

количества смыслов, ибо есть опасность, что каждый будет выстраивать свою жизнь исключительно вдоль линий значения, что делает эпифании присутствия всё более редкими, а опыт – всё менее аутентичным.

Гумбрехт даёт нам представление о возможности прорыва сквозь мир значений, и мы полагаем, что подобные прорывы не только существуют, но и представляют собой самую суть смысловой реальности. Смысл не только не является близким (тем более, тождественным) значению, но оказывается, скорее, противоположным, противоречащим ему, ибо он рождается в тот момент, когда цепь значений прорывается. В момент такого прорыва за внешней «неотличимостью», мы прозреваем: «Мир изменился». Меняется здесь не какая-то частность или отдельный фрагмент, но весь мир целиком, и это изменение – и есть рождение смысла.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
2. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.
3. Гумбрехт Х.У. Производство присутствия: Чего не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение, 2006. 184 с.
4. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. М., 1999.
5. Деррида Жак. Грамматологии. М.: Ad Marginem, 2000. 511 с.
6. Дьяков А.В. Жан Бодрийяр: Стратегии «радикального мышления». СПб.: Изд-во С.-Петербурга, 2008. 357 с.
7. Сериков А.Е. Конечность событийных смыслов как основа модели социальной реальности // Вестник Самарской гуманитарной академии. Выпуск «Философия. Филология». 2006. № 1(4).
8. Фалев Е.В. Герменевтика Мартина Хайдеггера. СПб.: Алетейя, 2008. 224 с.
9. Хайдеггер М. Бытие и время. СПб.: Наука, 2006. 451 с.

УДК 13

Хуторной С.Н.

Воронежский государственный архитектурно-строительный университет

КИБЕРПРОСТРАНСТВО И РЕАЛЬНЫЙ МИР

S. Khutornoy

Voronezh State University of Architecture and Civil Engineering

CYBERSPACE AND VIRTUAL REALITY

Аннотация. В статье анализируются понятия «виртуальная реальность» и «киберпространство»; прослеживаются причины и время возникновения данных явлений в развитии человеческой цивилизации. Показано, что Интернет является глобальным информационным пространством, объединяющим все существующие телекоммуникационные и информационные сети. Дается краткий обзор работ российских учёных в изучении интернет-пространства. Рассматривается соотношение киберпространства и реального мира. Анализируется разница между виртуальным чувственным образом и реальным.

Ключевые слова: киберпространство, виртуальная реальность, чувственный образ виртуальной реальности.

Abstract. The article deals with the analysis of the concepts of «virtual reality» and «cyberspace»; the reasons and time of occurrence of the given phenomena in the development of human civilization have been traced. It has been shown that the Internet is the global information field uniting all existing telecommunication and information networks. A brief review of Russian scientists' works studying the Internet is presented. The parity of cyberspace and the real world is considered. The difference between virtual sensual and real images is analyzed.

Key words: a cyberspace, a virtual reality, a sensual image of virtual reality.

© Хуторной С.Н., 2011

В истории развития цивилизации произошло несколько информационных революций, преобразивших общественные отношения вследствие кардинальных изменений в сфере обработки информации. Результат таких преобразований – приобретение человеческим обществом нового качества. Усложнение индустриального производства, сфер жизни в нём – социальной, экономической и политической, – изменение динамики процессов во всех сферах деятельности человека привели, с одной стороны, к росту потребностей в знаниях, с другой – к созданию новых способов удовлетворения этих потребностей. Общество, построенное на использовании различной информации и названное *информационным*, получило бурное развитие.

