

На правах рукописи
УДК 008.001

Наседкина Юлия Валерьевна

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ РЕАЛЬНОСТИ
КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Специальность: 24.00.01 – теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Санкт-Петербург
2005

Наседкина

Работа выполнена на кафедре художественной культуры
государственного образовательного учреждения
высшего профессионального образования
«Российский государственный педагогический
университет им. А.И. Герцена»

Научный руководитель: доктор философских наук, профессор
АРТЕМЬЕВА Татьяна Владимировна

Официальные оппоненты: доктор философских наук, профессор
ТУЛЬЧИНСКИЙ Григорий Львович

доктор философских наук, профессор
СОКОЛОВ Евгений Георгиевич

Ведущая организация:

Российский институт культурологии
Министерства культуры РФ,
Санкт-Петербургское отделение

Защита состоится 26 декабря 2005 года в 15.00 на заседании
диссертационного совета Д 212.199.23 Российского государственного
педагогического университета им. А.И. Герцена по адресу: 197101, Санкт-
Петербург, ул. Малая Посадская, д. 26, ауд. 317.

С диссертацией можно ознакомиться в фундаментальной библиотеке
Российского государственного педагогического университета им.
А.И.Герцена по адресу: 191186, г. Санкт-Петербург, наб. р. Мойки, д. 48,
корп. 5.

Автореферат разослан «25» ноября 2005 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
кандидат педагогических наук

 С.Н. Токарев

2006-4
28210

2254023

3

Общая характеристика работы

Актуальность темы диссертационной работы. Многие исследователи отмечают, что потребность в умножении реальностей является основополагающим антропологическим свойством. Люди издавна творили иные миры: в теоретических конструкциях, сновидениях, мечтах, играх, художественных произведениях и т.д. Сегодня у человека появляются совершенно новые возможности сотворения иных реальностей, посредством использования специальных компьютерных технологий. Что несет в себе эта возможность? Что представляют собой эти новые технологии? Какое влияние оказывают они на современное общество и культуру? Эти вопросы являются актуальными и рассматриваются в данном диссертационном исследовании.

Технологии компьютерных виртуальных реальностей используются во многих областях человеческой деятельности, в медицине, криминалистике, в военном деле, в архитектуре, образовании, метеорологии и мн.др. Существует множество видов виртуальных реальностей, но большинство из них не доступны еще широкому кругу пользователей. Однако виртуальный мир уже стал неотъемлемой частью современной действительности в связи с развитием Интернета (коммуникативных виртуальных реальностей).

Именно в пространстве глобальной сети хранится значительное количество информации: научной, художественной, обыденной. Выход в это виртуальное пространство не только облегчил возможности ее использования, сделав доступным сокровища мировой художественной и интеллектуальной культуры, но и облегчил коммуникацию, вследствие чего Интернет становится местом общения и принятия важных решений. Пространство виртуального мира лишено географических и политических границ, не подвержено временной и сезонной регламентации, а потому стало значительным интегрирующим фактором в развитии современной цивилизации. С другой стороны, Интернет размывает нравственные границы, порождает новую этику и позволяет искусственно формировать и даже навязывать взгляды, несовместимые с традиционными человеческими ценностями.

Виртуальные миры, созданные человеком или группой единомышленников, становятся достоянием всего общества, что позволяет говорить о повышении креативной способности личности и выработке нового типа идентификации. *Homo Interneticus* приобретает статус Творца и Создателя, однако это не всегда адекватно формированию ответственности и вменяемости. В Сети можно найти рецепт сладкого пирога и способ изготовления атомной бомбы. Виртуальный мир отражает реальный, который и поставляет ему эти знания и умения, однако далеко не всегда воспроизводит систему запретов и регламентаций, которыми сдерживается вседозволенность реальной активности. Именно это заставляет делать виртуальный мир объектом самого пристального изучения и анализа и делает чрезвычайно актуальными такого рода исследования.

Степень научной разработанности проблемы. Компьютерные виртуальные реальности – сравнительно новая область исследований. Однако уже предприняты первые попытки осмысления компьютерных виртуальных реальностей в рамках гуманитарных дисциплин.



Первыми «культурный потенциал» виртуальных реальностей оценили разработчики ВР¹ – Дж. Ланье, М. Крюгер, У. Брикен. В начале 90-х годов прошлого века виртуальной реальностью заинтересовались философы, социологи, психологи, искусствоведы. Дискурс виртуальной реальности обнаруживает свои родственные связи с социальной и когнитивной психологией, идущей от М. Маклюэна традицией исследования социокультурных аспектов средств коммуникации, философией науки и техники.

В России интерес к проблемам компьютерных виртуальных реальностей возник в начале 90-х годов прошлого века. Так, в 1992 году в Институте человека РАН была организована Лаборатория (с 1997 – Центр) виртуалистики под руководством Н.А.Носова, осуществившая регулярный выпуск «Трудов лаборатории виртуалистики» и серии изданий, посвященных данной теме. В 1998 году Центром была организована международная конференция «Виртуальные реальности и гуманитарные науки», которая репрезентировала виртуальное движение в России. У истоков исследования виртуалистики в нашей стране стояли также такие исследователи, как И.Т. Фролов, руководивший в эти годы Институтом человека РАН и способствовавший созданию Центра виртуалистики, О.И.Генисаретский, Ю.М. Забродин, Д.А. Тищенко, Е.А. Федосов, Р.Г. Яновский, Ю.Т. Яценко и многие другие.

Проблема виртуальности активно обсуждалась на I-IV Российских философских конгрессах, Международных конгрессах по логике и методологии науки и множестве специализированных конференциях.

Виртуальная реальность стала темой диссертационных исследований по философии, например, В.А. Емелина, Е.Г. Прилукова, М.Ю. Опенкова и специализированных монографий В.В. Кортунова, Д.В. Иванова, А.И. Соловьева, М.Н. Соколова, Д.В. Репкина, А.В. Васюткина и др., в это же время на Западе выходят специализированные исследования Б. Вули, В.Брикена, М. Хейма, Б. Дэнет, Н. Хэйлиса, С. Жижека и др. При этом, если на начальном этапе это были книги общего плана, посвященные, в основном, идеям, предьстория, возможностям технической реализации систем ВР, то в последние годы стали появляться книги более специального содержания. И что характерно, авторы рассматривают уже не только возможности, но и результаты конкретных применений систем ВР в различных областях человеческой деятельности.

В последние годы проблема виртуальной реальности стала темой десятков международных конференций, проводимых в различных странах, и тысяч публикаций на разных языках. Появились специализированные сайты в Интернете, посвященные данной проблеме, насчитывающие сотни тысяч ссылок на книги, статьи и электронные публикации. Один из самых репрезентативных - Вашингтонский технологический центр (Washington Technology Center (WTC)) http://www.hitl.washington.edu/projects/knowledge_base/onthenet.html уже в 1999 году признался в невозможности учитывать все публикации по данной теме.

В обсуждение проблемы включились не только специалисты-компьютерщики, но психологи, философы, историки, филологи и т.д. Этот

¹ ВР – виртуальная реальность

сюжет стал точкой схода различных подходов, мнений и оценок. Междисциплинарный характер дискурса и полифункциональный характер самого явления сделали его особенно привлекательным для культурологического анализа, дающего обобщенное и цельное представление о данном феномене. В этом смысле для данного исследования имеют важность работы культурологов, таких как М.С. Каган, Г.К. Шедрина, Л.М. Мосолова, С.Н. Иконникова, Е.Г. Соколов, Т.А. Апинян, Ю.М. Шор и мн. др.

