
А. Д. ЕЛЯКОВ

ВИРТУАЛЬНОЕ И РЕАЛЬНОЕ (О процессе разрушения социального)

О специфике виртуального написано немало, хотя полной определенности до сих пор нет. Я разделяю позицию, согласно которой виртуализация есть любое замещение реальности ее симуляцией/образом¹, иными словами, информацией. Но в данной статье речь пойдет о виртуальном в более узком значении слова, то есть в том, которое детерминируется информационно-компьютерными технологиями, обеспечивающими хранение и движение информации. К этому добавлю ряд признаков, обозначенных в небольшом, но глубоком по содержанию разделе «Виртуальное» в книге Ж. Бодрийяра. Он пишет: «В виртуальном... царствует простая информативность, просчитываемость, исчислимость, отменяющая любые эффекты реального»; это сфера, «где все события происходят в технологическом режиме»².

Обычно виртуальное противопоставляется реальному, то есть тому, что было до него, породило его и наряду с ним продолжает существовать. Реальное носит двоякий характер: как нечто натуральное, естественное и общественное, человеческое. В этом случае термин «социальное» используется в самом широком значении слова, включая созданные материальные предметы и вещи. Но есть и узкий смысл, когда понятие «социальное» отражает только взаимосвязи людей, весь спектр их отношений друг с другом, что в конечном счете делает «человека человеком». В статье речь пойдет о реальном в смысле социального в последнем, то есть узком, значении слова.

Виртуальное, будучи продуктом деятельности человека и конституировавшись в соответствующую реальность, оказывает об-

¹ См.: Иванов, Д. В. Виртуализация общества. – СПб., 2002. – С. 30.

² Бодрийяр, Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург, 2006. – С. 31.

ратное воздействие на людей и их взаимоотношения. В настоящее время виртуальные технологии приобрели необыкновенную популярность и широко используются в деловых и личных целях, на работе³, дома, в транспорте; взрослыми и детьми, мужчинами и женщинами во всех уголках планеты и в любое время суток.

Конечно, современное виртуальное неотъемлемо от Интернета, технологические возможности которого неуклонно растут. Как утверждает генеральный директор всемирно известной фирмы «Intel» Пол Отеллини, «Интернет завтрашнего дня будет представлять вам информацию когда угодно, как угодно и где угодно»⁴. Ф. Фукуяма полагает, что Интернет призван перестроить наше общество⁵. По Н. Эйдельману, общество будущего – это Интернет⁶. Разумеется, только грядущие события обнаружат подлинность прогнозов. В целом позитивная сторона виртуальной реальности проявила себя ярко и убедительно и не требует специальных доказательств.

Однако прорезалась и противоположная сторона дела – негативная, деструктивная, – которая заявила о себе пока не столь заметно и осязаемо, но которую нужно изучить основательно, в том числе и в перспективе, имея в виду тот факт, что если она станет доминирующей, виртуализация потеряет всякий смысл. Эта потребность усиливается в свете бурного, не знающего границ роста новейших информационно-компьютерных технологий и их проникновения во все сферы общественного мироустройства, которые обеспечивают неограниченный простор и труднопредсказуемые масштабы существования виртуальной реальности.

Об опасностях для общества, исходящих от современных информационных технологий, предупреждал академик Н. Н. Моисеев, сравнивая их последствия с действием атомного оружия⁷. Э. Фромм полагал, что компьютеры должны стать «функциональной частью жизненно ориентированной социальной системы, а не раковой

³ Виртуальные технологии стали обычным явлением на рабочих местах. По данным исследования редакции «CIO Magazin», лишь 8 % компаний в мире воздерживаются пока от их использования (Computerworld Россия. – 2008. – 22 января).

⁴ Там же.

⁵ См.: Фукуяма, Ф. Великий разрыв. – М., 2003.

⁶ См.: Эйдельман, Н. В. Интернет – общество будущего // Мониторинг общественного мнения. Экономические и социальные проблемы. – 2006. – № 3.

⁷ См.: Моисеев, Н. Н. Судьба цивилизации. Путь разума. – М., 1998. – С. 83.

