

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.1.21>

Щеров Владимир Иванович

Виртуальное пространство и понятие "места" в современной философии

В статье исследуется феномен виртуального пространства, сформированного новейшей информационно-коммуникативной средой. Виртуальная среда, сформированная технологически, задает свои правила пространственно-временного измерения, где человеку-пользователю отводится определенное "место". В работе проводится философский анализ этого понятия в контексте современного философского дискурса. Выявляется семиотическое, антропологическое, социально-культурное, историческое и эстетическое значение виртуального "места" человека. В статье показано, как замкнутые информационные системы существенно дополняют и модифицируют социальную среду. Результаты исследования могут быть применены при изучении средств массовой коммуникации и истории современной философии.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2020/1/21.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 1. С. 104-107. ISSN 2618-9690.

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

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2020/1/

© 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

УДК 141

Дата поступления рукописи: 04.12.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.1.21>

В статье исследуется феномен виртуального пространства, сформированного новейшей информационно-коммуникативной средой. Виртуальная среда, сформированная технологически, задает свои правила пространственно-временного измерения, где человеку-пользователю отводится определенное «место». В работе проводится философский анализ этого понятия в контексте современного философского дискурса. Выявляется семиотическое, антропологическое, социально-культурное, историческое и эстетическое значение виртуального «места» человека. В статье показано, как замкнутые информационные системы существенно дополняют и модифицируют социальную среду. Результаты исследования могут быть применены при изучении средств массовой коммуникации и истории современной философии.

Ключевые слова и фразы: виртуальное пространство; информационная система; постпостмодернизм; цифровая культура; цифровая реальность.

Щеров Владимир Иванович, к. филос. н., доцент

Национальный исследовательский университет «МЭИ» (филиал) в г. Смоленске

vshcherov@mail.com

Виртуальное пространство и понятие «места» в современной философии

При обсуждении значения digital technology для современных систем коммуникации одной из нерешенных является проблема определение понятия виртуального «места». **Актуальность** исследования состоит в объяснении этого понятия с учетом его радикальных отличий от физического, социального или идеального места, занимаемого в пространстве, которое, в свою очередь, может быть реальным, абстрактным, априорным, абсолютным, относительным и пр. В информационном обществе как заданной системе связей по передаче информации (сигнал – код – декодирование) должно быть точно маркировано местонахождение её отправителя и получателя. Как правило, оно определяется автоматически в соответствии с предусмотренными техническими возможностями информационной системы. Однако не следует забывать, что за новейшей информационно-коммуникативной средой стоят предметная действительность, культурные нормы, личные и социальные приоритеты. **Целью** исследования будет социокультурный и философский анализ феномена «места» в виртуальном пространстве, формируемом информационно-цифровыми сетями. **Научная новизна** работы состоит в решении задач по раскрытию значения виртуального «места» при цифровом замещении реальности в новых культурных дискурсах альтермодернизма, гипермодернизма, диджимодернизма, метамодернизма, по-своему комментирующих проблемы глобализации, внедрения конвергентных технологий и развития информационной киберкультуры, а также установлению онтологического статуса структуры «мест», занимаемых человеком в виртуальном пространстве, с точки зрения наиболее известных учений современной философии.

Современный мир давно оставил в прошлом поиски вечного Абсолюта и совершенства в Боге или разуме. Метафизические вопросы сменяются решением задач повседневного свободного существования, но исторические образцы рационального построения знаний для науки остаются актуальными. Эти логические формы могут колебаться от математической формализации до всеобщей относительности, но в существовании человека они будут необходимой составляющей. Сегодня примером такой рациональной модели, качественно повлиявшей на жизнь общества, является система глобальной цифровой сети. Информационная электронно-цифровая сеть стала больше чем производительным видом коммуникации, – она создала совершенно особую виртуальную реальность, внутри которой человек открывает новые горизонты своего существования. Виртуальная среда, сформированная технологически, задает свои правила пространственно-временного измерения, где человеку-пользователю отводится определенное «место». Это «место» может отвечать его личным ожиданиям, когнитивным способностям, социальным предпочтениям и даже определить дальнейшее существование. Иными словами, сегодняшний человек подчиняет свое время пространству между физической реальностью и виртуальностью, в котором мы обнаруживаем его «место».

