

© Ю. І. Тікаєва

7. Смит А. Исследование о природе и причинах богатства народа / Адам Смит // Антология экономической классики: В 2-х т. – М.: Эконов, 1991. – 396 с.

УДК:130. 2:004.946:316.3

Ю. І. Тікаєва - аспірантка кафедри філософії та соціології Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет ім. К. Д. Ушинського»

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ АСПЕКТЫ ВИРТУАЛЬНОСТИ: ФЕНОМЕН И ПОНЯТИЕ

В статье рассматриваются социально-философские представления о феномене «виртуальная реальность» и выявляются существенные характеристики понятия «виртуальная реальность». Определяется влияние образов «виртуальной реальности» на развитие современного общества.

Ключевые слова: виртуальность, виртуальная реальность, виртуализация, виртуальный образ.

СОЦІОКУЛЬТУРНІ АСПЕКТИ ВІРТУАЛЬНОСТІ: ФЕНОМЕН І ПОНЯТТЯ

В статті розглядається соціально-філософська уява про феномен віртуальної реальності і виявляються суттєві характеристики поняття «віртуальна реальність». Визначається вплив образів «віртуальної реальності» на розвиток сучасного суспільства.

Ключові слова: віртуальність, віртуальна реальність, віртуалізація, віртуальний образ.

SOCIAL AND CULTURAL ASPECTS OF VIRTUALITY: PHENOMENON AND CONCEPT

The article examines the socio-philosophical ideas about the phenomenon of “virtual reality” and identifies the essential characteristics of the concept of “virtual reality”. The effect of images of “virtual reality” is determined on the development of modern society.

Key words: virtuality, virtual reality, virtualization, virtual image.

Актуальность темы исследования. Разнообразие и неоднозначность всех социокультурных процессов, социально-информационное пространство современности, глобализационные тенденции современности сделали очень актуальными осмысления тех изменений, которые происходят и определили сущность современного виртуального мира.

Виртуальная реальность или возможная действительность, как итог развития новых поколений компьютерной техники, подразумевает наличие и присутствие специфического образного ряда – виртуальных образов.

Актуальность обращения к таким понятиям, как «виртуальная реальность», «виртуальный образ», «виртуальное сообщество», «виртуальное общение» связана с тем, что термины, производные от слова «виртуальный», активно вводятся в оборот, а при этом каждый вкладывает в базовое понятие «виртуальная реальность» собственный смысл.

Социально-философское же исследование специфики виртуальной реальности обусловлено необходимостью определения виртуальной реальностью как социокультурного феномена современного общества и выяснения существенных характеристик виртуальной реальности, особенностей взаимодействия ее с человеком и влияния на него.

Степень разработанности проблемы. В истории проблема виртуальности как иной реальности разрабатывалась со времен еще Античности. Наиболее общие предпосылки исследования виртуальной реальности как феноменов имеются в работах Аристотеля, Платона, Августина Блаженного, Дж. Беркли, М. Вартофского, Л. Витгенштейна, Х.-Г. Гадамера, Г. В. Ф. Гегеля, Э. Гуссерля, Р. Декарта, Ж. Делеза и Ф. Гваттари, И. Канта, Ф. Ницше, Х. Ортеги-и-Гассета, К. Поппера, О. Розенштока-Хюсси, Ф. Шиллера, З. Фрейда, М. Фуко, А. Арто, П. Бергера и

Т. Лукмана, М. М. Бахтина, М. Волошина, Л. С. Выготского, Н. Гудмена, М. Кастельса, А. Кестлера, Р. Кайо, К. Лоренца, Р. Рорти, Э. Тоффлера, Й. Хейзинги, О. Финка и других.

В различных значениях использование терминов *virtus*, «виртуальное» отмечено в работах Фомы Аквинского, Джованни Бонавентуры, Николая Кузанского, М. Лютера и Ф. Меланхтона, Гуи Сен-Викторского, Луция Аннея Сенеки, Иоанна Дунса Скота, Марка Туллия Цицерона и других представителей римского стоицизма и схоластической философии, древнеиндийского философа Патанджали, у А. Арто, А. Бергсона, Ж. Бодрийяра, Г. В. Ф. Гегеля, И. Канта, Г.-В. Лейбница, А. Н. Леонтьева, М. Монтеня, Д. В. Пивоварова, а также у представителей естественных наук Ф. Р. Гантмахера, Р. Фейнмана.

В работах Н. А. Бердяева, Н. Ф. Федорова, П. А. Флоренского, К. Э. Циолковского, В. И. Вернадского нашла отображение идея «виртуальной реальности». К проблемам «виртуальной реальности» обращаются такие современные исследователи как Н. А. Носов, С. А. Дацюк, И. А. Акчурин, С. Н. Коняев, А. Э. Назиров, Д. Н. Козырев, Е. Е. Елькина, М. Б. Игнатъев, О. И. Генисаретский, Р. К. Стерледев, А. А. Кабанов, Б. В. Ахлибинский, А. Е. Иванов, А. С. Кармин, С. И. Орехов, А. И. Воронов, С. С. Хоружий, П. И. Браславский, Н. Ю. Кликушкина, А. Ю. Фимин, А. В. Маслов, О. П. Алексева, Э. В. Каракозова, В. П. Котенко, Е. Е. Таратута и другие, видя в «виртуальной реальности» значимый социально-философский феномен. В контексте информационных технологий понятие «виртуальная реальность» используется в работах В. С. Бабенко, М. Б. Игнатъева, М. Крюгера, В. М. Розина, Ф. Хэмита, М. Хайма, Е. А. Шаповалова и других современных исследователей.

