

*А. И. Ненашев*

## **РАЗВИТИЕ СОЦИАЛЬНОГО ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

*Работа представлена кафедрой философии, культуры и культурологии  
Саратовского государственного университета им. Н. Г. Чернышевского  
Руководитель – доктор философских наук, профессор В. Н. Белов*

**В статье рассматриваются специфической формы взаимодействия виртуальной реальности и социального пространства современной цивилизации, которая реализуется в результате деятельности средств электронной коммуникации.**

**Ключевые слова:** Интернет, компьютерные технологии, человек, виртуальность, окружающий мир, реальность.

**The article considers the specific forms of interaction between the virtual reality and social space of the modern civilization, taking place as a result of electronic communication media activities.**

**Key words:** Internet, computer technologies, human being, virtuality, environment, reality.

С возникновением сети Интернет появилась новая информационная среда, в кото-

рой информация транслируется, складывается, копируется практически мгновенно.

«Эта среда меняет смысл и ценность многовековых устоев и понятий, трансформирует нормы нравственности» [4, с. 43]. Среда глобальной информационной сети Интернет, которую именуют «киберпространством», «социальной виртуальной реальностью», «нулевым» пространством, «параллельным» миром, новой «средой обитания», – это не только взаимосвязанные посредством коммуникационного оборудования и программ компьютеры, а прежде всего взаимодействующие в этой среде люди с продуктами своей активности. По мнению А. Е. Войскунского, среда Интернета – комплексное экологическое пространство, в котором проявляют активность десятки и сотни миллионов людей [1].

Человеческая активность в среде Интернет подчинена удовлетворению трех основных потребностей: коммуникативной («все население планеты – среди Ваших партнеров»), познавательной («все знания мира – у Ваших ног») и игровой («что наша жизнь? – игра»). Социальное виртуальное пространство Интернет как ноосферное явление – не просто отражение наличествующих политических, экономических или каких-либо еще реальностей, но в определенном смысле автономная сущность, активно воздействующая на предметный мир. Развитие электронных компьютерных сетей становится тем фактором, который можно считать формообразующим для культуры виртуальной реальности.

На сегодняшний день открыто довольно много видов виртуальной реальности, но в данной статье мы рассмотрим только виртуальную реальность человеко-компьютерного характера.

Компьютерная реализация виртуальной реальности погружает человека в искусственный мир. Чтобы достичь полной реальности, вовсе не требуется моделировать окружающий мир до мельчайших моментов. Обязательно присутствие двух моментов. Первый момент заключается в том, что кроме простой передачи зрительной информации такие программы одновременно воз-

действуют еще на некоторые органы чувств, включая слух и даже осязание. Второй в том, что в наиболее совершенных системах пользователь может дотронуться рукой до объекта, существующего лишь в памяти компьютера, надев начиненную датчиками перчатку. Виртуальная реальность в компьютерной науке – это то, что позволяет перемещаться в трехмерном мире с шестью степенями свободы и представляет возможность обозревать его в реальном времени.

В качестве универсальных свойств виртуальной реальности можно выделить три характеристики: нематериальность воздействия (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного), условность параметров (объекты искусственны и изменяемы), эфемерность (свобода входа/выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования).

Виртуальная реальность означает образ искусственного, сконструированного реально-иллюзорного мира. И хотя виртуальная реальность образуется в сознании человека различными способами: программой компьютера или священника, шамана, жреца, все-таки сущность любой виртуальной реальности, а точнее, виртуальной программы состоит в том, что в сконструированную каким-либо образом модель встраивается обратная связь, которая обеспечивает активное «участие» (субъективное ощущение участия) в развитии «событий» (ощущение событий) этого «мира» (виртуального мира).

Философская сущность виртуальной программы состоит в том, что объединяются в органическое целое разноприродные реальности или состояния и образуется искусственное явление (конструкт), которое существует лишь «здесь» и «теперь», существует в фазе становления, взаимоперехода и взаимопревращения из одного состояния в другое, в котором актуально участвует и тут же созидает его и наша духовная реальность.