опухолью, убивающей ее»⁸. Согласно Ж. Бодрийяру, в настоящее время Интернет «составляет главную проблему»⁹.

Следует иметь в виду, что в ходе нарушения целостности социальной системы чаще всего речь идет о разовых, одноактных действиях, которые всегда бросаются в глаза. Но это нарушение может носить и постоянный, эволюционный характер, как, например, изменение возраста человека.

Негативное влияние виртуального на социальное носит разнообразный характер, но, упрощая, сведем к двум влияниям: косвенному и прямому.

Начнем с того, что само пребывание субъектов в виртуальной реальности вызывает определенные социальные последствия. Работая или играя в Интернете, человек выключается из существующих реалий, современного социального бытия, прерывая на это время естественные связи и отношения, что ведет к их ослаблению.

В ходе специальных исследований под названием «Домашняя сеть» в США еще в 1998 г. исследователями Университета Карнеги-Меллона было установлено, что питтсбургские жители, пользовавшиеся Интернетом, реже стали общаться с членами своих семей, а их социальные связи сузились. Так как в результате опроса Центра американских национальных электоральных исследований в 1996 г. (а опросу подверглись 35 000 человек) подобная тенденция не значилась, позднее учеными Стэнфордского университета количественных исследований общества был проведен эксперимент, который практически подтвердил выявленную неприятную тенденцию: пользователи Интернета стали проводить меньше времени с семьей и друзьями и реже выходить из дома; кроме того, стали меньше читать газеты¹⁰.

И спустя уже почти десять лет американской исследовательской фирмой «Келтон рисерг» в ходе опроса общественного мнения были получены уже более «сильные» результаты. Из одной тысячи опрошенных совершеннолетних американцев 65 % заявили, что больше времени проводят за компьютером, нежели со своими

⁸ Фромм, Э. Человек для себя. Эволюция надежды. Иметь или быть. – М., 2007. – С. 311.

⁹ Бодрийяр, Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. – С. 149.

¹⁰ См.: Интернет в общественной жизни / под ред. В. Геринг. – М., 2006. – С. 103.

супругами или партнерами. А 84 % респондентов признались, что приобрели зависимость от компьютеров¹¹, это, кстати говоря, означает, что изменения ситуации в лучшую сторону в ближайшие годы ожидать нельзя.

Частое и долгое пребывание в сети ведет к разложению социальных связей, утрате ценностей человеческой общности. Об этом свидетельствуют факты напряжения в семье и разводов, ослабление родственных и дружеских контактов, натянутые, прохладные отношения между коллегами по работе.

Интернет, как и телевизор, имеет тенденцию обесценивать, а компьютер ведет к определенной изоляции людей. «Контакты» и «коммуникации» вытесняют полноценное человеческое общение. Живые многообразные социальные связи, скрепляющие людей, исчезают, их место занимает формальная безличностная определенность. Плохо то, что кроме этого размывается, становится все более неустойчивым такой спаивающий человеческую общность элемент, как доверие. Проведенные Центром американских национальных электоральных исследований и Проектом Института Пью «Интернет и американская жизнь» изыскания обнаружили, что если в 1960 г. 58 % американцев полагали, что большинству людей можно доверять, то к 2003 г. только более трети граждан доверяли друг другу¹². В свете изложенного, а также с учетом нижеприведенных фактов представляется не лишним основанное мнение о том, что со временем использование компьютерных сетей может привести к разложению или атомизации общества¹³, конечно, если не принимать соответствующих мер.

Теперь о прямом влиянии виртуального. Если взглянуть на существующую реальность трезвым взглядом, то следует констатировать, что жизнь становится все более сложной, нередко жесткой и суровой. «Неудовлетворенность, массовый невроз, иррациональность и разгул насилия, которые уже ясно видны в современной жизни, это только предвестие того, что может ждать нас впереди, если мы не поможем и не станем лечить эту болезнь»¹⁴.

¹¹ См.: Глобус. ИТАР ТАСС. – 2007. – № 7. – С. 22.

¹² См.: Интернет в общественной жизни. – С. 124.

¹³ Там же. – С. 102.

