

УДК 1:316
ББК 87.6
К-88

Кубышкин Сергей Александрович, аспирант кафедры философии, культурологии и социально-гуманитарных наук Армавирской государственной педагогической академии, e-mail: kubik0007@mail.ru

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

(рецензирована)

На страницах данной статьи отражаются философские размышления, касающиеся виртуализации общества, формирования новой информационной среды, а также о превращении информации в важнейший глобальный ресурс человечества и о циркуляции информации в общественном организме.

Ключевые слова: виртуальная реальность, философия техники, информация, общество, интернет.

Kubyshkin Sergei Alexandrovich, post graduate student of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Social and Humanity Sciences of Armavir State Pedagogical Academy, e-mail: kubik0007@mail.ru

VIRTUAL REALITY AS A SOCIO-CULTURAL PHENOMENON

(reviewed)

This article reflects philosophical reflections concerning the virtualization of society, the formation of the new information environment, as well as the trans-formation of information into a key global resource of mankind and the circulation of information in the social organism .

Keywords: virtual reality, philosophy of technology, the information society, Internet.

Современное общество характеризуется ускорением темпов развития техники, созданием новых интеллектуальных технологий, превращением информации в важнейший глобальный ресурс человечества. С учетом того, что частота передачи информации на негенетическом уровне превысила частоту передачи информации на генетическом уровне, одной из характеристик современного общества является переход от энергетических к информационным технологиям. Сегодня человечество обрело совершенно новый, практически непознанный мир, созданный и поддерживаемый при помощи высоких информационных технологий, компьютеров, порожденный информатизацией общества, и получивший название «виртуальная реальность».

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ - характеризует определенный тип взаимодействия между разнородными объектами, а также специфические отношения между ними (порожденности и интерактивности). Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности и образует виртуальную реальность. Виртуальные объекты существуют только актуально, только “здесь и теперь”, пока в порождающей реальности происходят генерирующие их процессы; с окончанием процесса порождения соответствующие виртуальные объекты исчезают. О виртуальной реальности стоит говорить еще и потому, что в ней присутствуют свои “законы природы”, свои время и пространство, несводимые к законам, времени и пространству порождающей реальности. Виртуальные реальности могут быть самой разной природы – психологическими, физическими, социальными, политическими и т. п. Во 2-й пол. 20 в. – идея виртуальности возникла одновременно в нескольких сферах науки и техники. В квантовой физике стали говорить о так называемых виртуальных частицах, характеризующихся особым статусом существования (в отличие от других элементарных частиц). В авиации была разработана виртуальная кабина самолета, особым образом предоставляющая летчику информацию о полете и окружающей обстановке. В психологии были открыты виртуальные состояния человека. И, наконец, был предложен термин “виртуальная реальность” для обозначения особых компьютеров, дающих пользователю интерактивное стереоскопическое изображение. В результате в массовом сознании термин “виртуальная реальность” стал ассоциироваться именно с компьютерами. Идея виртуальности в явном виде использовалась в схоластике, где она вводилась через

противопоставление, с одной стороны, субстанциальности, а с другой – потенциальности: виртуальный объект существует, хотя и не субстанционально, но реально, и в тоже время – не потенциально, а актуально. С помощью понятия виртуальности в схоластике решались такие проблемы, как возможность сосуществования реальностей разного уровня, образования сложных вещей из простых, энергетическое обеспечение акта действия, соотношение потенциального и актуального. Эти проблемы решались за счет полагания реальности второго уровня (в пределе – божественной реальности), в которой виртуально присутствует энергия (*virtus*), дающая силу для разворачивания акта. В научной картине мира, возникшей в Новое время, признавалась лишь одна реальность – природная, сохранялась идея силы (схоластического *virtus*) и различались физические, психические и др. силы. Однако эта картина мира была внутренне противоречива. Затруднения новоевропейской науки послужило возрождением идеи виртуальности в 20 веке [1, с. 403-404].

