

УДК 111

Личность в жерновах виртуальной реальности: философский анализ проблемы**Хазиева Н.О.**

Кандидат философских наук,
ассистент кафедры социальной философии
Казанского (Приволжского) федерального университета

Клюшина Е.В.

Кандидат социологических наук, доцент кафедры философии
Казанского государственного энергетического университета

**Хазиев А.Х.**

Кандидат философских наук,
доцент кафедры общей философии
Казанского (Приволжского) федерального университета

В статье исследуются классические проблемы социализации с новой точки зрения: авторы предлагают к рассмотрению тезис о том, что присвоение сущностных характеристик человеком сопровождается непременно участием виртуальной реальности, понимаемой прежде всего как некий вид идеального, заставляющий жить человека в соответствии с некогда помещенными в него ранее и со временем преобразованными представлениями о должном и сущем, так, что сама виртуализация становится необходимым фактором любой социализации. Противоречивость, неоднозначность, многосторонность непосредственного участия виртуальной реальности в социализации, дальнейшее переплетение виртуальных и актуального миров влечет за собой изменения в глубинах самой личности человека.

Ключевые слова: виртуализация, виртуальное социальное пространство, актуальное социальное пространство, социализация, личность.

Философы бьют в набат, возвещая о «смерти социального» [1]. В обществе складывается ситуация, когда человек вплотную подходит к той черте, перейдя которую он перестанет быть самим собой, т.е. человеком¹. Похоже, действительно, еще чуть-чуть и придет конец истории человечества.

¹ В любой культуре выработаны представления о горизонте, уйдя за который человек перестает быть человеком. Они достаточно четко фиксируются и средствами «высокой», и сред-

Будучи единодушными в желании не допустить подобного, философы могут кардинально отличаться друг от друга в определении причин и, следовательно, способов предупреждения указанной опасности. Все в конечном итоге упирается в понимание ствами «низкой» культуры. К примеру, в просторечном русском языке для этого используются выражения типа: «оборотень», «вампир», «зверь в человеческом обличье» и т.п. На уровне философской рефлексии констатируется превращение человека в одномерное существо, а то и вовсе смерть субъекта.

человека и общества, природа которых, в зависимости от метафизических предпочтений мыслителя, может интерпретироваться двояко: они могут оказаться либо бытием, сотворенным Богом, либо – результатом эволюции природы, антропосоциогенеза. В первом случае отпадение от Творца считается главной причиной, уводящей за грань человеческого и превращающая общество в стадо². Во втором случае причину нужно искать в самом обществе, общественных отношениях. Очевидно, что именно их характер собственно и приводит к тому же результату: человек изменяет своей природе³. Отсюда напрашивается вывод: проблема заключается в воспроизводстве социальности, направленной на раскрытие сущностных сил человека.

Из множества способов (экономических, политических, технико-технологических), порождающих подобные общественные отношения, авторы предлагаемой статьи сосредоточили свое внимание на виртуализации. Это не только соответствует духу философского осмысления человеком мира и своего места в нем, поскольку она притязает на решение метафизических проблем, но и отражает творческую роль человека в историческом процессе⁴.

Выделяя потенциальное и актуальное, возможное и действительное, необходимое и случайное, философ предлагает человеку и обществу картину сложно структурированного мира, различные грани которого, противостоя друг другу, одновременно составляют единое целое. Но ум философа не ограничивается рассечением единого на многое и составлением сложного из простого. Соотнося друг с другом стороны действительности, этот ум ориентирует на поиск ее скрытых от глаза механизмов, считая их приоритетными для понимания функционирования универсума, и помещает человека в пространство между сущим и должным. Мир сущего, повседневное бытие вынуждают человека уходить в мир должного, где тот проживает виртуальную жизнь. Однако и виртуальное существование не может

продолжаться вечно, и человек вновь возвращается в мир актуального. И так перманентно. Последствия такого путешествия неоднозначны и для человека, и для общества за исключением, возможно, одного – они оба находятся в состоянии бесконечного изменения, обновляющихся идентичностей.

