

УДК 316.74:7

С. В. Романенко, канд. с. наук, и. о. доц.

Одесский национальный университет им. И. И. Мечникова, Институт социальных наук, кафедра социологии

## ПОСТМОДЕРН “ВИРТУАЛЬНОСТИ” ИЛИ ВИРТУАЛЬНОСТЬ ПОСТМОДЕРНА?

В статье анализируется глобальный процесс виртуализации мира как один из показателей перехода общества от модерна к постмодерну, трансформация понятия “виртуальный”, особенности новой компьютерной “виртуальной реальности”, её отличие от привычных форм виртуализации, природа и характер воздействия на индивида.

**Ключевые слова:** реальность, виртуальная реальность, постмодерн, симуляция.

За последние десять лет термин «виртуальность» стал настолько обыденным, многозначным и неопределенным, что мы, не задумываясь, употребляем его по отношению к вещам, которые, по определению, не могут быть мнимыми. Так, например, совершенно обыденным стало понятие “виртуальные деньги”. И дело даже не в том, что, если вдуматься в смысл понятия, становится ясно, что денег на самом деле нет. Удивительно, что эти “несуществующие деньги” являются средством платежа за реальные товары и услуги. И это – только один из примеров материализации или, по крайней мере, *опредмечивания* виртуального. Особое место в этом списке занимают электронные модели реальности, которые также именуют “виртуальными”. Однако их сложно назвать мнимыми или вымышленными, поскольку они актуализированы в физическом мире. Они просты, хотя до конца и не понятны, видимы и почти осязаемы. Новая “нереальная” реальность, как последовательность нулей и единиц и совокупность электрических сигналов, *принадлежит материальному миру*.

Замечательным является само словосочетание “виртуальная реальность”. Особенно, если вспомнить о том, что реальность (определенная В. Набоковым как “странное слово, которое ничего не значит без кавычек”) в переводе с латинского означает вещественный, действительный. “Виртуальность” (от лат. *virtus* – сила, способность) в первоначальном понимании означала некий фантом, то есть нечто, не имеющее материального воплощения. Если реальность рассматривать как осмысленную часть мира, то виртуальную реальность можно определить как осмысленную часть мира, преломленную через измененное состояние сознания: сновидение, бред, опьянение, вдохновение, тоску, радость, апатию.

В соответствии с этим, заманчиво было бы разобраться в том, как соотносятся между собой реальность и новая, компьютерная виртуаль-

ная реальность, чем последняя отличается от уже привычных форм виртуализации, способен ли постмодерн примирить эти понятия, в чем реальность виртуального и наоборот. Следуя классикам постмодернизма, мы не пытаемся объяснить всё, дать определения и создать некоторую “тотализирующую” теорию, представление. Смысл в том, чтобы развить хотя бы одну сюжетную линию происходящего и создать собственную “историю-рассказ” (Ж.-Ф. Лиотар) [4]. Это представляется возможным, поскольку постмодерн – термин предельно глобализированный. Он возник как естественная реакция представителей различных направлений общественных наук на возросшую сложность и комплексность социума. Неоднозначность и гипотетичность теории постмодернизма, отсутствие строгой категориальной и методологической определенности, завершенности делает её (теорию), с одной стороны, самой загадочной и интересной из всех нынешних культурологических концепций, а, с другой, чуть ли не единственной, применимой для описания новых реалий. Тем более, что речь пойдет о тенденциях, которые в ближайшее время не могут быть зафиксированы и обоснованы статистически, а значит, согласно модернистской социологической доктрине, доказаны либо опровергнуты. Итак, начнем “речевую игру”. “Испорченность” социологическим (или даже назовем его “старосоциологическим”, почти “старобрядческим”) образованием натолкнула на мысль о том, что, несмотря на эфемерность этих понятий, можно, вспоминая Э. Дюркгейма, отнестись к ним, как к вполне материальным вещам, то есть сосредоточиться на том воздействии, которое эти явления оказывают на людей, исследовать их значимость для человека.