Развитие информационных технологий привело к созданию технических и психологических феноменов, получивших в литературе название «виртуальной реальности» и «киберпространства». Принято считать, что термин «виртуальная реальность» введён в научный оборот исследователями Массачусетского технологического института в конце 1970-х гг. для обозначения трехмерных макромоделей, реализуемых с помощью компьютера. Вместе с тем понятие *виртуальной реальности* появилось гораздо раньше. В настоящее время оно используется для обозначения многих проявлений реальности, в том числе компьютерной. Новое качество восприятия и переживаний, осознанных как виртуальные реальности, было создано благодаря развитию техники программирования, быстрого роста производительности полупроводниковых микросхем, разработке специальных средств передачи информации человеку, а также обратной связи.

Человек попадал в мир или очень похожий на настоящий, или предварительно задуманный, написанный программистом, либо получал иные возможности для мышления и поведения. Самым впечатляющим достижением новой информационной технологии является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и

переживать, но и действовать самостоятельно. Погружаясь в созерцание картины, кинофильма или увлечённо читая книгу, человек и раньше мог попасть в мир виртуальной реальности, однако во всех подобных случаях активность человека была ограничена. Его позиция ограничивалась ролью зрителя или читателя, он сам не мог включиться в действие как активный персонаж.

Следствием виртуализации общества явилось возникновение феномена *Интернет*. Качественно новым аспектом информатизации общества стала возможность получения максимально приближенных к реальности данных об объекте.

Исходя из того, что любая операция над информацией называется *информационным процессом*, можно отметить, что любой такой процесс подразумевает несколько составляющих: во-первых – информацию, которую система воспринимает от окружающей (или использующей её) среды, – входящую информацию; во-вторых – систему; в-третьих – выходящую информацию.

Главной составляющей в процессе виртуализации является система из нескольких компонентов. В первую очередь, это *интеллект* и *воображение* человека. Такие современные философы, как Нельсон Гудмен и Ричард Рорти, считают все миры – не только мир рассказов и фильмов – возможными символическими конструктами. Каждый мир создаётся из предыдущего мира (миров), и всякий процесс миротворения идет путём композиции и декомпозиции предыдущего материала, повторений или создания новых моделей путём вычёркиваний и дополнений, организации и упорядочивания различных аспектов этого мира (миров). «Сведение одной системы с другой может внести ощутимый вклад в понимание взаимосвязей между версиями мира, но редукция в любом разумном строгом смысле этого слова встречается редко, она почти всегда фрагментарна и вряд ли когда-либо бывает единственно возможной» [3, 122]. Френсис Хемит считает, что идея виртуальной реальности родилась благодаря тому, что некогда эволюция знаковых

систем искусства привела к созданию кинематографа, соединившего в себе живопись, дизайн, драму, танец, музыку, фотографию и многое другое. По мнению психолога Н. Носова, любое творчество – это и есть переход в мир виртуальной реальности.

Соглашаясь с перечисленными авторами, можно подчеркнуть, что именно человек – основной компонент системы, создающий образы; новые технологии – компонент второстепенный, но преобразующий сам результат процесса и его форму.

Если рассматривать общество как открытую информационную систему, элементами которой являются люди, информационные процессы могут быть разделены на внутренние (мышление) и внешние (коммуникации). Виртуализация, с одной стороны, – это процесс внешний (замещение информации в любой форме образом с помощью информационных технологий, структурирование и трансформация образов при использовании коммуникационных сетей), с другой стороны – это процесс внутренний, так как только от человека зависит восприятие полученного образа – извлечение из него информации.

Результатами процесса виртуализации являются постоянно меняющиеся киберпространство и медиапространство.

Термин «киберпространство» для обозначения всей совокупности содержащейся в компьютерных сетях информации ввёл в употребление Уильям Гибсон (William Gibson) в романе «Нейромант. Этот термин довольно точно отражает возможность восприятия компьютеров и их сетей как особого психологического «пространства». Людям, активно работающим с компьютерами – пишущим электронные письма, играющим в игры, общающимся одновременно с людьми на разных континентах, – трудно не представлять всё это как особое «пространство», куда они попадают при помощи своего компьютера. Создатели интерактивных сервисов для пользователей вносят свою лепту в создание этого образа, называя отдельные части своих продуктов «мирами», «комнатами» и «территориями».

