



УДК 34

DOI 10.52575/2712-746X-2021-46-3-474-480

Мировоззрение современного человека в контексте виртуальной реальности

Кропивка Н.В.

Белгородский университет кооперации, экономики и права,
Россия, 308023, г. Белгород, ул. Садовая, 116а
E-mail: ringo__02@mail.ru

Аннотация. Представлен анализ технологий виртуальной реальности, являющихся знаковым, характерным феноменом, полностью отвечающим современной мировоззренческой ситуации. Показано, что в контексте виртуальной реальности информационное воздействие внешних факторов влияет на изменение состояния мировоззрения современного человека, приводит системы внутренней программы к их активному отражению. Сделан вывод, что естественно-культурная виртуальная событийность, обогащённая достаточно глубокой символикой, фактически конечна и ограничена, духовный мир человека невозможно имитировать или произвести его замену. По заключению автора, виртуальная реальность воздействует на горизонт нашего повседневного опыта и поведение в реальном мире, расширяет границы человеческого общения и совместной деятельности, а значит, меняет мировоззрение современного человека.

Ключевые слова: виртуальная реальность, интерактивность, искусственный мир, компьютеризация, коммуникация, информация.

Для цитирования: Кропивка Н.В. 2021. Мировоззрение современного человека в контексте виртуальной реальности. NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право, 46 (3): 474–480. DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-474-480

Worldview of Modern Man in the Context of Virtual Reality

Natalya V. Kropivka

Belgorod University of Cooperation, Economics and Law,
116a Sadovaya St, Belgorod, 308023, Russia
E-mail: ringo__02@mail.ru

Abstract. The article presents an analysis of virtual reality technologies, which are a symbolic, characteristic phenomenon that fully corresponds to the modern worldview situation. It is shown that in the context of virtual reality, the informational impact of external factors affects the change in the state of the worldview of a modern person, leads the systems of the internal program to their active reflection. It is concluded that natural-cultural virtual eventfulness, enriched with sufficiently deep symbolism, is in fact finite and limited, the spiritual world of a person cannot be imitated or replaced. According to the author's conclusion, virtual reality affects the horizon of our everyday experience and behavior in the real world, expands the boundaries of human communication and joint activities, and therefore changes the worldview of a modern person.

Keywords: virtual reality, interactivity, artificial world, computerization, communication, information.

For citation: Kropivka N.V. 2021. Worldview of Modern Man in the Context of Virtual Reality. NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law series, 46 (3): 474–480 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-474-480

Введение

Информационные технологии настолько глубоко проникли в жизнь практически каждого человека, что на современном этапе развития составляют неотъемлемую часть нашей жизнедеятельности, поэтому выделить их из общего мировоззренческого и социокультурного контекста не представляется возможным. Непрерывный процесс развития новейших технологий, всевозрастающие темпы компьютеризации социокультурного пространства привели к тому, что в нашей жизни появилась новая для человечества реальность – виртуальная. Это обстоятельство не может не влиять на человеческую психику и мировосприятие. Отсюда – необходимость изучения данного явления: что такое виртуальная реальность, и какова её роль в жизни современного человека?

Автор данного понятия американский учёный Д. Ланье даёт такое определение: «Виртуальность является иллюзорной реальностью, порожденной компьютерными технологиями» [Ланье, 2019, с. 81]. Подобный взгляд в отечественных научных исследованиях поддерживает А.И. Воронов: «Виртуальная реальность – кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера за счёт технических средств, изолированность от внешнего мира перекрывает все каналы тактильного, слухового, зрительного и других отношений с окружающей средой» [Воронов, 2009, с. 7]. Ф. Хаммет под виртуальной реальностью подразумевает отсутствие чёткого разделения объективного и субъективного плана в осмыслении, где эти разнообразные содержания переходят друг в друга, делаясь неотличимыми» [Хаммет, 2009, с. 174]. В определении Е.В. Ковалевской «виртуальность имеет действительные последствия» и проявляется в виде снов, трансформированного состояния сознания, вымыслов, символических реальностей [Ковалевская, 2009, с. 62]. Представим также дефиниции виртуальной реальности Таратуты Е.Е., которая называет её «индикатором состояния общества» [Таратута, 2007, с. 74]. Речь идёт о связи с общественным потенциалом прочтения виртуальной реальности, то есть она рассматривается как социальный процесс и как проявления действительных последствий состояния сознания человека. В первом случае виртуальность психологизируется, во-втором – она не только информатизируется, но и социализируется. Отсюда вытекает, что в рамки виртуализации попадает и современное информационное общество, и порождённая им личность, то есть общество движется к виртуальности.

