

Глава 8.

НОВАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЧЕЛОВЕК

Соловьева Людмила Николаевна

канд. филос. наук, доцент

Московский авиационный институт

(национальный исследовательский университет);

преподаватель кафедры гуманитарно-социальных дисциплин,

Филиал Военной академии РВСН имени Петра Великого в г. Серпухове

Аннотация: представлено философское осмысление некоторых аспектов бытия современного человека в условиях новой информационной реальности. Показано, что современные социокультурные изменения, обусловленные становлением информационного общества, трансформируют социальную реальность, культуру, способы коммуникации, а также традиционную антропологическую атрибутику. Сделан вывод о том, что виртуальный мир в настоящее время является новым пространством жизнедеятельности человека и детерминирует новый способ коммуникации, виртуальную, а также новую человеческую атрибутику – цифровую идентичность и модифицированную телесность.

Ключевые слова: человек, информационная реальность, информационно-коммуникативные технологии, цифровизация, виртуальная реальность, виртуальная коммуникация, цифровая идентичность, модифицированная телесность.

THE NEW INFORMATION REALITY AND THE PERSON

Solovieva Ludmila Nikolaevna

Abstract: the article presents a philosophical understanding of some aspects of the existence of a modern person in the conditions of a new information reality. It is shown that modern socio-cultural changes caused by the formation of the information society transform the social reality, culture, methods of communication, as well as traditional anthropological attributes. The conclusion is made that the virtual world is currently a new space of life activity of a person and determines a new way of communication, virtual, as well as new human attributes – digital identity and modified physicality.

Key words: man, information reality, information and communication technologies, digitalization, virtual reality, virtual communication, digital identity, modified physicality.

Введение.

Бытие человека начала третьего тысячелетия обусловлено, прежде всего, процессами построения информационного общества и вступлением человечества в информационную эпоху. Ключевые направления этих социокультурных преобразований, такие как распространение электронно-вычислительной техники, компьютеров, быстро конвергировавших с техникой связи, совершенствование и прогрессивное развитие информационно-коммуникативных технологий и систем искусственного интеллекта, лавинообразное увеличение объемов исходящей информации, стали проявляться в еще в последней трети XX в., а на рубеже тысячелетий

превратились в глобальный тренд, констатирующий наступление нового этапа развития человечества – информационного.

Повсеместное применение информационно-коммуникативных технологий, цифровизация всех аспектов жизнедеятельности, формирование информационной индустрии, построение глобальных информационных сетей и формирование глобального информационного пространства в настоящее время выступают неотъемлемыми атрибутами бытия человека. Технологический уровень развития таков, что позволяет моделировать сложные пространственно-временные условия, симулировать действительность, порождая принципиально новый вид реальности – информационную, качественно меняя привычный мир человека, воздействуя на его психику, мировоззрение, трансформируя традиционные антропологические атрибуты: сознание, субъективность, идентичность, телесность, принципиально трансформируя даже способы присутствия в мире и прежде всего физическое бытие. Онтология человека больше не ограничивается рамками физического и идеального миров, перемещаясь отчасти в мир виртуального, конституируется преимущественно искусственным техногенным миром.

Активное вхождение сети Интернет в повседневную жизнь и тотальная цифровизация создали беспрецедентные условия для активного формирования навыков работы в цифровой среде и превращения глобального информационного пространства в базовую площадку для виртуальной коммуникации – нового способа взаимодействия людей. Значительная часть современной жизни и деятельности осуществляется в виртуальном пространстве – общение, работа, учеба, досуг. Интернет столь прочно вошел в привычную жизнь современного человека, превратившись из просто технологии, инфокоммуникативного средства, в важнейший медиафеномен, в новую невещественную среду обитания человека – альтернативу привычному физическому миру. Этот новый нематериальный мир с его беспрецедентно

широкими технологическими возможностями, различными программами, сервисами, играми, компонентами «Интернета вещей» и многим другим, стал настолько привычным спутником жизни, что мало кто задумывается, насколько прочной становится эта связь. А потребность в доступной и разнообразной информации и в быстрой коммуникации обретают статус одних из приоритетных потребностей человека начала третьего тысячелетия.

