

Затулий А. И.
A.I. Zatuliy

НОМО VIRTUALIS: ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОЦЕССОВ ВИРТУАЛИЗАЦИИ ДАЛЬНЕВОСТОЧНОГО РЕГИОНА

НОМО VIRTUALIS: VIRTUALIZATION PROCESSES IN THE RUSSIA'S FAR EAST



Затулий Альбина Игоревна – доктор технических наук, кандидат культурологии, профессор кафедры информатики Тихоокеанского государственного университета (г. Хабаровск). E-mail: albina-mail-77@mail.ru.

Ms. Albina I. Zatuliy – Doctor of Engineering, PhD in Cultural Studies, Professor of the Department of Information Technology, the Pacific State University (city of Khabarovsk, Russia), e-mail: albina-mail-77@mail.ru

Аннотация: Приведены результаты проведенного в апреле 2009 – марте 2010 гг. социального эксперимента, направленного на исследование процессов виртуализации. «Человек виртуальный», чья трудовая деятельность и досуг проходит сегодня в виртуальном пространстве, через десять-двадцать лет будет определять приоритетные социокультурные направления развития общества в целом. Выявление механизмов влияния виртуальных миров на человека, определение совокупности проблем Интернета, исследование «человека виртуального» позволят прогнозировать будущее Дальневосточного региона России.

Summary: The paper presents the results of a social experiment carried out in April 2009 – March 2010, and aimed at the study of virtualization processes. In ten-twenty years the “virtual man” whose labor activity and entertainment take place in the virtual space, will determine many of high priority socio-cultural areas of the life and development of the society. The study of the mechanisms of how the virtual space influences man, specification of the whole range of Internet-related problems, research of the “virtual man” will allow us to predict the future of the Russian Far East.

Ключевые слова: «Человек виртуальный», виртуализация, проблемы Интернета, пути решения.

Keywords: «Homo virtualis», virtualization, Internet-related problems, problem solution.

УДК 32.973.202(571.6)

Солнце садится – головастики
в темной воде снуют без конца ...
Такахама Кёси

«Человек виртуальный» подобен «головастику». Он головастый и, как правило, хорошо образованный. Он молод и не успел еще стать взрослой лягушкой. Вёрткий и пока достаточно безобидный он плавает в мутных водах web-пространства. Он любит играть в «кваку» и при этом громко квакает. Ему нравится гулять в Интернет-болоте после захода солнца. Головастиков великое множество. Их голоса день ото дня становятся всё громче и громче...

Понятие виртуализации было предложено почти одновременно А. Бюлем и М. Паэту (Германия), А. Крокером и М. Вэйнстейном (Канада), Д. В. Ивановым (Россия) в работе 1996 г. «К пониманию современности: критический вызов» [5]. По Д. В. Иванову, виртуализация – это технический процесс создания виртуального общества как «параллельно» существующего с реальным обществом. Позднее в монографии «Виртуализация общества» Д. В. Иванов обобщил первоначальные формулировки: «Виртуализация – любое замещение реальности ее симуляцией/образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности» [6, 11]. В предлагаемом исследовании нами проблема виртуализации рассматривается более узко, с практической точки зрения, – как процесс (и ме-

ханизм) вовлечения человека в виртуальные миры Интернета; процесс отказа от общепринятых удовольствий (предполагающих реальное общение) в пользу удовольствий виртуальных (симуляционных); процесс, определяющий возникновение Интернет-зависимости и трансформаций структуры социальности.

Виртуализация общественной жизни (экономики, бизнеса, политики, образования, искусства...) – свершившийся факт новейшей истории. Для того чтобы успешно справиться с высокоскоростными переменами (экспансией виртуального), необходимо изменить свое отношение к будущему, т.е. осознать, что оно уже пришло в «наш дом». Будущее за теми, кто сделает это быстрее и лучше. Наиболее «продвинутыми» здесь оказываются и Запад (США, Европа), и Восток (Китай, Корея, Япония).

Исследования процессов виртуализации Дальневосточного региона – давно назревшая задача: скорость виртуализации высока настолько, что от стремительности перемен в разных секторах общества возникает социальный стресс (см. прим. 1). Представляется интересным выявить сравнительную специфику информационных сред Дальневосточного региона. В частности, необходимо обратить внимание на следующие факторы:

во-первых, происходит тотальное проникновение в жизнь человека новых технологий;

во-вторых, увеличивается многообразие средств и способов реализации виртуальных жителей в пространствах Интернета;

в-третьих, определяются новые перспективы развития информационных сообществ (организаций и субкультур): создание и развитие индустрии виртуальных презентаций (Интернет-маркетинг); разработка образовательных программ, в том числе по экоэтике Интернета [1]; корректировка программ по информатике и дополнение их правилами «правильного» поведения в сети; апробация обновленных образовательных программ в рамках дальневосточных вузов.

