

ПОПЫТКА ИСТОРИКО-ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА

Е. С. Степаненко

*Гомельский государственный технический университет
имени П. О. Сухого, Беларусь*

Научный руководитель канд. филос. наук, доц. В. Н. Яхно

Появившиеся в последнее десятилетие технологии сделали популярными два новых понятия – киберпространство и виртуальная реальность. Слово «киберпространство» впервые было упомянуто фантастом Уильямом Гибсоном в 1984 г. в его романе «Нейромант» («Neuromancer») для обозначения глобальной многопользовательской виртуальной среды. Гибсон детально описал киберпространство, тот искусственный мир, к которому сейчас стремятся ученые, занимающиеся компьютерной графикой и интерфейсами человек-компьютер. «Киберпространство. Коллективная галлюцинация... Графическое представление данных, извлекаемых из банков памяти любого компьютера в человеческой системе... Световые линии, расчертившие кажущееся пространство разума», – писал Гибсон [1, с. 273]. Это произведение интересно тем, что подняло вопрос о влиянии средств массовой информации на индивида задолго до того, как этот вопрос возник кардинальным образом в 80-х гг. нашего столетия. Насколько опасен мощнейший информационный поток, порождаемый современными информационными системами? Насколько его можно контролировать, насколько он влияет на человека? Все эти вопросы пока не получили окончательного ответа.

Как и любой мифологический образ, киберпространство скрывает гораздо больше, чем открывает. Проблема «немыслимой сложности» мировых сетей и баз данных в фантазии Гибсона решается с помощью интерактивной трехмерной карты, к которой вы подключаетесь через порт, похожий на компьютерную приставку. К концу 80-х киберпространство стало настоящим «культурным аттрактором, оно засасывало неуклонно компьютеризирующееся общество с безжалостностью втягивающего луча из «Звездных войн» [там же, с. 273].

Для обозревателей, аналитиков и специалистов в области рекламы понятие киберпространства стало удобным обозначением множества самых разных достижений – компьютерных игр, быстро растущего интернет-трафика, электронной эффективности финансовых потоков и виртуальной реальности.

Словосочетание «виртуальная реальность» имеет двоякий смысл: 1) в широком смысле – это вся символическая реальность, создаваемая человеком, мир культуры, знаков, мифов, символов и образов религий, идеальных объектов и теорий науки, образов и героев искусства и литературы; 2) в узком смысле – искусственная реальность, которая создается человеком с помощью технических средств (компьютеров, компьютерных сетей и др.) и с которой он взаимодействует, воспринимая предметы виртуальной реальности в своем сенсорном поле и отвечая на ее стимулы своими реакциями (сенсорными, моторными и др.) [2, с. 13].

Прежде чем рассматривать реальность виртуальную, необходимо рассмотреть вопросы: насколько реальна та действительность, реальность, в которой мы живем, и как соотносятся виртуальная и материальная реальности? Существуют различные точки зрения: 1) материальная реальность – частный случай виртуальной реальности; 2) виртуальная реальность и материальная реальность равноправны; 3) материально-телесная реальность, прежде всего человек, является условием возможности виртуальной реальности, хотя человек и присутствует в виртуальной реальности как виртуальный свидетель, ее пользователь и создатель, однако она «существует» в воображаемом пространстве и времени, в его восприятии и сознании [там же, с. 14].

В современной философии, наряду с понятием «виртуальная реальность», используются такие термины как символический капитал, гиперреальность, спектакль, игра. Символический капитал, считает П. Бурдьё, как набор кодов деятельности может базироваться на любом виде ресурса: экономическом, научном, политическом. Символический капитал – это доверие, и обладающий им может придавать действительности признак упорядоченности, производя «правду», совмещающую в себе переживание таких абстракций, как порядок, справедливость, истинность. Понятие «гиперреальность», которым оперирует Ж. Бодрийяр, напротив, указывает на знаки особого вида, слабо соотносимые с нынешней реальностью. Эти знаки, занимающие все большее место в символической картине мира, выражены через симулякр, понимаемый как подделка, симуляция, маскировка отсутствия подлинной реальности.

В работе британского социолога С. Лэша «Critique of Information» говорится о том, что современное общество становится беспрецедентно подвижным, лишенным устойчивых отношений и прочих основ. Оно строится не в рамках социокультурного процесса, связывающего прошлое и будущее, а вокруг коммуникаций, имеющих только настоящее. Следствием становится даже не производство символов, а их движение. Эта перемена формирует, по мнению С. Лэша, одно из самых принципиальных отличий информационного общества от всех предшествующих, поскольку в ходе этой трансформации общество отрывается от его объективной основы и переносит людей в область субъективного, превращая жизнь в игру – как единую недифференцированную реальность.

Таким образом, наступил момент, когда становится крайне затруднительной демаркация реальности и виртуальной реальности: «Виртуальная реальность, о которой так много говорится в наши дни, – это не иная реальность, куда мы уходим время от времени; это и есть реальность, в которой мы живем. Виртуальная реальность – это продолжение реальной реальности», – утверждают российские социологи К. А. Сергеев и Д. Н. Разеев [3, с. 41–42].