Отечественный учёный Носов Н.А. виртуальную реальность предлагает понимать как реальность, обладающую такими определёнными свойствами, как «порождённость, актуальность, автономность и интерактивность», вне зависимости от её природных качеств: физических, геологических, психологических, социальных, технических и других [Носов, 1999, с. 152–165].

Естественно, что мировоззрение человека и научная, познавательная революция XXI века взаимосвязаны. В данной статье мы остановимся на анализе мировоззрения современного человека в контексте виртуальной реальности. Ориентированность, активность человека в современном мире предполагают использование результатов внешних воздействий, несущих определённую информацию об окружающей среде и отражающихся в мировоззрении каждого с учётом всех реалий его жизни. Отражение современной действительности, связанной с активным использованием полученной информации, является побудителем действий, мобилизуя возможности ориентации человека во внешней среде.

Современные условия техногенной культуры

В контексте виртуальной реальности информационное воздействие внешних факторов влияет на изменение состояния мировоззрения современного человека, приводит системы внутренней программы к их активному отражению. Восприятие внешних информационных воздействий через призму внутренних программ предполагает определённые критерии отношения человека к окружающему миру в виде мировоззренческой ориента-



ции, и проявляется это в опережающем характере избирательности как основном и важнейшем свойстве отражения. Относиться к миру избирательно – значит строить свои отношения с окружающей средой и использовать ее факторы для самосохранения и развития человека.

В конце XX века во всём мире происходят события и возникают различные, прежде всего, в информационной сфере, феномены, которые существенно трансформируют социальные и культурные реалии современности. Мы говорим об активном проникновении во все сферы повседневной жизни новых информационных технологий, в основе которых лежит бурное развитие электроники и компьютерной техники, информационно-кибернетических машин, воспроизводящих специфическую виртуальную реальность. Одновременно происходит формирование и распространение особого типа мировоззрения, которое концептуализируется в философской, социологической и культурологической теориях, получивших большую известность под общим названием «Информационные технологии как феномен, который принадлежит исключительно миру техники». Технологии виртуальной реальности являются знаковым, характерным для современности феноменом, они полностью отвечают мировоззренческой ситуации. Возникновение технологии и изменение мировоззрения – коррелирующие явления.

В данной статье мы не будем рассматривать вопрос, что является первичным: стимулируют ли технологии ментальные изменения или мировоззренческая структура современности продуцирует технологии. Можно утверждать с уверенностью – они взаимосвязаны. Вопрос о выдвигании новых технологий виртуальной реальности важен по двум причинам. Во-первых, именно развитие технологий виртуальной реальности привели к появлению идеи полионтичности. Данный термин введён Н.А. Носовым, главой Центра виртуалистики Института человека Российской академии наук, который понимает полионтичность как «многоуровненность» реальности [Носов, 1999, с. 152–165]. Во-вторых, технологии виртуальной реальности не только воплощают философско-мировоззренческие тенденции переосмысления категории бытия и реальности, но и являются активным фактором их изменения.

На этом фоне происходящие изменения мировоззренческих ориентаций актуализируются и наиболее адекватно, на наш взгляд, отражаются в философии постмодернизма, которая своей задачей выдвигает не только деконструкцию основных понятийных категорий, предшествующих европейской философской мысли, но и формирование определённых мировоззренческих постулатов и принципов, коррелирующих с мироощущением информационного общества. Под постмодернизмом мы будем понимать распространённое в конце XX века мировоззрение, наиболее адекватно отражающее состояние новых социокультурных реалий наших дней. В настоящий момент на всеобщий метод познания претендует синергетика, значимость которой как теории самоорганизации и концептуализма не вызывает сомнения, а произрастающий из неё эволюционизм предстаёт в качестве нового универсального мировоззрения.

