



УДК 316.33  
ББК 87.633.3

## КАТЕГОРИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКОМ ДИСКУРСЕ

**Зябрина Антонина Васильевна**

Кандидат философских наук,  
доцент кафедры гуманитарных дисциплин и правоведения,  
Тюменский государственный университет (филиал) в г. Новый Уренгой  
toniktop@mail.ru  
ул. Строителей, 2, 629300 г. Новый Уренгой, Российская Федерация

**Максютова Зульфия Гильмановна**

Кандидат философских наук,  
заведующая кафедрой гуманитарных дисциплин и правоведения,  
Тюменский государственный университет (филиал) в г. Новый Уренгой  
z.maksutova@yandex.ru  
ул. Строителей, 2, 629300 г. Новый Уренгой, Российская Федерация

**Аннотация.** В статье представлены результаты социально-философского осмысления нового вида социальной реальности – реальности виртуальной. В качестве основных подходов, определяющих сущность виртуальной реальности, рассматриваются технологический, символический и социально-психологический подходы. Анализ различных концепций виртуальности позволяет отнести к основным концептам этого феномена категории виртуального пространства, виртуального сообщества, виртуального социального действия, виртуальных ценностей, виртуальной личности. Особое внимание в статье уделяется трансформации ценностных оснований современной культуры. К негативным тенденциям виртуализации человека отнесены утрата идентичности и глобальное отчуждение человека от собственной сущности и реальности в целом.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, виртуальное пространство, киберпространство, виртуальное сообщество, виртуальное социальное действие, виртуальные ценности, виртуальная личность.

Возрастание роли информационных и коммуникативных технологий в современном обществе привело к радикальной трансформации социальной реальности и появлению ее нового вида – реальности виртуальной. Круг актуальных проблем, связанных с виртуализацией современного общества, достаточно широк и включает в себя вопросы, связанные с изменениями в мировосприятии личности, проблемы социальной адаптации в информационной среде, вопросы свободы и безопас-

ности, проблемы распространения электронной формы социальных отношений и т. д. Решение этих вопросов входит в проблемное поле целого ряда научных дисциплин: философии, социологии, культурологии, психологии, лингвистики, информатики.

Осмысление виртуализации социума с точки зрения социальной философии предполагает анализ всего комплекса разнородных тенденций и смыслов этого процесса. В первую очередь, на наш взгляд, необходим ана-

лиз различных понятий и категорий (таких как «виртуальная реальность», «виртуальное пространство», «виртуальное сообщество», «виртуальное социальное действие», «виртуальные ценности»), связанных с темой виртуальности, однако не имеющих до сих пор однозначного толкования и употребляемых порой в различных смыслах.

Необходимо отметить, что представления о виртуальной реальности как об особом мире, отличающемся от обычной реальности, которая доступна внешнему восприятию, имеют длительную историю осмысления и уходят в нее глубоко. Вечная мечта человека, связанная с избавлением от телесности и преодолением границ естественного природного мира ярко проявляет себя уже на уровне мифологического осмысления бытия. Анализ мифотворчества в архаической культуре показывает, что идеи виртуальности и виртуализации тесно связаны с сущностью мифа как универсального способа конструирования реальности.

Как отмечает А.Я. Флиер, понятие «виртуальная реальность» фигурирует в литературе по крайней мере со времен Средневековья: именно тогда в результате переосмысления учений Платона и Аристотеля происходит фиксация определенной связи (посредством *virtus*) между реальностями [8, с. 12]. Автор указывает на то, что генетически виртуальная реальность не имеет никакого отношения к компьютерным технологиям и основными формами ее воссоздания являются манипуляция предметами, не имеющими места в реальности – псевдовещами, симулякрами; псевдоманипуляция (игра) с какими угодно объектами или производство действий, лишь имитирующих реальность; выстраивание сюжетного повествования, заведомо выдуманного или не имеющего убедительного подтверждения своей подлинности (мифотворчество и вся последующая литература) [там же, с. 13]. В результате А.Я. Флиер определяет виртуальную реальность не как нечто новое, «сочиненное компьютерами», а как изобретенный культурой новый канал воспроизводства мифологического мира.

