

УДК 1:316

Бурняшева Людмила Александровна

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ДУХОВНОГО ПРОСТРАНСТВА КАК УСЛОВИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ ДУХОВНОГО МИРА

В статье рассматриваются проблемы влияния виртуальной реальности на духовное пространство современного социума путём замещения реальных объектов симуляциями, активно обсуждаемые в последнее время.

Ключевые слова: духовное пространство, духовный кризис, виртуальная реальность, медианпространство, симулятивное поле, ноосфера.

Burnyasheva Lyudmila A.

VIRTUALIZATION SPIRITUAL SPACE AS A CONDITION OF TRANSFORMATION OF THE SPIRITUAL WORLD

In the article the author considers the problems are actively discussed recently on the impact of virtual reality on the spiritual Pro-space of contemporary society by means of substitution of real objects simulations.

Key words: spiritual space, spiritual crisis, a virtual reality, a colorable field, a noosphere.

В настоящее время стал очевидным тот факт, что повсеместно используются новые информационные технологии и современные способы хранения и передачи знаковых систем в киберинформационном пространстве (КИП), которыми существенно изменяется духовная сфера социума.

Проблему виртуализации социума можно считать относительно новой. Наступление эры информационной цивилизации предсказывали такие исследователи, как Э. Тоффлер, Дж. К. Гэлбрейт, П. Друкер, Д. Белл и др. Новый этап в исследовании социально-философских аспектов информационного социума открывают работы М. Кастельса.

Виртуальная реальность трактуется как элемент информационного общества. Она существует в самой социальной реальности. Виртуальная реальность – это особое коммуникативное пространство, специфическая форма взаимодействия, которая осуществляется посредством глобальной сети.

Логику виртуальной реальности следует представлять в виде замещения реальных вещей и поступков образами-симуляциями. Сегодня можно выделить несколько основных характеристик виртуальной реальности:

- нематериальное воздействие (изображаемым производятся эффекты, которые характерны для материального);
- условные параметры (искусственные объекты тяготеют к изменению);
- эфемерность (свобода входа/выхода, обеспечивающая возможность прерывности и возобновления бытия).

К наиболее полному исследованию по данной теме можно отнести работу П. Бергера и Т. Лукмана «Социальное конструирование реальности» [1, с. 79], которая известна выработанным феноменологическим подходом к проблеме. Основные ключевые позиции в исследовании П. Бергера и Т. Лукмана – «реальность повседневного бытия», «социальное взаимодействие в повседневном бытии», «язык и знание в повседневной бытие» и «институализация».

Современные мыслители Н. Гудмэн и Р. Рорти все миры относят к всевозможным символическим конструктам. Согласно их утверждениям, каждый мир создан из мира предыдущего, а любые процессы миротворения идут путём композиции и декомпозиции предшествующих материалов, повторений или создания новой модели, путём дополнения, организации различных аспектов данного мира. По Ф. Хемиту, идея виртуальной реальности появилась вследствие того, что эволюция знаковых систем искусства способствовала созданию кинематографа, который соединил в себе живопись, дизайн, драму, танец, музыку, фотографию и др. По Н. Носову, любое творчество является переходом в виртуальную реальность.

Виртуальная реальность как технический, компьютерный феномен рассматривали Н. Винер, Г. Маркузе, П. Биргер, Т. Лукман, Б. Гейтс, Е. Д. Павлова, А. Н. Арлычев, А. Е. Жичкина, Б. Н. Бессонова, М. К. Мамардашвили, Н. Н. Моисеев, они анализировали виртуальные феномены духовного пространства с учётом его переориентировки на формирование нового социума.

Из вышесказанного следует, что проблему виртуализации социума рассматривают многие современные мыслители.

Феномен появления Интернета является следствием виртуализации общества. Возможность получать максимально приближенные к реальности данные об объекте, которые в сумме создают его образ, являет собой качественно новый аспект информатизации социума. Понимая под виртуализацией любое замещение реальности её симуляцией с использованием логики виртуальной реальности (нематериальное воздействие, условные параметры, эфемерность), зададимся вопросом, можно ли назвать виртуализацию информационным процессом, и если да, то каковы его главные характеристики.

Принимая во внимание то факт, что любую операцию над информацией можно назвать информационным процессом, отметим, что любой информационный процесс состоит из нескольких составляющих:

- 1) входящая информация, то есть информация, которая системой воспринимается от окружающего пространства;
- 2) система;
- 3) выходящая информация.