Не случайно В.А. Кутырев справедливо обозначает изменения в отношении к категории бытия:

1. Синергетика – «от бытия к становлению». Синергетика как теория структурной, а не субстратной модели мира, которую он называет «линией перехода человеческого духа от принципа бытия как выражения сохранения и тождественности вещей к принципу небытия как выражению их временности и непрерывному превращению в нечто иное». Причём, синергетика является теорией принципиально неравновесных систем и мировоззрения непрерывного становления.

2. Виртуалистика – «от бытия к мышлению». Произшедшие изменения отношений идеализма с наукой и современная трактовка бытия вступают в фазу решительного перелома, человек ориентируется на пространство, которое неадекватно его телесности, а познания опираются на невидимые, неоощуемые, несоизмеримые пространственно-

временные параметры, изменяет своё мышление. Потеряв наглядность и множество собственных ей критериев, наука перестает быть «реалистической», тем самым сближаясь с метафизикой. Необходимо признать, что «переориентация науки на идеализм происходит благодаря информационной революции, которая приводит к появлению беспредметной, знаковой, экранной среды – искусственного-2» [Кутырев, 2000, с. 17]. По мнению В.А. Кутырева, возникновение виртуальной реальности привело к окончательному онтологическому торжеству идеализма.

Виртуальная реальность является интерактивной средой зарождения и манипулирования объектами, которые становятся похожими на реальные или воображаемые предметы, технически конструируются с их физическими свойствами (объём, движение и т.д.), симуляцией их способностей воздействовать и самостоятельно присутствовать в пространстве. Современные технологии располагают возможностью создавать специальные дополнительные средства для компьютера (джойстик, руль и педали, 3D очки и т.п.), чтобы человек почувствовал эффект присутствия в виртуальной среде, которое сопровождается ощущениями единения с компьютером. В такой нереальной среде материальные субстанции заменяются опосредованными, чужими отношениями и функциями, вовлекающими в процесс только лишь сознание человека. Естественным следствием этого будет являться изменение сознания и предметов как таковых. В виртуальном пространстве материальность тела и вещей создают лишь помехи, они действительно ничто. Умножение и усложнение виртуального пространства приводит к уменьшению телесности и все большему уничтожению материальных условий виртуальности. «Как долго продолжится этот процесс перед крахом? Мыслительная деятельность, воображение разрастаются, а окружающий мир и инфраструктура деградируют – это месть материи» [Крокер, 1997, с. 70]. Слово «виртуальный» в американском языке становится синонимом слова «фактический». Уже сегодня существует определённое сообщество людей, которые являются интернет-зависимыми. «Жители виртуально-экранного мира» считают его наиболее реальным, чем первичную реальность. Онтология замещается виртуологией. Подобный поворот в воззрении на бытие и судьбу человека начинает набирать темп, происходит серьёзное осмысление воздействия виртуальности на окружающий мир, на жизнь всего общества. «Однако всё существующее не есть виртуальность» [Хоружий, 1997, с. 67]. Для большинства людей это пока справедливо.

Сейчас нельзя не признать существование тенденции ко все большей замене современных реалий, в которых человек взаимодействует как целостное телесно-духовное существо, виртуальным состоянием. На такое состояние «безбытия», обезличенной «предметной пустоты» начинают ориентироваться, из него исходят, им наполнены некоторые, особенно последние, философские направления» [Кутырев, 2000, с. 19]. Воспринимая окружающий мир, психика оперирует имеющимися в её активе перцептивными моделями, разлагая действительность на структуры, соответствующие этим моделям. В дальнейшем перцептивные модели разделяют мир на классы определенных чувственных объектов, тем самым снимая надобность раз за разом создавать предметы на основании чувств человека.

