

ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ: СИМУЛЯЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО

В предлагаемой статье анализируются виртуальная реальность как вид симулякров и их место в жизни современного общества.

Keywords: virtual reality, simulacra, the Internet.

Ключові слова: віртуальна реальність, симулякри, Інтернет.

Ключевые слова: виртуальная реальность, симулякры, Интернет.

В конце 1990-х годов на передний план выходит специфически новая форма передачи и восприятия данных, связанная с использованием электронных технологий. Информационное пространство современного общества значительно отличается от того, что окружало человека в 1970–1980-х годах, главным образом, тем, что в жизнь людей входит виртуальная реальность. Как правило, этот термин в нашем сознании связан с компьютерной сферой. В наш обиход вошли такие понятия, как “виртуальная корпорация”, “виртуальные деньги”, “виртуальная демократия”, “виртуальное обучение” “виртуальная игрушка” “виртуальная студия” и т.п. Подобные факты свидетельствуют о том, что проблема, связанная с распространением виртуальных технологий, выходят за рамки специальных наук и становятся проблемой, требующей как философского, так и социологического изучения. Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет нам говорить о так называемой виртуализации общества. Можно утверждать, что на сегодняшнем этапе информационные технологии постиндустриального общества начинают выступать в своей виртуальной роли.

Актуальность данной проблемы определяется переломным моментом в существовании современного социума, что выражается в процессах изменения способа существования человека и общества. Человек концентрирует и выражает усложнение отношения возможного (виртуального) и действительного (реального). Сегодня все более заметным становится процесс разрастания области виртуального и увеличения степени его влияния на реальную жизнь. Современная эпоха характеризуется усилением роли фундаментальной науки и увеличением мощностей современной компьютерной техники и технологий, следствием которых является рост многообразия социальных, экономических, политических, культурных процессов, нарастание количества путей решения проблем и путей выхода из складывающихся ситуаций. В каждом моменте настоящего заключен целый “пучок” разнообразных вариантов будущего. Данный процесс проявляет себя в формировании нового виртуального, симультанного мира. Мира и другой реальности, в котором каждый играет ту роль, которую выбирает лично.

Виртуальная реальность рассматривается преимущественно как явление постмодерного общества. Можно полагать, что человек и раньше мог попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или увлеченно читая книгу. Но его активность была ограничена позицией зрителя (читателя, слушателя), он был пассивен. Сегодня системы виртуальной реальности дают нам возможность включиться в действие как бы в реальных условиях, во всяком случае, с точки зрения нашего восприятия. Все это стимулировало возрастание потребностей в новых информационных технологиях и необходимость их тщательного изучения с позиции разных наук.

Обозначенная трансформация в информационном образе постмодернистской культуры требует детального анализа понятия “виртуальная реальность”. Осуществим небольшой экскурс в историю данного понятия.

Термин “виртуальный” происходит от понятия “virtus”, который использовался в средневековой христианской

философии для обозначения актуальной действующей силы. С помощью этой категории схоласты пытались ответить на вопрос “как абсолютные сущности реализуются во временных, частных событиях?” Фома Аквинский с помощью понятия виртуальности решал одну из ключевых проблем средневековой философии – каким образом сосуществуют реальности разного уровня, например, душа мыслящая, душа животная, душа растительная [1, с. 848–849]. Не углубляясь в специфику средневековой схоластики, можно сказать, что термин “виртуальный” использовался тогда для концептуализации событий, существующих во временной и частичной форме, а также для объяснения связи общей абсолютной сущности с активностью единичных предметов. Затем интерес к проблематике подобного рода угас, и “виртуальность”, не получив концептуального статуса, надолго выпадает из области рассмотрения философии. В дальнейшем термин “виртуальная реальность” воскрешают физики – он начинает применяться для обозначения мнимых элементарных объектов, так называемых виртуальных частиц. Также понятие “виртуальный” можно связать с распространенным в модальной логике понятием “возможный мир”. В общем, к концу 1970-х годов термин “виртуальность” еще не связывался ни с электронными, ни с информационными технологиями. Об этом свидетельствует истолкование, которое можно найти в словаре иностранных слов 1979 г. издания: “Виртуальный – возможный, такой, который может или должен появиться при определенных условиях”.

