



УДК 008.2:60.5
ББК 87.6

ВИРТУАЛЬНОЕ НЕТ-БЫТИЕ ПОСТ(СВЕРХ)ЧЕЛОВЕКА ¹

Д.А. Беляев

В статье рассматривается феномен эволюции человека к пост(сверх)человеку в пространстве виртуальной компьютерной реальности. При этом выделяются свойства виртуальной реальности и структура ее внутренней топологии. Помимо этого, вводится и семантически раскрывается понятие *Homo Virtualis*. И наконец, определяются и анализируются уровни трансформации «виртуального человека».

Ключевые слова: *постчеловек, сверхчеловек, виртуальная реальность, виртуальный социум, Интернет, компьютерные игры, аватары.*

С конца XX в. благодаря революционному развитию компьютерных технологий начинает формироваться новое бытийное измерение – виртуальная реальность. Дискурс компьютерной виртуальности стремительно распространяется в области культуры, вовлекая в себя все большее число людей. Виртуальная реальность быстро эволюционировала от преимущественно информационно-коммуникационного и развлекательного пространства к автономно-альтернативному измерению существования человека и культуры в целом. В частности, именно массовое и тотальное вовлечение человека в виртуальную реальность позволили говорить о радикальной трансформации человека XXI в. и превращении его в пост(сверх)человека. Анализ этой по-своему уникальной ситуации, когда происходит радикальное переформатирование антропологических, социокультурных и даже онтологических оснований бытийствования современного человека, является, на наш взгляд, актуальной исследовательской темой, находящейся на стыке культурфилософии, философской антропологии и социальной философии.

Наша работа основана на методе компаративного культурфилософского и антропологического анализа, а также социокультурного моделирования. Ее целью является, во-

первых, базовое определение феномена пост(сверх)человека и пространства компьютерной виртуальной реальности как нового измерения его бытийствования; во-вторых, фиксация локальных дискурсов виртуальной реальности, в которых реализуются поведенческие и ценностные стратегии субъектного активности пост(сверх)человека; в-третьих, выявление антропологических, аксиологических и социокультурных оснований феномена пост(сверх)человека, порожденного виртуальной сетевой реальностью.

Итак, термин «постчеловек» входит в общекультурный дискурс с 80-х гг. XX в., становясь обобщенным понятийным знаменателем для всей совокупности представлений о «новом человеке» будущего [9; 10; 11]. Здесь необходимо обратить внимание на то, что со второй половины XX в. приставка «пост» получает широкое использование для обозначения самых разных феноменов современной культуры. Распространение этой приставки фиксирует переход того или иного культурного феномена в иное качественное состояние по сравнению с бывшим ранее, которое не имеет своего особого наименования. Поэтому приставка «пост», во-первых, подчеркивает преодоление некоего равновесно-принятого состояния, во-вторых, изначально не несет в себе ярко выраженной оценочной нагрузки, указывая лишь на инобытийность, качественную инаковость явления/феномена. В этом смысле понятие «постчеловек» является пря-

мым порождением лингвосемантической культуры постмодерна, обозначая человека будущего, того, кто придет на смену «традиционному» человеку.

Одновременно наиболее заметным современным интеллектуальным течением, где подробно рассматривается феномен постчеловека, является трансгуманизм. В рамках трансгуманистической программы постулируется главная цель – совершенствование человека, его антропологической природы с помощью передовых научно-технических достижений, результатом чего станет появление нового/лучшего человека [12]. Соответственно, постчеловеком является физиологически предельно модифицированный человек, принципиально превосшедший свои изначальные природные возможности [6; 8]. Все это позволяет сделать вывод, что, фактически, постчеловек есть сциентистический вариант концепта сверхчеловека, бытующего в современной/будущей технокультуре [1]. Поэтому считаем возможным использовать термин пост(сверх)человек, указывающий на то, что этот «новый человек» включает в себе как иночеловеческую, так и сверхчеловеческую компоненты.

Одним из перспективных направлений трансформации основ человеческой природы является цифровая виртуализация как человека, так и всего пространства его бытия/существования, в результате чего формируется отдельный вид пост(сверх)человека – *Homo Virtualis*. *Homo Virtualis* – это условное наименование для нарождающегося сегодня особого человеческого вида, активно вовлеченного в пространство виртуальной реальности, где он реализует индивидуально и культурно значимые поведенческие стратегии. Появление *Homo Virtualis* технологически базируется на «компьютерной революции» второй половины XX в., в результате которой стало возможно создание человеком нового пространства собственного бытования – компьютерной виртуальной реальности.

