

К ВОПРОСУ О ВИРТУАЛЬНЫХ ФОРМАХ СОЦИАЛЬНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

В ряде публикаций последних лет интенсивно разрабатываются понятие виртуальной реальности [1, 2, 3] и одновременно с этим идея виртуализации общества [4]. Особый интерес в этой связи вызывает вопрос о вхождении субъекта деятельности в виртуальную среду и соответственно, появление новых, виртуальных форм взаимодействий в социальном сообществе. Кроме того, оказалось, что необходимо выделять информационную составляющую этих взаимодействий и говорить, во-первых, о возникновении информационно-виртуальной реальности, а во-вторых, о параметрической основе описания общественных трансформаций [11].

Попробуем проследить возникновение самой идеи виртуальности. Как специальный философский и научный термин «виртуальная реальность» (от лат. Virtus – доблесть, добродетель, энергия, сила и от Realis – вещественный, действительный, существующий в действительности;) появился в 80-х годах XX века, когда в постнеклассической науке понятие объекта исследований было дополнено понятием реальности существования объектов, предполагающей, что существует много типов разнородных объектов, принадлежащих одной и той же реальности, как, например, в физике субстанциальное вещество и энергетическое поле принадлежат одной и той же физической реальности. Однако идея виртуальности указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними: порожденности и интерактивности – объекты виртуального уровня порождаются объектами нижележащего уровня, но, несмотря на свой статус порожденных, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные. Совокупность вирту-

* © В.И. Куйбарь, 2006.

альных объектов относительно порождающей реальности образует виртуальную реальность. Виртуальные объекты существуют только актуально, только «здесь и теперь», пока в порождающей реальности происходят процессы порождения виртуальных объектов; с окончанием процессов порождения соответствующие объекты исчезают. О виртуальной реальности как собственно реальности имеет смысл говорить еще и потому, что она подчиняется своим законам, в ней свое время и свое пространство, несводимые к законам, времени и пространству порождающей реальности, т.е. «внутренняя природа» виртуальной реальности автономна. В виртуалистике, занимающейся названными реальностями, порождающая реальность называется константной реальностью [1, с. 35], поскольку относительно виртуальной реальности существует постоянно, а не актуально.

Виртуальность и константность образуют категориальную оппозицию, т.е. виртуальность и константность являются общенаучными категориями, определяемыми относительно друг друга, аналогично такой категориальной оппозиции, как форма – содержание. Как категориальная оппозиция утверждает – виртуалистика «виртуальный – константный» не имеет определенной морфологической (субстанциональной) отнесенности, т.е. отношения между виртуальной и константной реальностями относительно: виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно ее константной реальностью, при этом константная реальность первого уровня может «свернуться», став виртуальным объектом новой константной реальности.

Сопоставляя различные подходы к описанию реальностей разного уровня, допустимо полагать, что это лишь различные инструменты для изучения чего-то общего, единого, т.е. окружающего мира (его иерархичности), поскольку онтологически нет ограничений на количество уровней иерархии реальностей. Исходя из субстанционального исследовательского подхода в науке различают две группы реальностей: первая – реальности субстанционального плана, реальности бытия, вторая – реальности акцидентального плана, реальности существования. Понимая под акциденциями способы существования, т.е. конкретные формы движения материи, можно сказать, что каждая форма движения задает свое содержание акцидентальности мира. Таким образом, еще одной акцидентией среди реальностей мира может стать виртуальная реальность. Следует заметить также, что наличие множества подходов к изучению одного и того же объекта как раз и обусловлено его акцидентальностью.

Понятие виртуальной реальности в социальном знании основывается на концепции теории информационного общества, фундамент которой заложен идеями Д. Белла, Э. Тоффлера, Т. Стоуньера, М. Кастельса и др. [5, 6, 7]. Современные мультимедийные и интерактивные технологии образуют коммуникационную систему передачи информации, в которой различные реальности мира полностью погружены в виртуальный мир, в котором существуют только образы, причем образы становятся уже не средством передачи опыта, а собственно опытом. Определение феномена виртуальности через понятие «образ», сделанное М. Кастельсом [8], открывает перспективу разработки теории виртуальности, причем не ограничивая её привязкой к компьютерным технологиям и постиндустриальной фазе развития цивилизации. Рассматривать виртуализацию допустимо как процесс изменения некоторых качеств общества в целом.