Наиболее доступным источником, который мог бы способствовать близкому и главное быстрому знакомству с тем, что же такое эти самые “нереальные реальности” для нового поколения, поколения постмодерна является Интернет. Правда, говорить о серьезности такого исследования и, тем более, величать его социологическим, было бы слишком самоуверенно. Но оправдаться можно хотя бы тем, что, когда такое исследование станет доступным и репрезентативным (то есть, когда пользователей Интернет станет статистическое большинство), смысл в нём отпадет, а сами изучаемые явления станут очевидными, нужно будет их лишь зафиксировать. Мы предлагаем не столько истину, сколько одну из попыток её обнаружить. Конечно, такой подход вызывает больше вопросов, чем дает ответов, но что может быть полезнее, чем вовремя возникший вопрос?

Интернет, с одной стороны, это всего лишь сеть, некоторая абстракция, объединяющая между собой машины. Но сами компьютеры – не более печатающих машинок – им свойственно точно то же упорство (Х. Кортасар). Их приводит в движение и заставляет общаться пользователь. Поэтому, после принесенных извинений, вернемся к нашей идее: спросим о том, что такое виртуальная реальность у тех, кто сталкивается с ней непосредственно. Обращение за разъяснениями к новому “компьютерному” поколению — пользователям Интернет-клуба.

бов – дает следующие варианты ответов: виртуальная реальность — это:

— “кажущаяся, вымышленная реальность, но обязательно трехмерная”. Кстати, замечание про 3D следует признать принципиальным. Такое определение лишает шансов называть виртуальной реальностью двумерную анимацию, книги. Остается, правда, открытым вопрос о трехмерности Интернета;

— “мир, существующий не реально, а созданный твоим мышлением с помощью компьютера. Этот мир состоит из шлема, перчаток и т.д.” То есть, что-то вроде набора для магических обрядов – хрустальный шар, заячья лапка и тому подобные атрибуты колдунов и магов. Хотя кажется, что виртуальный мир, как некая абстракция, существующая в сознании, состоит из чего-то более “легкого”, чем шлем и перчатки;

— “виртуальная реальность — это что-то яркое и беспокойное” (по comments);

— “это замена настоящей реальности, новая реальность, которая лучше настоящей” (точный ответ “компьютерных наркоманов”);

— “это размытые образы предметов или изображение чувств в размытом состоянии”. Видимо, качество изображения в видеоиграх привело к представлению о том, что виртуальная реальность обязательно должна давать нечеткое изображение. Что касается “размытости” чувств, то такое бывает и в самой обычной жизни, а вот реалистично отобразить это самое размытое чувство может, пожалуй, только технология новой компьютерной виртуальной реальности;

— “это несуществующий, воображаемый мир, который может оказаться реальным”. По крайней мере, последствия его вполне могут оказаться реальными: головокружение, страх, радость и азарт, порождаемые этой технологией, вполне ощутимы;

— “это нереальный мир, в котором ты чувствуешь всё, как в настоящей жизни” (почти научное определение).

На протяжении человеческой истории альтернативные и искусственные реальности имели много форм. Из недавних изобретений, например, телевизор тоже является средством создания виртуальной реальности. Особенно интересно вспомнить ещё черно-белые фильмы, которые порождали при этом вполне цветные образы. Или те же компьютерные игры (в том числе сетевые), в которых существует большой ассортимент виртуальных миров — от самых простых, где игрок осуществляет выбор посредством введения “Y” или “N”, до наиболее сложных — со стереоскопическим зрением, вполне реальным звуковым сопровождением и даже ощущениями. По наблюдениям за работой всё того же Интернет-клуба, были зафиксированы случаи, когда одни и те же клиенты проводили за компьютером более сорока часов в неделю, на что-либо другое времени у них, думаю, уже не остается. Когда на одной из Интернет-конференций была упомянута эта цифра, с нами поделились информацией о том, что примерно 4% детей в возрасте 12–16 лет играют в компьютерные игры по 30 часов

