И. Информационный взрыв и судьбы духовности / Ч. Кирвель, И. Бусько // Беларуская думка. – 2009. – № 9. – С. 64–73.

Поступила в редакцию 18.06.2015