

- *Виртуальная реальность сети Интернет: социологический аспект*
- *Истоки концепции «общей теории ошибок» выборочного социологического исследования*
- *Социальный портрет современной турецкой молодежи*
- *Модернизация общества и ее влияние на турецкую семью*
- *Предпосылки развития государственно-частного партнерства на объектах социальной сферы в Республике Беларусь*

УДК 316.422(772.5)

## Виртуальная реальность сети Интернет: социологический аспект

**И. Е. Мальчёнков**, кандидат социологических наук\*

*В статье рассматривается генезис понятия «виртуальная реальность» и существующие в современном социологическом дискурсе представления о виртуальной реальности сети Интернет; обосновывается тезис о том, что возникновение и развитие компьютерных сетей приводит к пониманию виртуальной реальности как среды для интерактивного взаимодействия индивидов посредством интернет-коммуникаций. В статье проводится мысль о том, что виртуальная реальность сети Интернет формируется в процессе становления информационного общества и, являясь его основным атрибутом, в корне меняет представления об обществе. На основе рассмотрения виртуальной реальности как разновидности реальности социальной делается вывод о ее дополнительности по отношению к константной реальности социального мира. При рассмотрении различных подходов дается характеристика техногенной, психогенной и социогенной виртуальной реальности. С использованием феноменологического подхода рассматриваются особенности становления и функционирования виртуальной реальности сети Интернет.*

*Ключевые слова: виртуальная реальность, константная реальность, социальная реальность, социология киберпространства, киберпространство, симуляция и субституция, симулякр.*

## Virtual Reality of the Internet: Sociological Aspect

**I. E. Malchyonkov**, PhD in Sociology

*The article considers the genesis of the concept „virtual reality“ and the current insights of virtual reality on the Internet in contemporary sociological discourse; substantiates the thesis that the origin and development of computer networks leads to the understanding of virtual reality as an environment for the interaction of individuals through Internet communications. The article presents the idea that the virtual reality of the Internet is formed in the process of information society developing and, as its main attribute, it is fundamentally changing ideas about society. Based on a review of virtual reality as a form of social reality we draw conclusions about its complementarity towards the constant reality of the social world. Technogenic, psychogenic and sociogenic virtual reality are got the characteristics during considering the different approaches. By using the phenomenological approach we consider the peculiarities of formation and functioning of the virtual reality of the Internet.*

*Keywords: virtual reality, constant reality, social reality, cyberspace sociology, cyberspace, simulation and substitution, simulacrum.*

Общественная жизнь всегда существовала как в реальном, так и виртуальном социальном пространстве, а коммуникации на основе симулякров активно использовались в мире повседневной жизни (мифология, религия, фольклор). Развитие научного мышления постепенно вытесняло мифологическое и религиозное сознание, но образное восприятие реального мира на основе симуля-

кров оставалось неотъемлемой частью общественного сознания. Исследования в области некомпьютерной виртуализации все чаще приводят к выводу о виртуальной реальности как необходимом способе функционирования социума. Более того, онтологическая природа некомпьютерной виртуальной реальности и механизмы виртуализации общественных отношений в связи с трансформацией социального пространства при переходе к информационному обществу могут быть

\* Научный сотрудник Института социологии НАН Беларуси.

осмыслены в научном дискурсе на новой основе и в связи с формированием киберпространства могут дать дополнительные импульсы для его исследования.

С нашей точки зрения, при исследовании трансформации социального пространства при переходе к информационному обществу основное поле исследования должна занять виртуальная реальность сети Интернет. Не следует путать «виртуальное» как атрибутивное свойство различных явлений, создаваемое воображением и основанное на фантастическом отражении реальной жизни (сновидения, галлюцинации, мистические образы и т. п.), и виртуальную реальность. Термин «виртуальный» пришел в русский язык из латыни еще в докомпьютерную эпоху и дословно означает «потенциальный», «возможный». В обыденной жизни понятие «виртуальный» используется в значении «вымышленный», «воображаемый», «отсутствующий в действительности».

Исследователи виртуальной реальности часто рассматривают ее как нечто противоположное константной реальности, возникающей на основе «действительности» социального мира. Такое противопоставление, с нашей точки зрения, не может быть признано корректным по той причине, что виртуальная реальность — это особый тип социальной реальности, объясняемый на основе методологических установок феноменологии. Оппозицией социальной реальности является не виртуальная реальность, а фантастически-симулятивное представление о явлениях социального мира. Понятия «социальная реальность» и «виртуальная реальность» связаны между собой на основе принципа взаимодополнения.