Культурологический подход к рассмотрению компьютерных виртуальных реальностей актуален еще и потому, что подавляющее большинство работ, посвященных исследованию компьютерных ВР, выполнено в рамках таких наук как психология и философия. Это работы В.М. Розина, М.Ю. Опенкова, С.С. Хоружего, Н.А. Носова, Т.В. Носовой, Д.И. Шапиро, Н.П.Петровой и др., а также сборники статей «Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте» под редакцией Н.В.Чудовой, «Виртуальные реальности в психологии и психопрактике» под редакцией Н.А. Носова и «Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы».

Ряд авторов рассматривают технологию ВР с позиции эстетики и искусствоведения как новую технику экранных искусств, часто наряду с телевидением, компьютерной анимацией, спецэффектами в кино, например А.М. Орлов, А. Прохоров, П. Борсук, Е.С. Штейнер.

Часто исследователи рассматривают только Интернет (коммуникативные ВР или текстовые ВР), а не феномен компьютерных виртуальных реальностей в целом. Интернет стал объектом многочисленных исследований, выполненных в рамках, прежде всего таких наук, как психология и социология (работы, Е.П. Белинской, А.Е. Жичкиной, У.Купера, Н. Бэйма и др.) Кроме того, следует отметить два масштабных исследования, посвященных Интернету, переведенных на русский язык в этом году: «Галактика Интернета» М.Кастельса и «НЕТОкратия» А. Барда и Я. Зодерквиста.

Объект исследования – современная культура.

Предмет исследования – феномен компьютерных виртуальных реальностей.

Цель данной работы – исследовать комплекс компьютерных виртуальных реальностей как феномен современной культуры.

В соответствии с поставленной целью в данной работе последовательно решаются следующие **задачи**:

- дается характеристика и определение компьютерных виртуальных реальностей;
- выявляется специфика компьютерных виртуальных реальностей погружения и коммуникативных виртуальных реальностей;
- анализируются социальные аспекты виртуализации и связанные с ними процессы трансформации и глобализации современного общества;
- исследуются информационно-аналитические возможности Интернета как формы энциклопедического дискурса;
- рассматриваются особенности построения виртуального дискурса, в связи с чем исследуются возможности гипертекста как текстопорождающего устройства;

- изучаются модели изменений в области современной художественной культуры при воздействии компьютерных VR-технологий;
- анализируются образы виртуальной реальности в современном искусстве.

Методологическая основа работы. Диссертационное исследование осуществлено в рамках культурологии, предполагающей прежде всего системный и междисциплинарный анализ. Для исследования феномена компьютерной виртуальной реальности были использованы также подходы, положения и достижения, разработанные в таких научных дисциплинах, как психология, философия, искусствоведение, этика, социология, политология, теория коммуникаций. В качестве исследовательской стратегии были использованы феноменологический, системный, герменевтический методы и метод комплексного и культурно-контекстного анализа и кросс-культурной компаративистики.

Научная новизна исследования состоит в осуществлении специфического культурологического подхода к проблеме и в применении комплексного анализа феномена компьютерных виртуальных реальностей, который исследуется как в контексте социокультурных трансформаций, так и в аспекте психофизиологических состояний.

В диссертации:

- системно анализируется феномен виртуальной реальности как явление современной культуры;
- дается определение специфики виртуальных форм культурной и кросс-культурной коммуникации;
- рассматривается культурно-информационный аспект Интернета как формы энциклопедического дискурса;
- выявляются художественно-креативные возможности технологии компьютерных виртуальных реальностей;
- анализируется осмысление феномена компьютерных виртуальных реальностей в произведениях современного искусства.

Новыми результатами проведенного исследования являются следующие **выносимые на защиту положения**:

- Феномен виртуальной реальности является новым типом бытия культуры и формирования культурных ценностей.
- Его анализ требует не только исследования и изучения экспертов, представляющих отдельные профессиональные группы, но и комплексного культурологического подхода.
- Порождаемое им явление информационно-культурной глобализации имеет как креативные культуропорождающие доминанты, так и негативные аспекты.
- В виртуальной реальности культурные процессы носят обратимый и вариативный характер. Исследование поливариативного характера виртуальной культуры возможно на примере выявления архетипических модельных построений: «перезагрузки», системы гипертекстов, системы ссылок (линков), поисковых методик.

- Обратимость виртуальных миров формирует изменение аксиологических и даже этических доминант в их восприятии и использовании, что формирует новый тип реальных отношений в обществе.

- Виртуальные реальности погружения являются особым типом виртуальной реальности, несущей колоссальную потенцию воздействия на культуру и общество. С их развитием связаны новые формы культурной практики и реализация творческого потенциала человека.

- Феномен виртуального объекта (объекта виртуального мира) создает предпосылки для возникновения нового типа ценностных ориентиров и способов их использования в системе культуры.

- Формируется новый тип виртуальной идентичности личности, возникает проблема умножения и различения реальностей и, как следствие этого новых способов межличностной и кросс-культурной коммуникации.

- Под воздействием виртуальных реальностей формируется также новый тип телесной, половой, возрастной идентификации и вариативной идентификации, требующий анализа, а также формирования принципов и форм регуляции. Использование самих методов виртуального дискурса, в частности, концепции интерпретации тела как интерфейса дает возможность выявлять проблемы и анализировать их.

- Исследование экстремального авангарда виртуального мира – хакерской и геймерской субкультур, движения киберпанк – дает возможность выработать модели и архетипы виртуальной культуры и сформировать формы и методы ее анализа.

- Виртуальная реальность способствует появлению новых художественных практик, а следовательно, новых способов их восприятия, что увеличивает роль потребителя культуры и наделяет его рядом авторских функций.

Теоретическая значимость работы. Теоретическая значимость работы состоит в комплексном анализе феномена виртуальной реальности в широком культурно-теоретическом контексте. Исследование дает теоретические подходы к анализу виртуальной реальности в контексте современной культуры и общества.

Практическая значимость результатов диссертационного исследования состоит в использовании ее результатов разработчиками приложений виртуальной реальности, в том числе в художественной практике.

Также она заключается в том, что результаты работы могут быть применены для анализа социокультурных трансформаций и культурных процессов, сопровождающих развитие компьютерных виртуальных реальностей, при выработке стратегий управления развитием этих процессов.

Помимо этого, значимость результатов диссертационного исследования заключается в возможности использования материалов в преподавании и педагогической практике. Теоретические выводы и практический материал диссертации могут быть использованы в области культурологического образования, при подготовке программ и курсов культурологии, истории культуры XX века, истории художественной культуры и искусства XX века, истории культуры цивилизаций, создании

учебных пособий, а также материал исследования может составить основу при подготовке специализированного курса, посвященного компьютерным виртуальным реальностям.

Апробация результатов исследования. Основные положения и результаты исследования докладывались и обсуждались на теоретических аспирантских семинарах и заседаниях кафедры художественной культуры РГПУ им. А.И. Герцена, на международной научной конференции «Коммуникативное пространство современной культуры» (Сыктывкар, КГПИ, 2005), изложены в сборниках научных трудов. Всего по теме диссертации опубликовано 4 работы.