Конец XX – начало XXI века знаменует устойчивое увеличение масштабов применения информационных технологий, что сопровождается виртуализацией человеческой деятельности. Так социолог Д.В. Иванов отмечает в своей работе: «Компьютеризация всех сфер общественной деятельности и повседневной жизни человека – самый впечатляющий феномен рубежа XX-XXI вв.» [2, с. 9].

Д.И. Шапиро считает, что одним из важнейших достижений XXв. является «компьютерно-телекоммуникационный взрыв», приведший к технологии виртуальной реальности, и коренным образом изменяющий человеческие (межличностные) коммуникации, процедуры обмена научными знаниями и произведениями культуры. Он, по мнению исследователя, не просто дает возможность использовать новые технологии научных исследований и образования, но в целом способствует возрастанию роли и возможностей конкретного человека [3, с. 3].

В результате в современном социокультурном пространстве термин «виртуальная реальность» стал ассоциироваться именно с компьютерными технологиями и отождествляться с «компьютерной виртуальной реальностью». Об этом свидетельствует преобладающее количество определений в научном дискурсе, посвященных изучению феномена виртуальной реальности:

- «Виртуальная реальность – это технология трехмерного информационного взаимодействия человека и компьютера, которая реализуется с помощью комплексных мультимедиа – операционных средств» [4];

- «Виртуальная реальность – это трехмерное компьютерное симулированное окружение, которое в режиме реального времени согласуется с поведением пользователя» [5].

Наступление эры электронной цивилизации было предсказано такими исследователями, как: Э. Тоффлер, Дж. К. Гэлбрейт, П. Друкер, Д. Белл и др. Между тем, глобальные выводы были сделаны не сразу, например, Д. Белл в своей, ставшей классической, работе «Грядущее постиндустриальное общество» [6, с. 956] рассматривал электронно-вычислительную технику лишь как одну из наукоемких отраслей и как необходимое средство решения сложных задач с применением системного анализа теории игр. Позднее Д. Белл, исследуя социальные рамки информационного общества, приходит к выводу: «в наступающем столетии решающее значение для экономической и социальной жизни, для способов производства знания, а также для характера трудовой деятельности человека приобретет становление нового социального уклада, зиждущегося на телекоммуникациях» [7]. Э. Тоффлер в своей работе «Третья волна» [8, с. 276-277] выявляет социально-экономические тенденции, сопровождающие развитие информационных технологий, в частности, он предсказывает повышение интерактивности средств массовой информации за счет внедрения новых сетевых средств компьютерных технологий.

Концепция виртуализации общества открывается анализом возникновения феномена социальной реальности в условиях социокультурного сдвига от Модерна к Постмодерну. Во-вторых, для того чтобы построить модель общественных изменений как сдвига от

«реального» к «виртуального», необходимо обобщение разнообразных эмпирических тенденций.

Таким образом, онтологическая природа виртуальной реальности и механизмов виртуализации проходит стадию осмысления в современном научном мире. Основное поле исследований занимает электронная виртуальная реальность, и исследователи отмечают сегодня новый вектор трансформации общества – его «виртуализацию», понимая под виртуализацией переход основных видов деятельности в виртуальное пространство Интернет.

Интернет в современной научной литературе уясняется как коммуникативная виртуальная реальность т.е. «искусственно созданная среда, основанная на технологиях виртуальной реальности, основной целью существования и функционирования которой является коммуникация. А значит передача и взаимообмен информацией между людьми» [9, с. 36].

Можно выделить следующие социально-философские аспекты электронной среды, к которым обращаются современные исследователи:

- трансформация социальных институтов в условиях развития информационного общества;
- проблема сохранения культурной идентичности;
- развитие онлайн-сообществ, их взаимодействие между собой и традиционными сообществами;
- формирование «электронной экономики»;
- влияние развитие Интернет на изменение системы социальной коммуникации;
- трансформация современного образования, развитие дистанционного образования;
- формирование «электронного правительства» и др.[10, с. 9-10].