Адекватное представление места и роли виртуальной реальности в процессах социализации индивида предполагает учет многоликости этого феномена. Прежде всего, *виртуальная реальность* проявляется в виде этических и эстетических ценностей, культивируемых обществом. Поэтому «проживание» в них (руководство ими в повседневной жизни) есть обязательное условие признания индивида со стороны государства. Однако нужно помнить, что устанавливаемые обществом нормы и стандарты всегда имеют конкретное культурно-историческое преломление. В силу этого они не только объединяют, но и разъединяют людей, не только ведут по пути прогресса, но и выступают в качестве сдерживающей развитие социума силы. Нам представляется, что именно об этом писал Ф. Ницше, оценивая социальную роль религии и утверждая, что последняя может вести своих адептов либо к победам, либо к прозябанию и поражению [7].

Кроме того, необходимо отличать саму виртуальную реальность и субъективные представления о ней человека, в которых универсальное преломляется в индивидуальное. Так у каждого возникает своя истина и свой порядок вещей.

Безусловно, подобное индивидуальное понимание должного приходит в состояние дисбаланса с видимой (наличной) реальностью. Обнаруживается, что сущее не равно должному (должному, по мнению самого человека). Мировой (земной) порядок оказывается не тождественным космическому, универсальному. На примере религии это может выглядеть следующим образом. Существует Бог – это есть чистая вера. Далее следуют представления человека о Боге и о божественных проявлениях – и это есть религия. И далее – несоответствие наличного, профанного мира человеческим представлениям о божественном мире как должном. Здесь зарождается *другая (вторая) виртуальная реальность*. Для того, чтобы реализовать свою сущность в подобных крайне сложных и противоречивых для самого человека условиях и пройти процесс социализации до конца (ибо для этого мало одной первой виртуальной реальности), человек должен обратиться к собственному внутреннему миру. И в этом смысле вторая виртуальная реальность по сравнению с первой – субъективна, порождаемая отдельным человеком.

Из постоянной оценки человеком сущего рождаются весьма конкретные суждения и представления о должном, которые в последствии, как бусины, он нанизывает на нить псевдореальности – вместе они сложатся в новую виртуальную конструкцию. Ощу-

² Об одном из вариантов такого подхода рассказывает библейская история Содомы и Гоморры [2].

³ По нашему мнению, известные слова Аристотеля о человеке, изменившем своей природе по причине того, что тот перестал общаться с себе подобными, можно считать как пример второго подхода [3].

⁴ Следует подчеркнуть, что основная масса работ, посвященных проблеме виртуального, интерпретирует его в технико-технологическом ключе, связывая с Интернет-пространством, компьютерными играми. Из работ, в которых демонстрируется философское осмысление, здесь можно было бы, ограничившись зарубежными исследователями, назвать, к примеру, следующие: Calvert S. L. The Social Impact of Virtual Reality [1]; Cheshier C. Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality [2]; Heim M. The Metaphysics of virtual reality [3]; Riva G., Davide F. Virtual Reality as communication tool: a socio-cognitive analysis [4]; Schroeder R. Possible Worlds. The Social Dynamic of Virtual Reality Technology [5]; Zizek S. Slavoj Zizek: The Reality of the Virtual [6].

щая постоянный дисбаланс актуальной и виртуальной реальностей, человек будет пытаться подогнать первую под вторую различными способами, все более погружаясь в мир виртуального как более ценный и совершенный для него. Заметим, что и эта реальность не принадлежит человеку вполне. Она в большей степени есть отражение, и в этом смысле продукт несовершенного мира, окружающего человека.

Напомним, что виртуальную реальность человек творит не только для личного потребления, она может предназначаться и для других. Чем бы при этом ни руководствовался творец (желанием искренне помочь ближнему или преследуя корыстные интересы), те, кому его творение предназначено, в любом случае выступают объектом манипуляции. И все же мотив его поступка очень важен. Примером творца с добрыми помыслами является, с точки зрения марксизма, коммунистическая партия, которая должна повести пролетариат в «даль светлую». Ведь рабочий класс собственными силами может выработать лишь тред-юнионистское сознание, что способствует консервации наличных эксплуататорских общественных отношений. Осознав и проникнувшись своими подлинными интересами, пролетарии становятся могильщиками капитализма и начинают созидать социальность, способствующую раскрытию сущностных сил человека.