Все это указывает на необходимость всестороннего философского осмысления происходящих трансформаций, а также комплексной научной разработки круга проблем, связанных со становлением цивилизации нового информационного порядка и новой онтологии человека – информационной. Переоценить роль философии в данном случае весьма проблематично, поскольку именно философия во все времена сопровождала духовные искания человека, выступая не только способом познания мира, но и механизмом постижения и восприятия происходящих перемен. Философия позволяет уяснить не только содержание и смысл, но и понять место и роль субъекта в этом процессе, определить и спроектировать дальнейшие стратегии развития на основе традиционных гуманистических ценностей и идеалов. А в условиях новой информационной реальности, плюралистичной, симультантной, когда симулируется действительность, искажаются смыслы, мифологизируется история, размываются традиционные системы ценностей, трансформируются идеалы и культивируются новые, это еще более значимо.

Виртуальный мир как пространство жизни современного человека.

Развитие технологий в современную эпоху создает условия для формирования новой информационной реальности, отличающейся от той, которая окружала человека в конце прошлого столетия. Отличительная особенность в том, что широкое распространение получают технологии виртуальной реальности и искусственного интеллекта, благодаря которым формируется новое жизненное пространство человека – глобальное

информационное пространство, в пределах которого осуществляется не только коммуникация, но все виды человеческой деятельности. Если раньше ассоциации, возникавшие по поводу словосочетания «виртуальная реальность», были связаны с компьютерными играми, погружением с помощью специальных средств виртуальной реальности – очков, шлемов, комбинезонов в синтезированный технологиями ландшафт, и локализовывались в рамках информатики и компьютерной техники, то в настоящее время они (ассоциации) переместились далеко за пределы данных предметных областей – в привычную повседневность каждого человека.

Степень погружения человека в виртуальный мир на сегодняшний день такова, что никто на самом деле не осознает всей ее масштабности и глубины. Однако очень остро ощущается потребность в мгновенной «связи с миром», если вдруг по какой-то причине: отключается электричество, недоступна сеть, или просто смартфон остался дома, это невозможно сделать. Уже достаточно спокойно, без настороженности воспринимаются такие понятия, как «виртуальное общение», «виртуальные деньги», «виртуальная сделка», «виртуальный банкинг», «виртуальное обучение» и еще многое другое в сочетании с прилагательным «виртуальный», указывая в целом на какие-либо действия, отношения, процессы в невещественном мире.

Сегодня виртуализация совместно с процессами цифровизации из явления сугубо экономического достаточно быстро трансформировалась в явление социокультурное, превратившись в самостоятельный культуротворческий феномен, обуславливающий перестройку всего социума [1], изменение культуры [2], модификацию человеческой сущности [3,4,5, 6,7] и переход человечества на новый уровень цивилизационного развития – информационный [8, 9, 10,11].

Новым пространством бытия современного человека становится мир виртуального – глобальное информационное пространство, генерируемое

инфокоммуникативными технологиями вкупе с системами искусственного интеллекта. Эта искусственно синтезированная среда, «четвертая» природа стала успешной альтернативой физической реальности – миру природы, культуры, техники, вполне успешно дематериализуя бытие и в значительной степени раздвигая рамки социального пространства и возможности человека, который может видоизменять до сих пор, казалось бы, незыблемые скрепы человеческой сущности: субъективность, идентичность, телесность.

Впервые термин «виртуальная реальность» введен в оборот Дж. Ланье, специалистом в области компьютерных технологий, который в 1984 г. так определил новый компьютерный продукт: это техника, посредством которой люди, благодаря компьютерной интервенции, синтезируют общую реальность, выводя на новый уровень отношения с физическим миром [12, с. 207]; это «электронные устройства, вводящие их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности» [13, с. 86].

С течением времени популярным становился не только сам термин «виртуальная реальность», употреблявшийся для обозначения чего-то возможного, мнимого, воображаемого, но резко расширяется сфера распространения технологий виртуальной реальности. Влияние виртуализации выходит на такой уровень, что она превращается в один из ключевых маркеров информационной современности. М. Кастельс заявляет о зарождении новой культуры – культуры «реальной виртуальности». «Сфабрикованное искусственное, виртуальность, симулякры, информация, знаки, тексты, образы сегодня обретают статус подлинности, все больше оттесняя привычную вещно-событийную реальность, превращаясь в «реальную виртуальность» [9, с. 343].

В настоящее время виртуальная реальность выступает предметом изучения многих отраслей научного знания и прежде всего информатики, философии, психологии, культурологии, социологии и других, а понятие «виртуальный» прочно вошло в научный обиход и в качестве специального термина, и как синоним возможного. В конце XX в. оформилось самостоятельное междисциплинарное направление – виртуалистика, объектом изучения которого выступает виртуальная реальность как область бытия виртуальных объектов, которые порождаются объектами других реальностей: физических, психологических, социальных и других. Всесторонне исследование виртуальной реальности позволило сделать вывод о сложности и многогранности данного явления. Виртуальная реальность в настоящее время понимается не только как результат технологического совершенствования информационно-коммуникативных технологий, но и является уникальным социокультурным феноменом, экстраполирующимся далеко за рамки компьютерных технологий.

