

Буканова П.С., студ. 250а гр.

Научный руководитель – Белокурский В.М.

ВИРТУАЛЬНОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ КАК СОВРЕМЕННЫЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН

Современная эпоха характеризуется бурным развитием компьютерной техники и компьютерных технологий. Речь идёт об активном вхождении в жизнь общества новейших информационных технологий и глобальной сети Интернет, в рамках которой формируется особая экологическая среда с её атрибутами, такими как киберпространство, кибер-панк, электронная агора и т.д.

Компьютеризация всех сфер общественной деятельности и повседневной жизни человека – самый впечатляющий феномен рубежа XX–XXI вв. В последние годы развитие информационных технологий позволило создать технические и психологические феномены, которые в популярной и научной литературе получили название «виртуальной реальности», «мнимой реальности» и «VR-систем», «VR-технологий». Развитие техники программирования, быстрый рост производительности полупроводниковых микросхем, распространение компьютерных телекоммуникационных и глобальных сетей, разработка специальных средств передачи информации человеку, а также обратной связи – все это создало новое качество восприятия и переживаний, осознанные как виртуальные реальности.

Общество под воздействием компьютерных технологий виртуальной реальности, информационных технологий и сети Интернет изменяется, и на повестке дня возникает вопрос о виртуализации общества. Виртуализация ведёт к формированию и распространению особого типа

умонастроения и мироощущения, к возникновению виртуального мировоззрения. Возникновение этого феномена неразрывно связано с развитием науки и техники. Следует подчеркнуть, что феномен виртуальной реальности носит характер устойчивого развития, которое определяется Ф.А. Айзятовым как «процесс, обеспечивающий стабильный рост социоприродной системы, не нарушающий её безопасности и приводящий к повышению качества жизни как настоящих, так и будущих поколений». В условиях стремительного развития общества возникает необходимость философского осмысления таких феноменов, как виртуальная реальность, глобальная сеть Интернет и виртуализация общества, приведших к возникновению виртуального мировоззрения, исследования предпосылок возникновения виртуального мировоззрения и его структуры.

Феномен виртуального мировоззрения предстаёт в качестве сложного социального феномена, оказывающего знаковое влияние на дальнейшее развитие цивилизации, в основе которого лежат компьютеризация человечества, сетевой феномен Интернет, виртуализация! социума и его отношений в рамках информационного общества.

Одной из основных предпосылок возникновения виртуального мировоззрения послужило образование глобальной сети Интернет. Сетевым проблемам интернета посвящены работы отечественных и зарубежных авторов, таких как А.Е. Войскуновский, Т.Н. Ворожцова, Н.В. Громыко, G.В. Клименко, П. Липперт, У. Митчелл, А.А. Родионов, Дж. Семпси, П. Уоллес и др.

Для целостного социально-философского анализа виртуальное мировоззрение служит новым предметом исследования. Однако феномен виртуальной реальности, который лежит в основе этого мировоззрения, в той или иной степени рассматривался в контексте философских,

социальных и этических проблем науки, техники, информатики и кибернетики, культуры и других аспектов.

Психологический аспект виртуального мировоззрения имеет следующие характеристики:

1. Ограниченное сенсорное переживание
2. Идентификация, множественность личности и анонимность
3. Уравнивание статусов
4. Размывание пространственных границ и др.

Экономический аспект составляют все те артефакты и социальные технологии, которые воплощают для людей решения проблем производства и предоставления благ. Современные компьютерные технологии позволяют организовать рабочее место практически везде, поэтому на передний план выходит не производство товара, а маркетинг и реклама данного образа.

Суть политического аспекта состоит в том, что с помощью современных компьютерных технологий власть становится во многом функцией образа – политического имиджа.

Идеологический аспект предполагает максимальное ограничение вмешательства государства в процесс циркуляции информационных потоков.

