

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Совет молодых ученых

Научно-методический отдел по работе с молодыми учеными
и специалистами университета управления
научных исследований СПбГУ

ЧЕЛОВЕК. ПРИРОДА. ОБЩЕСТВО АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Материалы

*14-й международной конференции
молодых ученых 26–30 декабря 2005 г.*

В 2 частях

Часть I



Издательство Санкт-Петербургского университета
2006

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК НОВАЯ СРЕДА СУЩЕСТВОВАНИЯ ЧЕЛОВЕКА

Виртуальная реальность (в дальнейшем — ВР) — один из самых интересных феноменов современности. Она настойчиво вторгается в «обычную» реальность, и оценки этого факта колеблются от резко негативных до самых восторженных. С одной стороны, убеждение в том, что ВР есть суррогат «реальной жизни», и взаимодействие с нею есть бегство от насущных проблем (в чем особенно укоряют молодое поколение), объявление ВР источником всяческих пороков и предание ее анафеме; с другой — вера в то, что появление ВР знаменует новую эру в человеческом развитии, вознесение ее на пьедестал и провозглашение средой зарождения нового человечества (что особенно характерно опять же для некоторых молодежных субкультур). Что же представляет собою этот феномен, какую роль способен сыграть в жизни современного человека в ценностном плане?

Цель данной работы — ответ на эти вопросы.

Что такое ВР? Набор нулей и единиц? Изображение на мониторе? Образ мира, возникающий в человеческом сознании при работе с компьютерной программой? Материальна она или идеальна? С. И. Орехов полагает, что ВР — это «тождество материального и идеального, тождество, в котором сознание обнаруживает это квазисубстанциональное образование». «Субстанциональной основой виртуальной реальности является информация. Техническая и социально-психическая реальности — элементы взаимодействующей системы, обуславливающей появление виртуальной реальности. Информация — это объективная субстанция, задающая параметры этого взаимодействия».

Характер информации и определяет, какой же именно предстанет перед человеком ВР — лабиринтами компьютерного шутера, масками, которые ругаются в чате, или рекламным роликом, погружающим его в мир, где жить нельзя без Пепси.

Способом существования, сущностным принципом логики ВР многие авторы называют симуляцию, т. е. копирование функций

Степаненко Павел Алексеевич — кафедра философии Омского государственного аграрного университета (e-mail: p_stepanenko@mail.ru)

объектов «порождающей» реальности (в отличие от имитации, представляющей собой копирование внешнего подобия).

Николай Носов выделяет следующие свойства ВР:

— Порожденность. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.

— Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность.

— Автономность. В виртуальной реальности свои время, пространство и законы существования.

— Интерактивность.

Представляется целесообразным выделить еще один сущностно важный признак, свойство ВР. Обозначим его как *коммуникативность* ВР. Именно это свойство является исключительно важным в плане воздействия ВР на социальную реальность. Коммуникативность — это способность ВР служить средой взаимодействия между людьми, причем средой, придающей этим взаимоотношениям особый характер.

Известный медиа-художник Сергей Тетерин называет первым киберпространством «место между двумя телефонами», где люди впервые смогли общаться «виртуально», что-то утратив при таком общении по сравнению с опытом общения предшествующего, но что-то и приобрета. Именно наличие свойства коммуникативности позволяет ему таким образом трактовать ВР.

Коммуникативность как свойство предполагает совершенно разные модели и уровни общения, различные рамки, в которых оно может осуществляться. Так, принципиально отличаются между собой, скажем, такие формы общения, как обмен репликами между играющими в «Quake» , и интернет-конференция.

Если мы копнем глубже, то увидим, что главное отличие заключается в *объекте симуляции*. Или, иначе говоря, в тех рамках, в которых ВР отображает реальность порождающую. Отличие в том, какого же рода феномены были перенесены из реальности «реальной» в реальность виртуальную.

Но тем и интересен Интернет, что вместил в себя едва ли не все пространства человеческого общения и взаимодействия! Любовь, дружба, самоутверждение, работа, сплетни, духовное обучение и сексуальные переживания — все это человек способен найти в се-

ти. Потребность во всех этих вещах — и в великом множестве других — современный человек способен сегодня удовлетворить, кликая мышкой. Интернет представляет собой VR глобального масштаба, которая стремится к тому, чтобы быть доступной каждому, а также к тому, чтобы вместить в себя *все* богатство феноменов реальности порождающей.

VR не ограничивается симулированием отдельных частей «реальности № 1». В том-то и привлекательность ее, что она предоставляет человеку возможность получения совершенно оригинального опыта общения и переживания.

Уже упомянутый Сергей Тетерин в своей книге «Электро Утопия: мистики и художники в киберпространстве» рассказывает об особом мировоззренческом (философском?) направлении, названном кибершаманизмом. «Кибершаманизм — это экспериментальное понятие, возникшее в 2000–2001 гг. вокруг интернет-адреса www.cybershamanism.ru. . . Оно было сконструировано искусственно с исследовательской целью — требовалось выяснить, не является ли глубинное погружение в виртуальность такой же визионерской практикой, что и экстатические путешествия шаманов?» Кто ищет, тот найдет — приверженцы идеи, разумеется, находят между этими двумя явлениями сходство. «По моему мнению, компьютер может быть признан как эффективный трансовый инструмент. . . Некоторые продвигаются вперед в искусстве жить на линии настолько, что окружающие приписывают им почти сверхъестественные способности чувствовать компьютер и электронные сети. . . Это настоящие городские шаманы, для которых город — мощная иррациональная стихия и источник сверхобычной силы. Такой же источник, каким является лес для друидов или уральских «знающих людей». . . Со всем не обязательно описывать это в терминах магии. Вполне можно объяснить подобные феномены сверхразвитой чувствительностью организма и колоссальным опытом взаимодействия с телекоммуникационными устройствами. Но я уверен, что значительная часть необыкновенных умений и навыков традиционного шамана также объясняется огромным опытом и развитой чувствительностью». Интернет-зависимость при этом сравнивается с «шаманской болезнью» — известным феноменом архаической культуры; болезнью, которой и должен переболеть человек, чтобы стать шаманом (зачастую против своей воли). Но самое интересное — это то, что наступает после «исцеления». Это способность жить одновременно

в двух мирах, в обычной реальности и в VR, быть открытым множеством различных информационных потоков. «Человек, чье сознание эволюционирует в результате активного взаимодействия с телекоммуникациями, приобретает взгляд на мир как на мультимодельный феномен. . . . Киберпространство может выступить в качестве инструмента, освобождающего сознание человека от «социальной запрограммированности» видения мира».

При всей экстравагантности этих построений нельзя не согласиться с некоторыми идеями, в них заложенными. Мы можем говорить о расширении и информационного, и эмоционального диапазона человека, живущего он-лайн, если при том он свободен от «компьютерной зависимости». (Отметим, что это — взгляд со стороны поклонников VR. «Кибершаманы» говорят о куда как более грандиозных перспективах, но мы здесь будем оставаться в известных рамках.)

Таким образом, VR — не конкурент «обычной» реальности в отношении ценностной значимости для человека. VR можно трактовать как особую среду, которая стремится обладать все большим количеством атрибутов порождающей реальности; но где законы, явления и процессы, существующие в порождающей реальности, преломляются особым образом.

Вызов, который бросает человеку VR: суметь стать гражданином двух миров, погружаться в виртуальность, не отрываясь от «реальности», так, чтобы обе несли ему лишь обогащение человеческого опыта.