Но существует умышленное изменение, извращение реальной ситуации, когда творец виртуальной реальности намеренно вводит в состояние заблуждения общество или группу людей; когда некоторое событие намеренно искажается, окрашивается в иные краски, преподносится с одной выделенной стороны. Это делается с целью достижения собственной выгоды в любых ее проявлениях. Безусловно, это требует больших экономических, информационных и прочих затрат. Так, к примеру, могут поступать недобросовестные политики, производители товаров, рекламодатели и др. Они могут прибегать, например, к помощи СМИ как средству распространения созданной ими виртуальной реальности и формирования определенного мнения общества.

Действительными проявлениями (формами) второй виртуальной реальности в обществе могут быть идеологии, утопии, рекламные акции, политическая пропаганда и тому подобное. Обязательным условием для этого является то, что предлагаемые ими ценности должны овладеть умами людей и «вести» их по жизни [см., напр.: 8, с. 422]. В противном случае они будут лишь имитировать виртуальную реальность и не станут пространством социализации.

По сравнению с первой вторая виртуальная реальность всегда активна вплоть до агрессивности по отношению к человеку. Не имея столь продолжительной, как первая виртуальность, истории формирования и развития, она способна нанести большой ущерб обществу.

Обратим внимание на еще один очень важный момент. Вторая виртуальная реальность разыгрывается чаще всего *перед «лицом»* общества. Таково, к примеру, прикрытие террористических действий демократией, понимаемой, правда, узко утилитарно, всегда подразумевая под ней единственно верное содержание, выгодное его толкователю. Не менее ярким, но еще более значимым для социализации (судеб мира вообще) является всячески навязываемое обществу представление о том, что есть так называемая «столбовая дорога человеческой цивилизации». Она преподносится как некая абсолютная ценность. Причем ее принятие не просто желательно, а, по существу, обязательно для всех. И тогда это – уже не просто «так называемая», а пресловутая ценность, поскольку совпадает с интересами сил, доминирующих в военно-политическом плане. Они и есть гарант, обеспечивающий следование по этой самой «столбовой дороге».

Здесь присутствует двойная логика. Тот, кто творит вторую виртуальную реальность, настроен на то, чтобы скрыть все нарастающий дисбаланс между реальным миром (действительной ситуацией, тем, как есть на самом деле) и виртуальным («предоставляемым») пространством для существования общества). Все действия творца нацелены на создание и дальнейшее сохранение, утверждение, упрочение противоречия двух реальностей. Налицо параллельное существование мира осведомленных и действующих и мира вынужденных жить по насажденным правилам. Любые «допустимые» (лидерами) попытки изменить это положение только усиливают разделение, создавая лишь видимость движения и перемен. Примером последнего обстоятельства может служить рекламная агитация, призывающая общество ко все большему потреблению товаров, услуг, мыслей, идей, к развлечениям. Одновременно общество призывают к социальной активности и ответственности (политической, экономической и т.д.).

Но существует обратная логика – логика общества. Общество по природе своей стремится к уничтожению подобных противоречий и насаждаемых условий существования. Но вскрыть этот дисбаланс и уничтожить созданную виртуальность непросто. Тем более, когда она действительно завладела умами людей и начала приносить свои специфические плоды. Возможность распознать подобные искусственные умозрительные конструкции и тем более открыто и свободно сказать об этом дана далеко не каждому. Только небольшая группа людей, чутко вглядывающихся в структуры и процессы общества, способна увидеть собой, ошибки развития, распознать ту самую виртуальную реальность. Ю. Хабермас называл таких людей интеллектуалами. Как система раннего оповещения, их долг вовремя вмешаться, подать знак, когда «дела принимали дурной оборот». Интеллектуал, по утверждению Ю. Хабер-

маса, должен быть способным начать волноваться по поводу определенных критических тенденций уже в тот момент, когда остальные об этом и не подозревают, продолжая заниматься своими обычными делами [9, с. 8]. Общество, включающее таких людей, способно справиться со своими недугами.