¹⁴ Тоффлер, Э. Футурошок. – М., 2001. – С. 53.

Пути и пружины несущегося стремглав мира неизвестны, они упрятаны в бесконечной и беспорядочной череде сменяющих друг друга событий. Современность вызвала к жизни процесс ускорения, императивный характер которого требует неустанного движения вперед. Даже для того, чтобы устоять на месте, согласно персонажу из известной сказки, надо бежать. В условиях тотальной конкуренции благополучие людей связано с превосходством, которое надо завоевать, постоянно находясь в процессе нападения и обороны. Борьба приобретает характер доминанты над партнерством и сотрудничеством. Почва под ногами людей колеблется, ситуация становится зыбкой, никто никому ничего не гарантирует. Люди впадают в состояние растерянности и тревоги. Условие жизнедеятельности буквально выталкивает в разные сферы. Одни бегут неизвестно куда, попадая в том числе в сети наркомании и алкоголизма, в паутину криминала, другие случайно или осознанно – в виртуальный мир. И сайт для них становится средоточием жизни. Агрессивный физический мир испаряется, и весь необозримый космос компактно укладывается в компьютере. Происходит спасительное для нервной системы человека отчуждение от натурального мира.

Американка Дж. Хьюстон установила 14 камер постоянного наблюдения в наиболее важных местах своего дома – кровати, подвале, перед дверью и т. д. Каждый снимок передается на вебсайт, и посетители сайта становятся, таким образом, свидетелями всех событий. Причем в случае опасности они могут сообщать об этом «привидению» в человеческом облике. Американка утверждает, что интернавты стали ее соседями, свидетелями того, что с ней происходит. Хозяйка виртуального жилища не хочет, чтобы люди физически проникали в личное пространство, общаться с ними намерена через Интернет.

Во многих странах мира, в том числе и в России, появились виртуальные города, лишенные территории и физических жильцов. Еще в 1990 г. в Японии с помощью средств компьютерной телекоммуникационной сети и технологий виртуальной реальности был сооружен виртуальный городок Хэбитэт, в котором в настоящее время проживает свыше 10 тыс. жителей. Каждый пользователь Интернета, владеющий собственным компьютером, может в нем

прописаться. Он получает возможность выбрать свой внешний вид из более чем тысячи предложенных вариантов, подобрать одежду, обувь, жилище и т. д. Примечательно то, что люди в городе живут «полноценной» личной жизнью, вступают в общение друг с другом, посещают магазины, заключают браки, выбирают правительство. В этом мире складываются соответствующие деловые и личные отношения, формируются киберкультура, виртуальная психология людей. В отличие от реальных бифуркаций и потрясений, вызывающих импульсивный непредсказуемый способ поведения людей, обитатели этого города живут спокойной размеренной жизнью, не догадываясь о том, что на этой почве могут возникнуть иная цивилизация, другой человек. Как известно, состояние личности зависит от динамических связей с окружающими людьми, времени и места, в котором она осуществляет свою жизнедеятельность. Исходя из этого, директор Королевского института Великобритании С. Гринфилд полагает, что когда исчезнут нормальные отношения в семье, на работе, в учебном заведении, человек перестанет общаться с другими людьми, тогда изменится его разум¹⁵.

В целом количество информации растет по экспоненте. Одновременно увеличивается число фрагментарных, противоречивых сообщений, с меньшей скоростью возрастает количество ложных, дезинформационных сведений. В результате реальный мир в представлении обычного человека выворачивается наизнанку, рвется в клочья, ликвидируется панорама событий и пропадает горизонт.

Жизненно важные, судьбоносные данные растворяются в потоке пустых, малозначащих, «вермишельных» сведений. Взрывы, военные конфликты, аварии на АЭС, попадая в число «новостей», на равных мелькают с кинозвездами, топ-моделями, рекламой памперсов и противозачаточных средств. События мирового смысла и локальные, скользящие по поверхности явления, как вещи в невесомости, превращаются в одинаковость. Люди знают количество катастроф, богатых и бедных, умирающих и голодных, наркоманов и преступников, но не ведают о возможной катастрофе человечества, поскольку она подается в числе сенсационных сообщений или вестей без комментариев.