В русле феноменологической трактовки социальной реальности Б.С. Свиринов рассматривает реальность виртуальную. С этой

точки зрения автор определяет виртуальность как постоянный элемент социальной системы, «социальную квазиреальность», наряду с идеологией, мифами, психосубъективными состояниями [7, с. 44]. Исследователь отмечает, что, с одной стороны, существование подобных квазиреальностей предоставляет человеку различные возможности социальной адаптации, а с другой – повышает опасность воздействия на личность с помощью манипуляционных технологий.

Еще одним вектором изучения виртуальной реальности является онтологическое направление, представители которого исследуют те характеристики виртуальной среды, которые свидетельствуют о ее укорененности не только в психике человека, но и в физическом универсуме в виде виртуальных перемещений, виртуального кода, виртуальных частиц и т. д. [10, с. 27]. Эта точка зрения противоположна мнению, согласно которому виртуальная реальность есть реальность иллюзорная и не обладает статусом бытия. Думается, что наиболее продуктивным с точки зрения выявления сущности виртуальной реальности выступает рассмотрение этого феномена как иного вида бытия, отличного от бытия материального. Безусловно, онтологизация виртуальности связана не с объективацией ее в существующей реальности, а с существованием субъективного бытия, главным условием которого выступает жизнь человека в физической реальности. Однако необходимо отметить, что именно с помощью виртуальной реальности человек пытается преодолеть границы своей телесности, конструируя «нового себя», уже не имеющего характеристик рождения и смерти.

Обобщая множество идей и концепций, существующих в современной социальной философии по поводу виртуальности, А.А. Заморкин говорит о нескольких сложившихся в настоящее время подходах к определению виртуальной реальности:

– технологическом, или инженерно-семiotическом, подходе (сторонниками являются Ф. Хэмит, М. Хайм, В.М. Розин), в котором виртуальная реальность (нереальность) рассматривается как особый вид символических реальностей, возникающих на базе компьютерной и некомпьютерной техники, а осново-

полагающим фактором становления и развития киберреальности является виртуальная коммуникация;

– символическом подходе (Н.А. Носов, Б.С. Свиринов, И.Г. Корсунцев и др.), утверждающем, что любая социальная реальность несет в себе элементы виртуального, так как воспринимается через символы и знаки, наделяющие реальные объекты дополнительными смыслами;

– социально-психологическом подходе, сформированном в рамках постмодернизма и утверждающем, что виртуальная реальность формируется в процессе создания социальной действительности на основе какой-либо философской концепции (А. Крокер, П. Верильо) [2, с. 41].

Еще одним понятием, часто используемым по отношению к виртуальности, является понятие «виртуального пространства». Необходимо отметить, что в контексте данного исследования виртуальное пространство рассматривается не как синоним, а как атрибут виртуальной реальности. Пространство и время в виртуальной реальности существенным образом трансформируются: локализация человека в этих условиях теряет свое историческое, географическое и культурное значение. Киберпространство не содержит в себе многие ограничения материального мира, позволяя человеку быть отражением собственного разума, который способен в мгновение преодолевать огромные расстояния и иметь доступ к огромному информационному пласту.

Интересным представляется вопрос о проявлении таких свойств реального пространства, как протяженность, сосуществование различных объектов, трехмерность в виртуальном пространстве. С одной стороны, свойства виртуального пространства отражают основные параметры пространства реального и имеют собственные границы, заданные разработчиком конкретной программы. С другой стороны, взаимопроникновение индивидуального сознания и множественных виртуальных миров приводит к появлению пространства некоей виртуальной «над-реальности», свойства которой не сводятся к сумме свойств, составляющих ее программ.