Вместе с тем всемирная паутина создает множество проблем. Вызывает наибольшее беспокойство деструктивное влияние «жизни» в Интернете на моральную сферу: декларируемое неуважение к мнению виртуальных собеседников, игнорирование авторских прав на материалы, предоставляемые в Интернете; тотальный плагиат, нетерпимость к инакомыслию; засилье порнографических сайтов, развлечение сетевым вредительством, разнообразные сетевые мошенничества, игромания и т.п.

Для нейтрализации негативных последствий тотального проникновения в жизнь новых технологий и подготовки студентов к «правильному» поведению в виртуальных средах в ряде университетов России изучаются перспективы развития информационных сообществ (организаций и субкультур), индустрия виртуальных презентаций и развлечений; разрабатываются образовательные программы «по лабиринтам Интернета». Особую обеспокоенность вызывает лавинообразное увеличение информационных потоков. Лавина эротической продукции, брани, изобилие маргинальных тем, сетевой преступности заложили негативный фундамент виртуальной «жизни», в которой мошенничество ненаказуемо, а преступность почетна, поскольку является свидетельством виртуозного владения ПК. В виртуальном пространстве сняты практически все культурные табу. Виртуальный секс и порнография, заказные убийства и педофилия – вот перечень востребованных в Интернете тем.

Начало нового тысячелетия ознаменовалось появлением «нового» человека, рабочее место и сфера отдыха которого находятся в виртуальных мирах. Сегодня можно говорить о формировании нового антропологического типа – «человека виртуального», морально-этические принципы которого существенно отличаются от идеалов и принципов человека до-Интернетной эпохи. «Человек виртуальный» характеризуется иными, отличными от предыдущих человеческих типов («человека просвещенного» XVIII в., «человека разочарованного» XIX в.), характеристиками.

В виртуальных мирах стало возможным выстраивать новую реальность, используя тело и внешность как объект для трансформаций. Поэтому современные «аватары», чаще всего, – это фантомные образы литературных и киногероев предыдущих эпох. Реальные люди становятся виртуальными персонажами с произвольной по(д)становкой лиц и тел. Возможности

Затулий А.И.

**НОМО VIRTUALIS: ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОЦЕССОВ ИРТУАЛИЗАЦИИ
ДАЛЬНЕВОСТОЧНОГО РЕГИОНА**

«фотошопов» позволяют создавать синтетические образы – ноги Мэрилин Монро, лицо Бриджит Бардо, попа А.З. и т.д., – не имеющие живых прототипов. Искусственно моделируемые образы политиков, бизнесменов, общественных деятелей очень далеки от реальных людей и, что еще более важно, легко трансформируемы; они подобны конструктору с заменяемыми деталями, когда «деталями» становятся декларируемые цели, идеалы, ценности. Тотальное проникновение в жизнь новых технологий требует разработки морально-этического кодекса, определяющего границы экспансии виртуального в реальный мир. Именно поэтому сегодня важны исследования ценностных ориентаций «человека виртуального» и динамики виртуализации мирового сообщества в целом. Коррекция установок виртуальных жителей на честность и порядочность относится к актуальным задачам современной педагогики. Людям, причастным к формированию информационной культуры (в том числе, преподавателям информатики), просто необходимо обучать студентов «правильному» поведению в виртуальных мирах.

В целом Интернет-проблемы современного социума допустимо объединить в табл. 1.