К важнейшим свойствам виртуальной реальности можно отнести следующие: 1) порожденность – виртуальная реальность представляет собой результат активности внешней по отношению к ней другой реальностью; 2) актуальность – виртуальная реальность актуализирована только в конкретной точке пространственно-временного континуума, пока активна порождающая ее реальность; 3) автономность – виртуальной реальности присущи собственные пространство и время, а также специфические законы существования; 4) интерактивность – виртуальная реальность взаимодействует с другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них [14].

Специфические характеристики виртуальной реальности современные исследователи заключили в рамки понятия «особенности памяти I»: intensive – интенсивность, interactive – интерактивность, immersive – иммерсивность,

illustrative – иллюстративность, intuitive – интуитивность. Интенсивность обусловлена необходимостью активного взаимодействия пользователя с виртуальной средой, принимая информацию и реагируя на ее изменения. Интерактивность задается взаимодействием пользователя с компьютером, точнее, со средой, смоделированной им. Иммерсивность определяется степенью погружения субъекта в виртуальный мир, что проверяемо с помощью «теста увертывания» М. Крюгера: достоверность виртуального мира доказывается инстинктивным стремлением человека увернуться от летящего в его голову камня, несмотря на осознание им ирреальности данного объекта. Иллюстративность виртуальной реальности проявляется в максимально наглядной и эмоциональной форме, облегчающей ее восприятие, происходящее, в идеале, не на интеллектуальном, а на чувственно-эмоциональном, интуитивном уровне [15, с. 238].

Таким образом, на ряду с существованием физической реальности, представленной электромагнитным, гравитационным, слабым, сильным ядерными полями, философией признается существование реальностей идеальных, различным образом связанных с объективной, к которым могут быть отнесены и информационная, и виртуальная реальности [16, с. 155-156]. Субстратом, конституирующим информационную реальность, является информация, а основными ее атрибутами выступают пространство и время. М. Кастельс описывает пространство инфосферы как сеть потоков капиталов, технологий, сообщений, слов, которыми обмениваются разделенные физическим пространством субъекты экономических, политических и символических структур социума. Поскольку характерными особенностями инфосферной реальности являются мгновенные транзакции капитала, варьируемое рабочее время, размывание жизненного цикла, прямые включения с места событий и многое другое, время, по определению Кастельса, становится вневременным. Такое вневременное время принадлежит пространству потоков

и проявляется в возможности сжатия промежутков между событиями, изменении их последовательности, варьировании прошлым, настоящим и будущим. Пространство потоков «растворяет время, разупорядочивает последовательность событий и делая их одновременными, помещая общество в вечную эфирность» [9, с. 434]. А в настоящее время такое ощущение времени переживает практически каждый человек, поскольку виртуальная коммуникация может осуществляться в двух режимах online и offline. Еще одна из отличительных особенностей новой информационной реальности – это виртуальная коммуникация – новый вид социокультурной коммуникации, включающий широкий перечень коммуникационных каналов, локализуемый границами глобального информационного пространства. Об этом виде коммуникации речь пойдет несколько ниже.

Наряду с техногенной виртуальностью, синтезируемой компьютером, существуют и другие виды виртуальной реальности, которые возникли в человеческой культуре еще до возникновения компьютеров и информационных технологий. Психогенная виртуальная реальность представляет собой результат измененных состояний психики – сновидения, непроизвольные воспоминания, галлюцинации, обладающие собственными пространственно-временными характеристиками. Эти измененные состояния сознания воспринимаются как особая реальность с собственными пространственно-временными характеристиками. Техногенная виртуальная реальность синтезируется мультимедийными информационно-коммуникативными технологиями, которые в настоящее время являются эффективным средством психологического воздействия на человека, которые благодаря аудиовизуальным образам, анимации, интеракции, наиболее правдоподобно имитируют реальность. Виртуальная субъективная реальность – это искусственно созданная (техногенная) симуляция объективной материальной реальности [16, с. 159-161]. А вот проблемы симуляции психических процессов