В виде яркого примера, демонстрирующего все описанное выше, мы предлагаем рассмотреть идеологию, ибо ее значение и влияние на современное общество очень велико. Идеология, как определенная система взглядов на социальные отношения и проблемы, предполагает исходное превратное понимание обществом своих действительных условий, разрыв между социальной действительностью и искаженным представлением о ней.

С. Жижек обращает наше внимание на фундаментальное измерение идеологии: она не просто ложное сознание, иллюзорная репрезентация действительности, а скорее есть сама эта действительность, которая уже должна пониматься как «идеологическая». Это – действительность, само существование которой предполагает незнание со стороны субъектов этой действительности, незнание, которое является сущностным для этой действительности. То есть такой социальный механизм, сам гомеостаз которого предполагает, что индивиды «не сознают, что они делают» [10, с. 14]. Идеология «работает» только тогда, когда сама она ускользает от человека, когда ускользает тот самый разрыв между действительностью и идеологией, актуальной реальностью и виртуальной. Возникшая в результате конкретно-исторических обстоятельств, она выдается своими творцами за нечто вечное и неизменное. Так вторая виртуальная реальность старается заместить собой первую виртуальную реальность.

Но идеология не возникает сама по себе. Идеологи – вот главные действующие лица. Они производят эту самую иллюзию, мнимую реальность, которая выдается за саму действительность, когда интересы господствующего класса выдаются за интересы всего общества. Идеологи поддерживают социальную действительность в состоянии «как если бы...»: как если бы президент воплощал волю народа, как если бы партия выражала объективные интересы рабочего класса... [11, с. 22].

Виртуальные миры творятся человеком, следовательно, они в целом «соразмерны» творцу, а, значит, и его эпохе. Тем не менее сегодня, как и вчера, виртуализация социального есть результат осознания несовпадения сущего с должным и стремления человека во имя достижения полноты собственного бытия в актуальном мире минимизировать различие между ними. Посему раскрытие причин, вынуждающих человека Постмодерна уходить в виртуальные миры, позволяет понять тип, формы, особенности той социальности, которая будет соответствовать (по мнению человека Постмодерна!)

раскрытию сущностных сил человека.

В философии отмечается крайняя степень онтологической неопределенности, в которой сегодня живет человек, поскольку социум пребывает в состоянии полного хаоса, беспорядочных изменений. Но это не означает отсутствия всякой качественной определенности, ведь беспорядочные изменения означают лишь отсутствие их прогнозируемого характера. А привела к этому состоянию, как отмечается в литературе, предельная субъективизация, атомизация и релятивизация общественных отношений и процессов; связи между индивидом и миром как бы оборвались, произошла утрата устойчивости социальных структур и возникло ощущение призрачности и нестабильности социального бытия [12-14]. Причем результат можно было спрогнозировать априори, так как процесс, приведший к нему, вполне был управляемым. Суть дела в том, что сегодня государственные и негосударственные организованные объединения стараются принудить индивида не основывать свои убеждения на собственном мышлении, а присоединяться к тем, которые они уже для него предназначили [15, с. 5-6]. И в этом велика роль СМИ, которые, манипулируя людьми, заменяют мир живых событий средствами информации [16]. Они очень ловко «переводят разговор» с обозначенного послания в сообщении (репортаже) к обозначающему. Так происходит переход от самого события к его образу, зрелищу как таковому. Человек, получающий исключительно ловко устроенную интерпретацию, но не действительные сведения о происходящем, не в силах выйти за пределы этой интерпретации. Нет ни видения, ни понимания мировых культурных, политических, социальных событий⁵. И быть не может в силу фрагментарности, коллажности, клиповости его мышления.