Позже Жарон Ланье применяет название “виртуальная реальность” для обозначения нового компьютерного продукта. Данный концепт получает широкое распространение в качестве маркетингового ярлыка и понятия массовой культуры. Во многом это связано с тем, что термин оказался весьма запоминающимся ввиду необычного сочетания слова “реальность” со словом “виртуальный”, что ассоциируется с чем-то воображаемым, мнимым. Это заметное выражение оказалось настолько популярным, что превратилось в расхожую метафору, довольно далекую от науч-

ного понятия. Вместе с тем лавинообразно увеличивается область распространения “виртуальной реальности”, что превращается, чуть ли не в символ современной действительности, указывает на настоятельную необходимость концептуальной разработки данного явления. Однако осуществить адекватный анализ виртуальной реальности возможно только в контексте тех культурных, технологических и мировоззренческих трансформаций, которые имеют место в сегодняшнем мире. Современное общество является информационным, его мировоззрением становится постмодернизм. Как следствие, для более полного анализа понятие “виртуальности” следует изучать, используя средства постмодернистских теорий. В частности, для раскрытия сущности “виртуальной реальности” можно использовать теории симулякров, которые активно разрабатываются в рамках постструктуралистской и постмодернистской парадигмы.

В числе первых, кто выделил термин “симулякр”, были – Платон, Демокрит и Лукреций. Начиная с латинских переводов Платона, понятие “симулякр” означало просто изображение, картинку, репрезентацию. Например, фотография является симулякром той реальности, что на ней изображена. Это не обязательно точная передача картинки, как на фотографии. Симулякрами могут быть картины, рисунки на песке, перевод реальной истории своими словами – все это симулякры.

В современном смысле термин “симулякр” ввел Жорж Батай. Также этот термин активно использовался такими философами, как Жиль Делез и Жан Бодрийяр, Жак Дерида и Пьер Клосовски. Эти ученые-постмодернисты не мыслили современный глобализированный мир без понятия симуляции. Мир симулякров, отображаемый постмодернистским мышлением и пропагандируемый СМИ, диктует человеку модель поведения, которая предусматривает искусственность.

Делез за основу своих построений принимает утверждение, что в современном мире оппозиция “модель-копия” более не имеет смысла. Делез утверждает: “Все стало симу-

лякром. Но под симулякром мы должны иметь в виду не простую имитацию, а скорее действие, в силу которого сама идея образца или особой позиции опровергается, отвергается. Симулякр – инстанция, включающая в себя различие как (не менее) различие двух расходящихся рядов, которыми он играет, устраняя подобие, чтобы с этого момента можно было указать на существование оригинала или копии” [2, с. 93]. В отличие от Платона, для Ж.Делеза симулякр уже не просто копия копии, ослабевающее подобие, а “деградирующая икона”. Симулякр – это фантазмагорический образ, лишенный подобия, в противовес иконическому образу. По Делезу, подобие симулякра представляет лишь внешний эффект, иллюзию, поскольку на самом деле настоящая его суть – в расхождении, становлении, вечном изменении и различии в самом себе [3, с. 336–337].

Более современное значение симулякру придает Ж.Бодрийяр: симулякр, в его понимании, – это изображение без оригинала, репрезентация чего-то, что на самом деле не существует. Бодрийяр, также как и Делез, считает, что симуляция начинается с утопии основного принципа репрезентации, который утверждает эквивалентность знака и реальности. Симулякр никаким образом не соотносится ни с одной реальностью, кроме своей собственной. Если функция знака – отображать, символа – представлять, то про функцию симулякра говорить не имеет смысла. В отличие от Делеза, который разрабатывал преимущественно онтологические аспекты симуляции, Бодрийяр сосредоточивает свое внимание на социальных сторонах этого явления и выдвигает тезис о “потере реальности” в постмодернистскую эру, на смену которой приходит “гиперреальность”. “Знаки” больше не обмениваются на “означаемое”, они замкнуты сами на себя. Самоподдержание социальной системы продолжается как симуляция, скрывающая отсутствие “глубинной реальности”, под которой Бодрийяр явно подразумевает проблемную картину мира Модерна [4, с. 12–13].