С точки зрения онтологии «место» в мире определяет для мысли нечто изначальное, устойчивое, неподвижное, укорененное в самом себе. С позиции истории проясняющее содержание действительности сводится к нахождению задокументированного или засвидетельствованного артефактом конкретного «места» в рамках нашей системы времени. В социальном смысле «место» формируется в точке социальной активности, провоцирующей значительные объективные изменения. На фоне этих контекстуальных рамок «место» в виртуальном мире, открытом цифровыми технологиями, имеет свою локализацию в предметном пространстве, но при этом полностью сосредоточено на среде-симулякре, визуальной и аудиальной реконструкции или воображаемой симуляции. В ней могут присутствовать следы мимесиса ощущаемой предметности, но в целом она имеет самостоятельные постоянно перестраиваемые (decolage) формы семиозиса, т.е. свое ratio seminalis. Дело не в возможном господстве в виртуальном мире заведомо примитивных и некреативных моделей искусственного интеллекта, а в том обратном воздействии, которое этот строго структурированный континуум оказывает на человека.

Возможности мгновенного перемещения внутри виртуального пространства очерчивают проблему «места», занимаемого в нем человеком. Это «место» может рассматриваться только в плане синхронии, делая второстепенными вопросы установления причинности, историчности или начального генезиса. Это «место» дает возможность пользователю зрительно или вербально создавать свой специфический нарратив, в который реальный объект может быть включен только фрагментарно или вообще отсутствовать. В виртуальном мире нарратив, собственно, и описывает это «место», формируя вполне конкретные представления о мире или истине. Сегодня техника из средства цифрового накопления и переработки информации транспонируется в цель и суть современной культуры. Это время в своем докладе «Вопрос о технике» предвидел Хайдеггер в 60-е годы прошлого века: «...повсюду утвердится неистовая техническая гонка, пока, однажды, пронизав собою все техническое, существо техники не укоренится на месте события истины» [7, с. 238].

Первым понятие «места» в философии обозначил Парменид в произведении «О Природе» в V в. до н.э. Верный «путь истины» приводит нас к осмыслению того, что «в мире нет пустоты» и у каждой вещи – «свое место». Это возможно только при условии присутствия всеобщего порядка или «последнего предела»:

Есть же последний предел, и все бытие отовсюду
Замкнуто, массе равно вполне совершенного шара
С правильным центром внутри [1, с. 53].

Поставим для предметного сравнения синтетическую систему – семиотическую модель с аттрактором в виде формализованного кода в центре и обменивающимися знаками этого кода коммуникантами по краям. Пределом охвата этой системы может стать весь мир, любое место, где находится отправитель сообщения. Условие стабильного существования этой системы предельно простое – неизменность кода и опознаваемость коммуникантов – отправителей и получателей информации. Если код будет нарушен, то сообщение лишится смысла, а если не обнаружится коммуникант, то сообщение не сможет быть оправлено или получено. Знаковые коды могут быть самыми разнообразными – от рецепторных до метаязыков, но в современном цифровом мире главной единицей кода является бит – “binary digit” – получаемая информация из двух равновероятных возможностей. Отношение между битами обеспечивают работу всего электронного мозга – от обычного калькулятора, замыкающего и размыкающего цепь, до искусственных нейронных сетей.

С развитием и быстрым тиражированием иммерсивных, имитационно-симуляционных технологий, обеспечивающих мультивзаимодействие с виртуальным объектом, для человека настоящей стала проблема осуществления пространственно-временного самоконтроля. Смыслом пребывания внутри цифровой системы является получение или передача информации, но осуществляет её пользователь сетей, только имея *свое* место.

Он может менять это место, но в пределах доступности сетей или спутникового обнаружения это механическое передвижение не будет иметь существенного значения. По такому же принципу в Новое время объяснялось положение вещей относительно друг друга внутри абсолютного пространства и времени. Но ни гаранта абсолютного миропорядка в виде Бога, ни декартовских врожденных идей сегодня никто не обещает. Есть только огромная база данных, высокопроизводительный процессор по их переработке и спутник оповещения.

Определяется ли место человека его социальным взаимодействием? Несомненно, но, как замечает французский философ П. Вирилио, современные технологии настолько ускорили социальное перемещение и коммуникации, что человеку невольно приходится приспосабливаться к ним, даже в ущерб своему телесному опыту. В созданной им теории дромологии место человека определяется скоростной маневренностью используемого им технического устройства внутри циркулирующей социальной машины [9].

Онтологический смысл «места» М. Хайдеггер слышит в звучании слова «пространство» как «простора, открытого для обитания»: «Простор, продуманный до его собственного существа, есть высвобождение мест... вмещающих явление бога, покинутых богами, мест, в которых божество долго медлит с появлением» [7, с. 314].