Из этого следует, что по своей сути перцептивные модели восприятия становятся разновидностью (видопроявлением) виртуальной реальности, и при восприятии существует эффект «гипертрофированного роста» объёма схем или количества виртуальных реальностей. Категориальное понятие «виртуальность» позволяет по-новому посмотреть на прошлое, в особенности на объективность реального мира. Человеку предоставляются сенсорные стимуляторы зрительной системы, поэтому он сам строит из них предметные образы, чувства, переживания, которые сопровождают объектное восприятие. В свою очередь это означает виртуальность образов объективного мира со всеми его характеристиками виртуальной реальности. Программы и системы виртуальной реальности предоставляют возможность включения в происходящее действо как бы в реальных условиях, – так, во всяком случае, воспринимает сам человек. Поскольку образы внутреннего мира в



виртуальной (мысленной) реальности ничем не отличаются от образов внешнего, то человеку легко запутаться, если отсутствуют специальные метки, и определить – мир внешний или внутренний, принадлежность образа, место происходящего события: мир, порожденный самим человеком, или мир, независимый от него.

Иногда образы внутреннего мира находятся на том же статусном положении существования и реальности, как и образы внешнего мира. Следует, конечно, при этом принять во внимание, что все мысленные образы, схемы и структуры, которые в данном случае ассоциируются с термином «виртуальные», есть не что иное, как отражение взаимодействия с реальным материальным миром, есть духовный и абстрактный продукт этого взаимодействия. Именно поэтому виртуальность нельзя абсолютизировать как совершенно независимый от внешнего мира фактор современного социального бытия. Сегодня виртуальная реальность лишь один из продуктов технических достижений общества на очередном новом этапе развития. Однако некоторые мыслители определенно преувеличивают существенные технологические возможности компьютерных сетей. Духовный мир человека невозможно имитировать или произвести его замену. Многие исследователи отмечают негативное воздействие компьютерных игр, программ и коммуникаций на психологическое состояние, интеллектуальное развитие и даже на поведение человека.

Современные технические возможности предполагают моделирование любых субъективных переживаний. Функции компенсации виртуального в современных условиях техногенной культуры приобретают образ заметно-превращенного характера. С точки зрения положений культуры можно увидеть, что естественно-культурная виртуальная событийность, обогащённая достаточно глубокой символикой, фактически конечна и ограничена. Виртуальная реальность – пространство социокультурных взаимодействий имеет важнейшее свойство – интерактивность, то есть взаимодействие людей с искусственной средой, в которой реализуются эффекты полного присутствия. Именно это свойство качественно отличается от различных жанров традиционного искусства. Можно играть разные роли и создавать уникального персонажа в сети Интернет по своему желанию, который будет существовать с субъективно задуманными определённой моралью и физическими данными в глобальной сети. Здесь мировоззрение индивида и его сознание раздваивается и обладает реальной и виртуальной составляющей. Мышление человека в компьютерной культуре происходит по-новому – слияние образного и логического отражений реальности, объединение понятий и наглядности, быстроты и гибкости мысли, пусть даже и фантастической. Сам процесс компьютерной коммуникации в значительной степени становится определяющим в формировании будущей культуры, приобретает новые качества – утрачивая полноценное ощущение жизни, человек современной культуры теряет реалистическое чувство и реальные ощущения.

Заключение

Итак, мы видим, что в науке и философии XX века произошли перемены в понимании «бытия» и «реальности», усилилась тенденция к дискредитации бытия. Бытие предстает как проблема современности. Эти термины обрели иное наполнение, фиксируя мировоззренческие изменения в сознании современного человека. В данном контексте феномены «Интернет» и «виртуальная реальность» являются показательными и способствующими этим изменениям. Процесс виртуализации мировоззренческих ориентаций человека и влияние виртуальной реальности на культуру современного общества воспринимаются довольно неоднозначно. Изучение влияния виртуальной реальности может выступать эффективным методологическим основанием исследований в различных сферах деятельности человека и становления его мировоззрения. Сегодня виртуальная реальность провоцирует людей по-новому переосмыслить роль воображений и фантазий, воздействует на опыт, жизненное пространство и, соответственно, на поведение в реальном мире, а значит, меняет мировоззрение современного человека.

