

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.11.31>

Баширов Тимур Анварбакович

ЧЕЛОВЕК В НОВОЙ СИСТЕМЕ КООРДИНАТ: ГРАНИ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКОСИСТЕМЫ

Статья раскрывает соотношение понятий "виртуальная реальность" и "виртуальный мир" с учетом достигнутого технологического уровня развития цивилизации. Внедрение конвергентных технологий и виртуализация пространства способствуют все более глубокому сращиванию человека с виртуальным миром, что приводит к образованию "виртуальной экосистемы" (природа 3.0). Выделены потенциальные риски при сохранении технологического курса развития человечества. В исследовании делается вывод, что вектор цивилизационного развития является критически опасным, но не фатальным для человека будущего.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2019/11/31.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 11. С. 172-175. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2019/11/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

Социальная философия

Social Philosophy

УДК 128; 165.8

Дата поступления рукописи: 14.08.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.11.31>

Статья раскрывает соотношение понятий «виртуальная реальность» и «виртуальный мир» с учетом достигнутого технологического уровня развития цивилизации. Внедрение конвергентных технологий и виртуализация пространства способствуют все более глубокому сращиванию человека с виртуальным миром, что приводит к образованию «виртуальной экосистемы» (природа 3.0). Выделены потенциальные риски при сохранении технологического курса развития человечества. В исследовании делается вывод, что вектор цивилизационного развития является критически опасным, но не фатальным для человека будущего.

Ключевые слова и фразы: человек; Интернет; конвергентные технологии; виртуальная реальность; виртуальный мир; виртуальная экосистема.

Баширов Тимур Анварбакович, к. филос. н.

Башкирский государственный университет (филиал) в г. Стерлитамаке

timba81@mail.ru

ЧЕЛОВЕК В НОВОЙ СИСТЕМЕ КООРДИНАТ: ГРАНИ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКОСИСТЕМЫ

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта СФ БашГУ, проект № В19-84.

Утратившую былую актуальность в последние годы проблему виртуальной реальности оживило в российском научном обществе принятие Госдумой закона о независимом Интернете, который должен вступить в силу с ноября 2019 года. Эксперты задумались о технических способах осуществления задуманного, о возможных экономических издержках, о выборе китайского пути или разработке уникального национального проекта. **Актуальность** работы обоснована необходимым переосмыслением понятия «виртуальная реальность» с учетом изменений, произошедших в социуме, а также уровня уже достигнутых и потенциально достижимых в ближайшем будущем технологий. **Целью** статьи, таким образом, выступает социально-философский анализ виртуального мира, его современного среза, показывающего достигнутую степень сращивания человека с новой неприродной экосистемой. **Задачами** исследования являются оценка достигнутого онтологического статуса гибридной реальности и выявление вектора цивилизационного развития человечества. **Научную новизну** составляет апробация термина «виртуальная экосистема» (природа 3.0), более точно и детально отражающего специфику возникающего онтологического феномена – окружающего человека природного, социального и виртуального пространства. Практическая значимость данной работы состоит в возможном использовании полученных результатов в учебном процессе.

В настоящее время происходит осознание, что «информационное общество» не просто название очередного этапа в истории цивилизации, а нечто большее. Известный культуролог и филолог М. Эпштейн пишет: «В начале был бит», – заявляет физик Ганс Кристиан фон Байер в книге «Информация: новый язык науки» (2004), явно отсылая к евангельскому «В начале было Слово». <...> ... вселенная на самом деле – игра первичной информации, а материальные объекты – ее сложная вторичная манифестация» [12, с. 310-311]. Подобное обращение к теологической проблематике становится при философском анализе современных технологий распространенным приемом, т.к. «христианская теология, постоянно имеющая дело не просто с описанием трансцендентного, но создающая целый инструментарий, чтобы показать присутствие Бога в мире, фактически имеет дело с миром тех образов, которые внеположны индивидуальному восприятию» [1, с. 426]. Этическая сторона подобных метафор, а также обращение к богословским вопросам неспециалистов вызывает, по меньшей мере, удивление. К примеру, Эпштейн специально делает провокационные подзаголовки в своей работе («Матерепоклонники и кровосмесители», «Поиск “чистилища” в русской культуре», «Собаچه богословие» и др.) [12].