в неделю. Наверное, можно говорить о зависимости, которую вызывает “общение” с виртуальной реальностью, что, в свою очередь, ещё раз подтверждает необходимость говорить о ней, как о “вещи” вполне материальной, оказывающей сильное воздействие на соприкасающегося с ней, и даже способной повлиять на дальнейший ход жизни “контактёра”. Возвращаясь снова к нашему источнику (web-sites), мы обнаружили множество описаний, можно даже сказать, портретов “поклонников” и “фанов” виртуальной реальности. Обобщая, мы условно разделили их на зависимых первой и второй степени (почти как классификация ожогов). Приблизительно такую же картину дает и наблюдение за посетителями Интернет-клуба.

Зависимые первой степени чувствуют себя в приподнятом настроении во время игры. Они любят играть группами в сети, для них важно одобрение со стороны группы, когда они становятся победителями. Именно это для них главное. Кроме того, принадлежность к модной современной социальной группе тоже важна. То есть *виртуальная реальность* для них — *средство получить социальное вознаграждение*. Зависимые второй степени — это настоящие пленники “виртуальной реальности”. Возможно, она для них является прибежищем от каких-либо трудностей настоящей жизни. Это уже симптом более глубоких проблем. Такая зависимость, если иметь в виду мнение классиков постиндустриализма и раннего постмодернизма, может привести к социальной и эмоциональной изоляции, психическим расстройствам, индивидуализму и отчуждению. Но так ли на самом деле всё страшно и бесперспективно? Можно ли считать уход в виртуальный мир бегством от реальности? Ведь аналогичные прогнозы давались неоднократно, причем даже по отношению к тем явлениям, которые сегодня нам кажутся вполне безобидными. Например, изобретение книгопечатания — тоже в свое время рассматривалось как катастрофа. Действительно, мир после появления печатных книг стал другим. Но сейчас уже кажутся смешными обвинения первых книгопечатников в том, что чтение книг развивает близорукость, сколиоз, гиподинамию, а также оказывает серьезное воздействие на психику читателя. Все эти опасности кажутся преодоленными.

Избрав в качестве объекта изучения пользователей Интернет-клубов, мы практически упустили из вида ещё один очень важный пласт, который связан с *общением* посредством “виртуальной реальности”. Первое, что в данной связи становится зримым — это возможность почти мгновенного преодоления пространства и времени. Не выходя из квартиры, можно поговорить со своим другом, живущим за океаном, познакомиться с единомышленником, живущим за тридевять земель, и обсудить с ним важную проблему. И это просто и доступно. Но, как показывает наше небольшое исследование — это ещё не всё. Общение на “виртуальном уровне” — вещь более значимая и вызывающая более сложные формы виртуальной зависимости, чем игры. Поэтому мы задали вопрос об этом на телеконференции и фиксировали ответы, приходившие на нашу страницу. Вот некоторые из них.

“Общение в Интернете лишено одной черты, по которой многим не так просто общаться в обычной жизни. А именно – ответственности. Вы — человек, у вас — окружение, вы не можете просто так все бросить. Вы даже не можете надеть другую маску, поскольку она тут же будет разоблачена. А в сети – можете. Можете изменить свой имидж и показаться таким, каким вы мечтаете быть в обычной жизни. И ваш собеседник увидит не вас, а ту маску, которую вы надели. По большей части сеть – общение масок” (из конференции, текст приводится почти без редакции).