Понятие «социальная реальность» впервые было введено в научный дискурс в рамках феноменологического подхода к объяснению жизненного мира А. Шюцем. Социальная реальность, рассматриваемая как «мир повседневности», наделена А. Шюцем вполне определенными феноменологическими характеристиками. С точки зрения А. Шюца, социальная реальность — это содержание жизненного мира, «...мир культурных объектов и социальных институтов, в котором все мы родились, внутри которого мы должны найти себе точку опоры и с которым мы должны наладить взаимоотношение» [14]. Совершенно очевидно, что при использовании в социологическом дискурсе терминологического оборота «социальная реальность» необходимо опираться на социологический подход А. Шюца, который писал: «Социальная реальность содержит в себе элементы веры и убеждения, которые реальны, поскольку так их определяют участники» [14]. Справедли-

вость подобного рассуждения подтверждается логикой известной теоремы Томаса: «Если люди определяют ситуации как реальные, то они реальны по своим последствиям» [8, с. 223].

Виртуальность, виртуальный мир исследуются на протяжении многих веков, начиная с философских размышлений Фомы Аквинского [1]. Однако в отличие от термина «виртуальный» терминологический оборот «виртуальная реальность» появился сравнительно недавно. Считается, что этот термин ввел в научный оборот американский специалист в области компьютерных технологий Дж. Ланьер в 1984 г. Виртуальная реальность у Дж. Ланьера — это создаваемый на основе компьютерных технологий искусственный мир, с которым человек входит в непосредственный контакт [18]. Необходимо заметить, что виртуальная реальность первоначально создавалась для отдельного человека в качестве симуляции в военных проектах и видеоиграх. И тем не менее многие русскоязычные социологи склонны трактовать понятие «виртуальная реальность» предельно широко, включая в него и реальный, и нереальный миры. Так, российский социолог М. Ю. Говорухина, например, под виртуальной реальностью понимает множество мыслимых миров, которые доступны посредством воображения или с помощью технических средств [4]. В этом определении допускается типичная ошибка смешения понятий «виртуальности» и «виртуальной реальности». Подобной точки зрения придерживается и другой российский исследователь виртуальной реальности В. Руднев, утверждая, что «...каждая реальность является виртуальной, поскольку действительный мир сливается с виртуальными реальностями человеческих сознаний и придуманными этими сознаниями дискурсами» [10, с. 80].

Более строгая формулировка виртуальной реальности, связанная с появлением компьютерных технологий, с нашей точки зрения должна определять виртуальную реальность как *интерактивную технологию, вызывающую впечатление контакта с подлинными субъектами, создающую полную иллюзию взаимодействия с миром, существующим только внутри генерируемой компьютером среды.*

В настоящее время, когда компьютерные технологии стали определять все направления жизнедеятельности большинства локальных общественных структур, термин «виртуальная реальность» закрепился исключительно за виртуальным миром сети Интернет. Виртуальная реальность сети Интернет — это компьютерно обусловленная реальность, компьютерно обусловленный мир социальной жизни, существующий в сети Интернет как аналог константной реальности соци-

ального мира, трансформированного особенностями компьютерных технологий.

Социологические модели современного общества на базе понятия виртуальности были созданы практически в одно время А. Бюлем, М. Паэту, А. Крокером и М. Вейнстейном. Создатель теории «виртуального общества» А. Бюль отмечает, что в современном обществе компьютеры превратились в средство, производящее зеркальные миры. «В каждой подсистеме общества, — пишет А. Бюль, — образуются „параллельные“ миры, в которых функционируют виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества: экономические интеракции и политические акции в сети Интернет, общение с персонажами компьютерных игр и т. п.». Процесс замещения с помощью компьютеров реального пространства виртуальным А. Бюль называет «виртуализацией» [15, с. 5—8].

Модель виртуализации общества М. Паэту базируется на концепции Н. Лумана, в соответствии с которой общество определяется как система коммуникаций [6]. М. Паэту объясняет возникновение киберпространства сети Интернет как следствие использования обществом новых форм коммуникации. Он пишет о том, что наряду с традиционными формами коммуникация, осуществляемая посредством компьютера, участвует в производстве социальности. Общественные изменения М. Паэту рассматривает как реструктуризацию социальной системы в результате возникновения в ней аналогов реальных коммуникаций. Виртуализация рассматривается М. Паэту как процесс социальный, но опосредованный компьютерами и без компьютера невозможный [19, с. 8].

