

ЧЕЛОВЕК В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ

Пономарёв Алексей Михайлович,

*доктор философских наук, ведущий научный сотрудник,
директор Удмуртского филиала Института философии и права УрО РАН,
г. Ижевск, Россия
amp08@mail.ru*

MAN IN THE VIRTUAL WORLD

Alexey Ponomarev,

*doctor of philosophical science,
Udmurt Branch of the Institute of Physical Problems of the Ural Branch of the
Russian Academy of Sciences
Leading Researcher, branch Manager, Izhevsk, Russia
amp08@mail.ru*

АННОТАЦИЯ

В выступлении в форме тезисов приводятся социально-философские обобщения результатов исследования взаимосвязи виртуальной и естественной социальности. В частности, проанализированы характеристики и типы виртуальной социальности, способы её взаимной связи с реальной социальностью. В качестве тезисов выдвинуты следующие положения: в современном обществе происходит удвоение социальности, субстратом е-социальности является массовое информационное общество на базе цифровых платформ, самотождественность личности опосредуется её виртуальным двойником.

ABSTRACT

In the presentation in the form of theses, socio-philosophical generalizations of the results of the study of the relationship between virtual and natural sociality are given. In particular, the characteristics and types of virtual sociality, methods of its interconnection with real sociality are analyzed. The following provisions were put forward as theses: in modern society, sociality is doubling, the substrate of e-sociality is the mass information society based on digital platforms, the identity of the individual is mediated by its virtual counterpart.

Ключевые слова: *виртуальность; социальность; массовое общество; массовая коммуникация; цифровые технологии; личность.*

Key words: *virtuality; sociality; mass society; mass communication; digital technologies; personality.*

Удмуртский филиал Института философии и права УрО РАН с 2019 г. выполняет грантовое исследование «Построение прогнозных моделей динамики развития Интернет-сообществ». Текущий год является завершающим, годом подведения итогов исследования. И полученные результаты подводят к обобщениям, которые выходят за рамки конкретного исследования. Предлагаемые ниже тезисы не могут быть обоснованы только на базе полученных эмпирических результатов. Они скорее должны рассматриваться как некоторые предположения теоретического характера. И узость эмпирической базы для их выдвижения компенсируется тем обстоятельством, что выполнение грантового проекта сопровождалось и знакомством с соответствующей литературой, и неоднократным обсуждением участниками проекта и хода исследования, и промежуточных результатов.

В контексте грантового проекта можно говорить о виртуальности как о «второй социальности», которая условно может быть названа е-социальностью. Можно также выделить три типа соотношения е-социальности с естественной, «реальной» социальностью.

Появление новой социальности на базе коммуникативных платформ является объективной необходимостью, это ответ на усложнение проблем «первой/естественной социальности», средство контроля над нарастающей комплексностью социальных феноменов; происходит удвоение социальности. И три типа взаимного соотношения этих социальностей отражают способ связанности «старой» и «новой» социальности.

Первый тип соотносённости – е-социальность становится ещё одним элементом взаимодействий в «естественной» социальности. Второй тип – е-социальность опосредует взаимодействия в «естественной» социальности (предполагается, что протекание взаимодействия в каждой из социальности имеет свою специфику). Третий тип – е-социальность и естественная социальность сосуществуют «параллельно» друг другу.

Каждый из перечисленных типов характеризуется спецификой трансформации естественной социальности и, соответственно, особенностями

виртуальных эффектов. В первом типе – это трансформация системы социального действия. Второй тип связан с большей или меньшей автономизацией одной или нескольких функций этой системы в е-социальности. Эти функции в переносятся в е-социальности, реализация других функций остаётся за человеком в «естественной» социальности. В третьем случае речь идёт об осуществлении интеракций (или их симулирование) в цифровой виртуальной реальности. Но в данном случае не приходится говорить о параллельной социальной вселенной, т.к. виртуальность характеризуется не только автономностью и собственными закономерностями, но и зависимостью от субстантивной реальностью.