“Почему люди так потянулись сюда? Почему здесь проще общаться, чем в жизни? Да потому, что это общение “неполноценное”. Оно на 70-80% состоит из игры воображения. В реальной жизни речь – это малая часть канала информации. Есть ещё мимика, жесты, поведенческие стереотипы, символы, которые расходятся по воде, отталкиваясь от двух берегов – личности говорящего и слушающего. В сети у вас есть только одно реальное осязаемое явление: текст и статичная графика. Вы додумываете остальное. Ничто не мешает вам сделать из своего собеседника – идеального для вас собеседника. То есть благодаря собственной фантазии и Интернету, мы как будто становимся лучше” (из конференции). Таким образом, виртуальная реальность – это мир, в котором живут выдуманные нами же виртуальные двойники, которых мы можем наделить любой внешностью, характером, судьбой. Так все-таки, это мы или не мы? Каково это сообщество кибердвойников? Похоже ли оно на наше? Можно ли считать их реальными, или это всего лишь фантомы? Оказывают ли они, в свою очередь, воздействие на нас?

На страницах Интернет часто встречаются различного типа “Декларации независимости киберпространства” [4, 5, 6, 7, 8], объяснения того, кто такие “хэckerы”, как ими стать и чем они отличаются от “крэкеров”. Эти воззвания – попытка самозащиты “аборигенов киберпространства” от нашествия “торговцев, воинствующих подростков, любителей порнографии, меломанов, взломщиков” [5] и т. д. Так вырисовывается портрет людей, которые считают себя создателями киберпространства, “элитой виртуальной реальности”. Таким образом, можно заключить, что социальная структура существует уже и там.

Анализ таких документов позволяет сотворить идеальный образ “жителя” виртуальной реальности. Начать нужно с того, что это человек, о личной стороне жизни которого известно довольно немного, но каждый, знающий его, гордится тем, что с ним близко знаком. Он всегда рад помочь, и он, в самом деле, может помочь в проблемах, касающихся абсолютно различных областей реальной жизни, что указывает на его эрудированность. “Всемирная паутина”, вопреки расхожему мнению, для него не наркотик, хотя без неё он будет чувствовать себя обделенным, как если бы из его дома выкинули огромную библиотеку, выгнали лучших друзей. Сеть как информационная система является продолжением его сознания. Для него непривычно то,

что он не может получить нужную ему информацию прямо здесь и сейчас, и вполне нормально в который раз перечитать за несколько дней всего Булгакова, Лондона, Кастанеду, тем более, что ему не надо идти в библиотеку и искать книги – все под рукой, все рядом. То же самое касается музыки, поэзии и прочего. По профессии он, как правило, математик или программист, хотя возможны и случаи хэкеролюбителей. Общение в сети для него более важно, чем общение в реальной жизни. Здесь (на просторах сети) его фразы обдуманы и взвешены, даже если общение происходит в реальном времени. При виртуальном разговоре, даже на технические темы, ему свойственно до конца отыгрывать свою роль. Так, поздоровавшись с дамой, он может поцеловать ей руку, что он вряд ли позволит себе в реальной ситуации (только не подумайте, что элиту киберпространства составляют только мужчины, этот пример случаен).

Конечно, его можно обвинить в том, что он сбежал в свой мир от реальности, но это совсем не так. Ведь что такое “нереальность”? Только то, чего не может увидеть наблюдатель; здесь неуместен ореол мистичности. Хэкер (этот термин весьма условен, по крайней мере, так предпочитают называть себя подобные экземпляры и просят не путать их с крэкерами, с которыми у них общего – только умение программировать на очень высоком уровне), окружив себя стеной формул и терминов, строит свой мир, который кажется виртуальным только для непосвященных. Для него и его коллег он также реален, как воздух. А знакомство с теорией поля окончательно материализует эту абстракцию. Таким образом, для него исчезает грань между реальным и воображаемым, *виртуальная реальность опредмечивается и становится неотъемлемой частью настоящей (принадлежащей физическому миру) жизни.*