Виртуалистика установила, что смысл понятия «виртуальное» возникает из практики создания и использования образов в виде компьютерных симуляций и раскрывается через противопоставление их реальным (материальным или социальным) объектам. Поведение изображаемого объекта воспроизводит пространственно-временные характеристики поведения объекта вещественного или социального. Исходя из этого можно сказать, что общество становится генератором виртуальных объектов. Виртуализация в таком случае – это любое замещение реальности (или различных реальностей) её симуляцией (образами). Возможность описания социальных феноменов с помощью понятия «виртуальность» возникает в том случае, когда конкуренция образов замещает конкуренцию институционально определенных действий – экономических, политических, культурных или иных, но тогда можно сказать, что не компьютеризация виртуализует общество, а виртуализация компьютеризирует общество. Другими словами, с возникновением на постиндустриальной фазе развития цивилизации «информационного общества» социальная реальность порождает виртуальную реальность (становится константной для нее) или, точнее сказать, информационно-виртуальную реальность, поскольку именно все более уплотняющиеся потоки информации, как в технических системах, так и в сознании людей, создают все больше и больше симуляций и образов. Возникает перспектива того, что отношения между людьми примут форму отношений между образами, а это и есть перспектива виртуализации. Поэтому наряду с моделями глобализации общественного развития [9] возникают и модели другого типа – виртуализации общества [4]. Такая парадигма новейших изменений вполне имеет право на существование; пожалуй, можно рассуждать и о глобальной виртуализации (понимая глобализацию как масштабность проблемы).

Итак, виртуализация общества основана на замещении социальной реальности образами. Виртуализуясь, общество не исчезает, оно переопределяется, структурируется стремлением к виртуальности. Эта новая структура возникает из старой, привычной, при этом обнаруживаются «разрывы» между социально-реальным и социально-виртуальным. Вопрос о том, что возникновение такого рода «разрывов» в разных сферах жизнедеятельности общества является признаком изменения общества, должен еще обсуждаться, но

изучение трансформации общества, основанное только на теории глобализации, не способно дать целостной картины, необходимо учитывать и концепцию виртуализации, ее эвристические возможности.

Приняв, что информационное взаимодействие имеет две составляющие: информационно-материальную и информационно-виртуальную, причем вторая составляющая по своей природе исключительно социальна, поскольку возникает как результат взаимодействия социальных субъектов, то, обозначив основные элементы виртуализации таких социальных институтов, как экономика, политика, культура, можно заметить, что есть возможность ввести параметрические (количественные) формы описания процесса генерации образов в этих сферах, тем самым ввести параметризм в информационно-виртуальные взаимодействия и социальную трансформацию общества [11].

Итак, отношения субъекта деятельности и информационно-виртуальной реальности могут быть описаны концептуальной моделью исходя из следующего. Во-первых, в условиях нарастающего глобального эколого-информационного кризиса множатся проблемы, связанные с вхождением в традиционные национальные культуры новейших компьютерных технологий и виртуальной реальности, их воздействия на субъект деятельности.

Во-вторых, по мнению многих исследователей [2, 3], в науке созданы предпосылки для преодоления традиционной трактовки субъекта в его связи лишь с объектом. В нашем случае, в условиях информационного мира субъект деятельности все более обретает черты информационно-виртуальной структуры.

В-третьих, основной вектор субъекта деятельности – проблема выживания и самореализации, решению которой подчинено все его существование во всех формах. Процесс производства, накопления и перераспределения информации – важнейший инструмент его выживания и самореализации, поэтому субъект деятельности погружен в виртуальную реальность, совокупность виртуальных и превращенных форм, созданных им самим, под контролем условий его бытия.

В-четвертых, как уже было отмечено, виртуальная реальность – это особая акцидентальная форма существования субъекта. Источниками информационно-виртуальной реальности могут быть как внешние обстоятельства в виде природных явлений, компьютерные технологии, осознанные внешние угрозы, так и внутренние состояния субъекта, в том числе познавательная деятельность субъекта, его психические ощущения и соматические состояния, обусловленные полом, возрастом, профессией и т.д., а также ментальные состояния – национальные, религиозные, суеверия, мифы и, наконец, осознанные внутренние угрозы.

