
НАШ СЛОВАРЬ

*Н. Н. Королева,
доктор психологических наук,
профессор кафедры методов психологического познания*

ЭКСПАНСИЯ ВИРТУАЛЬНОСТИ

Экспансия виртуальности — широкое распространение виртуальных объектов, явлений, событий в информационном обществе; воздействие виртуальной реальности на различные аспекты социально-экономической жизни, культуры, на систему отношений, сознание и личность современного человека. Появление персональных компьютеров и развитие сетевых технологий в конце XX—начале XXI в. способствовало тому, что взаимодействие человека с компьютерной виртуальной реальностью стало компонентом учебной и игровой деятельности, и более того — частью его жизнедеятельности, повседневных занятий, формой общения. Виртуальность, наряду с природной, пространственно-географической, социальной, культурной, ландшафтно-архитектурной средой и др., играет все более значительную роль в профессиональной деятельности и в повседневной жизни современного человека. Виртуальный мир распространяется на все сферы человеческой жизни, превращаясь из технологии, доступной узкому кругу инженеров-программистов, в информационно-коммуникативную среду для широкого круга людей различного рода занятий, пола и возраста.

Возрастание роли виртуальности в современном мире представлено двумя основными тенденциями: виртуализация реальности и расширение сфер влияния виртуальности на реальный мир. Виртуализация реальности проявляется в том, что фактически все базовые сферы социокультурной реальности и субъективного мира человека приобретают виртуальный статус, свою представленность в виртуальном мире. Интенсивное развитие информационных технологий приводит к переносу в виртуальность экономических операций, управления организациями, политических акций и т. п. Виртуальный образ, знак становится предметом производства и потребления. Виртуализируется частная жизнь человека: проведение досуга, совершение покупок, установление контактов с противоположным полом, трудовая деятельность, межличностное и групповое общение осуществляются посредством сетевых технологий, в виртуальном мире. Создаются виртуальные аналоги реальных объектов жизненного мира, социальных институтов, сообществ. Развитие дистанционного обучения приводит к виртуализации образования. Создание виртуального мира уподобляется мифу о творении мира, в котором реальность рядоположна тексту, а язык эквивалентен действию. При этом каждый пользователь может активно участвовать в его творении или находить миры, в которых воплощаются актуальные, или наиболее значимые личностные смыслы. В результате стирается грань между актуальным и потенциальным, реально существующим и возможным: виртуальная реальность становится «информационным двойником» жизненного мира, способом бытия современного человека. «Уход» в виртуальность становится способом компенсации внутреннего напряжения, опредмечивания фантазий, реализации фрустрированных потребностей, достижения целей, заблокированных в реальном мире. Собственно экспансия виртуальности проявляется в том, что искусственно созданный мир превращается из «зеркального подобия» реальности в самостоятельную и

относительно автономную систему, влияющую на современную социокультурную среду, отношения, сознание и личность современного человека. Реальное пространство замещается виртуальным; мир, созданный на базе компьютерных технологий, становится новой формой воспроизводства социального. Конкуренция образов, транслируемая посредством рекламы и СМИ, существующими на электронной основе, становится более значимой по сравнению с конкуренцией экономических, политических, социальных действий. Технологии виртуальной реальности становятся определяющими в развитии информационного общества. Увеличивается роль виртуальных денежных операций, растет число людей, занятых в сфере информационных услуг и конструировании виртуальных миров; политика детерминируется политехнологиями, базирующимися на сетевых интеракциях. Восприятие личностью актуальных событий опосредуется мультимедийными технологиями и текстами, транслируемыми в виртуальности. События, происходящие в виртуальных мирах, виртуальные персонажи и сюжеты оказывают влияние на реальные социально-экономические отношения, воздействуют на сознание человека. Искусственно созданная симуляция реальности приобретает большую эмоционально-смысловую насыщенность, чем явления реального мира. Структура сознания организуется по принципу гипертекста — нелинейно связанных субъективных реальностей, представляющих собой семиотико-смысловые образования.