Эти факторы и вовлечённость в «блуждание» по Интернету с одного сайта на другой приводят к тому, что люди начинают воспринимать компьютеры как продолжение своей личности в «пространстве», отражающем их вкусы и интересы. В терминах психоанализа компьютеры и киберпространство можно рассматривать как тип «промежуточного пространства» (transitional space), расширяющего внутренний психический мир человека. Это состояние может настолько захватывать, что временами происходит растворение собственного «Я» и отождествление, к примеру, с личностью персонажа игры, проходящей на экране.

Киберпространство воспринимается как продолжение разума – промежуточное пространство между «Я» и другими, – это широко открытая дверь для различного рода фантазий и реакций переноса, которые могут быть спроецированы на это пространство.

Результатом процесса виртуализации ранее становились художественные миры. Нынешний результат – виртуальная реальность, построенная с помощью новых компьютерных методов и технологий, которая зависит от их дальнейшего развития. На сегодняшний день Интернет в той или иной мере является глобальным информационным пространством, которое можно рассматривать как единое «псевдопространство» – в виде информационной проекции реального пространства, объединяющей все существующие информационные сети и телекоммуникации. Формирование глобальных информационных сетей стало прямым следствием компьютерных технологий. В связи с этим глобальное информационное пространство носит, прежде всего, кибернетический (компьютерный) характер. В настоящее время понятие *киберпространства* используется для обозначения совокупности всех электронных систем, то есть для обозначения глобального информационного объёма.

Термин *киберпространство* подразумевает рассмотрение данного результата виртуализации как пространства и, следовательно, требует применения соответствующих мето-

дов. Киберпространство подразумевает наличие мира, обладающего протяжённостью и метрикой, представленного в сознании, – а в сознании разных людей и представленного по-разному. Главная особенность киберпространства состоит в том, что расстояние (в традиционном понимании) для него не имеет значения. В своей работе Говорухина М. Ю. [2] предлагает различные научные подходы к изучению Интернета; по её мнению, одним из них является подход с применением методов географических исследований. Это направление исследований получило название «кибергеографии» (cybergeography), или *виртуальной географии* (virtual geography). Существуют два подхода к определению расстояния в киберпространстве: первый – время соединения между двумя компьютерами может считаться способом определения расстояния; второй подход – «теория информационной связности», так как все информационные серверы соединены друг с другом многочисленными информационными ссылками. Гиперссылки обеспечивают информационное единство Интернета. Расстояние в данном случае – среднее количество переходов по ссылкам, которое необходимо, чтобы достигнуть определённого сайта.

Но главной характеристикой киберпространства является не протяжённость, а связность и содержательная полнота, то есть отражение всех позиций и всех точек зрения. Киберпространство социально, так как наполнено людьми, точнее, теми образами людей, которые порождены текстами, видео- и аудиоинформацией.

Изучение киберпространства как пространства социального, с одной стороны, подразумевает анализ содержания, что связано с работой с гипертекстом; с другой стороны, изучение гипертекста – изучение связи киберпространства и реальности. Основной информационный процесс, связывающий реальность и киберпространство, – это процесс изменения информации в гипертекст. Гипертекст – форма представления информации в Интернете; данная форма подразумевает наличие текста, аудиоинформации,

изображений, гиперссылок, оформленных единым языком создания web-документов (html – Hypertext Markup Language).

Если раньше, не обладая знаниями, невозможно было представить себе создание подобных документов, то сейчас наличие огромного количества программ – web-редакторов – сделало это простым процессом для любого пользователя, а не только профессионала. Доступность позволила максимально ускорить темпы роста количества личных web-ресурсов.