Термин «виртуальная реальность» (virtual reality) при всей своей многозначности и множестве трактовок выглядит специфически узким, ибо в конечном счете сводится к мнимо-возможной действительности (литературное произведение, сон, галлюцинация, компьютерная модель и т.п.). Проблема кроется именно

в акценте на мнимость, допускаемую возможность, т.е. действительность здесь ускользающая, вечно теряемая взглядом: «Появляется так называемая “виртуальная реальность”, которая предполагает взаимодействие человека не с вещами, а с симуляциями» [11, с. 56]. Эти симуляции (симулякры) не просто механически подменяют реальность, они на самом деле ее дополняют, расширяют, порождая в конечном итоге симбиотическое пространство мнимого и настоящего. По этой причине термин «виртуальный мир» представляется более подходящим, т.к. он исходит из онтологически обоснованной, оформленной, действующей реальности. Конечно, он не сводится исключительно к Интернету, но в большинстве случаев будет с ним связан, т.е. речь идет не о тождественных понятиях, а скорее понятие «виртуальный мир» образует область пересечения понятий «Интернет», «конвергентные технологии» и «общество».

Действительно, в современных социальных сетях люди проводят значительную часть своего времени, используют электронную почту и мобильные приложения для работы и личной жизни, получают информационно-развлекательный контент, заключают сделки в онлайн-режиме, активно задействуют VR-технологии в обучении. Игнорировать новый виртуальный мир не просто трудно, но и бессмысленно, как и сводить его к переплетению проводов, оптоволоконных кабелей и компьютеров. Впрочем, есть и иная точка зрения, согласно которой «человеку, не “отягощенному” естественнонаучной культурой, глобальная иллюзия виртуального мира внушает новые представления о реальности» [5, с. 408]. Но реальность такова, что любая физическая или психологическая зависимость является таковой независимо от ее характера, источника и даже мнимой возможности. Современному человеку наряду с традиционными потребностями необходимо удовлетворение потребностей, порожденных виртуальным миром (сбор «лайков», просмотров и комментариев, количество друзей и подписчиков, достигнутый уровень в браузерной онлайн-игре и т.д.). Проще говоря, атрибутами современного человека являются «кликерное удовольствие» и «кликерное мышление», а его самого можно охарактеризовать как «цифрового аборигена» [6, с. 175].

Более того, для многих современных людей виртуальный мир со всеми его атрибутами гораздо более привычнее и удобнее окружающего урбанистического пространства, не говоря уже о девственной природе сибирской тайги или лесов Амазонки. Трудно оспорить тот факт, что оплатить коммунальные платежи комфортнее через мобильное онлайн-приложение, нежели дойти до ближайшего банковского или почтового отделения, дождаться своей очереди и только потом совершить оплату. Не удивительно, что блокировка Роскомнадзором мессенджера Телеграм (Telegram) или опасения создания автономного Рунета в стиле виртуального «железного занавеса» всколыхнули российскую общественность, особенно молодежь и людей среднего возраста, т.е. наиболее активную часть пользователей Сети и связанных с ней гаджетов.

Если в конце прошлого столетия люди испытывали шок будущего, «возникающего в результате наложения новой культуры на старую» и вызывающего «ускорение темпа перемен в обществе» [9, с. 23], то виртуальный мир XXI века его сгладил, окунув человека в настолько разнообразную, бездонную и постоянно меняющуюся гамму ощущений, что слова *старое* и *новое*, *традиционное* и *инновационное* просто растворились, утратив прежнюю полярность. Создав общество и культуру, т.е. природу 2.0, человек продолжил изменять окружающее пространство, породив SMART- и НБИК-технологии, которые в сочетании с Сетью порождают совершенно новую виртуальную экосистему, которую потенциально можно обозначить как пространство ближайшего будущего, природу 3.0. Именно она становится вмещателем человеческого разума, а вскоре, возможно, и его тела.

Покинуть виртуальный мир человеку пока еще на какое-то время можно, выключив телефон и компьютер, но с каждым годом делать это будет все сложнее. Уже сегодня человек вооружен пластиковой банковской карточкой, фитнес-браслетом, умными часами, смартфоном, планшетом, ноутбуком, анонсируется производство новой SMART-линейки бытовой техники, а также идут активные разговоры о необходимости чипизации людей (вживление в тело человека электронного импланта) и создании биометрических баз данных. Происходит дальнейшее отчуждение человека от природы и все более глубокое погружение в виртуальную экосистему, когда сознание индивида буквально сращивается с цифровой средой. Благодаря нейронным сетям, значительно увеличившим возможности цифровых технологий, «человек становится не столько генератором контента, но сам представляет интерес для анализа» [6, с. 177].