В целом, эти работы стали основанием для историко-философского аспекта использования понятий «виртуальное», «виртуальная реальность».

Недостаточно освещенные участки проблемы заключены в определении образной сущности виртуальной реальностью как феномена. Эта проблема составляет и вопросы о критериях, позволяющих различать виртуальную реальность, а также особенности взаимодействия виртуальной реальности с человеком.

Цель исследования: рассмотреть социально-философские представления о феномене «виртуальная реальность» и выявить сущностные характеристики понятия «виртуальная реальность». Определить влияние образов «виртуальной реальности» на развитие современного общества.

Основное содержание. Современные представления об обществе уже невозможны без выяснения связей и влияния на человека и общество новых информационных технологий, способствующих появлению новой реальности – виртуальной. Все социокультурное пространство непосредственно связано с виртуализацией всей своей жизнедеятельности, а отсюда и возникает проблема осмысления ее как значительного социального феномена.

На сегодня имеются различные точки зрения на виртуализацию общества и общественных отношений, человека и его образного ряда мышления на основании виртуальной взаимодейственности.

В связи с глобальной информатизацией к особому вниманию возможно поставить подход, в частности, Иванова Д. В. о неинституциональных формах развития общества путем самоорганизации виртуальных структур – доменов. По мысли Иванова Д. В., современное общество является виртуализованным, поскольку намерение изменить реальность ее образом становится доминирующим [1, с. 20]. При этом, виртуальность личности как созданная ею галерея образов может вызывать отчуждение от реальности как таковой. По заключению Иванова Д. В., именно с виртуализацией общества осуществляется процесс виртуализации личности связан с формированием множества виртуальных образов [5, с. 139].

В понимании виртуальности, с точки зрения на ее коммуникативные функции, внимание обращает мысль Тоффлера О. о том, что «наиболее революционные черты способов коммуникации состоят в том, что большинство из них интерактивные – позволяют каждому индивидуальному потребителю создавать образы и посылать их так просто, как получать их извне» [2, с. 305].

Для более полного представления о понятии виртуальность возможно обратиться к его историческим основаниям и заключить об исключительном значении исследования виртуальной реальности как феномена в информационно-компьютерном обществе современности.

Исходные философские представления о «виртуальной реальности» были созданы в античной философии, в которой реальность, как правило, отождествлялась с различными видами вещества и их комбинациями. Уже у Платона возможно выявить проблематику реальности и ее отображения на основе слова «*virtus*», которое с латинского переводится как «мнимый, возможный,

предполагаемый». В своем учении Аристотель часто употребляет «virtus» как множество индивидуальных предметов, заключающих в себе сущность; не имеющих никаких самостоятельных сущностей, пребывающих вне конкретных образований. Термин «virtus» стал применяться в средневековой христианской философии для обозначения актуальной действующей силы. В философии Нового времени и эпохи Просвещения понятие «виртуального» используется Р. Декартом, Г. Лейбницем и Дж. Локком в отношении принципа идей.

Обратить внимание возможно на современное понимание философами терминов «виртуальный», «виртуальная реальность» и их проникновение в науку и философию. Так, термин «виртуальная реальность», который, был придуман в Массачусетском технологическом институте в конце 1970-х годов XX столетия для обозначения трехмерных макромоделей реальности, создаваемых при помощи компьютера и передающих эффект полного в ней присутствия человека. В дальнейшем этот термин применил Дж. Ланье, который получает широкое распространение в качестве маркетингового ярлыка и понятия массовой культуры. Одной из первых теоретических работ о «виртуальной реальности» стала книга Ф. Хэммита. В основе западных исследований «виртуальной реальности» в контексте постмодернистской теории развития общества, опирающиеся на антропологические основания, лежат работы М. Хайдеггера, П. Бергера, Т. Лукмана, Н. Гудмена, Э. Тоффлера, Ж. Бодрийяра, Ю. Хабермаса.

В современной теории роль категории концепции «виртуальная реальность» существенно возрастает. К числу наиболее существенных проблем современных философских исследований реальности относятся недостаточная разработанность соответствующих категориально-понятийных рядов, а также иерархической системы соответствующих категорий. С течением времени понятие «виртуальный» проникло в различные сферы теоретической и практической деятельности человека.