Канадские социологи А. Крокер и М. Вейнстейн называют виртуализацией общественной жизни «...новый тип отчуждения: отчуждения человека от собственной плоти в процессе пользования компьютерами и превращение ее в потоки электронной информации, подпитывающие виртуальный капитал» [17, с. 7].

Рассуждая о виртуальной реальности, необходимо отметить, что в постклассической науке до сих пор не прекращается полемика вокруг виртуальной реальности, несмотря на то что этот термин прочно вошел в аппарат социологической науки. Как совершенно справедливо указывает российский социолог Д. А. Иванченко, «виртуальная реальность, в широком смысле слова, мир, не имеющий физического воплощения, относящийся к реальности константной как самостоятельная и автономная реальность, существующая лишь во временных рамках процесса ее порождения и поддержания ее существования» [5].

И тем не менее, несмотря на достаточно широкий спектр исследований виртуальной реальности, представленный в социологической литературе, в определении категории «виртуальная реальность» до сих пор существует много противоречий и неопределенностей. Чаще всего это связано со стремлением исследователей виртуальной реальности представить ее как явление какой-то одной сферы жизни социума. В рамках данной статьи не предусматривается изучение всевозможных видов докомпьютерной виртуальности. Этим вопросом успешно занимается созданная при МГУ в конце прошлого века лаборатория виртуалистики. Здесь мы рассматриваем те виды виртуальной реальности, которые появились под влиянием развития сети Интернет и информационных технологий.

Сейчас уже общепризнано, что существуют три вида виртуальной реальности: техногенная, психогенная и социогенная [12, с. 5—24]. Все эти виды виртуальной реальности были известны и в докомпьютерную эпоху, однако в течение долгого времени они представляли интерес лишь для узкого круга специалистов, работающих в названных областях. С развитием информационных технологий виртуальная реальность в значительной степени становится зависимой от компьютеризации общества. Да и самого термина «виртуальная реальность» в докомпьютерную эпоху не существовало. Речь шла о «виртуальном» как особом явлении, возникающем в реальном мире.

Созданная Дж. Ланьером при помощи компьютерных технологий техногенная виртуальная реальность активно используется для конструирования действующих моделей, симулирующих индивидуальную и публичную социальную среду. Что касается киберпространства как формы существования виртуальной реальности сети Интернет, то здесь речь может идти о психогенной и социогенной виртуальных реальностях, обуславливаемых компьютерными технологиями. Психогенная виртуальная реальность — это область воображений, способность создавать образы предметов в их отсутствие, использование сети Интернет для манипулирования этими образами.

Аналогичным образом возникает и социогенная виртуальная реальность, в которой социальные отношения между людьми принимают форму отношений между созданными образами. Возникают такие виды деятельности, как электронная политика, электронная коммерция, дистанционное обучение и т. п. В социогенном виртуальном пространстве можно обнаружить не только виртуальные браки и семьи, но и виртуальные кладбища. Таким образом, *виртуальную реальность сети Интернет*

можно определить как *симуляцию или субституцию социальной жизни (личной и публичной), создаваемой пользователями на основе компьютерных технологий и имитирующей, моделирующей социальные процессы константной реальности.*

Известный российский исследователь в области виртуальной реальности А. В. Соколов отмечает связь виртуализации с социокультурными, политическими и экономическими процессами, подчеркивая тот факт, что в результате развития компьютерных технологий «предложено теоретическое обоснование для включения технологии компьютерных виртуальных реальностей во все сферы человеческой жизни: воспитание, образование, медицину, политику» [12, с. 5—24]. Виртуальным реальностям, возникшим на основе компьютерных технологий, с точки зрения А. В. Соколова, присущи следующие отличительные свойства: сотворенность (вторичность, порожденность) — виртуальная реальность создается в результате активности константной социальной реальности; самостоятельность (автономность, независимость) — в виртуальной реальности свое время, пространство, свои принципы существования; интерактивность — виртуальная реальность может взаимодействовать с породившей ее константной реальностью [12, с. 5—24].