Другими словами, мыслить свое «место» в мире можно не относительно нас самих как замкнутых субъектов, а относительно внешнего воздействия среды. В конце XIX века такое воздействие интуитивист А. Бергсон назвал «виртуальным»: «...виртуальное действие вещей на наше тело и нашего тела на вещи и есть наше восприятие как таковое» [2, с. 306]. Цифровая система вполне может сформировать такое интерактивное пространство и включить в него каждого человека. Виртуальное пространство становится многомерным симуляком, достигающим посредством выбранного интерфейса воображаемого слияния субъекта (реципиента) с объектом. Цифровые технологии позволяют воссозданный программой воображаемый образ субъективно пережить с моторикой реальных ощущений. На пути к эстетизации виртуального мира в цифровой реальности достижимо и полное перемещение пользователя в арт-пространство или арт-среду.

Исходя из современных семиотических исследований, можно обнаружить четыре места взаимодействия человека как квалиа динамичного пользователя с цифровой системой: 1) это физическое местоположение, предполагающее соответствующий уровень технического оснащения и опознаваемости; 2) виртуальное место пользователя, регистрируемое внутри цифровой системы; 3) виртуальное место адресата коммуникации; 4) физическое местоположение адресата, получающего информацию. Эти четыре места конституируются классической схемой семиотического канала связи: «отправитель – сигнал – приемник – сообщение – адресат». Можно назвать эту схему упрощенной, но если мы поставим на место инфосистемы социальные институты регистрации, то результат будет сходным. Известный гипермодернист М. Оже в своей антропологии большинство объектов социальной реальности вообще называл «не-местами» только потому, что они устарели или не могут быть объяснены господствующими общественными представлениями: «Как только

индивиды сходятся вместе, они формируют общество и обустроивают места. Пространство гипермодерна же подтачивается следующим противоречием: оно имеет отношение только к индивидам (клиентам, пассажирам, пользователям, слушателям), которые при этом идентифицируются, вписываются в общество и локализируются (имя, профессия, место рождения, адрес) лишь на входе или выходе» [5, с. 49].

При рассмотрении места человека внутри инфосистемы возникают сразу два вопроса: 1) о соотношении реального и вымышленного в процессе виртуальной самоактуализации; 2) о поиске Другого, с которым и через которого осуществляется виртуальное взаимодействие. Новейшие цифровые гаджеты способны совершить многоуровневую реконструкцию реальности и максимально задействовать перцептивные и ментальные возможности пользователя. Стереоскопическая визуализация образов в электронно-цифровой среде раздвигает границы воображения, позволяет человеку реализовать желаемое. Понятен восторг пользователя, транслирующего результаты своего творчества, приобретающего зрителей и единомышленников. С помощью Интернета он развивается, трудится, проводит досуг и обучается.

Как это ни странно, но самое устойчивое место в виртуальном пространстве человек получает в момент конфликта между реальным и воображаемым, когда Интернет становится средством восполнения отсутствующего, замещения или переноса (*transfer*). Формируется невротический нарратив ожидания лучшего и примерки идеальных масок, который «открывает изначальное отчуждение, заставлявшее конструировать это своё существо *в виде другого*, и тем самым всегда обрекавшее его на похищение этим *другим*» [4, с. 20]. Ж. Делез назвал такого субъекта лакановского психоанализа «пассажем без места» [3, с. 65], а в противоречивом стремлении к перевоплощениям обнаружил его «сверх-бытие». Удивительно, но иногда такая «психотерапия» в Интернете может увенчаться успехом, и Другой станет реальным адресатом для коммуникации.

О неоднозначности обретения своего места в виртуальной среде свидетельствует появление в последнее время таких новых дискурсов в культуре, как альтермодернизм и метамодернизм. Альтермодернизм, другая современность, был объявлен французским искусствоведам Н. Буррио. Цифровая реальность в условиях глобализации любую сферу жизни может превратить в предмет эстетического творчества. Ни один человек, если предоставляется техническая возможность, не удержится от соблазна придать окружающей среде свое видение. Но эстетизация своего места ведет к его многочисленным интерпретациям и реинтерпретациям со стороны других зрителей. В конце концов сам создатель становится Другим по отношению к своему месту, что не отменяет возникновения на этом месте Другого Другого и так далее. Виртуальная среда с мгновенным перемещением в пространстве отрицает классическую формулу исторического нарратива о познаваемости явления только в определенном месте хронологии, что делает пользователя еще более увлеченным путешественником по воссозданным новейшими технологиями просторам прошлого [6].