Виртуальная компьютерная реальность, согласно определению В.В. Бычкова и Н.Б. Маньковской, – это «особый пространственно-временной континуум, создаваемый с помощью компьютерной графики и звуковых эффектов и полностью реализуемый в психи-

ке субъекта» [2, С. 369]. При этом человек в ее рамках имеет возможность частично или полностью реализовывать собственную субъектность через акты симуляционной жизнедеятельности, трансформируя пространство виртуальной реальности.

Основатель виртуалистики и крупнейший в России исследователь виртуальной реальности – Н.А. Носов выделяет четыре базовых свойства виртуальной реальности: «порожденность», «актуальность», «автономность», «интерактивность». Через их раскрытие становится понятна основная атрибутика виртуальной реальности и ее онтологическая статусность.

Итак, в свойстве «порожденности» фиксируется изначальная зависимость виртуальной реальности от, в терминологии Носова, «константной», т.е. собственно реальности, которая выступает в роли внешнего, по отношению к виртуальной, генерирующего исходного начала. На первый взгляд, порожденность виртуального пространства ставит его в онтологическую зависимость от константной реальности, делая его компьютерно-цифровой надстройкой над ней. Между тем, второе и третье свойство виртуальной реальности – актуальность и автономность – снимают, по мнению Носова, момент иерархической зависимости и соподчиненности виртуальной реальности константной. Это связывается отечественным мыслителем с тем, что виртуальная реальность, во-первых, наравне с константной обладает актуальностью существования, хотя находящейся в модусе виртуального, и, во-вторых, благодаря ее автономности обладает способностью порождать неограниченное количество других реальностей, по отношению к которым она будет являться первичной и порождающей. Из чего Носов делает вывод, что «категориальная оппозиция «виртуальный-константный» – относительна, несубстанциальна и беспредметна» [7, с. 6], и соответственно каждый тип реальности признается «одинаково реальным» [7, с. 6]. И, наконец, четвертое свойство виртуальной реальности – интерактивность – фиксирует возможность взаимодействия разных типов реальности друг с другом [7, с. 5]. Именно это свойство позволяет человеку, как изначально объекту константной реальности,

вступать в деятельно-трансформационное взаимодействие с виртуальным дискурсом.

Безусловно, некоторые из указанных свойств, и особенно их трактовка Носовым, весьма спорны и дискуссионны. Например, актуальность виртуальной реальности онтологически не тождественна константной. Сам феномен виртуального, как формы существования, весьма проблематичен для адекватного описания. Показательно, что в современной квантовой физике существует понятие «виртуальная частица», которое обозначает больше абстрактный объект квантового поля, математическое явление, а не физическую реальность. Она обладает «ускользающей», «нефиксированной» актуальностью. Примерно так же можно охарактеризовать и модус актуальности виртуального пространства, которое, с одной стороны, является математически-цифровой моделью, но с другой, представляет особый вид действительной реальности.

Само пространство виртуальной реальности не монолитно, а состоит из разнообразных программных оболочек, через которые человек осуществляет проникновение в эту альтернативную реальность. Виртуальная реальность плюрализирует феномен реальности, делая актуальными множественные инварианты реальности, которые становятся автономными культурными дискурсами и пространствами бытия пост(сверх)человека.

В виртуальной реальности можно выделить два метаизмерения, отличных как по внутренней топологии, так и форме бытияствования в них человека. Ими являются симулятивное виртуально-игровое измерение и гипертекстуальное информационно-коммуникационное сетевое измерение.

Вообще компьютерная виртуальная реальность изначально появляется в форме игровых симуляторов и аркад. Так в 60-е гг. прошлого столетия появляются первые компьютерные симуляторы-тренажеры, например, «виртуальная кабина пилота», в основу которой было положено использование головного шлема и «управляющей перчатки», что создавало иллюзию управления реальным самолетом. Тогда же в Массачусетском технологическом институте разработана первая аркадная компьютерная игра – «Spacewar!». Далее

с середины 80-х гг. начинается массовое вхождение компьютерных игр в культурный дискурс.