Структура исследования. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованной литературы. Общий объем диссертационного исследования составляет 156 страниц.

Основное содержание работы

Во **введении** обосновываются актуальность темы исследования, ее новизна, рассматривается степень научной разработанности проблемы, определены объект и предмет диссертации, формулируются цель, задачи, методология исследования, обозначены теоретическая и практическая значимость диссертации.

Глава первая. «Компьютерные виртуальные реальности: типология и феноменология». В данной главе рассматривается история возникновения компьютерных виртуальных реальностей, разнообразие их по назначению, выполняемым функциям, по техническим решениям, определяется вариативность подходов к классификационным схемам данного феномена, выявляются специфические свойства, общие для всех разновидностей компьютерных виртуальных реальностей. В первой главе подробно анализируются два вида ВР: виртуальные реальности погружения и коммуникативные виртуальные реальности, по-другому текстовые ВР или Интернет. ВР погружения доступны лишь небольшому количеству людей, но по мере их повсеместного распространения, могут оказать серьезное влияние на социокультурные процессы, а потому имеют серьезный социокультурный потенциал. В свою очередь, Интернет уже совершил информационный и культурный прорыв и стал неотъемлемой частью современной культуры. Также в данной главе рассматриваются социальные аспекты виртуализации и процессы трансформации современного общества.

Первый параграф «Компьютерные виртуальные реальности погружения» посвящен анализу систем, которые полностью погружают пользователя в виртуальный мир. С помощью специального оборудования человек может видеть, слышать, обонять и осязать объекты виртуального мира, то есть полностью, с точки зрения органов чувств, погружается в иной мир. В данном параграфе рассматриваются не только те огромные возможности, которые открывает человечеству этот технический феномен, но и предпринята попытка проанализировать, спрогнозировать те проблемы и даже опасности, которые могут сопутствовать дальнейшему развитию виртуальных реальностей погружения. В целом, влияние опыта, выносимого человеком из виртуальных реальностей на реальность константную, весьма неоднозначно.

Во-первых, в виртуальной реальности границы мира раздвигаются, мир перестает быть серьезной преградой, ведь в компьютерных VR все можно переиграть, начать заново. Можно много раз проигрывать ту или иную ситуацию «начерно», не торопясь «прожить» ее «набело». Из компьютерной виртуальной реальности всегда можно выйти и начать сначала. Возможность «перезагрузки» весьма существенна для понимания специфики виртуальной реальности. Подобный эффект, с одной стороны, может в какой-то мере обесценивать жизнь, снижать ценность объектов и субъектов виртуального мира, и это мироощущение, по всей видимости, может постепенно переноситься и на мир константный. С другой стороны, «свойство перезагрузки» может иметь множество практически полезных следствий. Возможный положительный эффект обратимости может состоять в том, что человеческая деятельность приобретает более смелый, экспериментальный характер. Снижение ценности объектов виртуального мира, понимание того, что все они лишь иллюзия, провоцирует людей творить, пробовать, выдумывать, исследовать, не боясь испортить, сломать ту или иную вещь. Именно в обратимости заключен потенциал компьютерных технологий VR как средства приобретения специфического опыта. VR дает право на ошибку в искусственном мире и шанс сделать все правильно с первого раза в реальности.

Но следствия принципа обратимости, вероятно, должны повлиять каким-то образом на взаимоотношения людей и в реальной жизни. А. Прохоров в статье «Новая коллективность» говорит по этому поводу, что новая культура работает с презумпцией обратимости, она всегда оставляет возможность вернуться, в отличие от сакральных культур, которые зачеркивают обратимость как «нулевой факт». Отсутствие «точки невозврата» в компьютерном пространстве приводит к тому, что все различия нивелируются: нет больше высокого и низкого, вечного и сиюминутного и т.д. Обратимость времени и действий может способствовать обратимости моральных ценностей.

Во-вторых, компьютерные VR-технологии позволяют реализовать самые фантастические желания человека, исполнение которых в реальной жизни невозможно в силу действия физических законов. Речь идет не только о расширении границ творчества, но и о получении удовольствия от новых ощущений, например, человек может виртуально испытать наслаждение от полета – чувства, которое было доступно ему лишь в снах.

Но, с другой стороны, человек сможет конструировать такие виртуальные миры, где сможет удовлетворять свои желания, исполнение которых в реальной жизни невозможно в силу действия социальных законов, посредством их реализуя тягу к агрессивности, перверсивные сексуальные наклонности и ряд других маргинальных интенций. Поэтому возникает проблема нахождения способов контроля и регулирования процесса конструирования подобных реальностей.

Другой важной проблемой, связанной с использованием компьютерных VR-технологий, является опасность возможности полного растворения пользователя в киберпространстве, от чего не перестают предостерегать голоса противников виртуальных технологий. Не будет ли пребывание в виртуальной реальности настолько доступным и притягательным, что реальный мир с его несовершенством, исканиями и

тревогами начнет сдвигать свои позиции симулятивному фантазмагорическому миру. *Вопрос, насколько сильным может оказаться отчуждение от реального мира, является очень актуальным.*

Встает также вопрос о смешении реальностей. Проблема различения реальностей становится чрезвычайно сложной и выводит на классический вопрос об объективном существовании окружающего мира, о том, что есть объективная реальность.

Следующая проблема состоит в том, что человек всегда творил иные реальности: в мечтах, сновидениях, в теоретических конструкциях, играх, художественных произведениях и т.д. Теперь же он может соприкоснуться с множеством иных реальностей с помощью специального оборудования. Таким образом, с одной стороны, для создателей, проектировщиков виртуальных миров открывается огромное поле для творчества, с другой стороны, для потребителей необходимость творчества практически отпадает, поскольку виртуальный мир может быть дан потребителю уже готовым.

Компьютерные технологии становятся сейчас теми факторами, которые определяют не только наш образ мыслей, но и образ жизни, формируют новые телесные практики. ВР становится средой приобретения уникального опыта и смелых экспериментов с сознанием и телом. Новая ситуация порождает новую концепцию тела – тело как интерфейс. При таком подходе главными функциями тела становятся передача сигналов от внешних раздражителей к мозгу, а также поддержка жизнедеятельности тела. Как следствие, предельный прагматизм по отношению к телу, тело настраивается и совершенствуется, а потому отчуждается. Дополнение человеческого тела техническими устройствами, новые способы и уровни взаимодействия между людьми, людьми и машинами могут привести к децентрации субъекта, в этой связи можно вспомнить Делеза и Гваттари, которые рассматривают ситуацию шизосубъекта, которая возникает при размывании границы между внутренним и внешним, между моим и чужим, натуральным и искусственным. Это состояние можно рассматривать как терминальную точку слияния тела и техники.

ВР снимает жесткую иерархию идей и явлений, предлагая взамен релятивизм. ВР знаменует относительность опыта и суждений, множественность, децентрацию, потерю реального, культ искусственного. По мере распространения и совершенствования технологии можно наблюдать прогрессирующее влияние этих свойств ВР на культурные процессы, повседневные практики и ценностные установки современников.