Давние опасения мыслителей о цене прогресса и неминуемой гибели цивилизации не подтверждаются, человечество вступило в III тысячелетие и перешагнуло планку в 7 млрд жителей. Уже сейчас ясно, что дальнейшее увеличение количества жителей планеты и рост промышленного производства не приведут к фатальным последствиям в стиле прогнозов «Римского клуба». С другой стороны, также очевидно, что современный среднестатистический житель Земли живет гораздо комфортнее представителя эпохи Средневековья. При данных исходных посылах вывод видится в сохранении нынешнего цивилизационного курса. Американский фантаст К. Саймак в своем знаменитом футуристическом романе-утопии «Город» рисует картину поэтапного разрушения цивилизации по причине технологического прогресса, когда отпадает необходимость коллективного сосуществования людей. Он уверен, что альтернативное развитие человечества по пути духовно-эмоционального совершенствования разрушит цивилизацию еще быстрее [8].

Рассуждения в сослагательной форме, что особенно не жалуют представители исторической науки, вновь приводят к виртуальной системе координат. На самом деле любое событие, действие и мысль предполагают вариативность, и, как заметил У. Матурано, «сущность является сущностью, если у нее есть некоторая область взаимодействий» [7, с. 97]. В одном дзен-буддийском коане учитель спрашивает у ученика о сути явления, показывая на пролетающих в небе диких гусей. С точки зрения монаха, ученик рассуждает неверно,

логически выстраивая систему координат и помещая в нее материальный объект в виде стаи гусей, наделяя их скоростью, направлением и временным параметром. На деле учитель ожидает, что тот освободит сознание от сковывающих разум материальных атрибутов и категорий и сможет постичь суть учения Будды, растворенное в самом мире, будь это условный камень у дороги или пролетающие в небе птицы. Достижение просветления и выход за допустимые границы частных проявлений материального мира не нарушает (или разрушает) доступную систему координат, а просто расширяет область виртуальных возможностей.

Это вечное бегство от реальности, поиск трансцендентных вещей и сущностей в различных религиозных и философских учениях демонстрируют нежелание принять несовершенную реальность с ее социальным, экономическим и политическим неравенством. Позже появляется критика других форм неравенства (расового, гендерного, сексуального и т.д.). Виртуальный мир, наоборот, меняет грани социального взаимодействия, рушит укоренившийся уклад, создает комфортную среду сосуществования людей. Капиталистический уклад настоятельно требовал дальнейшего экономического закабаления людей, чтобы даже в свободное время они были вовлечены в профессиональные отношения посредством гаджетов. Вопреки этому возникают аффективные общности, которые используют рабочее время для отвлеченного времяпровождения, преимущественно анонимного общения и игр. В качестве примера можно привести хрестоматийный образ офисного работника, раскладывающего на рабочем месте «косынку» и проводящего время в социальных сетях.

Таким же образом использование человеком новых виртуальных технологий и новых приделков тела (импланты, чипы, протезы) не просто расширяет возможности человеческого тела и даже разума, но расширяет само пространство, окружающее его. В научных кругах становятся уже привычными исследования «гибридной реальности, очеловеченной SMART-среды, экосистемы 2.0, конвергентных НБИК-технологий и техночеловека» [2, с. 56]. Но вот прогнозы и оценки грядущего общества различаются: с одной стороны, восторженные реваншистские ожидания «эко-социализма» или «транс-коммунизма», а с другой – наводящие ужас «экстерминизм», «цифрократия», «восстание машин» и создание социума в стиле голливудской «Матрицы». По мнению М. В. Фомина, развитые страны уже перешли в фазу трансиндустриализма, «это реализованная цифровая реиндустриализация (экономика роботов и коботов, полностью автоматизированных производств и аддитивов, кризис банков и экономики услуг, рост прекариата)» [10, с. 44].