Перед лицом новых реалий, когда информация становится решающим ресурсом и начинает определять контуры социально-экономического развития, происходит виртуальная революция. В рамках виртуализации жизни информация не только определяет события, происходящие в социуме, но и в определенной мере и творит этот мир. Тем самым в определенном плане реальность становится виртуальной и информационно-коммуникативной. Подобная эволюция в основаниях общественных трансформаций приводит к изменению сути человека, который традиционно имел дело с вещественно-материальными процессами, а информация преимущественно была связана с визуально наблюдаемыми текстами. Информация обычно выражалась с помощью понятия и слова. После информационной революции ситуация радикально изменилась, когда с помощью числа стали выражать отношения между реальными процессами.

Все сказанное порождает квинтэссенцию о том, что формируется не только новая социокультурная реальность, но и новый тип человека вместе с ней. Виртуализация как одна из форм становления информационной среды меняет смысловую интенцию современности, так как производство информации из средства решения частных вопросов может превратиться в цель человека и общества. Виртуализация - прежде всего, социокультурный феномен, формирующийся и эволюционирующий под воздействием технических инновации и информационно-технологической революцией. Как инновационное явление, социокультурная виртуализация систематически трансформирует общественно-культурную среду.

Виртуализация общества обеспечивает широкий доступ граждан к накопленным знаниям, снимает организационные, технологические, идеологические и другие ограничения в области циркуляции информации в общественном организме. В существенных аспектах виртуализация общества должна смыкаться с прогрессом его философского самосознания, духовной культуры, развитием социального интеллекта.

Литература:

1. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия: в 4 т. М.: Мысль, 2000. Т. 1. С. 403-404.
2. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002. С. 9.

3. Шапиро Д.И. Человек и виртуальный мир. Конгнитивные, креативные и прикладные проблемы. М.: Эдиториал УРСС, 2000. С. 3.
4. McMillan K. Virtual Reality: Architecture and the Broader Community. URL: www.arch.umsw.edu.
5. Virtual Reality. Application and Exploration. London, 1993.
6. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования: пер. с англ. М.: Academia, 1999. 956 с.
7. Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе / под ред. П.С. Гуревича. М., 1998.
8. Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 1999. С. 276-277.
9. Иванов А.Е. Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи: дис. ... канд. филол. наук: 09.00.11. М., 2004. С. 36.
10. Чугунов А. В. Социология Интернета: Социально-политические ориентации российской Интернет-аудитории. 2-е изд., доп. СПб.: Филол. фак. СПбГУ, 2003. С. 9-10.

References:

1. Nosov N.A. Virtual reality // *New Encyclopedia of Philosophy: in 4 v. M: Mysl, 2000. V. 1. P. 403-404.*
2. *Virtualization of the society. Version 2.0. SPtb.: Oriental Petersburg, 2002. P. 9.*
3. Shapiro D.I. *The man and the virtual world. Cognitive, creative and practical problems. M.: Editorial of the URSS, 2000. P. 3.*
4. McMillan K. Virtual Reality: Architecture and the Broader Community. URL: www.arch.umsw.edu.
5. *Virtual Reality. Application and Exploration. London, 1993 .*
6. Bell D. *The coming post-industrial society: the experience of social forecasting: tr. from English. M.: Academia, 1999. 956 p.*
7. Bell D. *Social frameworks of the information society // New technocratic wave in the West / Ed. P.S. Gurevich. M., 1998.*
8. Toffler A. *The Third Wave. M: AST, 1999. P. 276-277.*
9. Ivanov A.E. *Philosophical and psychological aspects of virtual and social reality in their relationship: diss... Can. of Phil.: 09.00.11. M., 2004. P. 36.*
10. Chugunov A. V. *Sociology of Internet: social and political orientation of the Russian Internet audience. 2nd ed., ext. SPtb.: Philological Faculty of St. Petersburg State University, 2003. P. 9-10.*