

Дата публикации: 8 июня 2023

DOI: 10.52270/26585561_2023_18_20_75

Философские науки

ПЕРСПЕКТИВЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: ОНТОЛОГИЧЕСКИЕ И ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Белоглазова Людмила Алексеевна¹

¹Кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры философии, социологии и истории, Воронежский государственный технический университет, ул. 20-летия Октября 84, Воронеж, Россия, E-mail: maskarad-36@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматривается специфика новой исторической и социокультурной модальности, связанной с расширяющейся экспансией цифрового мира в структуры реальности. Виртуализация жизни указывает на процессы, протекающие на уровне онтологических структур, положенных в основу реальности мира и человека. В статье анализируются некоторые аспекты онтологического горизонта современности, влияющие на характер отношений человека с обществом и самим собой. Автор указывает на возможные антропологические риски, сопряженные с новой парадигмой взаимодействия человека с миром в информационной модели реальности.

Ключевые слова: цифровизация, виртуальные технологии, информация, метавселенная, виртуальная реальность.

I. ВВЕДЕНИЕ

Тренд на цифровизацию способствует вызреванию новой архитектуры социальности и способов включения человека в это пространство, основанных на «облачности» как методе коллективного накопления и предоставления информации по требованию. Виртуальные технологии перестают быть виртуальными и обретают вполне осязаемое материальное бытие, посредством превращения интернета в сеть физических объектов, обладающих сенсорными системами. Мир, в котором информация вложена в каждый объект окружающего мира – от бытовых вещей до личностей – заменяет классическую онтологию материи-духа на онтологию физического-цифрового, и всё меньше нуждается в индивидуальном человеческом участии и понимании. При этом вовлечённость человека в виртуальную среду, организованную разнонаправленными потоками информации, растёт, ещё больше придавая ему «материальность». Всё окружающее пространство и содержание внутреннего мира человека становится данными, имеющими самовозрастающую степень автоматизации и автономности.

Какова будет роль человека в мире, где всё становится мыслящим, но не тем мышлением, которое сопряжено с «непредметным смысловым горизонтом» [7], а мышлением, генерирующим потоки данных, за которыми ничего не стоит, кроме нового объёма данных.

Главная трудность видится в том, чтобы найти формы, в которых удастся выстроить «смысловую онтологию жизни» [5], где мир информации как формы самоорганизации хаоса получит «онтологическое оправдание» [2]. Чтобы цифровой мир мог стать не «безжизненным», а «жизненным миром», он должен обрести «смысловую прочность» [3].

В данной работе предпринята попытка обозначить некоторые проблемы и риски виртуализации жизни как возможной формы «технического самопорабощения человека» [3].

II. ОБСУЖДЕНИЕ И РЕЗУЛЬТАТЫ

С технической точки зрения, смысл виртуальной реальности сводится к перевороту в сфере информационных технологий, когнитивистики и эпистемологии. Однако взятая в пространстве человеческого существования, виртуальность как сфера самовозрастающих возможностей самой реальности указывает на вовлеченность человека и общества в переход к другой исторической модальности, где информация как превращенная форма духа создает новые структуры и смыслы. Информационное общество, основанное на самовозрастании информации как своего конституирующего ресурса, порождает постоянно умножающееся количество вероятных конкурирующих сценариев физической, виртуальной, дополненной, смешанной реальностей.

Традиционный способ взаимодействия человека с окружающим миром побуждает трактовать любые цифровые структуры как вторичные функциональные образования, производные от первичной реальности. Соприкасаясь со стихией человеческого сознания виртуальные объекты обретают способность быть, включаются в мир человечески значимых структур. Технически обусловленный мир цифровых объектов, символов открывает новые возможности управления вещами и новые степени свободы. Новые возможности имеют корни в «онтологии бытийного расщепления» [8], где игра знаками, оторванными от референта, требует толерантного принятия различия виртуального и реального. Для нового способа взаимодействия человека с виртуальными средами требуется своего рода «цифровая толерантность» не как понимающее принятие различия, а как требование упразднить их различие, неразличение и абсолютизация относительности, или даже, в крайнем варианте, как наделение виртуальной копии большей значимостью и реальностью, чем оригинал. Виртуальные миры метавселенных встраиваются в реальность, «цифровой слой плавно интегрируется в реальный мир», что сопровождается изменением характера социальных связей. Цифровые люди как новый тренд метавселенных - это «полностью автономные цифровые двойники конкретных людей или человекоподобные образы, которые наделены искусственным интеллектом и с которыми можно общаться»[4]. В этом свете можно согласиться с Ф. Хайеком, назвавшим «социальное» самым бестолковым выражением во всем политическом и моральном лексиконе [6], или с созвучным ему Ж. Бодрийяром, который ещё в 70-80-х годах прошлого века указывал на «конец социального»[1].