Так же следует отметить следующее:

а) виртуальная реальность – это явление, связанное с деятельностью сознания человека;

б) виртуальные образы порождаются взаимодействием человека с какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к ней: с другими людьми, компьютером, в целом активностью человека; виртуальная реальность существует, пока действует порождающая реальность;

в) человек, находящийся в виртуальной реальности, непосредственно в ней участвует или у него создается полное впечатление участия, т.е. что между ним и событиями виртуальной реальности нет никаких промежуточных звеньев, при этом человек видит все виртуально происходящее со своей точки зрения, главный участник событий всегда он сам;

г) в виртуальной реальности свое пространство, время и законы существования.

Соответственно, учитывая вышеприведённое определение виртуального объекта и свойства виртуальной реальности, можно дать следующее определение виртуальной реальности. Виртуальная реальность – устойчивая структура, условно объединённая в концептуальный объект в концептуальном пространстве и, взаимодействующая с константной или порождённой реальностью посредством человек-компьютер.

На современном этапе развития, виртуальная реальность представляет собой сложный социо-культурный и научно-технический феномен, требующий не только философского осмысления данного явления, но и его классификацию. Выделяется три типа виртуальной реальности: компьютерный, психологический и социальный.

Компьютерно-виртуальная реальность – интерактивная среда, созданная с помощью компьютера, имеющая графические, акустические, пластические и иные свойства, в которую пользователь погружается как зритель или творец.

Психологическая виртуальная реальность – отражение в самообразе характера актуализации образа. Психологическая виртуальная реальность формально есть отражение характера актуализации образа, а по содержанию тождественна содержанию этого образа. Поэтому виртуальная реальность может возникнуть в любом

образе, каким бы элементарным он ни был, но будет переживаться как полноценная реальность.

Социальная виртуальная реальность – реальность, которая может порождаться как самим человеком и социумом, так и компьютером, и взаимодействие между индивидуумами и социальными группами происходит посредством компьютерных технологий.

Итак, возникновение определённого взгляда индивидуума и общества в целом на окружающий мир и его место в этом мире обусловлено, прежде всего, состоянием технического развития общества. Научно-технический прогресс играет ключевую роль в формировании господствующего мировоззрения в обществе на данный момент времени. В данном случае развитие кибернетики, информатики микропроцессорной техники и компьютерных технологий в результате насущной потребности человека, привели к созданию технологии компьютерной виртуальной реальности.

В свою очередь, возрастающая потребность общества в коммуникации наряду с развивающимися компьютерными технологиями способствовали образованию сетевых коммуникационных технологий. В результате дальнейшего развития и синтеза этих двух направлений научно-технического прогресса была образована глобальная сеть Интернет, которая стала детерминирующим фактором развития современного общества, определяемого как информационное.

В рамках информационного общества, где происходит широкое применение и использование понятия виртуальной реальности, и оно приобретает особый социальный статус, а общественные отношения всё больше строятся в виртуальном пространстве сети Интернет, происходит явление виртуализации общества, заключающееся в замене действительности и его объектов симуляциями и образами.

В результате вышеперечисленных тенденций возникает особый тип умонастроения и мировосприятия не только у людей, непосредственно сталкивающихся с компьютерными и сетевыми технологиями, но постепенно и у общества в целом, которое определяется нами как виртуальное мировоззрение.

Таким образом, виртуальное мировоззрение предстает в качестве сложного социального феномена, возникшего в постмодернистскую информационную эпоху вследствие бурного развития микроэлектроники, компьютерных и информационных технологий.

1. Айзатов, Ф.А. Устойчивое развитие как особое состояние взаимодействия социума и природы : автореф. дис. д-ра филос. наук: 09.00.11 / Ф.А. Айзатов. – Саранск. – 1999. – 46 с.

2. Алексеев, П.В., Панин, А.В. Философия : учебник. – изд. 3-е, переработанное и дополненное. – М. : ПБОЮЛ., 2000. – 608 с.

3. Браун, С. Виртуальные частные сети / С. Браун. – М. : Лори. – 2001. – 264 с.

4. Всемирная энциклопедия: Философия XX век / Главн. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. – М. : АСТ, Мн. : Харвест, Современный литератор, 2002. – 976 с.

5. Сулер, Дж. Люди превращаются в Электроников. Основные психологические характеристики виртуального пространства [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www/.flogiston.df.ru/projects/translate/electronic.shtml>. – Дата доступа : 12.03.2015.