При этом при создании виртуальных миров эффект участия и интерактивности среды достигается целым рядом специальных приемов, позволяющих ощутить «дружелюбность» виртуальной среды: например, увеличение объектов по мере наведения курсора на определенную область создает ощущение визуальной вовлеченности в виртуальные процессы; использование пространственной терминологии (выходить, заходить, назад, добавить).

К особой группе относятся те категории, которые описывают социальную составляющую Интернета, – категории «интернет-сообщество», «виртуальное сообщество», «киберсоциум». Разнообразные виртуальные сообщества, формируемые в Сети, раскрывают перед человеком множество возможностей для самоидентификации, самопрезентации и самореализации, причем удовлетворение этих потребностей в виртуальном мире значительно превышает возможности реальной социальной среды. В современных исследованиях отмечается, что зачастую виртуальные сообщества выступают неким «пространством внутренней эмиграции» [3, с. 19], которое не имеет места в реальном социуме.

Социальные сети, являясь основной платформой для возникновения виртуальных сообществ, существенно меняют принципы, на которых основывается социальная структура. Как правило, в виртуальной реальности отсутствуют основополагающие критерии социальной стратификации: классовая и профессиональная принадлежность, имущественные различия, уровень образования. В качестве объединяющих начал для таких сообществ могут выступать случайные и не имеющие особой значимости в реальном мире факторы, например негативное отношение к безграмотности (так называемые «граммар-наци»), общие музыкальные пристрастия, общая марка автомобиля и др. Эти факторы, с одной стороны, обуславливают мобильность и неустойчивость виртуальных сообществ, а с другой – позволяют приобрести такие социальные связи, которых человек мог быть лишен в реальности в силу пространственных и социальных ограничений.

Возникающие в виртуальном пространстве формы коммуникации порожда-

ют специфическую систему социальных действий – «виртуальные социальные действия». К признакам виртуального социального действия, по мнению А.А. Мищерикова, можно отнести отсутствие времени и пространства; увеличение объема и качественного наполнения информационных потоков; дигитализацию коммуникации; отсутствие социальной дифференциации; конвергенцию общественных отношений [6, с. 53]. Еще одним аспектом, который требует социально-философского осмысления, является анализ той сферы социальной активности, которая проявляется в виде различных виртуальных социальных действий, но не находит выхода в реальный мир. В этом случае возникает проблема: возможна ли вообще подобная, замкнутая в виртуальном пространстве, социальная активность или же выход ее в социальную действительность осуществим в будущем?

Необходимо отметить, что ключевым направлением исследования виртуального социального действия с точки зрения социальной философии выступает изучение связи виртуального социального действия с реальным социальным действием, а также анализ реальных социальных последствий виртуальных отношений.

Безусловно, важным вектором исследования виртуальной реальности является и осмысление ценностных трансформаций, происходящих в современной культуре. Изменение культурных ценностей и норм приводит также к деиерархизации культуры, отсутствию в виртуальных мирах критериев деления культуры на элитарную и массовую. Мозаичность и неопределенность виртуальной реальности находит свое выражение в разрушении внутренней целостности культуры, основанной на определенной иерархии ценностей.

Расширение виртуального пространства, включение в него новых и новых областей человеческой деятельности (экономики, политики, сфер образования и искусства) приводят к значительным изменениям в области традиционной рациональности, основанной на вере в социальный порядок, устойчивость социальных отношений, ценность времени и трудовой деятельности человека.

В этих условиях происходят виртуализация традиционных ценностей и появление их виртуальных аналогов. На первое место выходит ценность информации и мгновенного доступа к ней, так как в условиях виртуальной реальности именно информация становится источником преобразования и существования бытия.

Развитие информационно-коммуникативных технологий существенно меняют такую ценность, как свобода личности. С одной стороны, человек, выходя за границы телесности, времени и пространства, получая неограниченный доступ к информационному полю, становится свободным, как никогда ранее. С другой стороны, именно виртуальная реальность порождает новые технологии дистанционного воздействия на сознание человека и условия манипулирования им.