Наложенные на технические возможности дополненного цифрового слоя для реального мира новые социальные практики исключают личное взаимодействие, личную встречу, делают её излишней. Работа, образование, развлечение, покупки и иная цифровая активность в метавселенной складывается в дискретные единицы в постоянно изменчивой множественности виртуальных миров. Наличие референта как критерий ценности упраздняется, так как возможны множественности референтов исходя из контекста среды обитания конкретной метавселенной. Эта бесконечная множественность миров сохраняет свободу возникновения новых связей и смыслов. Метавселенные формируют новый способ бытия реальности, в котором связь бытия и знака разрывается, подобно тому, как деньги в экономике разорвали связь производства и потребления, где последнее утратило своё исходное значение как потребности реального жизнеобеспечения и престижное потребление полностью поглотило реальную необходимость.

Множественность виртуальных миров позволяет вступать в разнообразные отношения с областью цифровых объектов, предписывая любое возможное положение или свойство любому субъекту - своему аватару (цифровому образу) или другим человекоподобным образам (цифровым людям» делящимся друг с другом социальным опытом. Некоторые примитивные образы человека которого полностью поглотила виртуальная реальность показаны в научной фантастике, в частности в художественных фильмах. В будущем эта сфера при неправильном применении может выйти за грани разумного, что может привести к негативным последствиям для человека и общества.



Фрагменты фильма Газнокосильщик 1992 год.

Фрагментарная реальность социального взаимодействия в метавселенной посредством аватаров преодолевает коллективизм традиционных малых групп и свойственную им солидарность на основе общих ценностей. Онтологии метавселенных позволяют множить собственные образы как свое инобытие. Путь от чат-бота к цифровому человеку, наделенному искусственным интеллектом «эмпатией и языком тела живых людей», который проделали виртуальные технологии указывает на возрастающую вовлеченность в игру знаков, где они растут и обогащаются все более независимым от человека содержанием.

Там, где человек расслаивается на множество аватаров, каждый из которых актуализируется в отдельной метавселенной, он вступает в условное пространство сослагательного существования, возможность быть другим. Виртуализация жизни, мир, созданный техническими средствами и информационными технологиями будучи реализацией творческой свободы человека, не обязательно способствует обогащению его бытия. Природа виртуального мира основана на циркулирующей по своим законам информации. Информация, не сводимая ни к духу, ни к материи, будучи самостоятельной субстанцией не нуждается в понимающем субъекте. Тезис новоевропейской философии «быть – значит быть воспринимаемым» стирает различие между реальным и виртуальным, делая виртуальность феноменом объективной реальности, открывающейся через восприятие как чувственный образ, не сопряжённый с пониманием. Человек понимающий там лишний. Информация способна создавать бессубъектную реальность как новую форму отчуждения. По замечанию С.Н. Жарова, «технологическое» измерение знания может стать заслоном на пути к подлинному пониманию», увеличивая «беспорядочность информации» [3,с.80]. Информационное общество, заменяющее единицы физической реальности на единицы информации покоится на самовозрастании информации, не требующей осмысления как условия своего существования. Соприкасаясь со стихией человеческого сознания объекты виртуальной реальности, цифровые аватары как «овеществленная» человеческая сущность начинают бытийствовать, и могут входить в человечески значимые структуры при условии надления их смыслом. Но несоизмеримость мира человеческих смыслов со способом бытия информации в том, что для человека чем больше информации, тем меньше смысла. Информация, взятая как *causa sui*, способна формировать устойчивые самоподдерживающиеся связи, каждая из которых порождает новые информационно-цифровые слои, взаимно усиливающие друг друга. Прежняя парадигма взаимодействия человека с миром, основанная на диалоге бытия и реальности исчерпана. Ей на смену пришла новая парадигма: интерактивность-информация-цифровая модель реальности. Технический смысл виртуальной реальности заключается в накоплении, обработке единиц информации. Чем больше информации, тем меньше неопределённости, энтропии. Но энтропия нарастает в других, прежде всего человекообразных системах. Новая информация об окружающем мире может упорядочивать один его фрагмент, но порождает новое пространство незнания. Потoki информации увеличивают неопределённость жизни, вызывая информационный шок современного человека. Вхождение в информационные слои современного общества, помимо безусловных позитивных возможностей, размывает упорядоченность в способах идентификации человека. Чем меньше человек успевает осмысливать новые данные, тем больше увеличивается степень дезориентации. Смысл – это ориентир, идущий от духа, поэтому можно обозначить зависимость: меньше смысла- меньше духа.

III. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, цифровые миры и виртуальные пространства несут неоспоримую практическую пользу, создавая комфортную среду обитания в бытовой повседневности. На уровне персонального существования позволяют сохранять крайне важный и невосполнимый для человека ресурс времени.