Во втором параграфе «Компьютерные коммуникативные виртуальные реальности» рассматривается Интернет. Если виртуальные реальности погружения, исследуемые в первом параграфе, доступны на сегодняшний день сравнительно небольшому количеству людей, то Интернет занимает важное место в пространстве современной культуры. В виртуальном мире Интернета люди учатся, трудятся и отдыхают, развлекаются, общаются, спорят; торгуют и воюют, одалживают и возвращают деньги, убегают от мира или путешествуют, играют в азартные игры, знакомятся, посредничают в делах, влюбляются, мошенничают и крадут, добиваются признания и славы, находят душевное отдохновение и простор для реализации своих талантов и многое другое.

Очевидно, что Интернет – это не только информационная среда (по

своему происхождению, основным функциям и т.д.), но и коммуникационная Интернет не является по своей сути лишь гигантским хранилищем информации, это пространство, населенное людьми, и его невозможно представить в отрыве от людей. Виртуальный мир создан человеком и для человека. Человеческая деятельность в Сети почти всегда неразрывно связана с межличностной коммуникацией.

Далее рассматриваются субкультуры хакеров и геймеров и движение киберпанк, которые представляют интерес в том плане, что являются первыми примерами влияния компьютерных и сетевых технологий на формирование специфических культурных течений.

Хакерская деятельность послужила основой для движения киберпанка, в котором наиболее показательно слились культурные, технологические, философские и эстетические аспекты информационной революции. Безусловно, существование хакерского движения не было бы возможно без развития сетевых технологий, итогом которого явилось создание глобальной сети Интернет. Несмотря на ту особую роль, которую играет фантастическая литература в формировании идеологии киберпанка, последний, все же, нельзя отождествлять с ней. Киберпанк – это не только направление в научной фантастике, его скорее следует рассматривать как стиль жизни, в котором особое место занимает виртуальная реальность. Можно сказать, главная идея киберпанка заключается в том, что в результате развития информационных, электронных и виртуальных технологий границы между человеком и машиной безвозвратно размываются. В то же время данный феномен остается для нас важным как яркий пример организации вокруг коммуникационных сетевых технологий специфического течения, охватывающего как сферу искусства, так и сферу межличностных отношений в современном обществе.

Субкультура геймеров не однородна, подразделяется внутри себя еще на множество субкультурных образований.

У субкультуры геймеров есть свои легенды, кумиры и звезды, за турнирами по компьютерным играм можно наблюдать он-лайн, а можно скачивать записи лучших игр, есть свои соревнования, можно даже сказать киберспорт, свои клубы, журналы, на сюжеты популярных компьютерных игр снимаются фильмы (например, «DOOM», «Обитель зла») и т.д.

И.И. Бурлаков¹ определяет деятельность игроков как «конструирование миров», а потому любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства, искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, этику, мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире. По Бурлакову, компьютерные игры – это соединение архетипов Юнга и зрительных инвариантов Дж. Гибсона.

Итак, с развитием глобальной сети Интернет все больше пользователей оказываются охваченными ее паутиной и, так или иначе, вовлекаются в специфическое взаимодействие как между человеком и Интернетом, так и между самими людьми, в отношениях которых сеть начинает играть не только роль посредника, но и становится неотъемлемой составляющей, делающей возможным сам факт общения и определяющей его стиль.

¹ И Бурлаков Психология компьютерных игр // Наука и жизнь 1999, № 5.

Коммуникативные процессы в Интернете имеют специфические особенности, например, возможность полной анонимности. Мир реальный традиционно жестко структурирован, он исходно задает человеку рамки для самоопределения, ограничивая его как социальный объект (границами пола, возраста, национальности, социальной и профессиональной принадлежности и пр.). Виртуальный мир Интернета отличается отсутствием маркеров телесности, к тому же в виртуальном пространстве Интернета повсеместно распространено использование не реальных имен, а ников (*nicknames*), то есть появляются широкие возможности для конструирования личной и социальной идентичности. Кроме того, виртуальной коммуникации присущи такие характеристики как интерактивность, опосредованность, дистантность, кросскультурный характер, отсутствие статусной иерархии, внеинституциональность, неопределенность социальных норм, маргинализация и карнавализация коммуникационных процессов.

Следующей особенностью данного рода коммуникации можно назвать стремление к игре, которое доминирует в виртуальном пространстве Интернета. Игра может включать любую манипуляцию с лингвистическим материалом (семантическим, синтаксическим или типографическим), также как и с собственной идентичностью, рамками взаимодействия и многое др. В контексте данного вопроса нельзя не вспомнить концепцию игровой культуры Й. Хейзинга, который рассматривает игру как культурно-историческую универсалию в своей работе «*Homo Ludens*». Все культурное творчество по сути есть игра. Й. Хейзинга осмысливает игру как спонтанную, свободную деятельность, которая осуществляется не ради какой-либо утилитарной цели. По Хейзинга, игра характеризуется двусмысленностью, пограничным состоянием между реальностью и нереальностью. Все эти характеристики, данные игре, являются важными при рассмотрении игрового аспекта взаимодействий людей в пространстве Интернета. Можно сказать, что культура электронных коммуникаций тоже во многом развивается в игре и как игра, характеризуется анонимностью, отсутствием телесности, свободой. В коммуникационной среде мировой паутины действуют особые правила поведения, этические принципы, формы общения и т.д., отличные от тех, что наполняют реальную жизнь. Фактически возникает специфическая культура электронных коммуникаций со своими правилами, законами, ритуалами, мифами и т.д. Однако когда идет речь о киберкультуре в целом, то ее следует понимать не как какой-то универсум, а как коллаж, мозаику, нарезанную из бесчисленного множества различных субкультур, реализующих себя в киберпространстве глобальной сети.

Всемирная сеть – это принципиально незаконченная, неиерархическая, динамично развивающаяся система. Паутина Интернета в буквальном смысле слова вовлекает в свою сеть огромное количество пользователей, при этом во многом видоизменяя стереотипы их мировосприятия и образ жизни. Глобальная сеть создает условия для формирования виртуальных общностей, стирает границы между государствами, изменяет расстояния, разъединяющие людей, и, в конечном счете, выстраивает вокруг себя специфическую форму культуры. С развитием глобальной электронной сети значительно расширяется область социального взаимодействия отдельного человека. Появляется идея освобождения тела от предопределенности –

возможности смены идентичностей, похожей на смену одежды в зависимости от ситуации и контекста. Человек окажется в состоянии постоянного становления. Используя выражение Ж. Делеза, речь идет не об индивидууме, человеке неделимом, а о *дивидууме*, человеке делимом. У этого дивидуума не одна идентичность, а несколько, да и те бесконечно делимы.

Третий параграф «Проблема виртуализации общества как объект культурологического анализа». Понятие «виртуальность» осваивается разного рода аналитиками современного общества, распространение этой новой терминологии весьма симптоматично. Оно отражает зримое возрастание роли компьютерных технологий в повседневной жизни людей.

Многие исследователи отмечают, что компьютеризация повседневной жизни вводит в обиход виртуальную реальность в качестве компьютерных симуляций реальных вещей и продуктов. Важно, например, не только то, что теперь можно совершать покупки с помощью компьютера, подключенного к узлу сети Интернет, но и то, что процесс покупки все чаще организуется как посещение виртуального магазина. Если с помощью изощренной компьютерной графики *web*-страница продавца симулирует расположение товаров на витрине, их осмотр и обмен на плату в виде банкнот или чека, то это следует трактовать не просто как перенос операции купли-продажи из реального пространства в виртуальное, а как симуляцию институциональной формы товарного обмена.

