

УДК 316.259(477)

С. В. Романенко, канд. социол. наук, доц. кафедры социологии
Одесский национальный университет им. И. И. Мечникова,
Институт социальных наук
Французский бульвар, 24/26, ауд. 40, Одесса, 65058, Украина,
тел. (0482) 68-60-92 e-mail: romanenco@paso.net

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ

В данной статье предпринята попытка обобщить представления о виртуальном пространстве с точки зрения классических теорий пространства на базе социологии. Автор также выделяет специфические черты и особенности виртуального пространства как пространства социального взаимодействия.

Ключевые слова: пространство, виртуальное пространство, социальное пространство.

Последние 15–20 лет сделали понятия "виртуальная реальность", "виртуальное пространство" настолько привычными, общеупотребимыми, многозначными и при этом неопределенными, что их без ограничений и оговорок используют как на страницах фантастических книг, так и научных изданий, как в специальной технической литературе, так и в изданиях по социальным наукам. Как категории, ставшие темами повседневной коммуникации (как быденной, так и научной), они понятны всем, но при этом не имеют четкого определения. Разобраться в том, что же такое виртуальная реальность и каковы особенности виртуального пространства, становится актуальной внутренней проблемой не только для социологии. Социология как наука, опирающаяся на повседневные представления об устройстве социальной жизни, непосредственно доступные созерцанию и изучению, отчасти формирует быденное представление об обществе и знания о нем. Кроме того, социологии присуща достаточная широта и универсальность, позволяющая примирить самые противоречивые мнения об объектах, а следовательно, вполне логична попытка объединить представления о виртуальной реальности и виртуальном пространстве именно на базе социологии.

Специфичность социологического подхода к изучению виртуального пространства заключается в том, что при всей эфемерности и кажущейся нематериальности последнего оно позволяет изучить себя через взаимодействие с ним. И это взаимодействие реально и социально по своей сути, поскольку оказывает влияние на личность, ее становление и социализацию, создает новые типы социальных сообществ, расширяет количество социальных взаимодействий между вполне реальными людьми, вносит существенные коррективы и изменения в существующие веками социальные институты и создает новые.

Несмотря на более чем частую "эксплуатацию" термина "виртуальное пространство", нет не только его определения, но даже более или менее полного описания, что же это такое. Виртуальное пространство зачастую смешивается и подменяется понятием "киберпространство", которое характеризуется циркуляцией электронных данных и осуществлением процессов электронной коммуникации, в конечном итоге, описывает лишь часть этого более широкого понятия. Данная статья — попытка восполнить существующий пробел, а именно, обобщить и сформулировать возможные подходы к определению и дальнейшему изучению виртуального пространства.

Важнейшим социальным результатом процесса информатизации многие исследователи считают формирование глобальной коммуникационной системы и единого информационно-коммуникативного пространства, которое можно рассматривать как величайшее "географическое открытие" новейшего времени, соизмеримое с открытием и освоением новой среды обитания и деятельности человеческой цивилизации. Виртуальное пространство — это новая среда, стихия, которая вслед за сушей, Мировым океаном, недрами, воздушным и космическим пространствами на порядок расширила ноосферу и возможности для социального взаимодействия. Фундаментальным следствием этого открытия стало усложнение структуры пространства (и до того достаточно неоднозначной), в которой теперь можно условно выделить три составляющих: классическое (физическое, географическое [1]) пространство, виртуальное пространство и зону их взаимодействия и взаимоперехода.

Привычная нам реальность многократно увеличивает в виртуальности свое разнообразие, воплощая в виртуальных моделях-двойниках подлинные отношения, действия, вещи, деньги, идеи, самого человека. Емкость виртуального пространства поистине безгранична. В нем беспрепятственно реализуется не только информационная составляющая любого вида человеческой деятельности, но и личностная индивидуальная, психологическая, только некоторые финальные операции с объектами в той или иной мере предполагают возвращение в классическую реальность. Этот процесс можно рассматривать как материализацию виртуального взаимодействия. Примером может служить обналичивание прибыли от виртуальных сделок, или флешмоб, как перенос виртуального общения в реальное пространство и время.

Однако материализация происходит все реже и реже: чаще наблюдается обратный процесс, который некоторые исследователи обозначают как "исчезновение" пространства [2, с. 10] или "симуляцию"/"виртуализацию" [3, с. 6] пространства. Разобраться в этих непростых превращениях и взаимопереходах можно, опираясь на классификацию сложившихся в науке представлений о пространстве, тем более что философское толкование "пространства" как того, что "является общим всем переживаниям, возникающим благодаря органам чувств" [4], позволяет изучать виртуальное пространство по аналогии с физическим.

В трудах Демокрита, Эпикура и их последователей можно найти понимание пространства как пустоты, в которой в вечном движении и взаимодействии находятся атомы. Аристотель предложил использовать категорию "место", и практически до XVII века в науке господствовало представление об "абстрактном пространстве" геометрии [4].