Таблица 1

Интернет-проблемы современного социума и предполагаемые пути их решения

Интернет-проблемы	Возможные пути решения
Общее измельчание личности: бездуховность, безразличие, практицизм, цинизм, скептицизм и пр.	Разработка новых образовательных программ, курсов «по выбору», тренажеров творческой активности
Негативные трансформации моральных принципов	Введение в структуру довузовской подготовки спецкурса «экоэтика Интернета»
Виртуализация социальных институтов: школ, университетов, банков, магазинов, поликлиник, церквей и пр.	Создание институтов технотронного социального контроля
Формирование виртуальных субкультур с деструктивной ориентацией: клубов самоубийц, наркоманов, начинающих террористов, готов, некрофилов	Организация виртуальных резерваций для лиц с маргинальным типом поведения; контроль за посещаемостью сайтов-аутсайдеров; обязательная регистрация и т.п., и, одновременно, развитие конструктивных форм виртуального общения
Безнаказанность киберпреступности и сетевого мошенничества	Обоснование необходимости совершенствования законодательства, острой потребности в разработке международных правовых договоренностей
Нарушение адекватности человеческого поведения в реальности	Развитие специализированных структур социальной, психологической и медицинской помощи
Утрата жизненных ориентиров	Консультационные службы помощи, телефоны и сайты доверия
«Расслоение» структуры личности	Развитие и поддержка молодежных программ, ориентированных на создание виртуальных молодежных правительств, целевых проектов «Молодая Гвардия», молодежной прессы и др.
Бесконечность вариантов самоидентификации	Ограничение в Интернете Я-презентаций, разработка и создание систем идентификации Интернет-личности, ввод Интернет-паспортов
Проблема вседозволенности	Введение международных «табу» Интернет-общения и СМИ, недопустимость оскорбительных, унижающих достоинство высказываний, клеветы и пр.; Интернет-цензура
Проблема анонимности виртуалов	Ввод электронных Интернет-идентификаторов (например, через кодировки сетевых карт)
(Нарко)зависимость, игромания	Разработка технологий-ограничителей, профилактика в школе
Кратковременность брачных отношений в виртуальных мирах, одиночество личности	Укрепление партнерства в глобальном масштабе; помощь молодым семьям на государственном уровне. Развитие и укрепление молодежной политики

В web-пространстве идет формирование новых культурных кодов: виртуальность все чаще требует двойного восприятия. С одной стороны, ситуационное восприятие человека виртуального (здесь и сейчас), с другой – человека без виртуальной маски (или масок). Происходит своеобразная наркотизация сознания, когда человек живет в разных мирах: работа, семья, клуб, причем в каждом случае роли, образы, речь, поведение и мировосприятие человека могут существенно отличаться. В этой связи человек утрачивает целостность, происходит постоянное психологическое переориентирование в социальном пространстве, вызывающее кризис, аутизм, отвержение.

Интернет становится специфической площадкой для экспериментов в области Я-презентаций, Я-конструкций. Бесконечность вариантов самоидентификации превращается в серьезную проблему Интернет-человека. Вкусно благоухающая отвлекающая косточка встречается на пути каждого: немолодые дамы предстают на сайтах знакомств юными и красивыми девушками, инвалиды – здоровыми мускулистыми мачо, недоучившиеся студенты – видными деятелями науки... Соблазн создания своего привлекательного виртуального имиджа даёт кратковременный эффект, когда в случае неудачи всё можно «списать» на издержки виртуального общения.

Особую обеспокоенность вызывают способы самопрезентации в виртуальных городах. Для выявления специфики восприятия студентами виртуальных миров использована нестандартная методика графического эксперимента, согласно которому анкетированные должны были нарисовать, как они представляют себе виртуальные города и виртуальных жителей. Социологические исследования, проведенные в мае 2009 – марте 2010 гг. коллективом молодых ученых ТОГУ Е. М. Бурнаевой, Т. А. Бочаровой [2 – 4], А. С. Зуфаровой под руководством канд. культурологии, д.т.н. А. И. Затулий, позволили установить, что лишь 50 % опрошенных графически представляют себя в пространстве виртуальных городов в образе человека. Среди прочих наблюдается следующее распределение: объекты неживой природы (растения) – 7 %, неодушевленные предметы (бесформенные кляксы, амёбы, сердце, пустой телевизор) – 9 %, сказочные персонажи – 9 %, бесполое существа – 5 %, ангелы – 2 %, животные – 5 % (см. табл. 2 и рис. 1).

Таблица 2

Распределение визуальных самопрезентаций: антропоморфные, зооморфные, флороморфные и др. (см. прим. 2)

Образ	Всего	Настроение		Наличие лица	
		Хорошее	Плохое	Есть	Нет
Человек	53	45	8	45	4
Животное	5	3	2	5	
Растение	8	7	1	8	
«Смайл»	13	13			
Бесполое существо (привидение)	5	4		4	1
Ангел	2	-	-	-	2
Сказочные персонажи, «мультишки» (русалка, эльф, Машенька, Бэтмен, Солнце, Губка Боб)	9	9	-	9	-
Неодушевленный, бесформенный предмет (клякса, амёба, круг)	4	-	-	-	-
Пустой телевизор	3	-	-	-	-
Сердце	2	-	-	-	-
«Под зонтом»	1	-	-	-	-

Диагностика виртуальной образности проводилась на материалах графических экспериментов (анкетирования) [2]. Исследованный материал позволил выявить серьезные проблемы самоидентификации, характерные практически для всех опрошенных аудиторий – студентов Тихоокеанского государственного университета, Комсомольского-на-Амуре государственного технического университета, Дальневосточного государственного университета путей сообщения, Дальневосточного государственного гуманитарного университета, Машиностроительного колледжа, Хабаровского технического колледжа.