С помощью технологий виртуальной реальности воссоздается видимость институциональности обмена. Симуляция институциональных форм является характерной особенностью разных видов виртуального взаимодействия – виртуальных сообществ, виртуальных корпораций, виртуальных развлечений, виртуальных преступлений и виртуального же отпущения грехов и т.д. Сегодня с помощью компьютера, оснащенного модемом можно зарабатывать деньги, принимая заказы на размещение рекламы на виртуальных щитах – баннерах, выиграть деньги в виртуальных казино или украсть те же деньги, взломав виртуальные замки электронной системы учета какого-нибудь банка. Обличить пороки и покаяться в содеянном можно в виртуальных проповедях и исповедях на *web*-страницах, открываемых священниками в качестве виртуальных приходов.

Все перечисленные, а равно и не перечисленные взаимодействия осуществляются как виртуальные аналоги реальных социокультурных взаимодействий. При этом происходит замещение реального исполнения социальных ролей симуляцией, создается образ реальных атрибутов институциональности. Виртуальные корпорации симулируют процедуры заключения контракта и существование организации как субъекта хозяйственной деятельности. Виртуальное казино симулирует соревнование партнеров по игре. Виртуальный взлом симулирует нарушение прав собственности вкладчиков банка. Виртуальный приход симулирует воспитание пастырем добродетельной паствы и т.д.

Другая важная проблема – это не только изменения, коснувшиеся *социальных институтов* (которые рассматривались выше), но и *классовые изменения*, изменения, которые коснулись разных социальных групп. Одну из самых интересных точек зрения по этой теме высказывают шведские

ученые Александр Бард и Ян Зодерквист в книге «НЕТократия». Они указывают на возникновение нового господствующего класса в информационном обществе, который называют *нетократия* (господство сетевых структур). Характеризуя новые низший и высший классы, авторы большое внимание уделяют анализу развития глобальной сети Интернет и новой информационной революции, они говорят об изменениях в политике, государстве, семье, системе образования, на рынке труда и т.д. Изменения в обществе и культуре, рассмотренные А.Бардом и Я.Зодерквистом, не единичные и никак не связанные между собой явления, но они рассматриваются в едином контексте и *свидетельствуют об изменении культурной парадигмы.*

Глава вторая. «Интернет как форма энциклопедического дискурса». Параграф первый «Гипертекст как текстопорождающее устройство». Ученые, рефлексирющие над проблемами современной культуры, часто размышляют и над тем, как можно определить, обозначить современный этап ее развития. Многие исследователи называют его эпохой или «эрой пост-Гуттенберга», подчеркивая решающее значение способа хранения и передачи информации. Современная культура знаменуется новым значимым этапом: переходом от печатного текста к тексту электронному, написание и чтение которого происходит на компьютере. Необходимость использования прибора-посредника и появления в связи с этим множества принципиально новых возможностей неизбежно изменяет форму повествования и восприятия. В книге Маршала Мак-Люэна «Галактика Гуттенберга» отмечено, что «гуттенберговскому» способу передачи и распространения информации свойственен линейный способ мышления. С начала 1960-х годов прошлого века ситуация меняется. Использование радио, телевидения и, наконец, электронного письма усложняет систему коммуникаций, делает ее более многомерной и глобальной. Но тексты, размещенные в Глобальной сети, отличаются от книжных, печатных текстов. Все это необходимо учесть, анализируя электронные тексты, находящиеся в виртуальном пространстве Информационной Сети. Очень редко это просто электронный вариант книжного текста. Постепенно появляется все больше и больше отличий. Электронные тексты продолжают в кажущейся бесконечности, свойственной Интернету, в гиперпространстве. И текст в этом пространстве становится уже гипертекстом. Главная характеристика гипертекста это нелинейность, отсутствие изначально заданной структуры. Слово «гипертекст» было введено в употребление в 1965 году программистом, математиком и философом Теодором Нельсоном и обозначало (как, собственно, и обозначает до сих пор) документ, составленный из относительно небольших фрагментов текста и таким образом, что эти фрагменты можно читать не в одном, раз и навсегда определенном порядке, а разными путями. Читатель сам волен прокладывать маршрут по тексту с помощью гиперссылок (линков), то есть указаний на другие фрагменты текста, привязанных ко всему текущему фрагменту или к какому-нибудь его конкретному месту. Нельсон считал, что главной чертой гипертекста является отсутствие непрерывности, прыжок: неожиданное перемещение позиции пользователя (читателя). В отличие от печатного текста с однонаправленным движением вместе с перелистыванием страниц,

гипертекст – радикально иная технология, интерактивная и многоголосная, которая утверждает плюрализм дискурса над строго определенной фиксацией текста. Важнейшим структурным элементом гипертекста является гиперссылка, или «прыжок». Навигация в лабиринте текста предельно упрощается.

Понятно, что большинство существующих на сегодняшний день гипертекстов не художественные. Но появляются первые попытки их создания, например, «Виртуальный свет» У. Гибсона, «Горе, или память о том, что будет» М. Джойса, его же знаменитый «Полдень», произведения М. Павича. Рассматривается художественный потенциал гипертекстовой технологии, читатель становится соавтором, а художественная гиперлитература является живым примером описанной А. Генисом в «Вавилонской башне» метаморфозы искусства постиндустриального общества – переориентации его с произведения на процесс и с автора на читателя.

Необыкновенно интересно появление художественных гипертекстов не с одним, а с множеством авторов. Один из самых удачных проектов – «Сад расходящихся хокку». «Сад расходящихся хокку» – полноценный художественный гипертекст, произведение искусства. Другие примеры попыток создать коллективный гипертекст – «Сонетник», «Буриме», «Ренгуру», «РОМАН». У всех этих проектов есть нечто общее помимо литературно-игровой направленности, компьютерного носителя и сетевого способа существования – это принципиальное отсутствие авторства в классическом смысле слова.

Как уже отмечалось, художественная гиперлитература еще только зарождается. Важным и, несомненно, представляющим интерес является вопрос – а каково ее будущее? Итак, появление гиперлитературы вызвало дискуссии о перспективах традиционной книги и типа чтения.

Умберто Эко предлагает свой вариант ответа на этот вопрос. Он подразделяет тексты (книги) на две категории: книги для справок и консультаций и книги для чтения. И У. Эко полагает, что справочная литература уступит место глобальным гипертекстам, но природа художественной литературы останется неизменной. Гипертекстуальный диск вытеснит книгу-справочник. Но не вытеснит книгу для чтения. Важно также отметить, что У. Эко – один из немногих, кто оспаривает наличие той впечатляющей свободы, которой обладает читатель художественной гиперлитературы, по мнению большинства исследователей этого нового феномена современной культуры. Он подчеркивает, что абсолютная творческая свобода интерактивного читателя гиперлитературы иллюзорна.

Итак, не сам по себе персональный компьютер породил нелинейность, гипертекстуальность и мультимедийность. Элементы гипертекстуальности мы нашли в истории литературы. Но только во второй половине 20 века они оказались востребованы и смогли перейти на качественно иной уровень. Почему же это произошло?