Постмодерн смог *материализовать* виртуальную реальность или, используя его же собственные понятия, *симулировать*. Легкость доступа к виртуальному миру позволила сделать его практически реальным, видимым и осязаемым, и уже сейчас можно говорить о том, что он стал неотъемлемой частью жизни для огромного количества людей (согласно данным за 2000 год, только в США – 276 млн. пользователей Интернет), и его дальнейшее наступление неотвратимо. Если ранее поклонников невидимого мира считали чудаками и даже людьми нездоровыми (сейчас речь не идет о клинических случаях, когда человек полностью погружается в выдуманный им мир и уже не может вернуться в настоящий), то реальность новой виртуальной реальности в принципе не вызывает сомнений. С появлением Интернет мир стал другим (необратимо другим): не лучшим и не худшим, просто другим. Он стал более свободным, так как появилась новая реальность, а, следовательно, новые возможности для выбора, ограничить которые даже с помощью породивших их компьютерных технологий практически невозможно.

Мир стал ещё более многомерным, чем прежде. Возвращаясь к личности, как контактёру с новой реальностью, можно говорить не

просто о расширении её сознания, а о неограниченности этого процесса, о множественности сознания, которая в свою очередь ведет к многомерности личностных планов. Личность, обладающая собственным набором социальных качеств, может менять эти наборы и примерять их на себя при переходе из одной реальности в другую. Таких реальностей для каждого может существовать даже не две, а три, четыре. Можно, конечно, возразить, что личность – это всегда набор масок, а постмодерн и компьютерные технологии здесь ни при чём. Но разница в том, что теперь за одну человеческую жизнь человек может переживать несколько жизней, быть одновременно “разными людьми”, а это уже не просто маска. Здесь можно легко и просто изменить пол, социальную принадлежность, вступать в контакты с другими индивидами, иметь несколько специальностей, работать на нескольких рабочих местах, получать за это вполне реальные виртуальные деньги. А когда та или иная жизнь наскучит, её можно просто “перезагрузить”, начать всё сначала и стать (или ощутить себя, что почти одно и то же) бессмертным.

Сказка, которую предлагали некогда исследователи-футурологи, становится действительностью. Правда, воздействие на личность, которое они предполагали, не совсем оправдалось (достаточно вспомнить мрачные прогнозы вплоть до увеличения количества душевно больных и т. д.). Или вернее исполняется с точностью до наоборот, что, собственно говоря, можно обнаружить в более поздних работах. Так О. Тоффлер в “Третьей волне” писал: “Мы живем в мире блип-культуры, когда вместо длинных нитей идей, связанных друг с другом, существуют “блипы информации”: объявления, команды, обрывки новостей, которые не согласуются ни с какими схемами. Современный человек чувствует себя свободнее, именно сталкиваясь с блипами. Он стремится найти новые понятия и метафоры, которые позволили бы систематизировать или организовать блипы в единое целое. Однако вместо того, чтобы пытаться втиснуть новые данные в стандартные категории и рамки модерна, он хотел бы всё устроить на свой собственный лад. Словом вместо того, чтобы просто заимствовать готовую идеальную модель реальности, мы теперь сами должны снова и снова изобретать её. Это тяжкое бремя, но оно, вместе с тем, открывает большие возможности для развития индивидуальности, демассификации личности и культуры”. Проведенное нами небольшое погружение в мир пользователей Интернет позволяет более оптимистически воспринимать перспективы взаимодействия человека и техники. Сложные жизненные ситуации, какие-то неразрешимые проблемы можно решить, переходя в другую реальность или создавая её. Доступность и материальность виртуального мира позволяет строить (или симулировать) жизнь-фантом, в которой данной проблемы нет. Более того, если и эта новая жизнь не устраивает, то с помощью нескольких кликов можно “перезагрузить” и начать её заново.