Между актуальной социальностью и виртуальной реальностью возникает пропасть, которая все же время от времени преодолевается, социальные миры пересекаются. И в точке пересечения проявляется вся трагичность экзистенции современного человека, осознающего в этот момент свою ненужность в мире физического существования. Подобное, повторяясь неоднократно, может убедить человека в его случайности и ненужности в актуальном мире. И человек уходит в мир иллюзий и предается виртуальному существованию. Но все же есть, как говорится, свет в конце тоннеля, и утверждения о «смерти социального», «конце истории» не абсолютные истины. Дело в том, что человек, добрав себя в виртуальном мире до необходимой (в его понимании) полноты, непременно возвращается в актуальное социальное пространство, желая привести его в соответствие с самим собой. И так перманентно. Следовательно, история продолжается!

⁵ Последние события в Украине, как нам представляется, тому полное подтверждение.

Литература:

1. Calvert S.L. The Social Impact of Virtual Reality // Handbook of Virtual Environment Technology / Ed.K. Stanney. – Hillsdale: Lawrence Erlbaum Assoc., 2002. – P. 212-228.
2. Chesher C. Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992 // Cultronix. Vol. 1. – URL: <http://cultronix.eserver.org/chesher/> (дата обращения: 15.07.2015 г.).
3. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth. Meckler. – Westport and London, 1991. – P. 27-33.
4. Riva G., Davide F. Virtual Reality as communication tool: a socio-cognitive analysis. – IOS Press: Amsterdam, 2001. – P. 47-56.
5. Schroeder R. Possible Worlds. The Social Dynamic of Virtual Reality Technology. – Oxford: Westview Press, 1996. – 203 p.
6. Zizek S. Slavoj Zizek: The Reality of the Virtual. Видеолекция. 2003. – URL: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y (дата обращения: 15.07.2015 г.).
7. Ницше Ф. Антихрист // Собрание сочинений: В 5 т. Т. 5 / Пер. с нем. Ю. Антоновского, Я. Бермана, В. Вейнштока и др. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. – С. 263-330.
8. Маркс К., Энгельс Ф. К критике гегелевской философии права // К. Маркс, Ф. Энгельс Сочинения в 50 тт. 2 изд. Т. 1.: пер. с нем. Институт Маркса-Энгельса-Ленина. – М.: Государственное издательство политической литературы – 1955. – С. 219-429.
9. Хабермас Ю. Первым почуть важное. Что отличает интеллектуала: Пер. с нем. К. Левинсона // «Неприкосновенный запас». – 2006. – № 3(47). – С. 5-13.
10. Жижек С. Возвышенный объект идеологии / Пер. с англ. В. Софронова. – М.: Художественный журнал, 1999. – 114 с.
11. Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры. – URL: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm> (дата обращения: 15.07.2015 г.).
12. Алтухов В. Контуры неклассической общественной теории // Общественные науки и современность. – 1992. – № 5. – С. 59-72.
13. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Пер. с фр. Н.А. Шматко. – М.: Ин-т эксперимент. социологии. – СПб.: Алетейя, 1998. – 160 с.
14. Швейцер А. Я родился в период духовного упадка человечества // Кризис сознания: сборник работ по «философии кризиса». – М.: Алгоритм, 2009. – С. 5-11.
15. Бодрийяр Ж. Общество потребления: его мифы и структуры / Пер. с фр., послесл. и примеч. Е.А. Самарской. – М.: Республика: Культурная революция, 2006. – 268 с.

A Person in the Millstone of Virtual Reality: Philosophical Analysis of the Problem

N.O. Khazieva, A.Kh. Khaziev
Kazan (Volga Region) Federal University

E.V. Klyushina
The Kazan State Power University

Classical problems of socialization are analyzed from a different angle: the authors put forward an idea that acquisition of ontological characteristics by a person is accompanied by virtual reality, understood as a kind of ideal, making a person live according to once acquired and later transformed ideas on due and right. Thus, virtualization itself becomes an important factor of socialization. Contradictory, ambiguous, multidimensional nature of virtual reality and its participation in socialization as well as further blending of virtual and real worlds lead to deep changes in human being.

Key words: virtualization, virtual social space, real social space, socialization, personality.