Мы не только осознаем, но и ощущаем мир совершенно по-другому, чем скажем, сто или даже пятьдесят лет назад. С середины восьмидесятых годов культурологи, социологи, философы и литературоведы активно говорят, каждый со своей точки зрения, о «смене культурной парадигмы». Изменилась реальность – вокруг нас и внутри нас. Замена жестких бинарных

опозиций «реальность/вымысел» и «реальность/текст» целым набором реальностей и иерархией текстов, конфликт, при этой замене возникающий, и его преодоление составляют стержень развития человеческой цивилизации в 20 веке и, как следствие, его искусства. Гипертекст, разрушающий детерминированность и однозначность сообщения, уравнивающий в правах передающего и принимающего, оказался чрезвычайно созвучным наступающей эпохе и наиболее адекватно описывающим новые взаимоотношения с реальностью.

Параграф второй. **«Интернет как форма информационной глобализации».** В данном параграфе рассматривается процесс глобальной виртуализации информации в форме Интернет-энциклопедий.

Ярким примером этого явления может служить «Википедия». В основе данной энциклопедии лежит комплексная Интернет-издательская система *Wiki*, изначально разработанная программистом из Портленда Уордом Каннингемом в 1995 году. Она позволяет поддерживать Интернет-сайты, информацию на которых можно редактировать и дополнять в онлайн-овом режиме - участник *Wiki* в любой момент может изменить любую страницу сайта, и изменения станут сразу видны всем другим участникам или просто посетителям. Программа получилась удачной. Понятие «*wiki*», образованное от гавайского слова «*wikiwiki*» — «очень быстро», вышло за рамки базового программного продукта и превратилось в концепцию. «Вики — гипертекстовая Интернет-среда, предназначенная для коллективного редактирования, накопления и структуризации текстовой информации». На базе технологии «вики» и начала создаваться энциклопедия, участвовать в ее написании может любой желающий. Весь мир может писать туда статьи, дополнять их по мере необходимости, а также исправлять ошибки. Проект стремительно развивается, по всему миру нашлось огромное количество желающих участвовать в нем, «Википедия» растет, и, конечно, появились версии «Википедий» на других языках, помимо английского, в том числе и русская версия Википедии на <http://ru.wikipedia.org/wiki/>. Так как «Википедия» — система предельной открытости, то неизбежны вредительское добавление, удаление или изменение содержания, совершённое умышленно в целях скомпрометировать достоверность и авторитетность энциклопедии. Но подобный вандализм, несмотря на распространённое мнение, на самом деле не представляет большой проблемы для «Википедии», так как все изменения статей хранятся в специальной базе данных, таким образом злоумышленники не могут уничтожить информацию полностью. Участник, заметивший, что статья была испорчена, должен «откатить» вандализованную версию, сделать это совсем несложно. По результатам исследований, большинство последствий вандализма в части «Википедии» нейтрализуются в считанные минуты. Для борьбы с вандалами и излишне пристрастными писателями в «Википедии» применяется специальная система, которая хранит копии документов «во времени».

Важно отметить, что читатель любой Интернет-энциклопедии, обращается не просто с текстом, но с гипертекстом, щелкнув мышью на слово, выделенное в тексте статьи, например, электронной энциклопедии, с помощью гиперссылки за секунду оказывается в необходимой ему точке перемещения. Но дело не только в том, что пользоваться электронным

словарем или энциклопедией намного удобнее, чем традиционным толстым томом в переплете. Работая в Интернете, читатель имеет возможность работать не с отдельной энциклопедией, справочником, но с глобальными гипертекстами, объем которых может составлять десятки тысяч страниц. Часто тексты электронных энциклопедий содержат многочисленные гиперссылки не только на собственные статьи, но и на статьи других сайтов, словарей, справочников, различных научных изданий, а также просто журналов, газет, размещенных в глобальном пространстве сети. Гипертексты дают возможность нелинейного сравнения информации, перекрестных референций, медийного навигирования по словарям и энциклопедиям. Информационное поле значительно расширяется и дает возможность прямого выхода через энциклопедическую статью в пространство знания, аккумулированного Интернетом. В этой связи особое значение приобретает *анализ сети Интернет как энциклопедии нового типа*. Место алфавитной классификации заняла поисковая система, дающая конкретный ответ практически на любой вопрос.

Информация, содержащаяся в Сети, может быть противоречивой, невыверенной и даже ложной. Исследователями отмечено: «В глобальной Сети нет Мета-редактора, и нельзя задать такие параметры поиска, которые принесут нам только истинное знание. Поэтому потребителю предстоит самому отделять истинное от ложного и выбирать из многих стратегий единственно верную. В определенном смысле пользователь Интернета должен обладать квалификацией, намного превышающей квалификацию читателя энциклопедии. Из пассивного читателя-потребителя он превращается в исследователя-сотворца»¹.

Глава третья. «Виртуальная реальность и художественная культура». Параграф первый «Использование новых технологий в художественной культуре». Развитие компьютерных ВР дает новые возможности представителям творческих профессий. Но художественные эксперименты с компьютерными ВР на сегодняшний момент не слишком многочисленны. Это происходит вследствие того, что большинство видов компьютерных ВР находятся только на начальном этапе своего развития, далеко не все они доступны широкому кругу пользователей, в том числе художникам и т.д. Тем не менее, ряд художественных проектов, связанных с компьютерными виртуальными реальностями, был успешно осуществлен. Своеобразным подведением итогов достижений в этой области стала выставка «Сквозь зеркало; встречи художников с виртуальной реальностью», которая была задумана как форум для проектов и экспериментов художников, стремящихся установить связь между компьютерами, заложенными в них программами, творцами и зрителями. В первой части параграфа рассматриваются работы Д. Дана, Г. Гренфельда, Л. Ланье, М. Мэлликана и др. как конкретные примеры художественных экспериментов с технологиями ВР.

Далее рассматриваются связи компьютерных виртуальных реальностей с такими видами искусства как театр и кино. Можно выделить два основных варианта использования ВР в театральных постановках. Первый вариант –

¹ Артемьева Т.В., Микешин М.И. Плоды «энциклопедического древа», или два великих проекта // Философский век Альманах № 27. Энциклопедия как форма универсального знания от эпохи Просвещения к эпохе Интернета СПб, 2004 С 24.

это виртуальные декорации, или же проекция, репрезентация внутреннего мира героя, его мыслей, снов, фантазий. Второй вариант – участие в театральной постановке наряду с живыми актерами виртуальных героев, аватаров. Причем, аватары могут быть полноценными действующими лицами, а не просто украшением спектакля. Аватарами управляют операторы. Введение в театральное действие полностью автономных, то есть действующих в соответствии с собственной программой, а не управляемых оператором, аватаров может усилить элемент непредсказуемости и неповторимости, который был всегда ценен в театральном действии. Важно отметить, что всем зрителям выдаются специальные очки или головные дисплеи класса «расширенная реальность». Они позволяют совмещать компьютерную реальность с реальностью происходящей на театральной сцене. Все это вовсе не означает, что знакомая нам форма театрального представления исчезнет. Возможно, мы будем свидетелями возникновения нового вида искусства.

Кино и виртуальная реальность обнаруживают множество взаимосвязей и аналогий. Кино было первым видом искусства, чье появление и чья эстетика были непосредственно связаны с техникой. В контексте данной работы особенно важно подчеркнуть связь кино и VR по линии эффекта погружения. Можно выделить несколько типов, или уровней, взаимных влияний кино и VR на данном этапе. Во-первых, кино и VR взаимодействуют на уровне сюжета. Интерес со стороны общества к проблеме компьютерных виртуальных реальностей определяет обращение к ней киноиндустрии на уровне сюжетов. Нашумевший фильм «Матрица» – это далеко не единственный пример.