Главной составляющей процесса виртуализации можно определить систему из нескольких компонент. К ней следует отнести не информационные технологии, а интеллект и воображение человека. Как отмечает Н. Г. Бондаренко, «современный человек находится под постоянным влиянием визуальной информации (рекламы, телепрограмм, компьютерных и иных «картинок»), что делает его мышление «блочным», или «клиповым». Принятие одного из элементов некой блочной целостности с неизбежностью приводит к принятию всего комплекса» [3, с.100]. Основной компонент системы – человек, именно он создает образы; а передовые технологии – второстепенны, они преобразуют и сам результат процесса, и его форму.

Виртуальное пространство – естественный компонент, введенный в действие жизненного пространства, то есть потенциального, ориентированного в будущее, которое предполагает в том числе и какие-либо изменения. В виртуальном пространстве совмещен процесс соединения консервативных сторон бытия с его подвижным элементом – человеком, использующим это пространство в пределах изменения реальности. Виртуальное пространство содержит в себе те или иные возможности в конкретной жизненной ситуации и служит ресурсным капиталом, созданным изначально в человеческом восприятии окружающего мира в качестве «стимулятора к симуляции» (подмены реальности или её вытеснения неким другим отражением). Виртуальные информационные технологии предоставляют образец всевозможных воплощений такой симуляции.

Теорию симуляции, проблематику иллюзорного и символического моделирования реальности разносторонне проанализировал в своих трудах французский социолог, культуролог и философ Ж. Бодрийяр. Центральным в этой теории он считал понятие симулякра, трактуемого как виртуальный дискурс, «копия копий», образ-подделка реально существующего явления и вещи. Ученый выделил четыре последовательных этапа в процессе смыслового наполнения понятия «симулякр». В самом начале симулякр воспринимается как отражение некоего философского концепта, он маскирует и искажает социальную действительность; далее симулякр маскирует уже наличие этой самой социальной действительности; и, наконец, виртуальный образ вообще перестает относиться к любой реальности и становится своим собственным «симулякром» [2, с. 220].

Такое размывание смысла приводит к потере детерминированности её компонентов, уступает место структуре, гораздо более ценностной и насыщенной по своему содержанию. Происходит элиминация данных элементов из самой реальности с вынесением их в сферу бессознательной артикуляции, и сообщение теперь уже не обусловлено единственным смыслом, детерминированным референцией знака. Таким образом, симуляция появляется в момент соединения образа реальности с собственно реальностью. Следовательно, виртуальность понимается как трансцендентная точка зрения, как своеобразная ментальная конструкция, описывающая «возможное» состояние субъективного пространства. Из искусственного мира возможного возникает поле социальной реальности, которое претендует на истинность описания и структурирования действительности и легитимирует себя с помощью власти информационного моделирования субъективной картины мира. Важно, что при информационном давлении на сознание человека почти не остается возможности «реальному» проявить себя, а значительная часть социальных занятий и обязанностей уже сегодня описывается

как категория гиперреального. Образно говоря, гиперреальное состоит из призраков реального, то есть из симулякров.

Симуляция – это новый тип абстракции. Понятию «симуляция» противопоставлено привычное понятие «репрезентация»: с точки зрения последнего, симуляция – это ложная репрезентация. Симуляцию следует понимать как порождение реального посредством моделей, минуя процесс происхождения и факт реальности. Иными словами, как синтетический продукт комбинаторных моделей реальное перестает быть реальным в прямом значении этого слова, так как его уже не «прикрывает» нечто воображаемое, а только гиперреальное.

Таким образом, симулякр в своем развитии следует сложным путем от обмана, негатива, образа без референта к сверхпозитивному, то есть к вполне реальному «кирпичику» внереферентной онтологии, которая базируется на различиях и обретает новый статус в социальном пространстве, становясь мерой социального, в результате чего становится возможным информационное моделирование, ориентированное не на редукцию целого, не на количественное наращивание используемых элементов или межэлементных связей, а на повышение сложности самих элементов когнитивных схем как инструмента познания сложного с помощью сложного. Следовательно, можно говорить о виртуальном моделировании реальности как специфическом механизме информационного воздействия на сознание.

Виртуальное пространство влияет на процесс социализации личности посредством своей вторичной способности отображать реальность и перефразировать ее в определенных символах и «формулах». Виртуализацию можно также назвать технологией выражения свойств реального, которую порождает дух времени и необходимость перемен, подводящей к переигрыванию на базе нововведений смыслов и значений терминов, понятий, текстов.

Виртуализация является одним из условий структуризации мира, необходимое условие для устойчивости реальности; она содержит в себе стадийность смены состояний, чем и предопределяется стадийность контакта внешнего мира с символами и образами «высокой» сложности.