лежат в области научной разработки искусственного интеллекта. В данном случае речь идет о взаимодействии личности с искусственно созданным, симулируемым трехмерным сенсорным окружением. Для этого используются разнообразные средства виртуальной реальности – шлемы, очки, перчатки и др. Социогенная виртуальная реальность есть результат виртуализации, то есть любого замещения социальных реалий не только с помощью компьютерной техники и технологий, но прежде всего средствами массовой информации [16, с. 163-164]. Действительно массмедиа сегодня выступают ключевыми архитекторами социальной реальности. Они не только обеспечивают мгновенную связь участников коммуникативного процесса, но и нивелируют пространство и время, географические и государственные границы, интенсифицируют социокультурную интеграцию, симулируя при этом реальность. Неслучайно Дж. Ваттимо называет современное общество «обществом всеобщей коммуникации», а массмедиа – конститuantом глобального коммуникативного пространства. Реальность, конструируемая медиа, глобальна, полицентрична, плюралистична и релятивна. Массмедиа позволяют расположить все события в плоскости одновременного существования, составить из них некую синхронную мозаику, делая историю, таким образом, не единой и универсальной, а симультанной, то есть одновременной [17, с. 7].

Виртуализация, таким образом, является закономерным результатом непосредственного взаимодействия с символическими структурами. Изначально аудиовизуальные средства передачи информации позволяли сделать восприятие, информирование и коммуникацию независимыми от прямого присутствия на месте событий ценой отказа от возможности погрузиться в происходящее, за исключением телефона. Благодаря современным информационно-коммуникативным технологиям символическая и все более возрастающая возможность распоряжения необозримым

пространством и временем, приобретает еще одну опцию: тексты, изображения, музыка и информация, которые прежде лишь сохранялись, пересылались и обрабатывались, теперь могут быть интегрированы в само действие. Выделяется две основные формы виртуализации: в виде гипертекста, когда линейный текстовый поток превращается в сеть, состоящую из различных текстовых отрывков, ссылок, в которой читатели с помощью предложенных соединений могут составить собственный маршрут; и в виде виртуальной реальности, основанной на технике измерений, при которой человек может не только видеть изображение, но и проникать в него, воздействовать на него, не ощущая временных барьеров. При вхождении в условное пространство компьютерной реальности, человек практически не имеет возможности отличать реальный мир от мира виртуального, так как последний обладает высокой степенью достоверности. Иллюзорность виртуального мира по отношению к миру константному является относительной, достоверной лишь для внешнего наблюдателя, для виртуала же, находящегося внутри этого пространства, последнее обладает абсолютной реальностью и действительностью. Более того, сознание, благодаря конструктивной функции, позволяет достраивать, структурировать внешний мир, делая его целостным и логичным, и ограждая его от внешних деструктивных воздействий. Мир, таким образом, становится возможным как некое цифровое и виртуальное «удваивание» мира, который одновременно является реальным и виртуальным [18, с. 15].

Перспективы дальнейшей виртуализации сводятся к тому, что социальные отношения между людьми приобретут в конечном итоге форму отношений между образами, а представления об объективной социальной реальности окончательно разрушаться. Уже сегодня стало возможным обходиться без живого общения, погружаясь в виртуальное пространство – некую искусственно созданную симуляцию объективной материальной

реальности, где знаки и информация, текст и гипертекст, симулякры становятся реальностью. Виртуализируются человеческие потребности, формы социальной интеракции, политические, экономические процессы и даже процессы в сфере духовной культуры, искусства. Реальность как таковая с живыми людьми и ситуациями перестает быть единственным исходным объектом и предметом. Уникальность бытия современного человека в том, что оно протекает в пространственных границах двух миров реального, физического, и синтезированного, виртуального.

Наш современный мир, являясь реальным, постепенно начинает приобретать виртуальные черты и отчасти напоминать компьютерную игру. Виртуальная реальность сегодня представляет собой не столько конструкт параллельного мира, сколько привлекательную альтернативу объективного мира, новую сферу бытия современного человека, в границах которой осуществляется значительная часть его жизнедеятельности.

Бытие в пространстве цифры: коммуникация и идентификация.

Эпоха высоких технологий, существенно расширив горизонты человеческих возможностей, детерминировала новые параметры социокультурного развития, трансформировала способы общественно-экономической жизни, технологический уклад и культуру в целом, обусловив новую онтологию человека – информационную и иной формат его существования – цифровой. Виртуализация сегодня уже не воспринимается как научная фантастика или футуристический прогноз. Примером тому могут выступать весьма успешные технологические достижения, например, проекты по виртуализации человеческого тела, созданию искусственного интеллекта. Так, системы Smart Living и Интернет вещей уже объединяют людей с окружающими их вещами, технологическими устройствами, продуцируя виртуальные копии физических объектов и превращаясь в привычных спутников жизни человека. Виртуальный мир все больше поглощает

современного человека: работа, учеба, досуг, коммуникация уже в достаточной степени осуществляются в виртуальном мире и с течением времени только усиливается. Форс-мажорная ситуация, вызванная пандемией коронавируса, стала тому подтверждением. Она показала, что большинство видов социального взаимодействия могут вполне эффективно осуществляться в более безопасной среде – глобальном информационном пространстве.