Список литературы

1. Акчурин И.А. 2003. Новая фундаментальная онтология и виртуалистика. Вопросы философии, 9: 95–113.
2. Аршинов В.И., Буданов В.Г. 2018. Концепция сети в оптике парадигмы синергетической сложности. Вопросы философии, 3: 49–58.
3. Бахманн-Медик Д. 2017. Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре. М., Новое литературное обозрение, 504 с.
4. Гаврилов А.А. 2012. Основные подходы к определению категории «виртуальная реальность» в современном философском дискурсе. Молодой ученый, 9: 162–166.
5. Горшков М.К. 2017. Российское общество в контексте новой реальности. Москва, Весь мир: 104 с.
6. Джекобс Д. 2017. Смерть и жизнь больших американских городов. Пер. с англ. М.: Новое издательство: 460 с.
7. Игнатьева В.И., Владимирова Т.В., Степанова А.Н. 2009. Социальная система как информационное взаимодействие: коллективная монография. Новосибирск: Изд-во НГТУ, 308 с.
8. Касаткина С.С. 2018. Урбосфера: практики осмысления городского пространства. Череповец, Издательство Череповецкого государственного университета: 160 с.
9. Крокер А. 1997. Политическая экономия виртуальной реальности: панкапитализм. Виртуальная реальность и современный мир, 3: 70 с.
10. Кутырев В.А. 2000. Оправдание бытия (явление нигитологии и его критика). Вопросы философии, 5: 15–32.
11. Ланье Д. 2019 На заре новой эры. Пер. Воронович Э. Ред. Истомина Е. Издательство: Эксмо, 496 с., С.81.
12. Носов Н.А. 1999. Виртуальная реальность. Вопросы философии, 10: 152–165.
13. Таратута Е.Е. 2007. Философия виртуальной реальности. СПб., АПОРИ, 148 с.
14. Тощенко Ж.Т. 2020. Общество травмы: между эволюцией и революцией (опыт теоретического и эмпирического анализа). М., Весь мир. 352 с
15. Хоружий С.С. 1997. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. Вопросы философии, 6: 53–68.
16. Falasca K. 2018. How does the political parties use social media? Available at: <https://www.miun.se/en/Research/archive/how-do-the-parties-use-social-media-who-is-actually-working-for-whom/> (accessed 19 July 2018).
17. Frankl V. 1990. Chelovek v poiskakh smysla [Man's Search for Meaning]. М., Progress: 368 p. (in Russian).
18. Fromm E. 2004. Anatomiiia chelovecheskoi destruktivnosti [The Anatomy of Human Destructiveness]. М., AST: 635 p. (in Russian).
19. Khirshman A.O. 2010. Ritorika reaktsii: izvrashchenie, tshchetnost', opasnost' [Rhetoric of reaction: perversion, futility, danger]. М., GU – VShE. 207 p. (in Russian).
20. Garritzmann Ju., Busemeyer M., Neimanns E. 2018. Public demand for social investment: new supporting coalitions for welfare state reform in Western Europe? Journal of European Public Policy, 25: 844–861. DOI: 10.1080/13501763.2017.1401107

References

1. Akchurin I.A. 2003. Novaya fundamental'naya ontologiya i virtualistika [New fundamental ontology and virtualistics]. Voprosy filosofii, 9: 95–113.
2. Arshinov V.I., Budanov V.G. 2018. Konceptsiya seti v optike paradigmy sinergeticheskoy slozhnostnosti [Network Concept in optics slozhnostnosti synergistic paradigms]. Voprosy filosofii, 3: 49–58.
3. Bahmann-Medik D. 2017. Kul'turnye povoroty. Novye orientiry v naukah o kul'ture [Cultural turns. New benchmarks in the sciences of culture]. Moscow, Publ. Novoe literaturnoe obozrenie, 504 p.
4. Gavrilov A.A. 2012. Osnovnyye podkhody k opredeleniyu kategorii «virtual'naya real'nost'» v sovremennom filosofskom diskurse [The main approaches to the definition of the category of “virtual reality” in modern philosophical discourse]. Molodoy uchenyy, 9: 162–166.