В итоге сегодня компьютерная игра претендует на статус самостоятельной сферы реализации человеком собственной субъектности, которая нацелена на выстраивание многоуровневой бытийной симуляции в дискурсе виртуальной компьютерной реальности. В свою очередь само виртуально-игровое измерение состоит из множества отдельных программных нарративов, которые по масштабу симуляционной проработки игровых реальностей условно можно разделить на «локальные» и «масштабные» симуляторы. К первым относятся, например, узконаправленные симуляторы – авто/мотто симуляторы, шутеры, файтинги и т.д. В них субъект ограничен деятельно инвариативным игровым нарративом. «Масштабные» симуляторы моделируют целостную игровую вселенную, внутри которой возможно многоуровневое социокультурное взаимодействие, и игрок является лишь частью этого виртуального мира, «зачастую полностью вживаясь в атмосферу игры» [2, с. 372].

Интернет, как гипертекстуальное информационно-коммуникационное сетевое измерение виртуальной реальности, появляется в 80-е гг. XX в., а его активное массовое распространение начинается с 90-х годов прошлого столетия [5]. Интернет стал глобальным net-пространством, число пользователей/«жителей» которого сегодня приближается к двум миллиардам человек. Интернет – это, в первую очередь, особый гипертекстовый дискурс, состоящий из большого количества локальных информационно-коммуникационных виртуальных пространств (интернет-страниц). Они объединены в единую сеть, обладающую свойствами ризомы, т.е. на уровне структуры Интернет децентрализован, гетерогенен и находится в состоянии перманентно ветвящейся множественности текстуальных репрезентаций. Одновременно Всемирная сеть тесно связана с константной реальностью, которая зачастую задает для многих его локальных дискурсов актуальную «повестку дня».

Все это накладывает свой отпечаток на специфику бытования человека в виртуально-сетевом измерении. Во-первых, человек имеет возможность обезличенного присутствия в Интернете, когда он является лишь наблю-

дателем информационных потоков. Во-вторых, он может стать субъектом и даже «архитектором» того или иного информационно-коммуникационного дискурса, одновременно сохраняя анонимность. Интернет, в отличие от компьютерных игр, не несет в себе программно-нарративных ограничений, т.е. поведенческая вариативность жестко не предзадана локальным математическим кодом, описывающим функциональные законы игровой реальности. Однако это измерение виртуальной реальности имеет другое, фундаментальное субъектно-деятельное ограничение, простирающееся из его базовых оснований. Деятельная активность человека может быть репрезентирована только в виртуально-текстовом модуле.

Теперь подробнее остановимся на характеристике человека, вовлеченного в это пространство виртуальной реальности. Указанные выше объективные сложности говорения о феномене виртуальной реальности влияют и на возможность адекватного рационального анализа *Homo Virtualis*, т.к. его актуальное бытийствование осуществляется в модуле виртуального. Тем не менее, выделив несколько измерений существования человека, можно выяснить степень их трансформации под влиянием виртуальной реальности и соответственно понять общие сущностные основания «виртуального человека».

Итак, онтологически *Homo Virtualis* представляет собой весьма неопределенный и противоречивый объект, чье состояние Ж. Делез называет «парадоксом чистого становления» [4, с. 15]. Весь его бытийный статус раскрывается через феномен виртуального, в рамках которого он существует, обладающего свойством «онтологической неоднозначности». Поэтому можно констатировать, что *Homo Virtualis* изначально обладает лишь бытийным статусом второго порядка, т.е. является порожденным константной реальностью и зависимым в своем существовании от нее. Невозможно определенно зафиксировать его принадлежность к сущему. В рамках бытия *Homo Virtualis* радикальной трансформации подвергаются пространство и время, которые также существуют в контексте дискурса виртуальной реальности. Пространство превращается в некую сетевую математическую модель,

способную генерировать бесконечное количество локальных топологических систем. Время также локализуется в рамках отдельных виртуальных пространств. В итоге *Homo Virtualis* существует в дискурсе пространственно-временной гетерогенности, порождающей состояние онтологического «ускользания» актуальности «виртуального человека».