Возможности, связанные с виртуальными технологиями, позволяют представить мир как онтологически равноправные альтернативы, создают новые степени свободы, выходящие за пределы строго детерминированной линейной онтологии субстанциального монизма. Свобода виртуальных миров способна лишить реальность её смыслового значения: «Бытие, тождественное знаку, лишилось права на сопротивление и стало синонимом легкой свободы» [3,с 202].

Реальность рискует быть превращённой в персонализированные слои цифровой информации, «...мир, целиком и полностью отданный во власть соблазняющих информационных технологий» «Поражение смысла выдает себя за победу свободы, а размывание ценностей – за торжество толерантности и гуманизма» [3,с.203]. Современный мир цифровых технологий уже сейчас открывает своё уязвимое место, вернее – уязвимое положение человека в нем, не осмыслившего ещё природы и законов информационного мира. Путь количественного умножения данных и усложнения их структуры самоподдерживающихся взаимобратных связей, запускающих новый замкнутый на самом себе цикл информационных поводов, оставляет всё меньше шансов на различение реальности и условности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург: издательство Уральского университета, 2000. 96 с.

Жаров С.Н. Техника как внутреннее измерение знания. Философия науки и техники в России: вызовы информационных технологий: сб. науч. статей. Вологда: ВоГУ, 2017. С. 78-91.

Жаров С.Н. Технология и рациональность (когнитивные и культурно-смысловые аспекты). Взаимосвязь фундаментальной науки и технологии как объект философии науки. М.: ИФРАН, 2014. С. 183-206.

Козлов М. Виртуальные миры для каждого: как устроены и зачем нужны метавселенные и чем они отличаются от игр. Постнаука.

Мещерякова Н.А. Биология и культура: смысловая онтология жизни. Онтологические и ценностные основания научной рациональности: монография. Институт философии РАН: ВГУ. Воронеж: Воронежский издательский полиграфический центр ВГУ. 2011. С. 81-108.

Хайек Ф.А. Пагубная самонадеянность: ошибки социализма. М.: Изд-во «Новости» при участии изд-ва «Catallaxy», 1992. 304 с.

Хайдеггер М. Бытие и время. Время и бытие: статьи и выступления. М., 1993. 447 с.

Хоружий С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. Вопросы философии, 1997. С. 53-68.

PERSPECTIVES OF VIRTUAL REALITY: ONTOLOGICAL AND PHILOSOPHICAL-ANTHROPOLOGICAL ASPECTS

Beloglazova, Liudmila Alexeevna¹

¹Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philosophy, Sociology and History, Voronezh State Technical University, 84, 20-letiya Oktyabrya Street, Voronezh, Russia, E-mail: maskarad-36@yandex.ru

Abstract

The article examines the specifics of the new historical and socio-cultural modality associated with the expanding expansion of the digital world into the structures of reality. The virtualization of life indicates the processes taking place at the level of ontological structures underlying the reality of the world and man. The article analyzes some aspects of the ontological horizon of modernity that affect the nature of a person's relationship with society and himself. The author points out the possible anthropological risks associated with the new paradigm of human interaction with the world in the information model of reality.

Keywords: digitalization, virtual technologies, information, metaverse, virtual reality.

REFERENCE LIST

Bodriyar ZH. V teni molchalivogo bol'shinstva, ili Konec social'nogo. Ekaterinburg: izdatel'stvo Ural'skogo universiteta, 2000. 96 s.

ZHarov S.N. Tekhnika kak vnutrennee izmerenie znaniya. Filosofiya nauki i tekhniki v Rossii: vyzovy informacionnyh tekhnologij: sb. nauch. statej. Vologda: VoGU, 2017. S. 78-91.

ZHarov S.N. Tekhnologiya i racional'nost' (kognitivnye i kul'turno-smyslovye aspekty). Vzaimosvyaz' fundamental'noj nauki i tekhnologii kak ob'ekt filosofii nauki. M.: IFRAN, 2014. S. 183-206.

Kozlov M. Virtual'nye miry dlya kazhdogo: kak ustroeny i zachem nuzhny metavselennye i chem oni otlichayutsya ot igr. Postnauka.

Meshcheryakova N.A. Biologiya i kul'tura: smyslovaya ontologiya zhizni. Ontologicheskie i cennostnye osnovaniya nauchnoj racional'nosti: monografiya. Institut filosofii RAN: VGU. Voronezh: Voronezhskij izdatel'skij poligraficheskij centr VGU. 2011. S. 81-108.

Hajek F.A. Pagubnaya samonadeyannost': oshibki socializma. M.: Izd-vo «Novosti» pri uchastii izd-va «Catalaxy», 1992. 304 s.

Hajdegger M. Bytie i vremya. Vremya i bytie: stat'i i vystupleniya. M., 1993. 447 s.

Horuzhij C. Rod ili nedorod? Zametki k ontologii virtual'nosti. Voprosy filosofii, 1997. S. 53-68.