

УДК 167.1 / 159.9 / 130.122

ИСТОЧНИКИ УГРОЗ В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ: ТРАНСФОРМАЦИЯ ЖИЗНЕННОГО ПРОСТРАНСТВА ЛИЧНОСТИ

Котлярова Виктория Валентиновна

кандидат философских наук
Донской государственной технической университет (филиал), Шахты

author@apriori-journal.ru

Аннотация. Статья посвящена анализу источников угроз в виртуальной среде. Рассматриваются понятия «жизненный мир» и «пространство личности» в процессах трансформации в киберреальности. Исследуются изменения в сознании человека в результате погружения в виртуальную реальность.

Ключевые слова: виртуальность; личность; жизненный мир; информационная безопасность; ценности.

SOURCES OF THREATS IN THE VIRTUAL ENVIRONMENT: TRANSFORMING THE PERSON LIVING SPACE

Kotlyarova Victoria Valentinovna

candidate of philosophy
Don State Technical University (branch), Shakhty

Abstract. This article analyzes the sources of threats in the virtual environment. We consider the concept of «life-world» and the «space of the person». The analysis of transformation processes in virtual reality. We study the changes in the human consciousness as a result of immersion in virtual reality.

Key words: virtuality; personality; life-world; information security; value.

В своей жизнедеятельности человек предстает и как объект, существующий в социальном мире, и как субъект, конструирующий этот мир в своей смыслотворческой деятельности. Внешние факторы жизнедеятельности личности неизбежно преломляются через ее внутреннюю структуру, приобретенный опыт, индивидуальные особенности и стремления. Личность создает свой жизненный мир, структурируя внешнюю реальность соответственно внутренней.

Одним из главных характеристик жизненного мира является пространство личности. В современных условиях под влиянием процессов модернизации, глобализации, виртуализации пространственные характеристики жизненного мира человека претерпевают кардинальные трансформации, которые задают качественно новые социокультурные параметры для самоопределения и самореализации личности.

Тема нашего исследования сочетает в себе несколько теоретических плоскостей, каждая из которых является своеобразным магистральным направлением развития современной философской мысли. Поэтому в рамках данной статьи мы ограничимся определением только важнейших теоретико-методологических основ нашего исследования. Применяя понятие «жизненный мир» и «жизненное пространство» мы следуем феноменологической традицией, представленной Э. Гуссерлем, М. Хайдеггером, Ю. Хабермас, Н. Лукманом, А. Шютцем и другими, учитывая те различия, которые существуют в толковании этих понятий. Рассматривая феномен виртуализации жизненного пространства личности, мы прежде всего опираемся на работы Ж. Бодрийяра, Ж. Делеза, Н.А. Носова, С.С. Хоружего, М. Эпштейна и других.

В первом приближении онтологическое измерение виртуальности проявляется уже в переводе данного понятия с латыни, где оно означает возможный, или имеющий возможность оказаться при определенных условиях. В более строгом, философском смысле онтологическое измерение виртуальности раскрывается в связи с характеристикой челове-

ского бытия как принципиально открытого, выдвинутого в область возможности и поэтому воспроизводящего способность и потребность человека конструировать миры, создавать идеальные планы бытия и общения. В философии постмодерна онтологический статус виртуальной реальности анализирует прежде всего Ж. Делез [1, с. 38-76]. В современной российской философии наиболее последовательно такой статус виртуальной реальности раскрывается в «философии возможного» М. Эпштейна [2].

Виртуальное пространство создается человеком, сохраняющего иллюзорную уверенность, что в любой момент он может прервать связь (выключить телевизор, компьютер), но виртуальные образы и смыслы успевают приобрести вид мифологизированного, структурированного поля такого напряжения, что человек, попавший в это поле, продолжает в нем находиться. При этом он не только не размышляет над тем, заслуживает это поле повышенное внимание или нет, но и постоянно совершенствует навыки пребывания в нем – принимает комплекс допущений, изучает правила поведения, создает особые ритуалы.

Плохо это или нет? Для человека, который в силу каких-то жизненных обстоятельств остался один, выпал из обычной для него социокультурной среды, такая виртуализация мира может выполнять компенсаторную, психотерапевтическую функцию. Благодаря этому человек сохраняет социальный контекст своей жизни и жизнедеятельности, осознает свое место в диаде «Я – Другой», а в ситуации низких энтропийных значений еще и происходит повышение ощущения собственной значимости и силы.