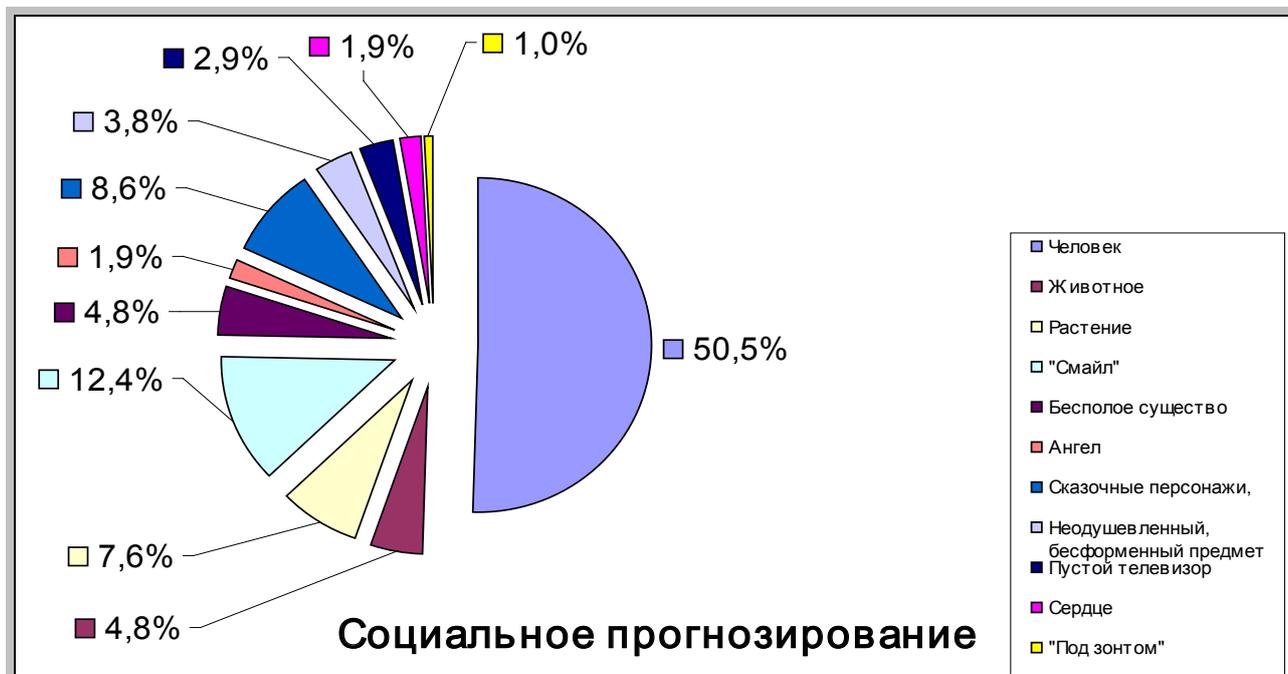


Рис. 1. Распределение визуальных форм самопрезентации в Интернете между антропоморфными, зооморфными, флороморфными и абстрактными

Социологические исследования «человека виртуального» как специфической информационно-управляемой структуры показали, что:

а) реальный (уникальный) человек вплетен в виртуальность по различным социальным институтам: семьи (виртуальные браки), коллектива (виртуальные сообщества), государства (виртуальные города), человечества («глобальная деревня»);

б) у каждого человека формируется субординантная соподчиненность в каждой виртуально-ролевой подструктуре, определяющей его поведение;

в) набор социальных выборов в виртуальном пространстве многократно увеличивается: «человек виртуальный» может жить как все или выделяться среди других; уважать традиции или предпочитать инициативу; соотносить личную жизнь с жизнью поколения или оценивать личную жизнь по индивидуальным критериям; «человек виртуальный» может не иметь Родины и считать себя жителем «глобальной деревни»; он может по-разному относиться к самому себе. В этой связи моделирование коллективного поведения должно исходить из анализа среднестатистических данных по большим объемам выборок, а трендовые кривые не превышать десяти – двадцатилетнюю перспективу (см. прим. 3);

г) необходимо в рамках социального конструирования Будущего формировать нацеленность «человека виртуального» на процветание и успех. Идеологическая дифференциация должна вытесняться единой гуманной концепцией, ориентированной на терпимость к взглядам других, здоровьесберегающие технологии, высокую нравственность и заботу об окружающей среде.