Если же говорить о первоисточниках виртуальной реальности, то на сегодняшний день можно выделить два первоисточника виртуальной реальности – одним из них является идеалистическая трактовка бытия, другим – трансцендентные миры, представляемые мифами, сказками, религиями, театром, кино, литературой, изобразительным искусством, наконец, фотографией.

Основы идеалистической трактовки бытия были предложены еще Платоном в IV в. до н. э. Согласно философии Платона, основой мира является идеальное, бестелесное образование – идея. Миру сверхчувственных, неизменных и вечных идей, который Платон называет просто «бытие», противостоит изменчивая и преходящая сфера чувственных вещей: здесь все только становится, непрерывно возникает и уничтожается, но никогда не «есть». Нематериальные сверхчувствительные идеи составляют сущность чувственного мира, данного нам в опыте. Вещи лишь причастны идеям, и только в силу этой причастности они существуют. Целостность мира по Платону достигается за счет существования Единого, которое само не есть бытие, а находится выше бытия и составляет условие возможности бытия, т. е. идей. В этом утверждении идеи Платона показывают саму основу киберпространства – то, что все видимое и ощущаемое в мире киберпространства, не является таковым, т. е. не существует. Киберпространство таково, что за каждой вещью, объектом киберпространства стоит нечто, не относящееся к этому миру – за ним стоит идея, некоторая нематериальная, информационная основа представления этого объекта. Также существование Единого, находящегося за гранью бытия, очень точно соответствует структуре киберпространства, точнее месту оператора киберпространства. Название может меняться, но суть все та же – будь то Бог в христианском мировоззрении, console cowboy в фантастических произведениях Гибсона или Оракул в реально существовавшем проекте Habitat. Ученик Платона Аристотель пишет о «дюнамис», «энергейя» и «энтелехии» как о различении «бытия в возможности», процесса его актуализации и завершения актуализации, превратившееся в средневековой философии в «потенцию» и «актуализацию». Далее, схоластика активно разрабатывает категорию виртуальности для решения принципиально важных проблем философии, а именно: возможности сосуществования реальностей разного уровня, образования сложных вещей из простых, энергетического обеспечения акта действия, соотношения потенциального и актуального. Так или иначе, идеи виртуальной реальности затрагивали такие философы как Лейбниц, разработав метафизическую теорию, получившей название монадологии; Кант, описывая феномены и ноумены в «Критике чистого разума»; современный канадский философ Мак-Люэн, который в 1964 г. представил свою работу «Understanding Media». Эта работа стала революционной и была интересна тем, кто впервые пытался рассмотреть процесс влияния средств передачи информации на общество, а идеи, представленные в этой книге, впервые описали общество, которое в дальнейшем будут называть «информационным». Карл Поппер, в 1972 г. представив свое понимание бытия, где мир как целое состоит из трех взаимосвязанных миров, фактически предсказал появление Интернета (Поппер не дожил всего полтора десятилетия до того, чтобы увидеть четкое проявление своей философии – Всемирную Паутину Интернет).

Таким образом, прообраз виртуальной реальности существует уже сегодня – это сеть Интернет. Сложно сказать, существует ли она физически – можно лишь отметить, что существуют модемы, кабели, маршрутизаторы, серверы и многое другое оборудование, на основе которого существует Интернет. Сам Интернет – то самое виртуальное пространство, пространство чистой информации и пространство общения. Часть этой информации действительно соответствует существованию объектов в реальном мире, но часть является чисто абстрактной. Интернет – глобальная компьютерная сеть, охватывающая весь мир. Согласно статистике Международного союза электросвязи (МСЭ), по итогам 2009 г. в Беларуси количество пользователей Интернета увеличилось до 4,437 млн человек (46,06 %), а число подключенных по фиксированным беспроводным каналам выросло до 1,09 млн (11,34 %). Интернет образует как бы ядро, обеспечивающее связь различных информационных сетей. Если ранее сеть использовалась исключительно в качестве среды передачи файлов, то сейчас она многогранна и многофункциональна [4].

Для понимания данной реальности требуется рассматривать новую психологию, культуру и философию. Но средства коммуникации не стоят на месте, развиваясь головокружительно быстро. И кто знает, как скоро и до какой степени близко мы приблизимся к реализации мистической идеи киберпространства.

Л и т е р а т у р а

1. Дэвис, Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху / Э. Дэвис. – Екатеринбург, 2008. – 480 с.
2. Новая Российская энциклопедия : в 12 т. / редкол.: А. Д. Некипелов [и др.]. – М., 2007. – Т. 4. – 480 с.
3. Багдасарьян, Н. Г. Виртуальная реальность: попытка типологизации / Н. Г. Багдасарьян, В. Л. Силаева // Философ. науки. – 2005. – № 6. – С. 39–58.
4. Belinter. Net Новости белорусского и мирового интернетов. – Режим доступа: <http://www.belinter.net>. – Дата доступа: 06.03.2011.