Развитие физики повлекло за собой новое обращение к проблеме понимания пространства, в частности стал вопрос о "физическом пространстве", его существовании и воспринимаемости. Уже Лейбниц считал пространство хорошо фундированным явлением, которое определяет порядок взаимного расположения тел, существующих вне друг друга, а для Ньютона пространство являлось "бесконечной евклидовой пустотой, соединенной с Богом" [4]. Иную точку зрения относительно природы пространства высказал Кант в "Критике чистого разума". Он анализировал пространство как форму всех явлений внешних органов чувств, то есть как формальное свойство всякого восприятия внешнего мира, благодаря чему только и возможны наши внешние наглядные представления. Далее он доказывал эмпирическую реальность пространства, его априорность по отношению к опыту и одновременно его трансцендентальную идеальность — оно есть ничто, пока мы забываем о субъективном происхождении всякого опыта и считаем пространство тем, что лежит в основе вещей в себе. Гаусс соглашался с тем, что пространство обладает реальностью и вне нашего духа, его априорность мы не можем в полной мере приписать законам духа [4].

Теория относительности отрицает конкретность пространства, тем самым "оно не создается из мира, но только затем уже привносится задним числом и именно в метрику четырехмерного многообразия, которое возникает благодаря тому, что пространство и время связаны в единый четырехмерный континуум посредством скорости света". (M. Plank. *Vom Relativen zum Absoluten*, 1925) [4]. Современная физика связывает понятие пространства с существованием в нем полей. Пустое само по себе пространство обладает единственным свойством содержать в себе поля. Энергия и материя сливаются в понятие поля, которое охватывает и ту и другую. Математическая функция описывает изменение напряжения поля в пространстве. Напряжение поля — единственная физическая реальность.

В современной математике понятие пространства является предельно общим и позволяет объединять изучаемые математические объекты в таксономически организованную структуру. Размерность пространства в математике не ограничивается четырьмя измерениями и позволяет моделировать пространства с практически бесконечной размерностью. Наиболее общий принцип объединения некоторого множества элементов в пространство заключается в задании на этом множестве неких операций (отношений), которые должны быть замкнутыми, то есть не выходить за пределы данного множества, а также удовлетворять некоторым заданным свойствам.

Выполнение этих свойств необходимо для возможности задания в пространстве системы координат, через которую может быть описано местоположение любого элемента пространства.

Представления современной физики и математики о пространстве, с одной стороны, дают возможность рассмотреть и понять тонкости строения виртуального пространства, описать его географию и топологию. С другой стороны, дают возможность увидеть виртуальные черты в любом пространстве. Однако это не все, структура виртуального пространства гораздо сложнее, она связана не только с физико-математической (естественнонаучной) концепцией пространства, но и социальной жизнью человека. Виртуальное пространство не имеет смысла само по себе, оно глубоко и неразрывно связано с субъектом, взаимодействующим с ним.

Французский философ и социолог Анри Лефевр [5] предположил существование трех видов пространств: физического (природа, космос); когнитивного (логические и формальные абстракции); социального (социальные интеракции). Особенность виртуального пространства заключается в том, что оно может быть рассмотрено как неразрывная взаимосвязь всех этих трех типов, которые, по сути, описывают различные уровни виртуального пространства. Физическая составляющая виртуального пространства связана с комплексом технологических решений, порождающих поля различных типов. Когнитивная — с насыщенностью данного пространства информацией для познания себя, окружающего мира и даже не существующих в реальности вещей и явлений. Социальная составляющая связана с опытом человеческих коммуникаций в виртуальной среде.

Взаимосвязь виртуального пространства с реальным происходит на всех трех уровнях. Необходимые технологии способны превратить реальные деньги в виртуальные, виртуальные товары в Интернет-магазине — в реальные вещи, лежащие у нас дома. То есть на физическом уровне вещи материализуются, либо виртуализируются, и происходит постоянный обмен материей между виртуальным и реальным пространствами. Взаимодействие с виртуальным пространством на когнитивном уровне также подтверждает эту глубочайшую взаимосвязь. С одной стороны, виртуальное пространство насыщено всевозможной информацией (соответствующей истине либо вымышленной) о реальном (физическом, географическом) пространстве, которая способна расширить кругозор контактера, коренным образом изменить его представления, спровоцировать совершенно новое мировоззрение и, соответственно, поведение в реальном пространстве. С другой стороны, взаимодействие с виртуальным пространством изменяет структуру последнего, отбирает нужную и ненужную, востребованную и невостребованную информацию, насыщает новыми образами и персонажами, указывает дальнейшие направления и перспективы его развития и расширения.