Бодрийяр утверждал, что современное общество основано на симулякрах: Диснейленд – более привлекательный,

чем естественная природа; модная вещь – лучше той, которая прекрасно функционирует; порнофильмы меняют сексуальность, мыльные оперы – любовь и т.д. [5, с. 311]. Современное общество, по Бодрийяру, теряет всякий глубокий смысл, заменяя его на простые, поверхностные симуляции. Наглядный пример – человек у компьютера, погруженный в виртуальный мир. Мир Интернета – типичное постмодернистское построение, Симулякр с большой буквы. Каким бы ни был человек в реальности, он может предстать в виртуальном мире в самом фантастическом образе, в том числе и в нескольких ипостасях одновременно, фрагментируя тем самым свою социальную идентичность.

Подводя итог рассмотрению онтологического статуса виртуальной реальности, есть основания охарактеризовать ее как организованное пространство симулякров – особых объектов, “отчужденных знаков”, которые в отличие от знаков-копий фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью [6, с. 50].

Бесспорно, симулякры или виртуальные объекты в разных видах всегда присутствовали в индивидуальной и социальной жизни. Но только сегодня они становятся неотъемлемыми характеристиками, во многом определяющими специфический постмодернистский пик информационного общества. Это и многое другое создало технические возможности для активизации ресурсов, которые до сих пор оставались незадействованными в рамках предыдущих социокультурных парадигм. Кроме этого, столь бурное развитие технологий виртуальной реальности вызвано реальными потребностями в условиях перехода от актуальных к виртуальным способам передачи и освоения информации. То есть мы можем отметить, что одной из причин виртуализации постмодерного общества является объективная потребность в переходе информационных технологий на новый качественный уровень, а также потребность человека в творчестве, в создании новой реальности, а именно, таких миров, по отношению к которым он был бы творцом.

Обзор возможностей освоения виртуальной реальности справедливо начать с компьютерной области, где “материализовалось” и долго оставалось нереализованным желание создавать альтернативные миры без ущерба для мира реального. Примечательно, что компьютерные VR-технологии позволяют реализовать самые фантастические желания человека, выполнение которых в реальной жизни было бы невозможным в силу действия физических или социальных законов. Речь идет не только о расширении границ творчества, но и о получении удовольствия от новых ощущений: например, человек может виртуально испытать наслаждение от полета – чувство, которое было доступно ему лишь в снах. Благодаря технологиям, продуцирующим виртуальную реальность, сознание индивидуума погружается в искусственный мир, который начинает восприниматься как подлинный. Пользователь входит в виртуальный мир, в котором возможна та жизнь, о которой он только мечтал, или реализовать те стороны своей личности, которые в реальности никогда бы не смог реализовать. Здесь налицо слияние субъекта и симулякра. То есть субъект обращается в собственный симулякр, при этом физически, телесно оставаясь в действительном мире: он ментально переходит в мир виртуальный, в пространство симулякров, где наделяется новым телом, которое не имеет ничего общего с реальной телесностью [3, с. 336].