Еще более интересной в условиях виртуализации реальности представляется стратегия культуры метамодернизма, заявленная Т. Вермуленом и Р. ван ден Аккером. Информационная система может вобрать в себя большую часть достижений человечества. Как в этом многообразии и блуждании (метаксис) среди изысков прошлого не затеряться обычному пользователю? Очень просто. Нужно признать, что в виртуальном пространстве у вас «atoros» («не место») [8] или воображаемое место без границ настоящего и будущего, здесь и там. В Интернете можно что-то создавать, но не надо питать иллюзий, – это будет сюрреалистичное творчество, которое только возвращает к действительности, но с новой «глубиной» переживаний, новыми знаниями, реальными знакомыми и напоминанием об истинных вечных ценностях.

Виртуальное пространство создает уходящую за горизонт беспредельность, за которой следует стремление к обновлению. Оно составляет нередуцируемое целое, внутри которого отдельные подсистемы сохраняют свою автономность, предоставляя пользователю свободу для индивидуального творчества. Не находя своего места в социуме, индивид в соответствии со своими интеллектуальными запросами может обрести его в электронно-цифровом мире как посреднике для самовыражения множества других индивидов. Так в современных условиях создается новая система коммуникации независимых пользователей, местом встречи которых становится виртуальное пространство. Эта форма связи трансформирует сложившиеся нормы социального взаимодействия, иногда упрощая их, иногда приводя к мгновенной результативности. Современный человек все более укореняется в цифровой культуре, которая, следуя за объективной реальностью, существенно дополняет и модифицирует ее.

В заключение можно установить, что существование современного человека неотделимо от функционирования замкнутых информационных систем. Развиваясь в сторону персонификации, инфосистемы становятся больше чем средство коммуникации, формируя на своей основе новую цифровую культуру. На платформе новейших технологий она создает многоуровневую имитацию реальности, создавая человеку возможности для дальнейшего совершенствования. Определяя «место» существования человека внутри и за виртуальной реальностью, хотелось бы сохранить уверенность в том, что он не станет простым оператором по приему и передаче огромного количества информации, а сохранит способность к творческому саморазвитию.

Список источников

1. **Антология мировой философии: Античность.** Мн. – М.: Харвест; АСТ, 2001. 960 с.
2. **Бергсон А.** Собрание сочинений: в 4-х т. М.: Московский клуб, 1992. Т. 1. 336 с.
3. **Делез Ж.** Логика смысла. **Фуко М.** *Theatrum philosophicum.* М. – Екатеринбург: Раритет; Деловая книга, 1998. 480 с.

4. **Лакан Ж.** Функция и поле речи и языка в психоанализе. М.: Гнозис, 1995. 192 с.
5. **Оже М.** Не-места. Введение в антропологию гипермодерна. М.: НЛЮ, 1992. 55 с.
6. **Павлов А. В., Ерохина Ю. В.** Образы современности в XXI веке: альтермодернизм // Философские науки. 2019. Т. 62. № 2. С. 7-25.
7. **Хайдеггер М.** Время и бытие. М.: Республика, 1993. 447 с.
8. **Vermeulen T., Akker R. van den.** Notes on metamodernism [Электронный ресурс]. URL: <http://www.emerymartin.net/FE503/Week10/Notes%20on%20Metamodernism.pdf> (дата обращения: 28.11.2019).
9. **Virilio P.** Speed and Politics [Электронный ресурс]. URL: https://archive.org/stream/PaulVirilioSpeedAnd Politics/Paul+Virilio+-+Speed+and+Politics_djvu.txt (дата обращения: 30.11.2019).

Virtual Space and “Place” Conception in Modern Philosophy

Shcherov Vladimir Ivanovich, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
National Research University “Moscow Power Engineering Institute” (Branch) in Smolensk
vshcherov@mail.com

The article examines the phenomenon of virtual space formed by modern informational and communicative environment. Technological virtual space establishes its own principles of spatial-temporal arrangement where the individual user occupies a certain “place”. The paper provides a philosophical analysis of this conception in the context of modern philosophical discourse. Semiotic, anthropological, socio-cultural, historical and aesthetic meaning of the human’s virtual “place” is identified. The author shows how closed informational systems enrich and modify social environment. The findings can be used while studying means of mass communication and history of modern philosophy.

Key words and phrases: virtual space; informational system; post-modernism; digital culture; digital reality.