Объективный процесс универсализации духовно-нравственного бытия как количественного умножения связей различных культур и качественного углубления их сплоченности проходит путем развития обновременно со столь же неизбежными процессами фрагментации. «Фрагментация» – наиболее ёмкое понятие, описывающее информатизационные преобразования духовно-нравственного бытия, вбирающее в себя нарастание духовной дифференциации, индивидуализацию и сегментацию. Фрагментацией обозначается наличие многообразия во всем: многообразие опыта, стилей, ценностей. Она представлена пространственно-временным дроблением духовного бытия и существует благодаря виртуализации сетевой логики структурирования духовного пространства.

Тенденция, движущая современную цивилизацию, обуславливает последующие шаги в ориентации на поиск иного, но ограниченного будущего, чем и определяется будущее техногенной цивилизации. Социальность здесь представляется в качестве совокупности подчинительных пространств. Посредством развития и распространения технопродуктов социальное пространство обедняется. Модернизация становится частичной инновацией.

Согласно проблеме виртуализации следует говорить о вопросах изменения бытия индивида, в условиях быстро растающего объёма информации, знаний, интеллектуальных технологий, новых типов коммуникаций. Быстро изменяющиеся реальное бытие способно преобразовываться сегодня в мир виртуальный, который у сознания «вырывают» общепринятые нормы рефлексии. Это обусловлено влиянием быстро меняющихся событий реального бытия, его объективной трансформации, так и под воздействием внутренней психофизиологической особенности личности, попадающей в зависимость от достижений супертехнологического прогресса. Рефлексивная природа сознания все активнее пронизывается элементами искусственного мыслительного конструирования не имеющейся в природе действительности. Средства массовой информации и конструирование виртуальной реальности дают эффект иллюзорного и недействительного нашего бытия и протекающих в нём процессов.

Сознание представлено не в виде образов объективного бытия, а образами образов, обусловленными конкретными информационными блоками, в другом же случае воображаемым, ощущением испытываемого удовольствия, преднамеренным и непреднамеренным заблуждением. С точки зрения Е.А. Павловой, «сознание беззащитно перед таковыми процессами, поскольку теряются объективные основания верификации независимых мыслительных конструкций. Сознание само

определяет границы допустимого творчества, его рефлексия заменяется саморефлексией, что и выступает основой виртуализации как самого сознания, так и его продуктивных функций» [5, с. 145].

Результатом процесса виртуализации является неустанно меняющееся киберпространство и медиапространство.

Понятие «киберпространство» обозначает всю совокупность информации, которая содержится в компьютерных сетях. Если ранее результат процесса виртуализации был представлен художественными мирами, то сейчас результат виртуальной реальности, построен новыми компьютерными методами и технологий, зависимый от их последующего развития. Сегодня Интернет представляет глобальное информационное пространство, которое выражено единым «псевдопространством», как информационная проекция реального пространства, объединяющая все имеющиеся телекоммуникации и информационные сети. Возникновение глобального информационного пространства представляет собой прямым следствием компьютерных технологий, следовательно, оно определено, таким образом, кибернетическим (компьютерным) характером. В настоящее время понятие «киберпространство» используют для определения объединения всей электронной системы, то есть для обозначения глобального информационного объёма.

Далее рассмотрим искусственное киберпространство и реальное в их соотношении.

Существуют два взгляда на это соотношение. Первый заключается в том, что киберпространство представляет полностью самостоятельное явление, то есть существует в независимости от реального пространства. В соответствии со вторым, киберпространство представляет только информационную проекцию деятельности структуры реального пространства. Вторую позицию можно считать более обоснованной, хотя киберпространство определено рядом объектов, не имеющих аналогов в реальном бытии, более того его искусственно поддерживает и развивает реальное пространство, и определять его как самостоятельное явление не уместно. По мнению Ж. Бодрийера, «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». Чрезмерно тесна взаимосвязь реального и киберпространства. И если киберпространство не существует без общества и человека, то общество и человек, напротив, могут пребывать вне киберпространства.

Основную проблему, возникающую в пределах рефлексии, можно представить в виде вопроса об онтологическом состоянии виртуальной реальности. Этим видом бытия синтезируются особенности многих других реальностей. Таким образом, виртуальная реальность имеет ряд признаков объективно-идеальной жизни, так как её существование возможно только посредством компьютерных систем, где законы логики занимают главное место. Так же она имеет свойства субъективно-идеальной жизни, так как её параметры можно именовать исходя из воли и желания субъекта, не указывая уже на то, что её актуализация, то есть реальное бытование, для определенного субъекта можно определить им же. Вместе со свойством идеального бытия в виртуальном мире отражаются и свойства материальной жизни, воздействующие на виртуальное бытие, на органы чувств индивида, почти полностью соответствующее влиянию реальным материальным объектам. Наука в настоящее время пока ещё не сделала окончательного вывода, но уверенно можно говорить о том, что виртуальная реальность не имеет собственного бытия, которое не зависит от других форм бытия. Её существование – результат взаимодействия материального и идеального бытия.