5. Gorshkov M.K. 2017. Rossiyskoye obshchestvo v kontekste novoy real'nosti [Russian society in the context of a new reality]. Moscow, Publ. Ves' mir, 104 p.
6. Jacobs J. 2017. Smert' i zhizn' bolshih amerikanskih gorodov [The Death and Life of Great American Cities]. Moscow: Novoe izdatelstvo. (Jacobs J. 1993 [1961]. The Death and Life of Great American Cities. N.Y.: Random House: 460 p.)
7. Ignat'yeva V.I., Vladimirova T.V., Stepanova A.N. 2009. Sotsial'naya sistema kak informatsionnoye vzaimodeystviye: kollektivnaya monografiya [The social system as an information interaction: collective monograph]. Novosibirsk, NSTU Publishing House, 308 p.
8. Kasatkina S.S. 2018. Urbosfera: praktiki osmysleniya gorodskogo prostranstva [Urbosphere: practices of understanding urban space]. Cherepovec, Publ. Cherepovetskogo gosudarstvennogo univesiteta, 160 p.
9. Crocker, A. 1997. Politicheskaya ekonomiya virtual'noy real'nosti: pankapitalizm. [Political Economy of Virtual Reality: Pancapitalism]. Virtual'naya real'nost' i sovremennyy mir, 3: 70 p.
10. Kutyrev V.A. 2000. Opravdaniye bytiya (yavleniye nigitologii i yego kritika) [Justification of Being (the phenomenon of nititology and its criticism)]. Voprosy filosofii, 5: 15–32.
11. Lanier D. 2019. At the dawn of a new era. Per. Voronovich E. Ed. Istomina E. Publisher: Eksmo, 496 p. (in Russian).
12. Nosov N.A. 1999. Virtual'naya real'nost' [Virtual reality]. Voprosy filosofii, 10: 152–165.
13. Taratuta E.E. 2007. Filosofiya virtual'noy real'nosti [The philosophy of virtual reality]. St. Petersburg, Publ. APORI, 148 p.
14. Toshchenko Zh.T. 2020. Obshchestvo travmy: mezhdru evolyutsiei i revolyutsiei (opytteoreticheskogo i empiricheskogo analiza) [Trauma society: between evolution and revolution (experience of theoretical and empirical analysis)]. Moscow, Publ. Ves' mir, 352 p.
15. Khoruzhiy S.S. 1997. Rod ili nedorod? Zametki k ontologii virtual'nosti [Genus or crop failure? Notes to the ontology of virtuality]. Voprosy filosofii, 6: 53–68.
16. Falasca K. 2018. How does the political parties use social media? Available at: <https://www.miun.se/en/Research/archive/how-do-the-parties-use-social-media-who-is-actually-working-for-whom/> (accessed 19 July 2018).
17. Frankl V. 1990. Chelovek v poiskakh smysla [Man's Search for Meaning]. M., Progress: 368 p. (in Russian)
18. Fromm E. 2004. Anatomiiia chelovecheskoi destruktivnosti [The Anatomy of Human Destructiveness]. M., Publ. AST: 635 p. (in Russian)
19. Khirshman A.O. 2010. Ritorika reaktsii: izvrashchenie, tshchetnost', opasnost' [Rhetoric of reaction: perversion, futility, danger]. M., Publ. GU – VShE. 207 p. (in Russian)
20. Garritzmann Ju., Busemeyer M., Neimanns E. 2018. Public demand for social investment: new supporting coalitions for welfare state reform in Western Europe? Journal of European Public Policy, 25: 844–861. DOI: 10.1080/13501763.2017.1401107

Конфликт интересов: о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.

Conflict of interest: no potential conflict of interest related to this article was reported.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Кропивка Наталья Владимировна, кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры гуманитарных и социальных дисциплин Белгородского университета кооперации, экономики и права, г. Белгород, Россия

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Natalya V. Kropivka, Candidate of Philosophy, Senior Lecturer, Department of Humanities and Social Disciplines, Belgorod University of Cooperation, Economics and Law, Belgorod, Russia