Самую значительную часть людей, вовлеченных в виртуальную реальность, безусловно, составляют подростки и молодежь. Именно в период юности и молодости человек наиболее интенсивно усваивает новую информацию, использует современные технологии, включается в быстрый темпоритм и разнообразные информационные потоки. Постгуттенберговская эра, эпоха электронных книг и сетевого общения — это реалии жизни, характерные в первую очередь для молодого поколения. В то же время, именно в этот возрастной период формируется система ценностно-смысловых ориентаций личности, совершается поиск индивидуальных путей профессиональной и личной самореализации, устанавливаются интимно-личностные доверительные контакты с людьми. Есть основания предполагать, что, с одной стороны, пребывание в виртуальности — общение в социальных сетях, взаимодействие в игровых мирах, работа с поисковыми информационными системами и т. п. способствуют формированию нового типа мышления и личности, повышающего уровень адаптации к информационному обществу. С другой стороны, «уход в виртуальность» может стать своеобразной подменой реального мира для подростков и юношей. Увлеченность виртуальным взаимодействием может приводить к обеднению языка и упрощению познавательной деятельности, к личностным изменениям, затрудняющим общение и самореализацию, к формированию фрагментарной, «калейдоскопной» картины мира. Особую значимость приобретают проблемы, связанные с влиянием длительного пребывания в виртуальности на состояние физического и психического здоровья детей и подростков. В то же время, экспансия виртуальности как таковая не несет в себе позитивных или негативных свойств и существует как феномен жизни современного человека. Ценностную и оценочную окраску она приобретает, лишь включаясь в различные контексты ее использования. Формирование информационной культуры учащихся, использование возможностей виртуальных реальностей и виртуальной коммуникации может стать мощным ресурсом развития личности и повышения качества образования, стимуляции познавательной инициативы, развития самостоятельности и критичности мышления, повышения базовых профессиональных и личных компетенций в области информационного и социального взаимодействия.

ЛИТЕРАТУРА

- Бондаренко Т. А.* Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: Дис. ... д-ра филос. наук. 19. 00. 11. Р-н-Д, 2007.
- Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А. Е. Войскунского М.: Можайск-Терра, 2000.
- Иванов Д. В.* Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2000.
- Керделлан К., Грезийон Г.* Дети процессора. Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. М.: У-Фактория, 2006.
- Королева Н. Н.* Семиосфера личности. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2005.
- Кузнецова Ю. М., Чудова Н. В.* Психология жителей Интернета. М.: ЛКИ, 2011.
- Носов Н. А.* Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.
- Buhl A.* Die virtuelle Gesellschaft. ukonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen, 1997.

*Н. Н. Королева,
доктор психологических наук,
профессор кафедры методов психологического познания*

ИНТЕРНЕТИКА

Интернетика — прикладная междисциплинарная область знаний, направленная на изучение свойств, закономерностей, способов использования глобальной компьютерной сети Интернет в различных сферах жизнедеятельности человека. Интернетика объединяет в себе комплекс различных технических и гуманитарных научных направлений, таких как философия, футурология, синергетика, информатика, кибернетика, экономика, социология, политология, правоведение, лингвистика, социальная психология.

Интернет есть глобальная информационная и коммуникационная система, представляющая собой совокупность компьютерных сетей, обеспечивающих доступ к удаленной информации и информационный обмен. Актуальность исследования проблемы Интернета и дистанционной коммуникации обусловлена той ролью, которую играет сетевое взаимодействие во всех областях жизни современного человека и, особенно, стремительной динамикой увеличения удельного веса этого вида информационного взаимодействия в последние десятилетия. Появление персональных компьютеров и развитие сетевых технологий способствовало тому, что взаимодействие в сети Интернет стало компонентом учебной и игровой деятельности, и более того — частью жизнедеятельности, повседневных занятий, формой общения.

Научно-технические достижения сделали возможным появление особого мира, который поддерживается компьютерными сетями — виртуальной реальности. Будучи изначально порождением технологий, виртуальный мир, существующий в интернет-пространстве, начинает развиваться по своим законам. То есть, Интернет может определяться как сложная, самоорганизующаяся самореферентная коммуникативная система, обладающая эмергентными (внезапно появляющимися, неожиданными) свойствами, для описания которой необходимо учитывать теоретические принципы квантовой механики и синергетики. Сущность сети Интернет выражается в синергетической связи коммуникаций, сопряженной с актами познания и создания механизмов когерентности личности, смыслообразующих систем.

Изменения в социокультурной реальности, связанные с переходом к информационному обществу, опосредуют трансформацию процессов коммуникации в современном