Мы полагаем, как отмечает в частности Кирик Т. А., что распространение новой терминологии, с одной стороны, свидетельствует о стремлении отразить зримое возрастание роли компьютерных технологий в повседневной жизни людей, с другой – отражает тенденцию расширительного, метафорического использования понятия «виртуальная реальность». С его помощью в настоящее время обозначаются как новые, так и давно известные экономические, политические, культурные и психологические феномены, не связанные непосредственно с компьютерными технологиями, но обнаруживающие некоторое сходство с явлениями, появившимися именно благодаря компьютерным технологиям. Мы полагаем, что стремление осмыслить специфику виртуальной реальности привело к тому, что свойства, наиболее заметные у виртуальной реальности в ее понимании в контексте информационных технологий, стали соотноситься с другими видами реальностей и обнаружилось, что они в полном объеме или частично там также присутствуют [4, с. 36].

По мысли Фиминой А. Ю., виртуальная реальность – это разновидность реальностей, порожденная активностью субъекта посредством компьютерных технологий и средств воздействия на сознание, которая существует лишь во временных рамках процесса её порождения и оказывает влияние на сознание субъекта, не будучи актуализированной в материальном мире. Также он отмечает, что виртуальная реальность есть совокупность симулякров (виртуальных тел), представляющих собой копии реальных объектов, лишенных подобия и не имеющих аналогов в актуальной действительности, и, стало быть, в ней не существующие [5, с. 17].

Несмотря на то, что термин «виртуальный» проистекает со времен Античности, – как отмечает Кораблева В. М., – акцентировать внимание возможно на эпохе постмодерна, поскольку именно постмодернистскому обществу присуще «тяжение к виртуальности» [3, с. 36].

Социокультурные проблемы «виртуальной реальности» связаны с тем, что процесс формирования «виртуальной реальности» является, с одной стороны, результатом новых информационных технологий, с другой, он обусловлен социально-психологическими потребностями человека, в-третьих, особенности его протекания соответствуют культурно-историческим особенностям различных государств и народов. В настоящий момент цивилизация переживает, исторический период, который ознаменован технологическими и социальными изменениями.

В социально-философских исследованиях «виртуальной реальности» рассматривается влияние «виртуальной реальности» на общество, определяются смыслы, стратегии и способы социального развития. Философский анализ природы, сущности и взаимосвязи философии «виртуальной реальности» с другими науками поможет обществу избежать необратимых последствий. Есть основания утверждать, что «виртуальная реальность» полностью не заменит реальность человеческих отношений, а будет включена в самую суть этих отношений. Более того,

повседневная жизнь многих людей, развертывание ее плана, поступки, становятся по сути дела особой формой структуры социального пространства, своеобразным средством «виртуального образования».

Вопрос о том, является ли «виртуальная реальность» положительной для личности или нет, до конца не определен, и дискуссии по этому поводу все еще продолжаются. Традиционная трактовка личности предполагает выявление присущих ей ценностных установок, индивидуальных черт характера, жизненной позиции, мировоззрения, а также внешнего облика. Главное отличие «виртуального» мира от реального заключается в отсутствии в первом материальных форм бытия. Реальный человек создает «виртуальную» личность, у каждой существует создатель, иногда анонимный. Создание «виртуальной реальности» может обогащать человека, развивая в нем способности адаптации, приспособления к новым условиям, но также следует учитывать, что уход в «виртуальный» мир может быть обусловлен проблемами в реальной жизни. В таком случае создание «виртуальной» личности является инструментом, который позволяет более явно идентифицировать подсознательные проблемы и задачи человека.

Выводы. На основании рассмотрения и проанализированного материала, возможно сделать определенные обобщения и выводы:

- в истории «виртуальная реальность» определяется как часть интерсубъективной реальности, как феномен, анализ которого фиксируется на самых ранних стадиях развития философского знания;
- «виртуальная реальность» определяется как «идеальный тип», как образ, модель, призванная выявить инструментарий и основу функционирования современных информационно-технологических процессов;
- «виртуальная реальность» характеризуется как одна из возможных составляющих в процессе формирования новых ценностей личности, социальных групп и общества;
- в содержательном отношении коммуникационный аспект «виртуальной реальности» проявляется и может быть исследован на основе функционирования глобальной информационной сети Интернет;
- раскрытие философских проблем «виртуальной реальности» способствует синтезу научных представлений в формировании единого научного знания и новой современной картины мира.

Перспективы дальнейшего исследования. Существуют прогнозы, что в будущем место традиционной культуры займет культура виртуальной реальности с ее новыми виртуально-образными рядами, что требует осмысления и исследования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0: [монография] / Дмитрий Владиславович Иванов. – СПб.: Петербургское востоковедение, 2002. – 214 с.
2. Тоффлер О. Третья хвиля / Олвін Тоффлер // Сучасна зарубіжна філософія. Хрестоматія / Упорядник В. Лях. – К.: Либідь, 1996. – С. 275-335.
3. Корабльова В. М. Віртуальна реальність як простір симулякрів у поліонтологічному світі постсучасності / В. М. Корабльова // Практична філософія. – 2008. – №1. – С. 114-120.
4. Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология / Татьяна Анатольевна Кирик: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01. – Омск, 2004. – 165 с.
5. Фимин А. Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности / Аким Юрьевич Фимин: Автореф. диссерт. на соиск. учен. степени канд. филос. наук: 09.00.11 – социальная философия. – Волгоград, 2007.