¹⁵ См.: Наука и жизнь. – 2005. – № 11. – С. 7.

Данные возникают ежесекундно и повсеместно, куда-то стремительно мчатся, порождая и уничтожая друг друга, создавая хаос и беспорядок. При беспредельно растущей скорости подачи сообщений человеку не хватает времени их воспринять и разобраться¹⁶. Возникает информационная перегрузка людей¹⁷, в результате которой часть информации они не успевают воспринимать. Если это и происходит, то возникает проблема понимания информации, которая уже в прошлом столетии заявила о себе остро и требовательно, поскольку «не знания, а их понимание становится основной задачей воспитания ума и сознания»¹⁸ людей. Не случайно возникли семантическая и прагматическая концепции информации, а в философии целое направление – герменевтика. Процесс понимания предполагает извлечение из сообщений, данных значения, смысла, иначе они будут не поняты и станут бесполезными. Ж. Бодрийяр даже заметил: «...исчезает смысл... исчезает информация»¹⁹.

Трудность проблемы в том, что понимание, в принципе индивидуальное явление, носит оригинальный характер. Понимание за другого исключено, точно так же, как невозможно прожить жизнь за кого-то или умереть вместо него. Оно обязано пройти через разум, самость человека.

В настоящее время сложился небывалый разрыв информации и понимания, люди все больше знают и все меньше понимают, что к чему. Эту тенденцию заметил еще А. Эйнштейн, воскликнувший однажды: «Как много мы знаем и как мало мы понимаем!» Возникла парадоксальная ситуация: человеческий мозг открыт для информации, разум для понимания захлопнут. Согласно новейшему исследованию, поколение американцев моложе 30 лет имеет более высокий уровень жизни, получает лучшее образование²⁰, пользуется

¹⁶ Слабым подобием этой ситуации является компьютерная игра «Columns»: при низких скоростях падения кубиков игра доставляет истинное наслаждение, при возрастании скорости до 6–7 от игрока уже требуется предельное напряжение, а при скорости 8–9, не успевая реагировать на возникающие ситуации, а тем более управлять ими, он вынужден обреченно наблюдать за произвольным обвалом кубиков.

¹⁷ См. подробнее: Еляков, А. Д. Информационная перегрузка людей // Социологические исследования. – 2005. – № 5.

¹⁸ Капица, С. П. Историческое время, информация, демографическая революция и будущее человечества // Общественные науки и современность. – 2006. – № 4. – С. 143.

¹⁹ Бодрийяр, Ж. В тени молчаливого большинства, или конец социального. – Екатеринбург, 2000. – С. 14.

²⁰ ООН опубликовала доклад о положении молодежи в мире (World Youth Report 2007). В докладе, в частности, отмечается, что современная молодежь является самой образованной за всю историю человечества.

ся лучшей информационной техникой, но при этом знает меньше, понимает о сути явлений на порядок ниже, поэтому относится ко всему более равнодушно, чем любое другое поколение за последние 50 лет. Городские дети, которые с компьютером на «ты», не читают, не думают, не поднимаются даже на первую ступень лестницы знаний.

Сама информация, без которой человек не в состоянии существовать, противоречивое явление. Она действительно дает представление о предметах, событиях объективного мира. Но это одна сторона дела – другая в том, что, строго говоря, она не является адекватным отражением существующих, реальных процессов. Даже элементарный предмет – неисчерпаемый источник информации. Однако информация о нем всегда ограничена в силу определенных интересов людей, дефицита времени и несовершенных органов познания человека. Поэтому она далеко не образец исчерпывающего знания об объекте. Не лишено оснований высказывание Ж. Бодрийяра: «Информация, в которую превращается или при помощи которой распространяется некоторое событие, уже представляет деградированную форму этого события»²¹.