Благодаря глобальной экспансии информационно-коммуникативных технологий стало возможным формирование беспрецедентного на сегодняшний день феномена – единого информационного пространства, в рамках которого интегрируются все сферы коммуникации, вычислительной техники и информационного наполнения, и строится новая коммуникационная система – виртуальная. Лишенное условностей и ограничений глобальное информационное поле обеспечивает беспрепятственную и мгновенную связь коммуникантов, детерминируя динамичные трансформации общества и значительные социокультурные изменения, открывая новые, невиданные ранее для человечества, горизонты постижения мира и актуализируя проблему взаимодействия людей в условиях новой коммуникационной системы. Уже само существование современного общества как «общества всеобщей коммуникации» (по Дж. Ваттимо) определяет центральными темами философской рефлексии проблему взаимопонимания между субъектами, собственно феномены языка и коммуникации.

XX в. ознаменовался возникновением принципиально новых форм коммуникации. Прогресс в IT-сфере обусловил превращение сети Интернет из глобального информационного средства, интегрирующего автономные прежде области и системы массовой информации, во всеобщее средство коммуникации, где сетевая виртуальная коммуникация как принципиально новый способ взаимодействия людей выступает ведущим инновационным звеном. Г. Бехманн определяет современную коммуникацию как

дигитализацию путей передачи информации и отмечает следующие ее особенности: 1) новые телекоммуникации сводят к нулю еще существующие пространственно-временные барьеры коммуникации; 2) возможности переработки информации, ее хранения и распространения увеличиваются в степени доселе неизвестной, повсеместно существуют сети сбора данных, оценки и доступа информации, таким образом, осуществляется коммуникация в пределах всего мирового пространства, немислимая при использовании классических средств коммуникации; 3) возможность коммуникации с использованием движущихся изображений, действительно возникает другая реальность; 4) с развитием разумных диалоговых систем коммуникация становится интерактивной [19, с. 117-118]. М. Кастельс, характеризуя современную информационную реальность, подчеркивает значимость коммуникации, считая, что полотно современной культуры ткут именно коммуникативные процессы. Все формы коммуникации основываются на производстве и потреблении знаков, поэтому современная культура, названная Кастельсом электронно-коммуникационной системой, является символической системой и отличается способностью не создавать виртуальную реальность, а конструировать реальную виртуальность, то есть имитировать действительность на экранах видеотехники. Поэтому люди начинают считать электронные образы действительности более истинными, чем повседневном окружении [9, с. 73].

Результаты исследований показывают, что картина мира современного человека только на 10-15% конструируется на основе знаний, обретенных собственным опытом [15, с. 194]. Количество пользователей сети Интернет неуклонно растет, стремясь к геометрической прогрессии. Мотивация пребывания в пространстве Сети самая разнообразная, но самые распространенные мотивы, названные респондентами, это коммуникативный (26%) и мотив самореализации (52%). Это свидетельствует о восприятии

Интернета как среды проявления и развития собственных интеллектуальных и творческих способностей. Главное, на что указывали респонденты, – возможность высказаться, самовыразиться, получить комментарий, отклик, то есть обратную связь. Немаловажным в коммуникативном действии является также возможность отложить, прервать контакт, его анонимность, добровольность и желательность [20]. По данным соцопросов, проводимых в США, самым необходимым и в то же время ненавистным изобретением является мобильный телефон. У современного человека без телефона возникает чувство страха, беспокойства, неуверенности, но одновременно он устает от тотальной «пойманности» в пространстве и времени, раздражаясь тем фактом, что в любое время может быть доступен.