Дело в том, что в сконструированной виртуальной реальности создается ощущение

ние чувственно достоверной реальности происходящего, которой подлинно не существует. И только ясное, бодрствующее сознание, как ядро духа человека, не поддается всерьез иллюзии насчет подлинной реальности происходящего в этом (не виртуальном) мире, не поддается и своей сопричастности к искусственному происходящему. Сложность виртуальной реальности в том, что она дана в ощущениях. Но с гносеологической точки зрения она является всего лишь субъективным переживанием. Эти субъективные переживания подобны образам сновидений или психоделическим духовным состояниям трансперсональной реальности. Общим для переживаний трансперсональной реальности и переживаний виртуальной реальности является то, что они являются неспецифическим усилителем ментальных процессов. Открытие виртуальной реальности показывает, что реальным основанием для человеческого духа является не только собственно объективная реальность, но и второй и третий ее слои, которые для итогового субъективного образа являются не менее объективными основаниями. Открытие виртуальной реальности человека – компьютерного и любого другого типа – углубляет наше представление о реальности. Углубляет тем, что это реальность с единством возможного и действительного, это реальность, где стирается грань между объективным и субъективным, верифицируемым и неверифицируемым, где противопоставление материального и идеального лишается смысла, но не стирается.

По мнению социальных философов, виртуальное комьюнити (сетевые сообщества) создает широкую гамму новых моделей поведения, например, таких, как субъективность (углубление индивидуальных различий во вкусах и поведении), социальность (усиление коллективности поведения и ослабление психологических барьеров между людьми), исследование (расширение исследовательской активности людей на самом разном уровне), коннективность (развитие

представления о глобальной связанности всех процессов и доступности всех объектов), этика (глобальная активизация этической активности людей, поиск новых ценностей и правил игры) и холизм (развитие форм поведения людей, направленных на сохранение глобального баланса и целостности мира).

Но самая большая опасность, по мнению А. А. Зубрилина, заключается в том, что вскоре возникает проблема выбора – в каком из миров мы останемся и какой мир станет для нас настоящей реальностью? Приведем цитату, которая ярко иллюстрирует данную ситуацию: «Просидишь в сети всю ночь, ложишься спать днем и осознаешь вдруг: тебя просто-напросто вырывают из окружающего мира. Точнее, ты понимаешь, что твой мир – настоящий – там, в компьютере, и только теснота границ этого физического мира не позволяет тебе напрямую подключаться к розетке модема: наш несовершенный организм нуждается в посредничестве компьютера, чтобы прикоснуться к богатству мира сети» [3, с. 56]. Как здесь не вспомнить слова Н. Винера: «Отдайте же человеку – человеческое, а вычисления – машине. В этом и должна, по-видимому, заключаться разумная линия поведения при организации совместных действий людей и машин» [2, с. 32].

Характерное свойство сети в том, что она одновременно является ортогональной по отношению к «реальной» жизни и ее продолжением. Независимость «виртуального» мира от «реального» проявляется в том, что можно вести в сети деятельность, совершенно не связанную с реальной жизнью и карьерой; можно выходить в сеть Интернет вперемешку с совершением поступков в реальном мире. А взаимосвязь проявляется в том, что «реальный» и «виртуальный» миры продолжают друг друга и могут рассматриваться как единое целое. Сеть имеет свою техническую базу, расположенную в «реальном» мире, ее нужно поддерживать (например, оплачивать время доступа, модернизировать компьютеры и т. п.).

Социальная виртуальная реальность и необычайно расширившееся возможности творить – принципиально привлекательные черты среды Интернет сегодня. Очевидно, что плоды виртуальной деятельности имеют не только виртуальную ценность. В качестве примера можно привести программистов-профессионалов, получающих за свои виртуальные творения вполне реальную зарплату. Многие из созданного, образно говоря, «на клавишах» имеет эстетическую ценность, и шедевры «компьютерных мастеров» заставляют задуматься о возникновении нового вида искусства со своей эстетикой.

Таким образом, возникшая социальная виртуальная реальность Интернет – это своеобразный ответ на распад старых социальных связей между людьми, удовлетворяет потребность человека в общении, обмене информацией, в знаниях, в творческой реализации. Социальная виртуальная реальность отражает индивидуализм, нежелание подчиняться заведомым правилам, стремление уйти от системы массового потребления, хотя следует отметить, что идеализировать результаты информатизации общества не стоит, так как это приводит к завышенным ожиданиям, к сожалению не соответствующим современной социальной ситуации.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Войскунский А. Е.* Психологическая наука в исследовании Интернета // Технологии информационного общества – Интернет и современное общество: Материалы Всероссийской объединенной конференции. Санкт-Петербург, 20–24 ноября 2000 г. СПб.; 2000. 292 с.
2. *Винер Н.* Кибернетика и общество. М.: Иностранная литература, 1958. 280 с.
3. *Зубрилин А. А.* Интернет: технологический и социальный аспекты // Информатика и образование. 2001. № 7. С. 53–62.
4. *Кочетов А. Н.* Влияние Интернета на развитие общества // Информационное общество, 1999. Вып. 5. С. 43–48.