Наиболее подробное и исчерпывающее определение виртуальной реальности, отражающее современные представления о ней, дано в статье А. П. Моисеевой, О. А. Мазуриной и О. А. Перепелкина «Виртуализация как социальная трансформация и коммуникация». По мнению авторов, виртуальная реальность — «это многомерное, трансформируемое, разновекторное, смоделированное, нелинейное, организованное искусственными средствами, изменчивое и относительно самостоятельное информационное пространство образов и моделей. Оно, как правило, выступает как продолжение и альтернатива объективного мира, рефлексивируется субъектом с разной степенью подлинности, достоверности. В рамках виртуальной реальности субъект имеет возможность взаимодействовать с другими субъектами» [9, с. 143].

Возникновение и развитие компьютерных сетей привели к пониманию виртуальной реальности как среды для интерактивного взаимодействия индивидов посредством интернет-коммуникации. Для включения виртуальной реальности сети Интернет в социологический дискурс необходимо использовать категорию «киберпространство» как форму существования интерактивной социальной среды Интернета, что позволяет более объективно подойти к вопросу осуществления интернет-акций в процессе коммуникации.

Виртуальная реальность сети Интернет формируется в процессе становления информационного общества и, являясь его основным атрибутом, в корне меняет представление об обществе. Киберпространство, в этом случае рассматриваемое в качестве формы существования виртуальной реальности, актуализируется как коммуникативное взаимодействие виртуализированных социальных субъектов в сети Интернет. Многие недоразумения в понимании сущности киберпространства происходят из-за некорректного отождествления этого понятия с понятием «виртуальная реальность», «интернет-среда», «интернет-аудитория», «интернет-технологии».

Термин «киберпространство» впервые появился в романе «Сожжение Хром» канадского писателя-фантаста У. Гибсона в журнале «Омни» в 1984 г. В романе «Нейромант» этот термин трактуется У. Гибсоном как «согласованная галлюцинация, создаваемая и поддерживаемая день ото дня миллиардами операторов [...], потоки данных, протекающие в пространстве разума» [3]. Сейчас уже с полным основанием можно говорить о том, что новое направление трансформации социального пространства, его виртуализацию следует понимать как переход основных видов социальной деятельности в виртуальное пространство сети Интернет — киберпространство. Киберпространство в самом общем смысле есть форма существования «виртуальной реальности» (компьютерно обусловленной социальной реальности), возникающей на основе коммуникаций в сети Интернет.

В современной научной литературе к настоящему времени накоплен достаточно большой опыт исследования виртуальной реальности с самых разных социологических позиций. С нашей точки зрения, исследование виртуальной реальности киберпространства должно опираться на те источники, которые достаточно полно анализируют константную реальность. Признавая несомненную эвристичность постмодернистских моделей социального пространства, предложенных Ж. Делезом, Ф. Гваттари и Ж. Бодрийяром, наиболее перспективным для анализа киберпространства мы считаем феноменологический подход, основателем которого был Э. Гуссерль, а последователями — А. Шюц и его ученики П. Бергер и Т. Лукман. Исследование механизмов взаимодействия в социальном пространстве информационного общества и феномена виртуальной реальности наиболее успешно можно осуществить, используя идеи П. Бергера и Т. Лукмана, заложенные в их совместном труде «Социальное конструирование реальности» [2]. Предметом анализа в этой работе стали ключевые понятия, обозначенные авторами как «реальность повседнев-

ной жизни», «социальное взаимодействие в повседневной жизни», «язык и знание в повседневной жизни», «самопрезентация и идентичность».

При анализе трансформации социального пространства при переходе явлений социальной жизни в виртуальную область необходимо иметь в виду, что если в обыденном сознании понятие «виртуальное» чаще всего используется как нечто не существующее в действительности, вымышленное, то в современном научном дискурсе виртуальная реальность рассматривается как вид социальной реальности — субъективная реальность. Как утверждают российские социологи К. Сергеев и Д. Разеев, «виртуальная реальность — это продолжение реальной реальности» [11, с. 78—84]. Виртуальная реальность при переходе к информационному обществу принимает форму киберпространства, в котором пользователи сети Интернет существуют и взаимодействуют в образе, созданном на основе представления о себе [16]. Виртуальная реальность — это отраженная в сознании субъекта в форме представлений о структуре жизненного мира константная реальность.