Для исследований того типа, которое осуществляется в гранте, наиболее важна третья характеристика – зависимость от субстантивной реальности. Т.Н. Соснина, обратившись к существующим интерпретациям понятия «виртуальность», указывает, что виртуальному присущи онтологические, гносеологические и социокультурные характеристики, и делает следующий вывод: «Понятие “виртуальность” ... содержит в себе:

- социальную составляющую (совокупность присущих субъекту природно-социальных качеств);

- технико-технологическую составляющую (совокупность технико-технологического обеспечения, воспроизведения специфического синтеза реальности актуальной и мнимой);

- социокультурную составляющую (совокупность принципиально новых представлений о возможностях материального и идеального начал, раскрывающихся под воздействием информационных технологий конца XX – начала XXI века)» [6, с.16].

Таким образом, говоря о трансформации человеческого существования в условиях удвоения социальности, в качестве *первого* заявляемого тезиса можно выдвинуть три постулата виртуальности – автономность, собственные закономерности и зависимость от субстрата, выделить три её характеристики – онтологическую, гносеологическую и социокультурную, и указать на три её

составляющие – социальную, технико-технологическую и социокультурную.

На сегодняшний день, когда говорят о виртуальном мире – мире возможном, потенциальном, условном, – чаще всего подразумевается «моделируемый техническими средствами образ искусственного мира, передаваемый человеку через генерируемые компьютером имитации ощущений» [1]. Тем самым подразумевается, что виртуальное понимается «...как мнимое; как воображаемое; как небытие; как нематериальное» [2, с. 47].

В этой связи уместно заметить, что технологии являются материальным элементом реального социального мира. Два факта демонстрирую этот факт наглядно. Первый – нереализованность виртуально-компьютерного мира в середине XX в., когда начались первые разработки в области компьютеров, по причине отсутствия элементной и производственной базы. Второй – криптовалюты, производство которых оказалось замкнуто на вопросы энергопотребления и производительных мощностей самых слабых компьютеров в цепочке блок-чейна.

Таким образом, признавая технологии в качестве фактора, влияющего на социальность, виртуальную социальность следует признать производной от текущего состояния социума; она есть виртуальность социума. И анализируя человеческое существование в условиях следует анализировать прежде всего социум, его текущее состояние как предпосылку существования е-социальности и проявления её автономных законосообразностей.

Текущее состояние социума можно охарактеризовать как массовое общество, которое новые технологии перевели в состояние гиперинформационности, что заявляется в выступлении в качестве *второго тезиса*. Массовое общество есть общество, в котором социальная масса атомизированных индивидов воспроизводит себя через массовую коммуникацию и массовую культуру. Её современное воспроизводство характеризуется изменением характера СМИ под воздействием новых технологий.

В новой ситуации происходит очередное изменение характеристик

социальной информации. Анализируя эти характеристики информационного общества, В.И. Игнатьев пишет: «особенность информации – это индивидуальный способ возникновения и общественный характер ее передачи» [4, с. 46]. Он обращает особое внимание на возрастание роли символизма в новой социальной ситуации: «Единство символа, вещества и действия выступает как особая физическая реальность. Именно символический обмен связывает физическую и символическую реальности» [4, 47], – и фиксирует «Снижение значимости логического мышления в пользу внелогического, которое базируется на образах, создает проблемы в самой коммуникации» [4, с. 47]. Обобщая эти характеристики, В.И. Игнатьев констатирует уже ставшее «общим местом» положение о том, что современной социальной система – «... это взаимодействия по форме выступающие как коммуникации, а по содержанию – движение (передача) информации» [4, с. 46].

С развитием новых технологических укладов происходит уже не только атомизация, но и капсулизация индивидов; «социальное тело» любой общности подвергается сегментации. В новых условиях индивиды вырываются из тела общности уже не в массовые тела, которые оформлены организационно – профсоюз, партия, – а в разнотипные локальные коммуникативные сообщества. Изменяется презентация общностей. До сих пор в ней преобладали организация и лидер, резонансы массовых эффектов. Сегодня же точкой сборки общности выступает цифровая платформа. О происходящих процессах М.А. Корецкая пишет: «... коллективное тело получает инструмент самоорганизации, не особенно нуждаясь для этого процесса в ... гегемонах, чья задача ... заключалась в том, чтобы ... мобилизовать массы, дать им идентичность и указать вектор движения» [5, с. 120]. Новая коллективность проявляется теперь как множественность хаотичных репрезентаций. В новой культурно-технологической ситуации у общности появляется сетевая оболочка, она теперь ограничена кибернетической нервной системой, которая не только автономна, но и вынесена во вне социального тела (из офф- в он-лайн). Происходит смена типа активности члена социума. Если ранее это был тип активности,

основывающийся на праве на публичную «демонстрацию себя», на претензии на участие в принятии решения, то новый тип активности вытекает из изменения повседневных практик (минимальные затраты времени, ресурсов).