Человек, жизненное пространство которого внезапно сузилось (выход на пенсию, болезнь, ограничение физических возможностей, или последствия какой-то жизненного или психологического кризиса), может выстраивать виртуальную сторону своей жизни с помощью телевизионных сериалов, которые неспешным разворачиванием действия, придиричи-

вым всматриванием в события и намерения, приглашают к сотворчеству – новые индивидуальные смыслы порождаются, отстраиваются и возвращаются к сюжету, в результате чего появляется ощущение причастности к чему-то более значимому, чем повседневное развертывание жизни. В этих случаях человек контактирует не только с фактической реальностью, но и с фактами, феноменами собственного сознания, формами сознания других людей, дополняет анализ первичной реальности реконструкцией символической виртуальной реальности с тем, чтобы лучше понять, найти себя в первичной реальности.

Другое качество приобретают те средства выработки виртуальной реальности, которые направлены на захват, присвоение внутреннего мира личности. Они охватывают целый спектр различных информационных нагрузок. Это прежде всего реклама. Реклама, первичное функциональное значение которой – помочь человеку ориентироваться в мире вещей и услуг, в обществе массового потребления и развитых информационных технологий превращается в самостоятельную виртуальную реальность, в которой моделируется и агрессивно пропагандируется потребительский образ жизни. В виртуальном мире рекламы гипертрофируется одна единственная причинно-следственная связь: «Купи этот товар – и твоя жизнь будет счастливой, успешной». Весь многомерный жизненный пространство сворачивается к единому мгновению связи: стал потребителем определенного товара – стал счастливым.

Не только реклама, но и в целом современные информационные системы с обратной связью становятся все более влиятельным фактором конструирования реальности – индивидуальной и социокультурной. Прежде всего это касается компьютерных сетей и компьютерных игр, погружение в которые в отдельных случаях родственно с тяжелыми формами наркотической зависимости.

Возникновение такой зависимости вызвано тем, что и компьютерные игры, и киберпространство Интернета программируются с использова-

нием алгоритма «втягивания». Анализ такого «втягивания» мы проводили ранее в своих работах [3, с. 6]. Игроку или пользователю должно все время казаться, что вот-вот, еще маленькое усилие – и откроются просторы чего-то сверхъестественного. Такое постепенное «втягивание» приводит к тому, что киберпространство начинает восприниматься человеком не просто как единственная настоящая реальность, а, более того, как единственная реальность, которая благодаря своей «всеволоможности» только и стоит внимания, поскольку позволяет человеку быть кем угодно, открывая ему неограниченное пространство для самореализации. Но киберпространство создает лишь иллюзию вседозволенности.

В киберпространстве опыт жизни, соединенный с усилиями и трудом для осуществления желаний, фактически устраняется. Все становится доступным само собой по принципу: «пожелай – исполнится». На смену собственным индивидуальным переживаниям, сопровождающим получение нового опыта, приходит его пассивно-информационное усвоение, что в свою очередь приводит к быстрому обесцениванию любого нового опыта. Иллюзией «абсолютной свободы» является и выбор виртуальной идентичности. В виртуальной реальности присутствуют те же формы идентичности, те же формы стереотипов и моделей поведения, что и в имеющейся реальности. В виртуальном топосе существует разнообразное однообразие, представленное в разных видах ограниченного количества ценностных императивов. Выбор имеет вторичный характер, поскольку виртуальная реальность предварительно была сконструирована другими субъектами.

Трансформации жизненного пространства, вызванные процессами виртуализации, имеют объективный характер. Глобальная коммуникативная сеть, которая, прежде всего благодаря Интернету, охватывает собой весь мир, формирует новый тип виртуальной реальности, в которой пространственно локализованные жизненные миры уступают место гиперпространства глобальной коммуникативной сети. Как следствие,

объективно происходит проблематизация пространственности как одной из основных характеристик жизненного мира человека. Речь идет о том, что в течение большей части истории человечества именно пространственно-локализованные жизненные миры были самоочевидными формами жизни, когнитивные атрибуты которых формировали определенные картины мира, а нормативные атрибуты – формы конкретной нравственности. Потеря жизненными мирами своей пространственной локализации приводит к тому, что человек теряя свое традиционное положение в бытии, распространяет феномен онтологической «бездомности». Человек также теряет определенные традиции средства жизненной ориентации.