В.В. Миронов называет современный этап развития человечества «моментом "технологической сингулярности"», то есть взрывного ускорения научно-технического прогресса, который может полностью трансформировать культуру и человеческое сознание [21, с.183]. Действительно человек сильно изменился за последние 30-40 лет. Мобильный телефон – это уже неотъемлемая часть повседневной жизни и особенно смартфон как инфокоммуникативное средство, сочетающее функции мобильной связи и персонального компьютера. Интернет – также необходимая насущная потребность. Человек сильно не задумывается о том, сколько раз в день и с какой целью берет в руки смартфон: позвонить, отправить сообщение, написать письмо, заказать такси, воспользоваться услугами мобильного банка, посмотреть погоду, новости, проложить маршрут, отследить статус заказа, а может ответить на сообщения в мессенджерах, или просто поставить лайки, пролистать новостные ленты в свободную минуту. Начинает воплощаться в жизнь предсказанная Р. Курцвейлом тотальная интеграция человека и компьютера [22], о которой простые активные пользователи пока просто не подозревают. В настоящее время стало возможным, не выходя из дома, или, наоборот, выходя из дома и

имея в руках смартфон, получить практически любую информацию, почитать художественную или научную литературу, выяснить любой вопрос, от глобального о смысле жизни до бытового – поиска необходимого товара. Реальное общение все более вытесняется в информационное пространство и замещается виртуальной коммуникацией: телефонные разговоры, смс-общение, общение в чатах, мессенджерах, социальных сетях и другое – тому подтверждение. Сайты, блоги, социальные сети, чаты, форумы – все это площадки для виртуального общения, а поговорка «Если тебя в Сети нет, значит, тебя нет» демонстрирует маркер современного существования – «быть в Сети». Теперь вполне понятным становится такое настойчивое стремление индивидов цифрового мира все время заявлять о себе – это их естественное желание существовать.

Наиболее значимыми характеристиками виртуальной коммуникации выступают следующие. Во-первых, бестелесность участников коммуникативного действия – в сетевом пространстве коммуниканты встречаются виртуально, и они могут никогда (по их желанию) не предстать друг перед другом в привычном физическом облики. Несмотря на то, что многие современные программные продукты интернет-индустрии обеспечивают возможность передачи видеоизображений, интернет-телефонии, в процессе коммуникации все равно отсутствует телесность, что предполагает определенный психологический комфорт: нет телесного давления и контроля со стороны других участников, отсутствуют определенные социальные ограничения. Во-вторых, анонимность и возможность «надеть маску» – находясь под маской в мнимом пространстве, можно реализовать свои истинные потребности: выбрать пол, придумать имя и биографию, скрыть возраст и др. В-третьих, несинхронность коммуникации – в глобальном интернет-пространстве коммуникация осуществляется асинхронно: отправитель оставляет сообщение в одном временном отрезке, а получает ответ

– в другом. Если коммуникация осуществляется online, то ее в любой момент можно прервать, остановить, отложить. В-четвертых, место локализации – в пространстве Сети отсутствуют какие-либо ограничения в выборе места коммуникации, поскольку сетевой мир не привязан к какому-либо пространству, а коммуникация не зависит от локализации коммуникантов. В-пятых, ограничение общения текстовой формой обмена информацией – текст и его содержание выступают формами самовыражения человека в виртуальной среде. В-шестых, отсутствие статусного взаимодействия – в виртуальном пространстве оценка участниками коммуникации своих партнеров осуществляется через содержание интеракции [23, с. 128-129].

Глобальное информационное пространство, таким образом, сегодня предстает той специфической коммуникативной площадкой, в пространстве которой разворачивается новый тип коммуникационного действия, осуществляется виртуальное общение людей, выступает своеобразной творческой лабораторией, где могут раскрываться творческие способности человека и предвещаться в жизнь самые невероятные и смелые идеи, невоплотимые и не востребуемые в реальной жизни, например, конструирование себя, собственного образа, имиджа, биографии, идентичности и даже тела. «Сакральные» процессы становления человеческой личности – социализация, идентификация, формирование взглядов, убеждений, идеалов, ценностей, мировоззрения – все это тоже сегодня происходит в пределах реального и виртуального миров. И здесь проявляет себя очень важная философская проблема – как сохранить свою человеческую уникальность, не растеряв себя на бескрайних просторах виртуального мира, понять и обрести свое высшее гуманистическое предназначение? Но на фоне таких очевидных и ярко выраженных благ цифровой революции уже отчасти проявляют себя и негативные тенденции: дереализация реальности, дезориентация, манипуляция, навязывание обманчивых идеалов и ценностей, необоснованных мотивов

поведения и т.д. Изменение ключевых онтологических, антропологических, аксиологических констант, радикально меняют представления человека о самом себе, социуме, культуре, о пространстве и времени, о реальности как таковой. Происходит своего рода «цифровое форматирование» личности – личность постепенно перестает быть абсолютно плотским субъектом, утрачивая свою телесность, а к гармоничному единству биологического, социального и психологического добавляется цифровой компонент.