Для человека, как и для любого субъекта, необходимость в виртуальных ресурсах выступает в форме первоочередной потребности со всеми факторами, сопровождающими удовлетворение этой потребности. Подобная потребность существовала всегда, и без ее удовлетворения в той или иной форме субъект существовать не может. Виртуальная реальность представляет собой суммарный итог жизнедеятельности человека как результат переработки информационных сигналов в образы и понятия. Она присуща только субъекту, отражает специфические признаки и особенности субъекта и его рефлексии. В этой связи перечислим компоненты, на основе которых формируются виртуальные реальности. Это понятия, знания, концепции, теории, модели, логические системы, оценки, рейтинги, котируемые, идеологии; эмоции, имиджи, образы, моральные и этические ценности, типы ментальности. Эти же категории обозначают виртуальные ресурсы субъектов.

Формы виртуальной реальности могут быть искусственными, вызванными целевым использованием специальных средств и технологий (например, компьютерных), и естественными, происхождение которых связано с природными явлениями.

Субъекты включены в бытие, являются его частью. Следовательно, все, что они содержат, включая их сознание, процессы познания и т.д., – это «подсистемы» бытия. Они имеют разные формы, разные «технологии» переработки внешнего и внутреннего бытия в реальности, а также разные потребности. Сутью процессов, протекающих в субъектах, являются «технологические» процессы, происходящие с информацией, – «технология» образования понятий и смыслов, когда из простых образуются более сложные образы и смыслы, смысловые конструкции, научные теории и системы знаний, являющиеся ресурсом для последующего развития.

Традиционно в философско-методологических рассуждениях в качестве очевидного факта принимается бытие как единственное и единое целое. Между тем бытие – противоречивая, сложная и нелинейная среда. Бытие едино и единственно только как исходный философский первопринцип. В конкретно-научном смысле оно не едино и разнородно по основаниям. Малоэффективно, например, исследовать материальный (вещественный), энергетический и информационный типы бытия с единых позиций. Разнородность проявляется в самостоятельности, равноценности и независимости закономерностей развития вещества, энергии и информации. Это, в частности, выражается во вхождении вещественных, энергетических и информационных структур, объемов, эволюций и т.п. друг в друга. Эти формы несводимы друг к другу, хотя и взаимодействуют между собой. У них разные пространства, время, структуры, процессы, ресурсы. В информационном бытии, например, пространство существует в форме памяти, время измеряется алгоритмическими циклами информационных превращений, ресурсы – информационными структурами, в частности образами, понятиями, смыслами и т.д. Эти категории качественно отличны от километров физического пространства,

секунд времени или тонн водорода в материальном бытии. Они не являются «отражением» его аналогичных категорий, а существуют самостоятельно и независимо. Объединение их в некое «единое и единственное» целое в рефлексии субъектов порождает противоречия. Возникновение и развитие, в частности, новых «технологических» типов виртуальных пространств продолжается быстрыми темпами.

Бытие не только сложная, но и многоуровневая сфера движений. По масштабности его можно разделить на три разных типа, хотя их, возможно, значительно больше: макромасштаб бытия, соизмеримый с человеком, микромасштаб микромира и мегамасштаб космического мира. У каждого из них свои закономерности развития, они не сводимы друг к другу. Скажем, применительно к человеку можно говорить о внутреннем, ближнем и дальнем бытии, оказывающем разное влияние на его мировоззрение и рефлексию. Ближнее бытие – эта та часть бытия, с которой субъект активно взаимодействует. В нем зарождается и развивается так называемое искусственное бытие во всех трех основных онтических формах. Ближнее бытие непрерывно расширяется и не имеет четких и стабильных границ. То, что ранее относилось к дальнему бытию (микромир и мегамир), постепенно, по мере их вовлечения в ресурсооборот, становится ближним бытием.

Человек познает природу для того, чтобы использовать ее законы в своей предметно-практической деятельности. В результате он создает новый «искусственный» слой природы, в котором ему более комфортно и безопасно. Эта вновь созданная искусственная природа, с одной стороны, начинает «жить» по своим законам, требующим познания и освоения, с другой – существует и виртуально в виде памяти, технической документации, в фильмах и других формах. Происходит не только рождение новых форм бытия, но и расщепление реальности, созданной человеком.