Независимо от сценария возможного будущего явно прослеживаются три негативные тенденции (о пользе технического прогресса написано немало работ). Во-первых, это массовая безработица как очевидная цена технического прогресса. Например, сервис онлайн-заказа такси «Яндекс. Такси» лишил рабочих мест профессиональных водителей, заменив их любителями, для которых это всего лишь дополнительная подработка в свободное от основной работы время. Следует понимать, что в дальнейшем произойдет окончательный отказ от водителей, на смену которым уже в крупных городах приходят каршеринг (carsharing), т.е. аренда автомобиля, и беспилотные автомобили. Также в группу невостребованных в ближайшем будущем профессий входит профессия продавца. Во многих гипермаркетах оборудованы кассы самообслуживания с онлайн-терминалами, а также существуют магазины без касс и продавцов, например сеть «Amazon Go», где покупки осуществляются через приложение в смартфоне. В случае чипизации людей автоматически отпадет необходимость не только в продавцах, но и в охране, т.к. стоимость товаров будет автоматически списываться на выходе. При этом значительно снизится преступность, ибо неплатежеспособных клиентов автоматизированная система просто не будет пропускать. В 1964 году вышел в свет фантастический роман Гарри Гаррисона «Билл – герой Галактики». Примечательно, что герой произведения полувек давности не мог попасть в бар, потому что сканер на входе считывал информацию с его чипа и отказывал в доступе, предлагая поискать более дешёвое заведение [3]. Настораживает, что к таким уходящим профессиям относят труд учителя и врача, которые тоже в конечном итоге будут заменены на роботов.

Во-вторых, происходит изменение социального статуса человека не только в виртуальном пространстве, но и в самом обществе: «Сегодня ведущие страны Азии делают евгенику своей официальной политикой. <...> Китай показывает, что развитие генетики и геймификации создает новый неизбежный тоталитаризм» [10, с. 46]. Вероятно, что «цифрократия» эволюционирует в итоге в виртуальный тоталитаризм или «киберкратию», когда все информационные потоки будут объединены и синхронизированы, а человек окончательно сольется с новой виртуальной средой. Не обязательно воспринимать это явление как отрицательное, т.к. контроль в виртуальной экосистеме неизбежен, особенно если речь идет действительно о прообразе «ноосферы», соединяющей в себе потенции живого и искусственного интеллекта, эту модель цивилизации можно назвать «ноократией». В художественном фильме «Сказка странствий» странствующий врач и философ Орландо заявляет, что не может правое легкое воевать с левым. По такой же аналогии не может одна часть «ноосферы» («виртуальной экосистемы», «ноократии») конфликтовать с другой, утаивать информацию, к тому же «уже сейчас цифровые технологии типа Big Data (анализ больших данных) фактически позволяют «сканировать» мышление людей» [4].

В-третьих, наблюдается не просто виртуализация пространства, но виртуализация самого человеческого сознания, когда люди одинаково воспринимают и оценивают мнимую действительность и реальность, когда сбор «лайков» перестает быть модной забавой, а становится ежедневной рутинной заботой, когда мышление окончательно становится «кликочным» или «курсорным», когда виртуальная зависимость становится сильнее зависимости физической. Прогулка на свежем воздухе, поход в магазин, общение с друзьями, поездка на работу, учеба становятся досадным препятствием полноценному нахождению в виртуальном мире, все больше людей можно видеть буквально погруженных в смартфоны и планшеты.

Несколько лет назад педагоги критиковали заучивание информации учениками, предлагая делать упор на развитие мышления. Сегодня мало кому из учащихся придет в голову идея сидеть и учить часами даты, термины, тексты, ведь все есть в Интернете и, как общеизвестно, Google знает все. Тяжело это признавать, но современный «человек не совершенствуется с точки зрения его морали, интеллекта или прочих личностных качеств; совершенствуются лишь нормы человеческого общежития» [11, с. 63]. Сложно винить человека, ибо реальность часто не соответствует провозглашенным идеалистическим конструкциям и эфемерным понятиям, а виртуальный мир определенную свободу и анонимность все же предоставил, не говоря уже о возможностях симуляций. После выхода в продажу очередной модели Apple iPhone люди приобретали коробки от смартфона (цены доходили до 5 тысяч рублей) и выкладывали с ними фотографии на свои страницы в социальных сетях. Порой ради создания образа благополучной жизни в виртуальной среде люди буквально унижают свое достоинство, например, для создания снимка с якобы курортного побережья девушки приходили на строительные площадки и фотографировались в купальниках на строительном песке.