Значительно трансформируется ценность личного общения: на смену ему приходят многочисленные безличные связи в Сети, заменяющие собой реальные отношения. Одним их наиболее ярких примеров такого воздействия виртуальной реальности на реальность социальную является виртуализация современного образовательного процесса. Новые формы и практики, появляющиеся благодаря информационно-коммуникативным технологиям, меняют сущность образования, традиционно основывающуюся на коммуникации учителя и ученика. Интерактивные технологии, дистанционное обучение, появление образовательных порталов формируют виртуальную образовательную среду, наполнение которой зависит от самого человека.

Таким образом, важнейшим направлением социально-философского осмысления виртуальной реальности выступает исследование проблем взаимопроникновения человека и виртуального пространства. В современных условиях виртуальная реальность становится фактором подлинной экзистенции человека, его социализации и реализации в мире. Будучи по природе воплощением мира идеального, виртуальная реальность, овладевая человеком, становится внутренним источником его социальной активности.

В связи с этим в современных исследованиях выработана новая типология личнос-

ти, основанная на вовлеченности субъекта в поле виртуальной реальности:

- личность как активный субъект социальных отношений;
- личность, реализующая ценности виртуальной реальности вопреки всему;
- личность, пренебрегающая актуальной реальностью в пользу виртуальной [9].

Безусловно, становление и все более независимое от реального мира существование виртуальной реальности вызвано глубинными трансформациями современного социума. Написав об утрате реальности в нашу эпоху, Ж. Бодрийяр констатирует ситуацию завершения овеществления общества. Утрата реальности в концепции Ж. Бодрийяра – это утрата различения знака – образа и референта – реальности. Рассмотрение подобным образом виртуальной реальности предполагает взаимодействие человека не с вещами, а с симуляциями. Общение в пространстве Интернета привлекательно своей обезличенностью, а еще более – возможностью конструировать и трансформировать «виртуальную личность» [4].

Как отмечалось ранее, в виртуальности трансформируются и способы идентификации человека. В рамках постмодерна реализуется идентификационная стратегия, ориентированная на возникновение множественной идентичности, где идентичность человека возможна только как симуляция, а Я замещается «Я-формой» (Ж. Делез), представляющей собой безличностный фокус сингулярности, производный от дискурсионных практик и симуляционных процессов массмедийной культуры. Симуляция реального мира в пространстве виртуальной реальности приводит к деперсонализации, порождает виртуальный опыт, который не имеет собственной антропологической размерности. Таким образом, на смену идентификации, основанной на гендерных и этнических признаках, на статусной дифференциации, приходит так называемая проектная идентификация, которая является выборной, а не наследуемой.

По мнению Д. А. Беляева, виртуальное пространство, трансформируя человеческую природу, формирует новый вид человека, так называемого Homo Virtualis, или «информационно-цифровую единицу» [1, с. 69]. Таким образом, автор фиксирует не только глубокую

вовлеченность Homo Virtualis в пространство виртуальной реальности, где виртуальная личность реализует индивидуально и культурно значимые поведенческие стратегии, но и говорит о существенной трансформации ценностного измерения человека, его деантропологизации. По мнению исследователя, в настоящее время Homo Virtualis обретает новое понимание свободы и новые возможности ее практической реализации. Способности виртуальной личности становятся практически неограниченными, обеспечивая возможность в том числе обратимости любых действий и событий через функцию «reload» («перезагрузка») или «delete» («удалить»). Homo Virtualis способен «перезагрузить» любой локальный игровой нарратив и «переиграть», то есть фактически «перепрожить» любой эпизод виртуальной жизни. В этом случае даже смерть превращается лишь в неприятный, но вполне исправимый с помощью «перезагрузки» эпизод жизни пост(сверх)человека.

Нарушение диалектического единства жизни и смерти, порожденное виртуальной реальностью, ведет к радикальному переосмыслению онтологических, аксиологических, социальных условий существования человека. В условиях множественной (размытой) идентичности, потери телесности, оторванности от целостности мира у человека формируется ощущение неподлинности своего бытия.