В виртуальном мире нет необходимости позиционировать себя в полном соответствии с действительностью, а основные идентификационные признаки, во многом определяющие отношения субъекта со средой, – пол, возраст, физические и внешние данные, социальное положение, уровень знаний и интеллекта, национальная и этническая принадлежность, утрачивают свою актуальность. В виртуальном мире можно стать кем угодно, при этом реальное физическое тело никак не ограничивает степень свободы и не обуславливает восприятие его другим. К этому быстро привыкают, а в сознании постепенно формируется стереотип, допускающий разделение личности и физических параметров.

Идентичность, выступающая важнейшим атрибутом человеческого и механизмом осознания себя, запечатлевает трансформации, происходящие с человеком из-за погружения в виртуальное пространство, все больше превращающегося в социальное. Это приводит к новым формам идентификации – идентификации через цифровые образы, и к новым формам идентичности – цифровой.

М. Кастельс заключил, что поиск идентичности, коллективной или индивидуальной, приписанной или сконструированной, становится фундаментальным источником социальных значений в мире, пронизанном глобальными потоками богатств, власти и образов [9, с.305]. Сосуществование реального и виртуального миров, временных измерений online и offline,

нескончаемые потоки информации, исходящей отовсюду, бесконечное множество знаков, образов, симулякров, гипертекстов – все это обуславливает необходимость постоянного самоопределения в бурлящем информационном потоке с целью удержания собственной целостности и субъективности. «Миллионы индивидов напряженно ищут собственную идентичность или некую магическую терапию, облегчающую воссоединение их личности, чтобы победить хаос, внутреннюю энтропию, сформировать собственный порядок» [11, с.502]. Если для традиционного общества благоприятной площадкой для обретения идентичности выступало сообщество, в котором в акте коммуникации устанавливалась идентичность, то в информационном обществе реализуются иные условия и стратегии обретения идентичности: идентификация в виртуальном пространстве через виртуальную коммуникацию с сетевыми сообществами. Результатом адаптации к подобным условиям жизни является цифровая идентичность, выражающаяся в осознании, переживании индивидом себя как неотъемлемой части этой новой реальности. Цифровая идентичность выступает моделью жизни современного человека. В процессе отождествления себя с реальным и виртуальным мирами, переживания и осознания себя как неотъемлемой части этих двух миров, через посредничество сконструированного цифрового образа, профиля, формируется цифровая идентичность [24, с. 55].

Вместе с трансформацией идентичности изменения претерпевают и другие атрибуты человеческой сущности и прежде всего телесность, не сводимая в условиях цифровой реальности к анатомии тела. Тело человека, размещенное в глобальном виртуальном пространстве, все больше превращается в метафору и является следствием метаморфоз в области коммуникации. В виртуальном мире люди начинают существовать в качестве образов, текстов, знаков. Примером может выступать аватар. Сконструированный цифровой образ зачастую далек от своего реального

двойника, является воплощением истинных желаний и предпочтений индивида, в нем отсутствуют четкие границы между внешним и внутренним, поверхностным и глубинным. В акте виртуальной коммуникации такой цифровой образ предъявляется виртуальным сообществам. Виртуальные коммуниканты не озадачены попытками разоблачения, уличения, они коммуницируют через посредничество таких сконструированных образов, которые собственно и представляют интерес для них, а не те реальные люди, которые находятся за этими аватарами [25, с.74]. Атрибуты искусственной, сконструированной, виртуальной личности индивид вполне успешно присваивает в реальной жизни и виртуальная реальность, таким образом, оказывается во многом реальнее, чем могла бы представиться. Формируется некий образ «Я», включающий в себя online и offline характеристики: «виртуальная личность» [26, с.59], «оцифрованный человек» [27, с. 165], «цифровая информационная единица» [3, с.51]. Таким образом, в информационно-компьютерном континууме индивид предстает в новом цифровом облике, компоненты которого хранятся в современных информационных базах данных. И, по всей видимости, в ближайшем будущем эти цифровые двойники из виртуального мира будут детерминировать новый тип социальных отношений.

Заключение.

Переход на новую ступень цивилизационного развития в очередной раз поместил человека в ситуацию экзистенциального поиска. Постоянное пребывание в пространстве двух амбивалентных миров, реального и виртуального, жизнь во временных форматах online и offline обусловили постепенную утрату восприятия грани между реальностью и виртуальностью, что закономерным образом отразилось на идентичности, субъективности и даже телесности и модифицировало человеческую личность. Виртуальный мир как принципиально новая среда жизнедеятельности человека оказался

способным трансформировать не только социальную реальность, культуру, но и внести коррективы в природу человека, дополнив единство биологического, социального и психологического, цифровым. Окажется ли это цифровое гармоничным дополнением к биопсихосоциальному, или будет вытеснено, а может станет доминирующим компонентом человеческой природы, покажет ближайшее будущее. Современникам только предстоит осмыслить парадоксы пребывания человека в условиях новой информационной реальности, выработать новые ориентиры дальнейшего гармоничного развития цивилизации и попытаться ответить на вопрос: кто он – человек информационной эпохи? От постижения глубинной сути данных проблем зависит непосредственное цифровое будущее и ближайшие перспективы формирующейся информационной цивилизации.