Кроме того, существует процедурно-технический аспект. Организация информации идет в основном по линии специализации, о чем свидетельствует, по меньшей мере, появление десятков тысяч банков данных (БД) во всех узловых сферах жизнедеятельности общества. Но мир целостен и един, как, впрочем, и предметы, его составляющие. БД же – это всегда однобокость, осколочность, субъективная заданность. Это, строго говоря, результат искажения объекта, хотя и в благородных целях. Аналогичная ситуация возникает и с другими системами сбора и накопления информации, в том числе и индивидуальными. Поэтому человек, обладая сведениями о реальных событиях в сугубо информационной, то есть рафинированной, форме, используя их, ведет упрощенный, примитивный образ жизни, для которого все более типичными становятся безответственность, легкомысленность, инфантильность и т. д. и, что еще хуже, социальный нигилизм. Отсюда прямой путь к аморальному поведению и правонарушениям²². Внести коррективы в это

²¹ Цит. по: Философия в эпоху постмодернизма: сборник переводов и рефератов. – Минск, 2000. – С. 47.

²² Видимо, не случайно анкетный опрос современной молодежи в стране показал, что от 75 до 100 % опрошенных намерены жить, нарушая законы (см.: Власть. – 2006. – № 5. – С. 8).

поведение трудно, так как традиционный критерий истины, коренящийся в предметной практике, утрачивает свое значение, поскольку сама практика приобретает виртуальный характер, а в итоге «разрушается способность отличать реальное от того, что считается реальным и истинным»²³.

В силу «простоты» информационный мир становится для индивида доминирующим, а реальный с его проблемами и трудностями оттесняется на второй план. Предпочтительнее становится информация о событиях, но «не опыт непосредственного общения с ними» (А. Гор), прямое восприятие. Реальный факт исчезает, его место занимает информационный²⁴, забирая себе онтологическое и гносеологическое могущество первого. Действительный, натуральный мир угасает. Воздействие информационных процессов становится неограниченным. Они, а не реальный мир, начинают формировать одномерных людей, лишенных моральных признаков, духовных качеств, типа Homo informaticus, отдаленно, но жутковато напоминающих зомби и роботов.

Необходимо добавить следующее. В информационном обществе большинство людей получает значительную часть знания о процессах, поддающихся измерению и вычислению. Речь идет прежде всего об абстрактных, безличностных, транснациональных, трансрегиональных, транскультурных явлениях, которые более или менее адекватно поддаются рациональному анализу и одинаково воспринимаются представителями если не всех, то большинства стран и народов²⁵. Но ведь существуют мифы, легенды, сказания народов; культурные и национальные традиции; верования и ценности; бессознательные процессы; волевые, эмоциональные явления, которые в большинстве своем с трудом поддаются рациональному анализу или вовсе остаются за его бортом. Два направления в XX в. разошлись. И если первая тенденция возобладает, то рационализм²⁶

²³ Вирилио, П. Информационная бомба. Стратегический обман. – М., 2002. – С. 71.

²⁴ «Материальный объект перестал указывать на "действительное присутствие", а вместо него возникло "телеприсутствие" звука и образа, с легкостью подменяющее реальные объекты» (Там же. – С. 94).

²⁵ См.: Там же. – С. 91.

²⁶ Появились теоретики, которые настаивают на преимуществе одностороннего развития человека в плане физиологии. Так, утверждается, «стрела прогресса становится все более очевидной и предсказуемой и логичное и практичное левое полушарие все удачнее справляется с грузом поддержания и развития цивилизации без правого полушария, креативного,

как способ мышления и действия, превратившийся в крайнюю форму прагматизма в XXI в., одержит самую впечатляющую победу в своей истории. Не исключено, что сбудется идея Ламетри – человек превратится в машину, правда, с одним уточнением: машину интеллектуальную, цифровую.

Информация в обществе в целом носит неуправляемый, хаотичный характер. И нередко из светоносного средства, носителя истины превращается в рассадник тьмы, заблуждения, лжи и распространителя дезинформации. Этому обстоятельству в определенной степени способствует Интернет, где в силу его уникальной природы знания не подлежат проверке на достоверность, а их источник анонимен.