Таким образом, анализ социального и антропологического измерения виртуальной реальности показывает, что радикальные изменения, происходящие в современном социуме на фоне развития информационно-коммуникационных технологий, позволяют говорить о серьезной опасности глобального отчуждения человека не только от другого человека, но и от собственной сущности и от реальности в целом.

В работах М. Хайма отмечается, что классическая и средневековая философия предлагала человеку некие центры притяжения, которые удерживали его в «реальной реальности»: такими центрами могли выступать опыт, опирающийся на постоянные свойства, или всемогущий и неизменный Бог [11, с. 29]. В современном флуктуирующем, постоянно изменяющемся мире подобные универсаль-

ные константы отсутствуют, однако потребность в метафизической устойчивости реальности существует.

В этих условиях думается, что одной из основных задач современных социально-философских исследований является не только глубокий анализ процессов виртуализации социальной реальности и человека, но и поиск своеобразных «якорей реальности» (термин М. Хайма), определяющих пределы и границы виртуальной реальности.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беляев, Д. А. Виртуальное бытие пост-(сверх)человека / Д. А. Беляев // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7, Философия. Социология и социальные технологии. – 2012. – № 3. – С. 68–73.
2. Заморкин, А. А. Социально-философские подходы к изучению феномена виртуальной коммуникации / А. А. Заморкин // Теория и практика общественного развития. – 2014. – № 1. – С. 40–43.
3. Кравцов, Ю. С. Образование в процессе становления киберсоциума / Ю. С. Кравцов // Теория и практика общественного развития. – 2014. – Вып. 4. – С. 18–21.
4. Максютова, З. Г. Личность в поисках смысла: между реальностью и виртуальностью / З. Г. Максютова // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – № 12. – С. 77–79.
5. Малышко, А. А. Философские проблемы виртуальной реальности (историко-философский анализ) : автореф. дис. ... канд. филос. наук / Малышко Александр Алексеевич. – Мурманск, 2008. – 22 с.
6. Мищериков, А. А. Виртуальное социальное действие как форма социальной коммуникации информационного общества / А. А. Мищериков // Общество: философия, история, культура. – 2011. – № 1/2. – С. 53–55.
7. Свиринов, Б. С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность? / Б. С. Свиринов // Социологические исследования. – 2003. – № 1. – С. 39–44.
8. Флиер, А. Я. Культура как виртуальная реальность / А. Я. Флиер // Вестник МГУКИ. – 2006. – Т. 4. – С. 12–16.
9. Хазиева, Н. О. Виртуальная реальность как пространство социализации (социально-философский анализ проблемы) : автореф. дис. ... канд. филос. наук / Хазиева Наталия Олеговна. – Казань, 2014. – 19 с.

10. Шипицин, А. И. Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации современной культуры : дис. ... канд. филос. наук / Шипицин Антон Игоревич. – Волгоград, 2014. – 161 с.

11. Heim, M. The Metaphysics of Virtual Reality / M. Heim // Virtual Reality: Theory, Practice and Promise / ed. by S. K. Helsel, J. P. R. Meckler. – Westport ; L., 1991. – P. 27–33.