При исследовании виртуальной реальности необходимо принять парадигму, в соответствии с которой она актуализируется через подмену константной реальности. В научной литературе для описания виртуализации взаимодействия в киберпространстве часто используется термин «симулякр». Являясь ключевым понятием постмодернизма, как аналог художественного образа в классической эстетике, симулякр определяется в современном научном дискурсе как пустая форма, «псевдовещь». Давая определение симулякра, Н. Маньковская пишет: «Симулякр — образ отсутствующей действительности, правдоподобное подобие, лишенное подлинника, поверхностный, гиперреалистический объект, за которым не стоит никакая-либо реальность. Это пустая форма, самореференциальный знак, артефакт, основанный лишь на собственной реальности» [7, с. 423].

Как нам представляется, в киберпространстве мы чаще всего имеем дело не с симулякром, а с субституцией, заменой константной реальности виртуальной. При этом, однако, следует отметить, что киберпространство может быть организовано как на основе субституции, так и на основе симуляции, возникающей при взаимодействии в компьютерных играх. Виртуальное взаимодействие, сформировавшееся на основе субституции, — это виртуальная социальная реальность, в то время как «мир игры» — это мир симулякром, мир мифов, который (например, в случае интернет-аддикции), оставаясь симуляцией, может пересе-

каться не только с виртуальной, но и с константной реальностью.

#### Список цитированных источников

1. *Аквинский, Ф.* Сумма теологии / Ф. Аквинский. — М., 2007. — Т. 2.
2. *Бергер, П.* Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман. — М., 1995.
3. *Гибсон, У.* Нейромант: Фантастический роман / У. Гибсон. — СПб., 2000.
4. *Говорухина, М. Ю.* Виртуализация современного мира: раздвоение реальности / М. Ю. Говорухина. — Екатеринбург, 2004.
5. *Иванченко, Д. А.* Интерпретация интернет-пространства в дискурсе социологии / Д. А. Иванченко // Ученые записки. РГСУ. — 2009. — № 3 (66). — С. 72—78.
6. *Луман, Н.* Медиа коммуникации / Н. Луман, А. Глухов, О. Никифоров; пер. с нем. — М., 2005.
7. *Маньковская, Н. Б.* Симулякр / Н. Б. Маньковская // Культурология. XX в.: словарь. — СПб., 1997. — С. 423.
8. *Мертон, Р.* Самоисполняющееся пророчество / Р. Мертон // Прогнозис. — 2006. — № 1. — С. 223—238.
9. *Моисеева, А. П.* Виртуализация как трансформация и социальная коммуникация / А. П. Моисеева, О. А. Мазурина, О. А. Перепелкин // Изв. Том. политехн. унта. — 2010. — Т. 316. — № 6. — С. 141—146.
10. *Руднев, В. П.* Прочь от реальности: исследования по философии текста / В. П. Руднев. — М., 2000.
11. *Сергеев, К. А.* Понятие образования в феноменологии науки / К. А. Сергеев, Д. Н. Разеев // Образование и гражданское общество: материалы круглого стола, 15 нояб. 2002 г. — СПб., 2002. — Вып. 1. — С. 78—84.
12. *Соколов, А. В.* Информатические опусы. Опус 7. Идея информационного общества / А. В. Соколов // Науч. и техн. б-ки. — 2011. — № 8. — С. 5—24.
13. *Хайм, М.* Метафизика виртуальной реальности / М. Хайм // Исследования по философии современного понимания мира. — Вып. 1. — М., 1995. — С. 110—117.
14. *Шюц, А.* Мир, светящийся смыслом / А. Шюц. — М., 2004.
15. *Buhl, A.* Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace / A. Buhl. — Opladen, 1997.
16. *Cook, A. D.* A case study of the manifestations and significance of social presence in a multi-user virtual environment / A. D. Cook // University of Saskatchewan Library Electronic Theses & Dissertations [Electronic resource]. — 2009. — Mode of access: <http://library2.usask.ca/theses/available/etd-09102009-012757/>. — Date of access: 14.01.2012.
17. *Kroker, A.* Data trash. The theory of the virtual class / A. Kroker, M. Weinstein. — New York, 1994.
18. *Lanier, J.* You are not a gadget : a manifesto / Jaron Lanier. — London, 2011.
19. *Paetau, M.* Virtualisierung irtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung / M. Paetau, B. Becker. — Frankfurt am Main, 1997.

Дата поступления в редакцию: 10.06.2013 г.