Антропологическое измерение существования *Homo Virtualis* наглядно демонстрирует степень его трансформации и отличности от «традиционного» человека. Во-первых, обращает на себя внимание дематериализация человека, который превращается в информационно-цифровую единицу. Соответственно он утрачивает телесность и традиционные формы репрезентации. Во-вторых, на смену материально-телесной константности приходит виртуально-цифровая аватаризация. В сетевой виртуальной реальности человек может выбирать свое виртуальное воплощение – альтер-эго. Особенно аватаризация распространяется в рамках игровых компьютерных дискурсов, где человек получает возможность почти безграничного виртуального перевоплощения. В-третьих, игровая компьютерная реальность наделяет *Homo Virtualis* многими сверхчеловеческими способностями, которые им реализуются в рамках локального игрового нарратива.

В итоге «виртуальный человек», с одной стороны, в полной мере может реализовать свои сверхчеловеческие устремленности в рамках бытийствования в виртуальном пространстве, с другой стороны, он утрачивает антропологическую идентичность, превращаясь в информационно-цифровую множественность аватаров. В этой связи можно согласиться с П.С. Гуревичем, полагающим, что в XXI столетии происходит стремительная деантропологизация человека [3].

На социальном уровне существования *Homo Virtualis* также происходят заметные изменения. Виртуальная компьютерная реальность становится областью формирования множества сетевых социальных образований – социальные сети, форумы, сетевые игры, чаты, твиттер и т.п. Они используются преимущественно как локальные коммуникационные пространства. Виртуальная реальность создает свой социум, который, однако, отличается

крайней структурной неустойчивостью и слабыми внутрисоциальными связями. Также в нем велика степень анонимности социального участия.

Особый интерес представляют социальные сообщества, возникающие в рамках компьютерных игр. Так, например, в известной многопользовательской ролевой онлайн-игре «World of Warcraft» участвуют около десяти миллионов человек, создавая пространство виртуального социума. А другая игра – «The Sims» – помещает человека в виртуальный социум, населенный персонажами, управляемыми искусственным интеллектом компьютера. При этом достигается высокая степень симуляции реальных социально-поведенческих процессов. Это создает прецедент возникновения виртуального социального пространства, в котором сведено до минимума присутствие человека, замененного компьютерными ботами.

В целом, коммуникационные возможности пост(сверх)человека многократно возрастают, устраняя пространственно-временные ограничители. Между тем, сам коммуникационный акт упрощается и психологически оскудевает. Общение в большинстве случаев происходит только на уровне текста и обмена знаковой мультимедийной информацией, что приводит к его формализации. При этом отсутствует чувственная компонента общения, включающая личностно-психологическую идентификацию и восприятие субъекта общения. Также, учитывая аватаризацию субъектов виртуальной реальности и прогресс в совершенствовании искусственного интеллекта, все чаще стирается грань, отличающая в коммуникативном акте «реального» человека от его программно-компьютерной симуляции, что создает перспективную возможность симбиотического объединения *Homo Virtualis* и *Computer Virtualis*.

Виртуальная сетевая реальность навсегда изменила информационное пространство бытия человека и его фундаментальное восприятие знания. В метаинформационном гипертекстуальном измерении виртуальной реальности пост(сверх)человек получает доступ к небывалому ранее объему информации. Интернет становится цифровым воплощением исторической памяти современного чело-

века, которая доступна ему в режиме реального времени. Одновременно вся информация, содержащаяся в виртуально-сетевом пространстве, не подлежит окончательной верификации, а само понятие верификации для «виртуального знания» теряет смысл. Вообще гносеологическое состояние субъекта виртуальной реальности тождественно постмодернистской культурной модели. Знание превращается в вариант локального информационного нарратива, что дискредитирует саму возможность универсального познания. В ходе деконструкции аутентичного знания человек оказывается в пространстве множественности гносеологических моделей, каждая из которых верна лишь для определенного локального дискурса.