### REFERENCES

1. Belyaev D.A. Virtualnoe bytie post(sverkh)cheloveka [Virtual Being of Post- (Super) Man]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 7, Filosofiya. Sotsiologiya i sotsialnye tekhnologii* [Science Journal of Volgograd State University. Philosophy. Sociology and Social Technologies], 2012, no.3, pp. 68-73.
2. Zamorkin A.A. Sotsialno-filosofskie podkhody k izucheniyu fenomena virtualnoy kommunikatsii [Socio-Philosophical Approaches to Studying the Phenomenon of Virtual Communication]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya*, 2014, no.1, pp. 40-43.
3. Kravtsov Yu.S. Obrazovanie v protsesse stanovleniya kibersotsiuma [Education in the Process of Cyber Society Development]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya*, 2014, no. 4, pp. 18-21.
4. Maksyutova Z.G. Lichnost v poiskakh smysla: mezhdru realnostyu i virtualnostyu [The Person in Search of Meaning: Between Reality and Virtuality]. *Gumanitarnye, sotsialno-ekonomicheskie i obshchestvennye nauki*, 2014, no.12, pp.77-79.
5. Malyshko A.A. *Filosofskie problemy virtualnoy realnosti (istoriko-filosofskiy analiz): avtoref. dis. ... kand. filos. nauk* [The Philosophical Problems of the Virtual Reality (the Historical and Philosophical Analysis). Cand. philos. sci. abs. diss.]. Murmansk, 2008. 22 p.
6. Mishcherikov A.A. Virtualnoe sotsialnoe deystvie kak forma sotsialnoy kommunikatsii informatsionnogo obshchestva [The Virtual Social Action as a Form of Social Communication of the Information Society]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kultura*, 2011, no. 1-2, pp. 53-55.
7. Svirinov B.S. Sotsialnaya kvazirealnost ili virtualnaya realnost? [Social Quasireality or Virtual Reality?] *Sotsiologicheskie issledovaniya*, 2003, no. 1, pp. 39-44.
8. Flier A.Ya. Kultura kak virtualnaya realnost [Culture as the Virtual Reality]. *Vestnik MGUKI*, 2006, no. 4, pp. 12-16.
9. Khazieva N.O. *Virtualnaya realnost kak prostranstvo sotsializatsii (sotsialno-filosofskiy analiz problemy): avtoref. dis... kand. filos. nauk* [The

Virtual Reality as a Space of Socialization (Social and Philosophical Analysis of the Problem). Cand. philos. sci. abs. diss.]. Kazan, 2014. 19 p.

10. Shipitsin A.I. *Kompyuternye sotsialnye seti v kontekste virtualizatsii sovremennoy kultury: dis. ... kand. filos. nauk* [Computer Social Networks in the

Context of Contemporary Culture Virtualization. Cand. philos. sci. diss.]. Volgograd, 2014. 161 p.

11. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. Helsel S.K., Meckler J.P.R., eds. *Virtual reality: theory, practice and promise*. Westport; London, 1991, pp. 27-33.

## **THE CATEGORY OF VIRTUAL REALITY IN THE SOCIAL AND PHILOSOPHIC DISCOURSE**

**Zyabrina Antonina Vasilyevna**

Candidate of Philosophic Sciences,  
Associate Professor, Department of Humanities and Science of Law,  
Novy Urengoy Branch of Tyumen State University  
toniktop@mail.ru  
Stroiteley St., 2, 629300 Novy Urengoy, Russian Federation

**Maksyutova Zulfiya Gilmanovna**

Candidate of Philosophic Sciences,  
Head of Department of Humanities and Science of Law,  
Novy Urengoy Branch of Tyumen State University  
z.maksutova@yandex.ru  
Stroiteley St., 2, 629300 Novy Urengoy, Russian Federation

**Abstract.** The article presents the results of social and philosophical comprehension of a new kind of social reality – virtual reality. The main approaches to the determination of the essence of virtual reality are represented by the technological, symbolic and sociopsychological approaches. The analysis of the various concepts of virtuality allows to refer the categories of virtual space, virtual community, virtual social action, virtual property, virtual personality and virtual values to the basic concepts of this phenomenon. In the context of this research the virtual space is considered not as a synonym but as an attribute of virtual reality. The space and time in the virtual reality are substantially transformed – the process of the human localization in these conditions loses its historical, geographical and cultural importance. The special attention is paid to the problem of transformation of value foundations of contemporary culture. It is noted that the virtual reality leads to the destruction of internal integrity of culture based on a hierarchy of values. The loss of identity and global alienation of a man/woman from their own essence and reality in general are also attributed to the negative trends of virtualization person.

**Key words:** virtual reality, virtual space, cyberspace, virtual community, virtual social action, virtual values, virtual personality.