VR оказывает влияние не только на тематику и сюжеты, но и на «структуру» фильмов. Именно в связи с влиянием компьютерной технологии появляется пренебрежение линейной повествовательностью, которое можно заметить сейчас во многих фильмах. Причем если прием петель и возвратов довольно распространен в литературе, то вариативность сюжета, существование в фильме сюжетных развилок отсылает нас напрямую к компьютерным играм.

Еще одна точка соприкосновения кино и VR – это использование 3D-графики. Компьютерная графика произвела в кинопроизводстве настоящий переворот, сравнимый по значимости с теорией монтажа С. Эйзенштейна.

Пока это скорее манифестация возможностей, чем новое направление – кино без людей. Однако уже сегодня существует технология «оцифровывания актеров», которая позволяет занести в компьютер внешность, голос, мимику и жесты, после этого «цифровым актером» можно управлять. После первых опытов в данной области серьезно обсуждается возможность съемки фильмов с умершими киноидолами прошлого. Новые технологии дают возможность создания абсолютно фантастических персонажей, не имеющих прототипов, что позволяет обойтись без живых актеров, а это радикально меняет не только процесс кинопроизводства, но и воздействует на творческий процесс. Исчезает «сопротивления материала» переустанавливается соотношение иррационального и рационального, абстрактного и конкретного, коллективного и индивидуального.

Тенденции виртуализации характерны для различных видов искусства. Так, гиперлитература, восходящая к ветвистым сюжетам и

интертекстуальности, оперирует не текстами, но текстопорождающими системами. Заданный автором виртуальный гипертекст может быть прочтен лишь с помощью компьютера, благодаря интерактивности читателя.

В диссертации рассматриваются связи гиперлитературы и интерактивного кино. Вероятно, с развитием гиперлитературы, интерактивного кино будут появляться не только новые жанры, но и новые профессии. Трудно сказать, как будут называться художественные произведения этого типа, то есть программных продуктов, – вряд ли это будут «сценаристы» или «режиссеры»; трудно также предвидеть, какова будет внутренняя организация коллективов таких разработчиков. Но можно предполагать, что на стадии появления достаточно сложных программ такого рода появятся и люди, профессионально их интерпретирующие, выступающие посредниками между автором и потребителем, – это, во-первых, критики, а во-вторых, те, кто будет извлекать из текстопорождающей системы текст или тексты с тем, чтобы их публиковать. Подобные единичные актуализации потенциально заложенного в программе, выполненные не рядовым потребителем, а профессионалом, также будут рассматриваться как художественные произведения.

Некоторые исследователи в ответ на рассуждения об удивительных возможностях, которые предоставляет принцип интерактивности, о чувстве почти безграничной свободы, которое получает в этом случае читатель, зритель, говорят, что эта привилегия может породить и неудовлетворение. Нужен некто, кто устанавливал бы правила и брал на себя ответственность за ход событий. И тогда возникает вопрос: человек *волен выбирать или вынужден?*

Рассуждая о компьютерных ВР и художественной культуре, важно выделить такую разновидность компьютерных ВР, как Интернет, и сказать о возникновении такого явления, как Нет-арт. Нет-арт – буквально «сетевое искусство». То есть искусство, которое творится с использованием возможностей Интернета и для размещения в Интернете. Важно отличать собственно Нет-арт, с одной стороны, от обыкновенных репродукций, выставок и коллекций современного искусства, размещенных в Интернете, а с другой – от обычного для сетевых ресурсов дизайна. Единственное условие, необходимое для того, чтобы произведение искусства, размещенное в Интернете, расценивалось как нет-арт – «рождение для существования в Сети», как утверждает классик отечественного Нет-арта Оля Лялина. Сетевые художники также подчеркивают, что основа Нет-арта не репрезентация, а коммуникация.

В связи с развитием Интернета необходимо отметить появление возможности виртуально посещать музеи, библиотеки, концертные залы. Интернет выводит любые художественные высказывания в более или менее массовый оборот (характеризуемый общедоступностью и анонимностью потребления). В подобных условиях принцип духовной элитарности и создания Шедевров с большой буквы, несущих важные послания о существенных истинах, показываемых в специальных сакральных местах – музеях – «храмах духовности и красоты», может практически перестать действовать.

Рассматривая компьютерные ВР и искусство, компьютерные ВР и творчество, необходимо заметить, что формируется новый тип эстетического

сознания. Специфика компьютерных ВР заключается в интерактивности, позволяющей заменить мысленную интерпретацию реальным воздействием, материально трансформирующим художественный объект. Превращение зрителя, читателя и наблюдателя в сотворца, влияющего на становление произведения и испытывающего при этом эффект обратной связи, как раз и формирует новый тип эстетического сознания. Модификация эстетического созерцания, эмоций, чувств, восприятия связана с шоком проницаемости эстетического объекта, утратившего границы, целостность, стабильность и открывшегося воздействию. Суждения о произведении как открытой системе теряют свой фигуральный смысл. Герменевтическая множественность интерпретаций сменяется мультivoздeйствием. Происходит трансформация эстетического восприятия. Именно восприятие, а не артефакт, процесс, а не результат сотворчества оказываются главными.

Взаимопереходы бытия и небытия в виртуальном искусстве свидетельствуют не только о художественном, но и о физическом, этическом сдвиге, связанном с освобождением от парадигмы причинно-следственных связей.

Очевидно, что разработка компьютерных ВР приведет как к трансформации уже существующих видов искусства (например, литературы, кино), так и к созданию совершенно новых. Как сегодня существуют инсталляция, перформанс, акция, хэппенинг, реди-мейд, которых не знали в XIX-XX веках, так и в XXI веке возникнет новый вид или виды искусства, опирающиеся на использование потенциала ВР-технологий, со своими особенностями и критериями оценки, жанрами и направлениями, публикой и критикой. Наиболее притягательными представляются возможности, которые открывают компьютерные ВР погружения.

Параграф второй «**Отражение феномена компьютерной виртуальной реальности в произведениях современного искусства**».

То, с чем мы имеем дело в научной фантастике и других жанрах современного искусства, касающихся виртуальной реальности, - так это с метафорами и фантазиями, отражением наших страхов и надежд относительно жизни внутри машины и ли жизни, дополненной машиной в кибернетическую эпоху. Мы перешли в новую эпоху, причем не просто в эпоху постмодерна, а в постчеловеческую эпоху. Теперь мы должны снова определить, что это значит – быть человеком. Н. Кэтрин Хэйлс рассуждает о том, что в постгуманистическую эпоху не существует основополагающей разницы или абсолютных разграничений между физическим бытием и компьютерной симуляцией. Вследствие размывания пограничных барьеров мы начинаем опасаться того, что машины могут взять верх над людьми. Ударяясь в противоположную крайность, мы надеемся, что машина придаст человеку качество трансцендентности.

В данном параграфе рассматриваются фильмы и литературные произведения, авторы которых обращаются к феномену компьютерных виртуальных реальностей. Например, фильмы «Странные дни», «Трон», «Экзистенция», «On Line. Секс, Ложь & Интернет», книги «Нейромант» У.Гибсона, «Принц Госплана» В. Пелевина, «Лабиринт отражений» С.Лукьяненко и др. Наиболее яркий пример обращения к данной теме в произведениях современного искусства – фильм «Матрица», поэтому именно этот фильм проанализирован более подробно.