Таким образом, можно сформулировать следующие **выводы**. Во-первых, для уже достигнутого и потенциально достижимого в ближайшем будущем уровня новой гибридной реальности предпочтительнее использование термина «виртуальная экосистема» (природа 3.0), например, в сравнении с такими терминами, как «виртуальная реальность», «цифрократия», «киберкратия» и др. Социальный статус человека меняется не только в виртуальном мире, но и в обществе. Во-вторых, современное состояние и будущее человека не представляются возможными в отрыве от виртуального мира и конвергентных технологий. Происходит виртуализация самого человеческого сознания. Противостоять происходящим изменениям в стиле «неолуддизма» или «эко-примитивизма» бессмысленно (не говоря уже о противоправном характере подобных действий). В-третьих, вектор нынешнего цивилизационного развития человечества критически опасен и ожидаемо вызывает у многих людей опасения, но он не фатален, не ведет однозначно общество к гибели, к некому тупику эволюции. В-четвертых, глобальные и локальные проблемы могут быть решены только при дальнейшем разумном развитии природоохранных и здоровьесберегающих технологий, проработке нового законодательства, регулирующего виртуальный мир и конвергентные технологии, а также жизнь человека в обществе будущего, грани которого отчетливо проявляются уже сегодня.

Список источников

1. **Аронсон О. В.** Образы масс-медиа: теологические вариации // Грани познания: наука, философия, культура в XXI в.: в 2-х кн. / отв. ред. Н. К. Удумян. М.: Наука, 2007. Кн. 2. С. 420-441.
2. **Баширов Т. А.** Нелинейное мышление и гуманизм в современном обществе // Манускрипт. 2018. № 9 (95). С. 55-58.
3. **Гаррисон Г.** Билл – герой Галактики / пер. с англ. В. П. Ковалевского. М.: Эксмо, 1997. 412 с.
4. **Карелина Е., Фомин М.** Светотени искусственного разума [Электронный ресурс]. URL: http://www.ng.ru/science/2016-11-09/12_6854_shadows.html (дата обращения: 05.08.2019).
5. **Коняев С. Н.** Диалог науки, философии и культуры в виртуальной среде сетей массовых коммуникаций: сложная топология информационного взаимодействия // Грани познания: наука, философия, культура в XXI в.: в 2-х кн. / отв. ред. Н. К. Удумян. М.: Наука, 2007. Кн. 2. С. 396-419.
6. **Лисенкова А. А.** Социокультурные вызовы цифровой эпохи // The Digital Scholar: Philosopher's Lab (Цифровой ученый: лаборатория философа). 2019. Т. 2. № 1. С. 173-182.
7. **Матурана У.** Биология познания // Язык и интеллект / пер. с англ. Ю. М. Мешениной; сост. и вступ. ст. В. В. Петрова. М.: Прогресс, 1995. С. 95-142.
8. **Саймак К.** Город / пер. с англ. Л. Л. Жданова. М.: Эксмо, 2016. 384 с.
9. **Тоффлер Э.** Шок будущего / пер. с англ. М.: АСТ, 2004. 557 с.
10. **Фомин М. В.** Трансиндустриализм – предстоящая социальная реальность // Вопросы философии. 2018. № 1. С. 42-54.
11. **Шакирова Е. Ю., Листвина Е. В.** Современная социокультурная ситуация: антропологические метафоры // Вопросы философии. 2018. № 1. С. 55-65.
12. **Эпштейн М. Н.** Религия после атеизма. Новые возможности. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2013. 416 с.

HUMAN BEING IN NEW REALITY: DIMENSIONS OF VIRTUAL ECOSYSTEM

Bashirov Timur Anvarbakovich, Ph. D. in Philosophy
Bashkir State University (Branch) in Sterlitamak
timba81@mail.ru

The article reveals the correlation of the notions “virtual reality” and “virtual world” taking into account the existing technological level. Introduction of convergent technologies and virtualization of space promote a human being’s deeper involvement into the virtual world, which results in the formation of “virtual ecosystem” (nature 3.0). Potential risks when following the path of technological development are identified. The author concludes that the vector of civilization development is critically dangerous but not fatal for a future human being.

Key words and phrases: human being; Internet; convergent technologies; virtual reality; virtual world; virtual ecosystem.