Специфика субъектного развития состоит в том, что поведение субъекта определяется пространством альтернатив, ограничиваемым интеллектуальной мощностью его рефлексии, а не только внешними и внутренними условиями существования и объективными законами. При необходимости субъекты изменяют законы своего поведения, если эти законы приходят в противоречие с условиями их выживания и самореализации. Они творят не только новое бытие, но и сами законы, по которым развиваются новое бытие и они сами. Субъекты создают для себя искусственно виртуальное бытие (аналогично бытию материальному), в котором они могут себя реализовать и в котором им становится жить более комфортно и безопасно. Субъект способен создавать виртуальные системы со статусом бытия, включая категории пространства и времени.

Существует своеобразная генетическая (информационная) иерархия сущностей: изменения первичного вещества (которое, отнюдь, не было первичным) породили биологическое развитие, которое, в свою очередь, породило информационное субъектное развитие. Затем субъект создал искусственное материальное бытие, а также бесконечные виртуальные формы. Соответственно среда, то есть внутреннее, ближнее и дальнее бытие, для него будут разными. Другими словами, каждый субъект существует в своем пространстве, в границах, определяемых количественными и качественными характеристиками, которые свойственны именно для данного субъекта. Принципиальной особенностью этих локальных «пространств» является то, что эти пространства - ресурсно-информационные.

Человек в процессе своей предметно-познавательной деятельности и последующей онтологизации ее результатов порождает новые искусственные фрагменты и системы, новые типы бытия, в том числе бытия виртуального. В виртуальном мире все виртуально, включая пространство и время. Например, информационное пространство глобальной сети Internet или любого региона увеличивается в объеме и становится все более разнообразным, в нем возникают новые виртуальные ресурсы, виртуальные субъекты, формируется правовая система, устанавливаются виртуальные границы, идет раздел виртуального пространства, осуществляется ресурсообмен. Указанные категории выступают своеобразными «представителями» реальных субъектов, существующих за пределами информационных сетей, и обслуживают не только их потребности в ресурсах, но создают и угрозы. Таким образом, можно говорить, с одной стороны, о пространствах технологий и ресурсов, а с другой - об эволюции этих пространств. Развитие технологий приводит не только к увеличению общего количества и качества ресурсов, необходимых для удовлетворения увеличивающихся потребностей субъектов, но, и это главное, к перераспределению их между субъектами. Тот, кто первым создает новые технологии и новые ресурсы, тем самым временно создает для себя и новое пространство (или расширяет его границы) для экспансии и благоприятные условия в борьбе с конкурентами. Конкуренция субъектов постепенно перемещается из пространства естественных ресурсов в пространство искусственных форм, порождаемых технологиями. Характерным признаком настоящей и грядущих эпох является тотальная информатизация бытия, особенно в ее виртуальных формах. Вместе с тем не следует забывать, что это только часть бытия, являющаяся жизненным пространством человека, которая ограничена возможностями его рефлексии и самореализации.

Таким образом, допустимо заключить, что субъект деятельности – устойчивая саморазвивающаяся информационная структура, обособившаяся от окружающего мира, имеющая целью выживание и самореализацию. Это происходит на основе саморазвития биологических форм, которые, порождая специализированные информационные отношения, реализуются в виде субъектов деятельности виртуальной природы. Информационно-виртуальная реальность субъекта - его жизненная среда, состоящая из понятий, представле-

ний, знаний, логик, моделей, престижей, идеологий и др. Она содержит его ментальные состояния, эмоции, этические ценности, религиозные установки и прочее.

Для существования виртуальной базы субъекта деятельности необходимы многообразные ресурсы, главным из которых является развитие степени устойчивости его информационной структуры, имеющей форму смыслов и знаний, оценок и эволюций. Новые формы представления знания и технологии познания являются виртуальным технологическим фактором саморазвития субъекта деятельности. Процессы порождения знаний включают в себя не только акты отражения действительности как содержание отношения «субъект-объект», но и алгоритмическое саморазвитие информационной структуры субъекта деятельности на основе собственно законов мышления. Более того, возникновение важнейших превращенных форм в рефлексии субъектов – суть онтологизации виртуальных ресурсов как реальности субъектов, а также развитие процессов нарастания масштабов и разнообразия форм бытия, его усложнения и порождения феномена самодостаточности субъективных форм в развитии познания. Отсюда, для субъектов деятельности природной жизненной средой обитания оказывается созданная самим субъектом информационно-виртуальная среда с ее собственными технологиями, ресурсами, отходами, обменами и т.д. [10]. Итак, наряду с миром естественно-субъективным (материальным) появился и развивается мир искусственно-субъективный (виртуальный).