Развитие системы общественных отношений уже включает 10%-ную степень виртуализации (по данным Всемирного социологического Конгресса, позднее – М. А. Пронина, Г. П. Юрьева), и эти темпы будут стремительно нарастать (см. прим. 4). В этой связи актуальны как сами исследования многообразных форм виртуальной жизнедеятельности, так и средства, способы, методы управления этими процессами. Особую важность приобретает деятельность, направленная на формирование «приличной» киберкультуры. Эфемерные, иллюзорные, феноменальные киберсекс, киберискусство, киберреальности должны строиться по законам экоэтики. Создание компьютерных виртуальных цивилизаций потребует от человечества мобилизации всех ресурсов для преодоления негативного влияния виртуальных миров и мнимых цивилизаций. Имеет смысл актуализация идеи Сверхчеловека, интерпретированная в терминах техногенной культуры, которая отражает своего рода антропологический концепт современной постмодернистской культуры.

В то время, как виртуальные миры предоставляют широчайшие возможности для конструирования социального пространства, моделирования среды обитания, институциональных основ, виртуальные субкультуры в российской науке мало исследованы. Новая культурная эпоха с ее индивидуализмом, социальной атомизацией и неограниченным ростом народонаселения, безудержной похотью и ростом потребностей, упадком веры и ослаблением духовной жизни приводит к деградации человечества. От того, насколько удастся облагородить «человека виртуального», во многом зависит Будущее: главная роль в решительной смене культурных приоритетов принадлежит молодому поколению. Борьба за выживание человечества тесно связана с новым мироощущением, с осознанием того, что будущего может и не наступить, а XXI век может стать концом человеческой истории.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бирюкова, Э.А. Виртуальная этика: философский анализ образных контекстов духовно-оздоровляющей деятельности человека: моногр. / Э.А. Бирюкова. – Новомосковск : Новомосковский ин-т (фил.) ГОУВПО Российского химико-технологического ун-та им. Д. И. Менделеева, 2007. – 270 с.
2. Бочарова, Т.А. Проблемы виртуализации сознания молодежи: Аретя и аретенты / Т.А. Бочарова, А.И. Затулий // Молодежь Востока России: история и современность: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции 24 ноября 2009 г. / под общ. ред. Н.М. Байкова и Ю.В. Березутского. – Хабаровск: ДВАГС, 2009. – С. 61-66.
3. Бурнаева, Е.М. Генезис и формирование виртуальной культуры: мифы Интернета / Е.М. Бурнаева, А.И. Затулий // Молодежь Востока России: история и современность: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции 24 ноября 2009 г. / под общ. ред. Н.М. Байкова и Ю.В. Березутского. – Хабаровск: ДВАГС, 2009. – С. 66-70.
4. Затулий, А.И. Виртуализация студенческой молодежи / А.И. Затулий, Т.А. Бочарова // Информационные и коммуникационные технологии в образовании и научной деятельности: материалы межрегиональной научно-практической конференции, 21-23 сентября 2009 г. / под ред. А.И. Мазура. – Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2009. – С. 102-109.
5. Иванов, Д.В. К пониманию современности: критический вызов / Д.В. Иванов // Проблемы теоретической социологии. Вып. 2. – СПб., 1996. – С. 17-29.
6. Иванов, Д. В. Виртуализация общества: моногр. / Д.В. Иванов. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.

ПРИМЕЧАНИЯ

1. По результатам исследования степени вовлеченности (виртуализации) студенческой молодёжи, проведенным Т. А. Бочаровой [4, 62], жителями виртуальных городов в 2008-2009 учебном году были только 3 % студентов, в 2009-2010 учебном году – уже 7 %; данные по «гостям» виртуальных городов составили 13 % и 19 % соответственно. Наблюдается явная тенденция нарастания количества «виртуалов» – людей, работающих и «живущих» в Интернете.
2. Однозначный ответ по отмеченным «←» позициям невозможен.
3. Достоверность которых резко падает.
4. Социс, 2007. – № 1.