Так, киберпространство является иллюзией, всюду проникающей и изменяющей отношение индивида к реальности. Следовательно, ценность реального бытия для постоянных пользователей понижается до предельно пограничной отметки, когда возвращение к обыденному бытию является всё более трудным.

С позиции многогранности духовно-нравственной сферы жизни общества, самобытность должна быть обозначена не только таковой. Но общечеловеческую культуру невозможно считать единой для всех народов, так как у всех народов имеется разное прошлое, которое и формирует самобытность культуры, и именно этой мозаичностью национальных культур придается духовной сфере жизни социума фрагментарное, благодаря которому возможно достижение равновесия между сохранением культурной самобытности в системе единого бытия.

Сегодня человеку подчинены многие стороны познания реального бытия, он изучил физические законы, освоил полёты в космос. Человеческая мысль движется к познанию и освоению информационного пространства, не ограниченного территорией и не изведанного. Киберпространство

можно именовать иллюзией, всюду проникающей и изменяющей отношения индивида к реальной жизни, где ценности реального бытия для множества постоянных пользователей снижаются до пограничной грани, когда возвращение к обыденному бытию с каждым днем становится все более трудным. Проблема состоит в сохранении контраста между реальным и виртуальным миром, чтобы осталось побуждение к творчеству, развитию, жизни, чтобы сохранилось в человеке умение мечтать, ждать. Ведь виртуальная реальность предоставляет всё мгновенно. Искусственный мир может быть свободным от смерти, боли, раздражителей. Отказ от ограничений превращает реальность в ущербное состояние по сравнению с киберпространством. Эти вопросы, с одной стороны, относятся к области метафизика киберпространства, с другой, касаются будущего изменения общества.

Резюмируя вышесказанное, следует отметить, что виртуальная реальность оказывает заметное информационное воздействие не только сознание человека, на духовное пространство, но и на уровень ноосферы – сферы разума всего социума [4, с. 123]. Следовательно, происходит искусственная трансформация ноосферы, она оказывает непредвиденное воздействие на сознание, поведение, мировоззрение человека, на нравственные нормы и ценностные ориентиры всего мирового сообщества.

Литература

1. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: «Медиум», 1995.
2. Бодрийяр Ж. Реквием по масс-медиа. СПб.: Алетейя, 1999.
3. Бондаренко Н. Г. Философско-теоретические основания моделирования социальных процессов в современной социологии // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2009. № 5.
4. Газгиреева Л. Х. Виртуализация как новационный процесс: духовно-нравственный аспект // Сборник научных трудов СевКавГТУ. Серия «Гуманитарные науки». 2010. № 8.
5. Павлова Е. Д. Сознание в информационном пространстве. Монографические исследования. М.: Академия, 2007.

УДК 1:316

Газгиреева Лариса Хасанбиевна

ГУМАНИЗМ КАК ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНО-ЦЕННОСТНЫЙ ИМПЕРАТИВ В КОНТЕКСТЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ

В статье на основе философской рефлексии рассматривается специфика гуманизма в контексте информационной безопасности в целях преодоления кризиса духовной жизни современного общества; впервые дается определение понятию «демонизация», что подтверждает научную новизну данной статьи и научный вклад автора в социальную философию.

Ключевые слова: духовно-нравственная жизнь современного общества, гуманизм, дегуманизация, демонизация, информация, информационная безопасность, ноосфера.

Gazgireeva Larissa Kh.

HUMANISM AS AN EXISTENTIAL AND VALUABLE IMPERATIVE IN THE CONTEXT OF INFORMATION SECURITY: SOCIAL-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

In this article the author on the basis of a philosophical reflection considers specifics of humanism in a context of information security for overcoming the crisis of modern society spiritual life; for the first time it is given the definition to the concept «demonizing» which confirms scientific novelty of this article and a scientific contribution of the author to the social philosophy.

Key words: spiritual-moral life of modern society, humanism, dehumanization, demonizing, information, information security, noosphere.

Жёсткая реальность современности побуждает по-новому взглянуть на традиционные проблемы человека. Одна из них – проблема гуманизма. Меняющийся, динамичный мир ставит вопрос о том, можем ли мы сохранить в нем гуманистические ориентиры, в состоянии ли мы в обозримой перспективе не утратить свою способность противостоять разного рода культурным рискам, источником которых являются новые информационные технологии.

Гуманизм, на наш взгляд, является центральным вопросом в построении структурно-преобразующих смыслов бытия в системе экзистенциально-ценностных отношений.