Существует много общего между ним и «Размышлением о первой философии» Р. Декарта, а также с христианской мифологией. «Матрица» смешивает старую мифологию прихода мессии с новой мифологией виртуальной реальности, чтобы создать героя нового типа, в фильме присутствует много моментов, наводящих на мысль о христианской символике, однако «Матрица» – это не просто некая христианская аллегория, это сложная притча, во многом отталкивающаяся и от других традиций, например, буддизма.

«Матрица» играет, хотя и изменяя их, гибсоновской трактовкой киберпространства, *играет* она идеями Жана Бодрийяра, касающимися симуляции. Именно он – вторая важная фигура, на которую стоит обратить внимание при анализе данного фильма. Многие исследователи виртуальной реальности отмечают, что, хотя Бодрийяр и стал чрезвычайно влиятельным ее критиком, он мало что знает о киберкультуре. Он начал свою критику гиперреальности с атаки на телевизионную рекламу задолго до того, как цифровая революция вызвала к жизни Интернет, персональные компьютеры и технологии виртуальной реальности.

Но насколько точно «Матрица» отражает идеи Бодрийяра? И так ли уж верна она бодрийяровским выводам? «Матрица» не следует выводам Бодрийяра, так как создает мир, в котором людей насильно погружают в нереальное, тогда как в нашем современном мире мы втягиваемся туда сами, кроме того, «Матрица» дарит надежду на возвращение к реальности, а Бодрийяр утверждает, что надеяться на это уже невозможно. Тогда как в книге «Симулякры и симуляции» доказывается (так это или нет), что реального мира, может, уже за симуляцией и не осталось. И не существует уже базисной реальности, которую можно возродить. Реальное исчезло.

Идеи Бодрийяра являются лишь одним из элементов в многослойной интертекстуальности «Матрицы». «Матрица» представляет собой *постмодернистский коллаж*, собранный из различных частей поп-культуры. Так, «Матрица» заимствует идеи, образы, существ и костюмы из многих научно-фантастических фильмов, помимо этого «Матрица» заимствует кое-что и из литературных источников. На братьев Вачовски оказали серьезное влияние также разные области массовой культуры, в особенности комиксы, романы в графике, японские «манга», японская мультипликация, музыкальные клипы, телевизионная реклама, гонконгские боевики и др. В Постмодерне законы эклектики между «низовой» и «высокой» культурой очень подвижны. Один из известных американских критиков писал, что «Матрица» привнесла изящество постмодернистской эстетики в киберпанк.

Важно рассмотреть конец трилогии. Матрица не будет преследовать людей, захотевших уйти в мир реальности. Она оставит общество реальных людей – Зион в покое и не будет пытаться его уничтожить. Но невольно возникает вопрос, а где будут жить люди после заключения мира, кроме как в обустроенном ими Зионе? Многие могут предпочесть остаться в «Матрице», так как в чем-то жизнь в этом иллюзорном мире привлекательнее, чем на выжженной поверхности земли, где, кажется, не осталось ничего живого. В конце концов, кто-то выберет иллюзию виртуального мира, а не сложности и испытания вдруг открывшегося мира реального.

Почти в конце трилогии Оракул говорит главному герою фильма Нео,

что ее очень волнует будущее и видит она его только *во взаимовыгодном сотрудничестве машин и людей*. Но речь идет не о том, что люди будут служить источником энергии для машин. В конце второй части Архитектор говорит, что у них есть альтернативные источники энергии. Что тогда машинам нужно от людей? Вот возможный вариант. Машинам нужны какие-то ресурсы мозга, которые они пока что не научились воссоздавать. Без нашего восприятия машины не смогут существовать и развиваться. Итак, люди и машины связаны. Машины нужны людям, а люди – машинам. За многослойным сюжетом «Матрицы» стоят два главных вопроса: это проблема реальности и проблема отношений человека и технологий.

В заключении диссертации подводятся основные итоги исследования, формулируются выводы, намечаются перспективы дальнейшей разработки проблемы. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Компьютерные виртуальные реальности занимают важное место в пространстве современной культуры. Изучение феномена компьютерных виртуальных реальностей обнаруживает связь одновременно с традиционными и самыми новыми проблемами философии, антропологии, психологии, социологии и т.д. ВР заставляют нас по-новому подойти к проблеме конкретно-чувственного и абстрактно-рассудочного познания, знаменует относительность опыта и суждений, множественность, децентрацию, потерю реального, культ искусственного. Виртуальные миры обладают собственной темпоральностью, характеризуются обратимостью, что может изменять аксиологические и даже этические доминанты. Виртуальные реальности формируют новые телесные практики, становятся средой общения и социализации современников, создают новый тип виртуальной идентичности личности. Виртуальные реальности открывают перед людьми множество новых возможностей. Кроме того, они могут оказывать действительное, актуальное влияние на реальность константную, реальность данного нам мира. В виртуальной реальности можно столкнуться с новыми ситуациями, событиями и явлениями, она может расширить границы восприятия нами мира, вооружив людей особенными способностями видеть, слышать и т.д. По мере распространения и совершенствования технологии можно наблюдать прогрессирующее влияние свойств ВР на культурные процессы, повседневные практики и ценностные установки современников.

Компьютерные виртуальные реальности меняют традиционные представления о некоторых понятиях и явлениях, в частности, представление о пространстве. Глобальная сеть уничтожает границы между государствами, элиминирует расстояния, создает условия для формирования виртуальных общностей. Появляется множество новых субкультур, специфических культурных течений, порожденных влиянием технологий виртуальных реальностей. В коммуникационной среде мировой паутины действуют особые правила поведения, формы общения, этические принципы, фактически возникает специфическая культура электронных коммуникаций со своими правилами и законами, ритуалами и мифами и т.д.

Исследуя феномен компьютерных виртуальных реальностей, мы лучше понимаем современную культуру, дальнейшее направление ее развития.

Основные положения диссертации представлены в следующих публикациях:

1) Наседкина Ю.В. Виртуальная реальность как явление современной культуры.// Культурологические исследования¹04: Сборник научных трудов. – СПб: Астерион, 2004. – С. 81-85. (0,35 п.л.)

2) Наседкина Ю.В. Коммуникативная виртуальная реальность. Интернет.// Семиозис и культура: Материалы международной научной конференции «Коммуникативное пространство культуры: традиции и интерпретации». – Сыктывкар: Коми государственный педагогический институт, 2005. – С. 283-287. (0,24 п.л.)

3) Наседкина Ю.В. Энциклопедия и Интернет.// Человек и Вселенная. 2005, № 6 (49). – С. 49-52. (0,2 п.л.)

4) Наседкина Ю.В. Интерпретация виртуальной реальности в фильме «Матрица».// Человек и Вселенная. 2005, № 6 (49). – С. 53-58. (0,3 п.л.)

№ 26 295

РНБ Русский фонд

2006-4

28210

Подписано в печать 23.11.2005

Печать офсет. Бумага офсет.

Формат бумаги 60x84/16. Объем 1,5 п.л.

Тираж 100 экз. Заказ № 1244.

Отпечатано в типографии ГНУ ИОВ РАО,
191180, Санкт-Петербург, наб. р. Фонтанки, 78