Наконец в рамках виртуальной реальности происходит существенная трансформация ценностного измерения человека. *Homo Virtualis* обретает новое понимание свободы и возможности ее практической реализации. Например, в рамках бытийствования в компьютерно-игровом измерении виртуальной реальности, человек получает возможность обратимости любых действий и событий через функцию «reload» («перезагрузка»). *Homo Virtualis* способен «перезагрузить» любой локальный игровой нарратив и «переиграть», т.е. фактически «пережить» любой эпизод виртуальной жизни. В этом случае даже смерть превращается лишь в досадный, но вполне поправимый, с помощью «перезагрузки», эпизод жизни пост(сверх)человека. То же относится и к любым действиям человека в виртуально-игровом социуме, что, в купе с анонимностью и аватаризацией субъекта, по-новому актуализирует знаменитое единственное положение устава Телемского аббатства (из работы Ф. Рабле «Гаргантюа и Пантагрюэль»), ставшее деятельно-этическим лозунгом эпохи Возрождения – «делай, что хочешь». Ситуация обратимости любых действий и восприятие виртуальных объектов как онтологически не-реальных формирует новые модели ценностного отношения и поведения *Homo Virtualis*. Например, локальные игровые дискурсы зачастую превращаются в сферу аксиологического экспериментирования, где человек осуществляет «переоценку ценностей» константной реальности. Как следствие, состояние виртуальной свобо-

ды сопряжено с потерей ответственности, а также девальвацией значимости и уникальности со-бытийного акта.

В заключении можно констатировать, что, во-первых, в начале XXI в. происходит радикальное перерождение «традиционного» человека в пост(сверх)человека, сущностные основания которого еще не определены и находятся в стадии становления; во-вторых, виртуальная реальность оказывается важным бытийным пространством формирования этого «нового» человека; в-третьих, сама виртуальная реальность структурно гетерогенна и во многом отражает постмодернистские принципы; в-четвертых, бытийствование человека в net-пространстве виртуальной компьютерной реальности радикально его трансформирует на онтологическом, антропологическом, социальном и аксиологическом уровнях.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Работа выполнена в рамках реализации мероприятия 1.4. ФЦП «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России» на 2009–2013 гг. «Человеческое существование в условиях социальной модернизации». Соглашение № 14.В37.21.0088.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беляев, Д. А. Постчеловек как тип сверхчеловека техногенной культуры XXI века / Д. А. Беляев // Теория и практика общественного развития. –

2011. – № 8. Шифр Информрегистра: 0421100093\0574. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://teogia-practica.ru/-8-2011/philosophy/belyaev.pdf>

2. Бычков, В. В., Маньковская, Н. Б. Виртуальная реальность / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Культурология. Энциклопедия. В 2-х т. – М.: Российская политическая энциклопедия, 2007. – Т. 1. – С. 369-374.

3. Гуревич, П. С. Феномен деантропологизации человека / П. С. Гуревич // Вопросы философии. – 2009. – № 3. – С. 19-31.

4. Делез, Ж. Логика смысла / Ж. Делез. – М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. – 473 с.

5. Кастельс, М. Галактика Интернет / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004. – 328 с.

6. Лукьянец, В. С., Соболев, О. Н. Проблема постчеловеческого будущего / В. С. Лукьянец, О. Н. Соболев. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://www.transhumanism-russia.ru/content/view/555/94/>

7. Носов, Н. А. Манифест виртуалистики / Н. А. Носов. – М.: Путь, 2001. – 17 с.

8. Постчеловечество. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://www.transhumanism-russia.ru/content/view/43/94/>

9. Тульчинский, Г. Л. Новая антропология: личность в перспективе постчеловечности / Г. Л. Тульчинский // Вопросы философии. – 2009. – № 4. – С. 41–56.

10. Фукуяма, Ф. Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции / Ф. Фукуяма. – М.: АСТ:ЛЮКС, 2004. – 349 с.

11. Чеснокова, Т. Ю. Постчеловек. От неандертальца до киборга / Т. Ю. Чеснокова. – М.: Алгоритм, 2008. – 368 с.

12. Esfandiary, F. M. Are You a Transhuman? / F. M. Esfandiary. – NY, 1989. – 376 p.

VIRTUAL NET-BEING OF A POST(OVER)MAN

D.A. Belyaev

The article deals with the phenomenon of human evolution from a human being into a post (above)man in the space of virtual computer reality. The article singles out the properties of virtual reality and the structure of its internal topology. Besides, the article introduces the concept of *Homo Virtualis* and reveals its semantical structure. Finally, the levels of transformation of a «virtual human» are identified and analyzed in the article.

Key words: (post)human, overman, virtual reality, virtual society, the Internet, computer games, avatars.