В гиперпространстве новой виртуальной реальности, сконструированной глобальной коммуникативной сетью, возникает угроза потери человеком своей коллективной и, как следствие, персональной идентичности. Ведь свойственный культуре модерна механизм формирования идентичности через отождествление субъекта с его окружающей обстановкой уже не срабатывает, поскольку такого окружения в обычном смысле уже не существует. С одной стороны, очерчена ситуация означает актуализацию онтологической виртуальности в процессах жизнетворчества личности, когда она уже не ограничена в своих жизненных возможностях, планах, ощущениях всевозможными предрассудками, традициями, предрассудками. С другой стороны, потеря присущих традиционной культуре механизмов формирования идентичности, представляет угрозу появления архаичных ценностей, угрозу превращения человека в функцию многонациональной децентрализованной сети коммуникаций, распада человека в такой сети. Причем речь идет не просто об угрозе потерять себя в смысле неспособности к самоидентификации, но и в более широком смысле – о неспособности к антропологической самоидентификации и потерю нравственных ориентиров.

Для прояснения последней мысли мы приведем пример. Во время последней переписи населения в России достаточно большое количе-

ство молодежи представилась эльфами, троллями или другими персонажами фантастического мира Толкиена. И не так важно, было это убеждениям или только позой. Важно то, что реальный и виртуальный миры сошлись и в новом жизненном пространстве люди начали освобождать место для эльфов. Опасность такого погружения молодежи в мир виртуальной реальности, приводящей к изменению ценностных детерминант мы неоднократно подчеркивали в ряде своих предыдущих работ [4].

Информационное пространство как таковое, даже при условии роста его виртуального потенциала, напрямую не конструирует жизненное пространство личности. Важным амортизатором множества разнообразных внешних воздействий, продуцируемым информационным пространством, остается психологическое пространство личности, амортизационные возможности которого детерминированы спецификой индивидуального восприятия, фильтрами, способствующими выбору той или иной интерпретации внешних событий. Психологическое пространство человека, как субъективное отражение реальности, неизбежно содержит искажения, обусловленные той личностью, порождает эту субъективную реальность и одновременно формируется ней.

Жизнь человека разворачивается в пределах жизненного мира, который определяет бытийный регион повседневности наших взаимодействий с другими в рамках общей смысловой реальности. Под влиянием современных процессов информатизации общества с их выраженной виртуальной составляющей границы и ценностно-смысловые основы жизненного мира как универсума жизненно мировых группировок размываются и расшатываются. С универсума он превращается в мультиверсум, в котором сосуществуют различные жизненные миры с собственными, порой несовместимыми моделями поведения и образом жизни. При таких условиях растет значение собственных смысложизненных ресурсов личности. Личность, чтобы не блуждать «Эльфом» в лабиринтах кем смоделированной виртуальной реальности, должна занять творче-

скую позицию относительно собственной жизни, прилагать множество сознательных усилий для расширения своего психологического пространства и укрепления его ценностно-смысловых основ. Современные трансформации жизненного пространства личности обострили проблему выбора: выполнять чужие жизненные программы или разрабатывать и осуществлять собственные. Обращаясь к аналогии с компьютерным моделированием, можно утверждать, что виртуальное пространство нашей личности содержит бесчисленные возможности для моделирования продуктивных жизненных стратегий, которые мы можем освоить и воплотить в жизнь.

Список использованных источников

1. Делез Ж. Логика смысла / пер. с фр. М. Фуко. М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. 480 с.
2. Эпштейн М.Н. Философия возможного. СПб.: «Алетейя», 2001. 334 с.
3. Котлярова В.В. Виртуальность как явление современной культуры // Рубикон: сб. науч. тр. молодых ученых. Вып. 46. Ростов-н/Д.: ЮФУ, 2007. С. 6-7.
4. Котлярова В.В. Феномен безопасности как объект аксиологической рефлексии // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки 2015. № 4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://apriori-journal.ru/seria1/4-2015/Kotlyarova.pdf> (дата обращения:01.11.2015).