Социальная составляющая указывает на то, что виртуальное пространство — это пространство социальных отношений, которое

в этом смысле столь же реально, как и географическое, поскольку передвижение в нем требует усилий и времени [1, с. 21]. В виртуальном пространстве, также как и в реальном, можно обнаружить социальную структуру: каждый посетитель этого пространства обретает свой собственный статус, предписывающий ему исполнение соответствующих ролей. Например, создатель сайта, модератор чата, организатор акции флешмоба — это персонажи виртуального пространства, занимающие более высокое положение, чем простой посетитель сайта, "чатланин" или моббер, поскольку они обладают возможностями устанавливать правила поведения в данном месте виртуального пространства и следить за их исполнением. В этом пространстве также возможна социальная мобильность, каналами которой могут являться, например, умение программировать, возможности создать и содержать собственный сайт, способность вызвать собеседника на разговор, владение информацией, в конце концов, умение взламывать чужие базы данных или создавать компьютерные вирусы.

В этом случае трудно провести грань между социальным пространством, которое по своей сути тоже виртуально, и социальной структурой виртуального пространства. По мнению Пьера Бурдьё, социальное пространство характерно тем, что в нем "можно подниматься и опускаться, взлетать или карабкаться, обдирая в кровь колени и ладони, двигаться к центру или быть оттесняемым на периферию. И все эти многообразные движения, ни одно из которых не осуществляется мгновенно и не проходит бесследно, оставляют на душе и теле стигматы, которые наслаиваются на неизбежные знаки места рождения человека (места как в географическом, так и в социальном пространстве). Эти стигматы, которыми все мы покрыты, составляют условие человеческого "бытия-в-мире" [1, с. 21].

Можно предположить, что в этом смысле социальная составляющая виртуального пространства является более "мягкой" и гуманной, нежели реальное социальное пространство. Многообразие возможных социальных связей здесь возрастает в геометрической прогрессии, что позволяет найти единомышленников, воплотить проекты общения, которые желательны, но невозможны по каким-либо причинам, в реальном пространстве. Наконец, если ситуация зашла в тупик, то разрубить виртуальный "гордиев узел" значительно легче, чем в реальной жизни. Другими словами, это приобретение жизненного опыта без глубоких душевных травм. Конечно, стигматы можно "заработать" и здесь, однако благодаря их виртуальности они позволяют сохранить свое мнение, оставаться собой и начать все сначала. Проблемы начинаются, как правило, по возвращении в реальное социальное пространство. Возможно, именно этим объясняется основной феномен современного информационного общества, который не предусмотрели его теоретики: в мире не производится больше, чем ранее, информации или интеллектуальной продукции, но несоизмеримо возросло количество возможностей для коммуникации, причем именно виртуальной [3, с. 10].

Чрезвычайно важной особенностью виртуального пространства является его креативность. Оно дает возможность практически бесконечного конструирования и воспроизводства себя на всех трех уровнях. Технические устройства, обеспечивающие выход в виртуальное пространство, имеют ценность не сами по себе, а лишь как инструменты для познания и изучения окружающего мира, себя и других, осуществления процессов коммуникации, воплощения в реальность (пусть даже виртуальную) самых несбыточных снов и фантазий.

Литература

1. *Социальное пространство: междисциплинарные исследования: Реферативный сборник / РАН. ИНИОН. Центр социальных научно-информационных исследований. Отдел социологии и социальной психологии; Отв. ред. Л. В. Гирко — М.: ИНИОН, 2003. — 196 с.*
2. *Филиппов А. Ф. Теоретические основания социологии пространства. — М.: Канон-Пресс-Ц, 2003. — 232 с.*
3. *Иванов Д. В. Виртуализация общества. — СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. — 96 с.*
4. *Философский энциклопедический словарь. — М.: Инфра-М, 1997. — 576 с.*
5. *Современный философский словарь. — Лондон; Франкфурт-на-Майне; Париж; Люксембург; Москва; Минск: Panprint, 1998. — 1060 с.*

С. В. Романенко

Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова,
Інститут соціальних наук, каф. соціології
Французький бульвар, 24/26, ауд.40, Одеса, 65058, Україна

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР: МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ВИВЧЕННЯ

Резюме

У цій статті зроблено спробу узагальнити уявлення про віртуальний простір з точки зору класичних теорій простору на базі соціології. Автор також виділяє специфічні риси і особливості віртуального простору як простору соціальної взаємодії.

Ключові слова: простір, віртуальний простір, соціальний простір.

S. V. Romanenko

Odessa National University, Institute of Social Sciences,
Department of Sociology
Frantsuzsky Bulvar, 24/26, r. 40, Odessa, 65058, Ukraine

**VIRTUAL SPACE: METHODOLOGICAL APPROACHES TO THE
STUDY**

Summary

This article contains an attempt to generalize the pictures about the virtual space from the point of the classic theories of the space on the base of sociology science. The author also selects specific traits and features of the virtual space as the space of the social interaction.

Keywords: space, virtual space, social space.