Учитывая вышеперечисленное, ошибочно было бы рассматривать киберпространство и Интернет как самостоятельное явление. Это продукт работы огромного количества людей, управляемый и контролируемый. Причём гипертекст можно рассматривать в качестве объективированного (но опосредованного) отражения интересов сторон, участвующих в процессе общения друг с другом.

Каково соотношение искусственного киберпространства и реального пространства? Есть две крайние позиции. Первая: киберпространство является абсолютно самостоятельным явлением, то есть может существовать независимо от реального пространства. Согласно второй позиции, киберпространство является всего лишь информационной проекцией деятельности структур реального пространства. Вторая позиция более обоснованна, хотя в самом киберпространстве существует ряд объектов, которые не имеют аналога в реальном мире; более того, киберпространство искусственно поддерживается и развивается реальным пространством, поэтому говорить о нём как о самостоятельном явлении не представляется возможным. Ж. Бодрийяр пишет: «Человеческое, слишком человеческое и Функциональное, слишком функциональное действуют в тесном сообществе: когда мир людей оказывается проникнут технической целесообразностью, то при этом и сама техника обязательно оказывается проникнута целесообразностью человеческой – на благо и во зло» [1, 98]. Слишком тесна взаимосвязь реальности и киберпространства. И если киберпространс-

тво не может существовать без реальных людей, то люди могут обойтись без киберпространства.

Компьютер создаётся человеком, при этом человек не становится машиной, а машина выступает в качестве его орудия. Технически «виртуальная реальность» обозначает особым образом приспособленные компьютеры, дающие пользователю интерактивное изображение и звук. По мнению западных исследователей, виртуальная реальность – это имитация окружения, создаваемого компьютером, отчасти выбираемого самим пользователем и, в конечном итоге, предъявляемого пользователю как вариант его поведения. Замена реального мира на мир машины аналогична изменению мира человека под действием телевизора. В настоящее время анализ сущности виртуальной реальности производится, в основном, через выявление недостающих признаков; через то, чем она не является.

Пользователь, обладающий своим внутренним миром, принимает получаемую из компьютера информацию, основываясь на своём миропонимании и мироощущении. Создание социальной группы, состоящей из человека и компьютера, можно рассматривать и как реализацию механизма психологической защиты «Я». Этот механизм обеспечивает бессознательную компенсацию неспособности эффективно контролировать различные жизненные ситуации и ослабляет связанные с этой неспособностью стресс и тревогу. Накопление чувственного виртуального опыта можно оценить и как репетицию ощущений, переживаний, представлений реального мира. Чувственный мир предполагаемой реальности не адекватен существующе-

му в действительности; чувственный образ виртуальной реальности является образом образа. Виртуальный чувственный образ есть образ мира, который сконструирован авторами программы. Естественный чувственный образ — это реальный, сложный, но не подмененный мир. Чувственный образ естественного мира составляет неорганическое тело человека, который принадлежит к этому миру своим существом, а чувственный образ виртуального мира таким телом не является. Но если пользователь понимает, что созданный предполагаемый мир машины – лишь временная иллюзия (которая прекращается при выключении компьютера), то почему фиксируется вытеснение прежних социальных контактов новыми, приобретаемыми посредством компьютера? Образ искусственного, сконструированного, иллюзорного-реального мира притягателен, виртуальная реальность может преобразовывать даже замыслы человека. Необходимо знать, где заканчивается игра, и понимать, где провести грань между мирами.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. М.: Рудомино, 1995.
2. Говорухина М.Ю. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности / М.Ю. Говорухина. Екатеринбург, 2004.
3. Гудмен Н. Способы создания миров / Н. Гудмен. М.: Логос: Идея-Пресс, 2001.
4. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности / Н.А. Носов. М.: Ин-т человека РАН, 1994.
5. Рорти Р. Философия и зеркало природы / Р. Рорти. Новосибирск: Изд-во Новосиб. ун-та, 1997.
6. Hammet F. Virtual reality / F. Hammet. New York, 1993.