Здесь имеет место расщепление сознания индивида, который одновременно ощущает себя в двух пространствах – за столом, в окружении компьютера и периферийных устройств, и в то же время в ином мире, чувствуя себя другим существом, движения которого видны на экране терминала и которыми можно управлять – эффект двойного присутствия, владение двумя самостями. Нельзя приуменьшать опасности, связанные с возможностью полного растворения пользователя в виртуальном мире, от чего предостерегают голоса скептиков и противников виртуальных технологий. Действительно, для подобных опасений есть основания. Новейшие программные и сетевые технологические разработки уже сейчас позволяют сде-

лать пребывание в виртуальной реальности настолько доступным и привлекательным, что “несовершенный” реальный мир с его рисками и тревогами сильно уступает симультанному фантазмагорическому миру, с его практически не ограниченными возможностями. Такое положение дел указывает на то, что мир информационного общества превращается в тотальную симуляцию, что, собственно, и отмечал Бодрийяр в своих социологических построениях.

Мы также должны рассматривать виртуальную реальность как сравнительно новую форму человеческой активности в трансляции и интерпретации новых смыслов и значений, то есть не только как форму, которая несет в себе потерю идентичности, но и как позитивную девиацию, которая создает новые возможности. Онтологический подход к процессам виртуальной реальности подразумевает анализ общих и частных тенденций её развития как феномена современной культуры. Виртуальная реальность гармонично включена в общественную и индивидуальную жизнь людей. Исследование взаимосвязи социально-культурной и виртуальной реальностей помогает выявить господствующие мировоззренческие установки и ценностные ориентиры современного общества.

По мнению многих современников, присутствие человека в виртуальной реальности вовсе не бессмысленно, оно направлено на участие в событиях, которые содержательны и предметны. Человек как носитель сознания выступает онтологически необходимым элементом виртуальной реальности, что ведет к раскрытию и интерпретации заложенных в неё смыслов. Таким образом, осмысление виртуальной реальности дополняет уже существующее знание о мире, социуме, человеке и развивает его в той мере, в какой осваивается сама виртуальная реальность.

Однако история внедрения технических средств в жизнь общества показывает, что люди всегда боялись подобных нововведений, опасаясь трансформации своей привычной жизни под их давлением (вспомним, что когда-то и паровоз воспринимался как “дьявольская машина”). В то же время, общество не так уж часто отвергало технологиче-

ские инновации, способные улучшить или изменить способы удовлетворения индивидуальных и/или социальных потребностей. Напротив, оно чаще всего ассимилировало их в свою жизнедеятельность, пытаясь регулировать проявление негативных последствий. Поэтому можно предположить, что, несмотря на свою потенциальную опасность, VR-технологии будут неуклонно продолжать развиваться и внедряться в жизнь человечества. Тем более, что возможности, которые они открывают во многих областях жизнедеятельности человека, фактически являются безграничными.

Таким образом, использование виртуально сконструированной реальности свидетельствует, что данный феномен занимает важное место в обществе постмодерна, и в дальнейшем его роль будет неуклонно возрастать. Симуляцию как таковую уже сейчас можно рассматривать в качестве специфической характеристики постмодернистского мироощущения. Вместе с тем виртуализация современного общества приводит к тому, что симультанная деятельность принимает значительные масштабы, что может сопровождаться нарушением устойчивости социальных структур и ощущением призрачности и нестабильности социального бытия.

Литература

1. *Аквинский Ф.* Сумма теологии // Аквинский Ф. Антология мировой философии. – М. : Мысль, 1969. – 849 с.
2. *Делез Ж.* Различие и повторение / Делез Ж. ; пер. с фр. — СПб. : ТОО ТК “Петрополис”, 1998. — 384 с.
3. *Делёз Ж.* Логика смысла / Делёз Ж. ; пер. с фр. Я.И.Свирицкого. – М. : Радуга, Екатеринбург “Деловая книга”, 1998. – 480 с.
4. *Бодрияр Ж.* Симулякри і симуляція / Бодрияр Ж. ; пер. з фр. – К. : Вид-во Соломії Павличко “Основи”, 2004. – 230 с.
5. *Кравченко С.А.* Социология: парадигмы через призму социологического воображения / Кравченко С.А. – М. : Экзамен, 2002 – 511 с.
6. *Корсунцев И.Г.* Философия виртуальной реальности / Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. Труды лаборатории виртуалистики. – М. : 1997. – Вып. 3. – 187 с.