Информационно-виртуальным образам (энергоинформационным копиям в памяти компьютеров) стали присущи (в отличие от других статических образов) качественно новые свойства. Во-первых, они стали динамичными; во-вторых, приобрели способность трансформироваться, усложняться, давая на основе исходной новую информацию; в-третьих, стали подобны простым формам воображения в сознании человека, поскольку развивается поколение самообучающихся компьютеров, где воссоздаются энергоинформационные процессы, аналогичные элементарным ощущениям и эмоциональным реакциям человека (например, нейрокомпьютеры).

Таким образом, в обществе появилась и стала активно циркулировать отраженная искусственная динамичная субъективная реальность – информационно-виртуальная реальность, или отраженный мир субъективный, а при наличии соответствующих адекватных механизмов передачи информации отраженная субъективная реальность активно взаимодействует с субъективным миром человека, влияя на него, создает данную отраженную виртуальную реальность.

Информационно-виртуальная компьютерная реальность – техническое воплощение элементов субъективной реальности человека в сложных компьютерных энергоинформационных системах – может циркулировать в социальных информационных системах, влиять на субъективный мир человека, а через последний и на его познавательную практическую деятельность. Данная реальность относится к миру искусственному и создана (в виде образов, смыслов, симуляций) по аналогии с фрагментами мира естественного, который опосредован сознанием человека, воспринимающим информационные потоки.

Все, что окружает субъекта (участки космоса, биоты и социума) и взаимодействует с ним за счет специфического энергоинформационного обмена в процессе познавательной и практической деятельности, – это мир объективный, включающий в себя как мир естественный, так и мир искусственный. Отраженная субъектом часть объективного мира, которая с онтологических позиций в его голове принимает вид особых сложнейших энергоинформационных систем сознания, психики, составляет душу человека и определяет характер его познавательной и практической деятельности (духовной и материальной).

В философско-онтологическом плане важно отметить следующее: мир субъективно-виртуальный, воспринятый субъектом, легко входит составной частью в сознание субъекта и становится основой познавательной и практической деятельности человека или общества. Следовательно, от качества информационно-виртуального мира во многом зависит сознание воспринимающего его субъекта и характер его преобразующей деятельности в мире. Поэтому в современном обществе кардинальную роль приобретает качество, содержание и направленность воздействия информационных потоков на человека [11].

В результате, как мы полагаем, можно заключить, что понятие «информационно-виртуальная реальность» – это философский термин, обозначающий ту сторону информационной реальности, для теоретического описания которой нет принципиальных запретов на использование философских представлений об акцидентальности различных реальностей мира. В нашем случае это дополняется утверждением о том, что информационно-виртуальная среда и происходящая в ней трансформация общества – результат интеллектуальной деятельности субъекта, в отличие от эколого-информационной среды, которую познающий субъект осваивает как объектную данность.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Носов Н.Д. Виртуальная реальность / Н.Д. Носов // Вопросы философии. - 1999. - № 10.
2. Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. - СПб., 1996.
3. Моделирование сложных систем и виртуальная реальность // Вопросы кибернетики. - 1995. - № 181.
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. - СПб., 2002.
5. Bell D. The coming of post industrial society. N.Y., 1973;
6. Toffler A. The third wave. N.Y., 1980;
7. Castells M. The rise of the network society. Oxford. 1996.

8. Castells M. The information age: economy, society and culture. Vol. 1-3. Oxford. 1996-1998.
9. Waters M. Globalization. London and N.Y., 1995.
10. Корсунов И.Г. Субъект и виртуальная реальность / И.Г. Корсунов. - М., 1998.
11. См., подробно: Куйбарь В.И. Эколого-информационный глобализм и устойчивое развитие цивилизации / В.И. Куйбарь. - Иркутск. Из-во ИГУ, 2005.