В новых повседневных практиках происходит ослабление элемента научного обоснованного знания. Соответственно, происходит усиление ненаучных знаний актора. Эти процессы связаны также с тем, что в массовом обществе, в котором преобладает не научная, а технологическая, замыкающаяся на алгоритмическое целодостижение, рациональность [3, с. 466-469, 480-488].

Помимо этого для массового общества характерны «иррациональность» в принятии решения и ослабленность конституциональных норм при традиционализации сознания [3, с. 486, 488]. Этот момент может быть интерпретирован как уменьшение позитивизации норм (т.е. их дискурсивного обоснования) и возрастание символизма в механике их представления индивидуальному сознанию. Наконец, в современном обществе, которому присущи «... перенасыщенность каналов коммуникаций информацией [ведущая] к увеличению вероятностного, многовариантного и хаотичного характера общественной жизни», в котором «... смысловой акцент существования людей переносится с реальности на возможности» [4, с. 49].

В заключение изложенного в качестве вывода предлагается *третий тезис*: переход массового общества в гиперинформационное на базе цифровых платформ ведёт к изменению социального модуса существования человека. Во-первых, происходит изменение когнитивного компонента этого существования, что выражается в изменении познавательных практик. Всё большую роль начинают играть не только знаниевые компетенции, но и такие параметры человеческого существования, как отношения в сложных системах, возникающие на основе связей индивидов как членов социальных групп. В системе этих отношений над категориями «истинности», «объективности» превалирует категория «доверия», которое имеет скорее не гносеологическое, а этическое измерение. Во-вторых, опосредование социального закономерностями виртуального мира оборачивается опосредованием

существования личности его виртуальным двойником. Облегчённая социальность оборачивается утяжелённой социальностью; тяжесть социального бытия сублимируется лёгкостью виртуальной квази-бытийственностью, которая в массовом обществе проявляется как новая форма отчуждения, иллюзия реального существования.

Список литературы

1. Виртуальная реальность // Национальная политическая энциклопедия – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://politike.ru/termin/virtualnaja-realnost.html> (дата обращения 03.02.2021)
2. Губанов, Н.И. Основные формы бытия / Н.И. Губанов, В.И. Согрина // Философия и общество. – 2004. – № 4. – С. 41–50.
3. Зильберман, Д.В. К пониманию культурной традиции. – М.: ННФ «Институт развития им. Г.П. Щедровицкого»; политическая энциклопедия, 2015. – 623 с.
4. Игнатъев, В.И. «“Информационный взрыв” эпохи четвёртой промышленной революции: социокультурные и антропные трансформации» / В.И. Игнатъев // Четвертая промышленная революция: реалии и современные вызовы. X юбилейные Санкт-Петербургские социологические чтения: сборник материалов Международной научной конференции, 13–14 апреля 2018 г., Санкт-Петербург, Россия. – СПб. : Изд-во Политехн. ун-та, 2018. – С. 45-49.
5. Корецкая, М.А. Коллективное тело в эпоху новых медиа: “сетевой” и “уличный” регистры существования / М.А. Корецкая // «Общество 5.0»: парадоксы цифрового будущего. VII Садыковские чтения: материалы Международной научно-образовательной конференции (Казань, 15-16 ноября 2019 г.) / под ред. Г.К. Гизатовой, О.Г. Ивановой, А.Р. Каримова и др. – Казань: Издательство Казанского университета, 2019. – С. 116-126.
6. Соснова, Т.Н. Определение понятия «виртуальность». Анализ терминологического статуса / Т.Н. Соснова // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе: сетевой журнал. – 2107. – Выпуск №2 (16). – С. 11-19. URL: <http://fikio.ru/?p=2566> (дата обращения: 03.02.2021)