Переводя всё вышесказанное на популярную ныне постмодернистскую терминологию, следует вспомнить о симуляции, которая Ж. Бод-

рийаром трактовалась как “порождение гиперреального” “при помощи моделей реального, не имеющих собственных истоков и реальности” [4]. Да, пусть это симуляция. Пусть мы погружаемся в мир симулякров. Но этот мир способен заставить переживать, биться сильнее сердце, поднять давление и даже довести до инфаркта. Так чем же тогда симулякры хуже физических вещей? Они не менее реальны, чем молоток и гвозди. И, возможно, более действенны. М. Кастельс в “Могуществе самобытности” [3, 292] отмечает, что именно “культура виртуальной реальности” обеспечивает рамки коммуникаций в “обществе сетевых структур”, которое организуется вокруг информационных потоков и манипуляции символами. Развитие технологии лишь ради самого такого развития, распространение культуры виртуальной реальности вызывает к жизни “нарастание самобытности”, помогающее человеку противостоять внешнему миру и существовать в нём одновременно. Так что “конец цивилизации”, гибель и деградацию человека придется в который раз отложить.

Не проясненным остался только один вопрос: чем же отличается “новая” виртуальная реальность от старых, уже привычных способов виртуализации, что она дает нового своим поклонникам? Ведь книги, театр, кино, телевидение, мифы или сновидения – также способы создания искусственных реальностей, они производят не меньшее впечатление на человека. Погружаясь в эти миры, мы также уравниваем действительность и вымысел, преодолеваем пространство и время, проникаем в мысли других, можем найти здесь своих виртуальных двойников. Ответ содержится в самом вопросе. Новая виртуальность дает возможность быть творцом. Это не просто погружение в созданный кем-то мир, а собственное конструирование и обретение, это возможность не только найти готового двойника, а создать его самому, наделять желаемыми чертами характера и способностями, проникнуть в мысли, в восприятие других людей, влиять на их эмоции, чувства, и получать ответное воздействие.

Подводя итог рассуждениям о соотношении и взаимодействии “реального” и “виртуального” в современном мире, можно сделать следующий вывод. Постмодерн наделил “виртуальность” совершенно новым реальным, предметным смыслом; ввел её в круг действительных, осязаемых, наблюдаемых, достоверных физических вещей, не нуждающихся в доказательстве; наделил недюжинными силой и способностью оказывать воздействие на индивида; сделал реальноопределенной, руководящей человеческим существованием; разрушил извечное противостояние вещественного, действительного, объективного ирреальному, фантастическому, воображаемому.

## Литература

1. *Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология* / Под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Academia, 1999.
2. *Ильин И. П. Постмодернизм: словарь терминов.* — М.: ИНИОН РАН, Intrada, 2001.



3. Ионин Л. Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие. — М.: Логос, 2000.
4. <http://freebsd.svib.ru>
5. <http://www.ccil.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>
6. <http://zhurnal.ru/staff/gorny/translat/deklare.html>
7. <http://xroads.virginia.edu/~hyper/turner>
8. <http://www.ccil.org/jargon>

**С. В. Романенко**

## **ПОСТМОДЕРН “ВІРТУАЛЬНОСТІ” ЧИ ВІРТУАЛЬНІСТЬ ПОСТМОДЕРНУ?**

### **Резюме**

У статті аналізується глобальний процес віртуалізації світу як один з показників переходу суспільства від модерну до постмодерну, трансформація поняття “виртуальний”, особливості нової комп’ютерної “виртуальної реальності”, її відмінність від звичних форм віртуалізації, природа і характер впливу на індивіда.

**Ключові слова:** реальність, віртуальна реальність, постмодерн, симуляція.

**S. V. Romanenco**

## **THE POSTMODERN OF “VIRTUALITY” OR THE VIRTUALITY OF POSTMODERN?**

### **Summary**

The article is devoted to the analysis of the global process of the World’s virtualization as one of the indicators of transition of society from modern to postmodern, the transformation of the category “virtual”, particularities of a new computer “virtual reality“, its difference from habitual forms of virtualization, its nature and the character of influence on the individual.

**Key words:** reality, virtual reality, postmodern, simulation.