Список литературы

1. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: Изд-во «Петербургское Востоковедение», 2000. – 96 с.
2. Миронов В.В. Трансформация культуры в пространстве глобальной коммуникации. – СПб.: Изд-во СПбГУП, 2019. – 60 с.
3. Беляев Д.А. Перспективные антропологические модели постчеловека: трансформация человеческой природы и сврхчеловеческая атрибутика // Глобальное будущее 2045: Антропологический кризис. Конвергентные технологии. Трансгуманистические проекты: Материалы Первой Всероссийской конференции. – М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация», 2014. – С. 43-52.
4. Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. – М.: Изд-во «Канон+», РООИ «Реабилитация», 2017. – 360 с.
5. Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000. – 430 с.

6. Орлов С.В. Виртуальная реальность как искусственно созданная форма материи: структура и основные закономерности развития // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. – 2016. – № 1 (11). – С. 12-25.
7. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. – 1997. – №6. – С. 53-68.
8. Дайзард У. Наступление информационного века // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.С. Гуревича. – М.: Прогресс, 1986. – С. 346-348.
9. Кастельс М. Информационная экономика: экономика, общество и культура. – М.: Изд-во ВШЭ, 2000. – 606 с.
10. Ланье Дж. Кому принадлежит будущее? Мир, где за информацию платить будут вам / Пер с англ. Э. Воронович, О. Липа. – М.: Эксмо, 2020. – 560 с.
11. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: АСТ, 2004. – 781 с.
12. Черных А. Мир современных медиа. – М.: Издательский дом «Территория будущего», 2007. – 312 с.
13. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа // Виртуальная реальность: Virtual reality: философские и психологические проблемы / Под ред. Н.А. Носова. – М.: ИПК госслужбы, 1997. – 183 с.
14. Носов Н.А. Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. – М.: Наука, 2008. – 316 с.
15. Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. – М.: Изд-во ЛКИ, 2011. – 352 с.
16. Соколов А.В. Информационное общество в виртуальной и социальной реальности. – СПб.: Алтея, 2013. – 352 с.
17. Ваттимо Дж. Прозрачное общество? – М.: Логос, 2002. – 128 с.
18. Шаев Ю.М. Виртуальная реальность: Пролегомены к онтологии. – М.: ЛЕНАНД, 2019. – 160 с.

19. Бехманн Г. Современное общество: общество риска, информационное общество, общество знаний / Пер. с нем. А.Ю. Антоновского, Г.В. Гороховой, Д.В. Ефременко, В.В. Каганчук, С.В. Месяц. – М.: Логос, 2012. – 248 с.
20. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Мотивация пользователей Интернета // URL:https://cyberpsy.ru/articles/internet_user_motivation/ (дата обращения: 03.09.2021).
21. Миронов В.В. Цифровая пещера как возможный вектор развития культуры // Мировое развитие: проблемы предсказуемости и управляемости: Материалы XIX Международных Лихачевских научных чтений. – СПб.: Изд-во СПбГУП, 2019. С. 183-186.
22. Курцвейл Р. Прогноз развития технологий до 2099 года // URL:<https://www.computerra.ru/226917/predictions-of-raymond-kurzweil/> (дата обращения: 05.09.2021).
23. Чумаков А.Н., Иоселиани А.Д. Философские проблемы глобализации. – М.: Университетская книга, 2015. – 172 с.
24. Соловьева Л.Н. Цифровая идентичность как феномен информационной современности // Общество: философия, история, культура. – 2020. – № 12. – С. 53-56.
25. Штайн О.А. Маска: стратегии идентичности. – СПб.: Алтея, 2016. – 160 с.
26. Конева А.В. «Цифровая идентичность»: процессы идентификации и репрезентации в сетевой коммуникации // Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина. – 2018. – №1. – С. 50-60.
27. Казарова Т.В. Цифровое общество как уникальный культурно-исторический феномен // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей и материалов Международной конференции / Под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна, 2016. – С.161-166.

© Л.Н. Соловьева, 2021