Неумеренное пребывание в виртуальной реальности вызывает у людей негативные последствия. Это особый таинственный мир, где господствуют свои законы и правила жизни. Реальность пластична, подвижна, поддается самому легкому воздействию, не требуя энергии. Из нее можно вылепить все что угодно. Человек становится всемогущим, приобретая свойства демиурга. Его существование становится безоблачным и комфортным. Особенно вольготно в этом мире чувствуют себя дети. Он превращается для них в необыкновенную игрушку, более того, в ней можно разместиться и осматривать изнутри. Люди всех возрастов с удовольствием и радостью входят в необыкновенный мир, оставляя позади тяжкие обязанности и тягостные заботы. Эта комфортность и мягкость существования не может не сказаться на нервной системе и психике человека, которые, не напрягаясь, не преодолевая трудности, расслабляются, теряют способность сопротивления, приобретая характер благополучных процветающих феноменов, но не способных справиться с реалиями настоящей суровой жизни. Еще на заре становления виртуальной эры М. Макклюэн предостерегал: «...телевизионный ребенок не умеет заглядывать вперед, поскольку хочет вовлечения, не способен принять фрагментарную и просто визуализирующую цель и судьбу, ни в обучении, ни в жизни»²⁷.

местами безумного и неистового партнера». Делается вывод: «Ограниченный интеллект в эволюционном плане более выгоден для выживания, нежели повышенная креативность» (Человек vs кибер. Взгляд в будущее. – 2006. – № 7. – С. 71). Нет возможности высказаться по поводу этих суждений, замечу только, что мудрая природа предусмотрела у человека две ноги, зачем же, их имея, прыгать на одной?

²⁷ Макклюэн, М. Понимание медиа: Understanding. – М., 2006. – С. 10.

Конечно, эта негативная тенденция может растянуться на многие годы, и ее отчетливость в близкой перспективе малозаметна. Однако она наиболее предметно, а главное – едва ли не одномоментно проявляется в глубоких, если так можно выразиться, концентрированных системах по типу тренажерных, приобретая новые грани. Был проведен эксперимент, в результате которого установлено, что при использовании тренажерных систем в течение более чем 15 минут у многих операторов появились расстройства, очень напоминающие сильное алкогольное опьянение. Имеются в виду тошнота, головная боль, потеря координации, а также расстройства двигательных и физиологических функций.

Выше речь велась о непродолжительном одноразовом эксперименте. Но что произойдет, когда основную часть рабочего и свободного времени субъект будет проводить, так сказать, в общем виртуальном пространстве? Я не говорю о положительном эффекте такого пребывания, он хорошо известен. Есть и обратная сторона дела, о которой свидетельствует следующий факт. Неограниченное пребывание в виртуальном мире привело некоего Шемякина к тяжким преступлениям. В 1998 г. в г. Санкт-Петербурге он за полгода убил, изнасиловал и пытался съесть тела более полутора десятков девушек. Как потом выяснилось, он сутками напролет мог смотреть виртуальное изображение обнаженных женщин. Вследствие этого оказался импотентом. Его стало охватывать бешенство по отношению к женщинам. Когда ненависть достигла пика, о чем свидетельствовал дневник людоеда, он пошел на преступления. Эксперты признали его психически больным. Это пока эксклюзивный случай, однако, если не принимать предупреждающих мер, их число с появлением новейших информационных технологий будет лавинообразно нарастать. Тогда возникнет новейшая причина традиционных преступлений.

Все больше спрос на компьютерные игры, особенно у молодежи. И уже медики бьют тревогу по поводу невиданных темпов «переселения» людей в игровую реальность и соответствующих последствий; дело в том, что в результате долгого пребывания возрастает психологическая зависимость от Интернета, подкрепляемая физиологической подоплекой, так как в ходе игры возникает дофамин, так называемый гормон счастья (удовольствия). Это справед-

ливо и для офлайн-игр, но клинические случаи наблюдаются преимущественно у онлайн-игроков, поскольку в многоиспользуемых играх не бывает окончательной победы, а концепция практически всех популярных проектов такого рода подразумевает бесконечное совершенствование технической оснащённости своего героя. В результате многочасового пребывания в виртуальной среде человек получает от нее зависимость, весьма близкую к наркотической. Если на некоторое время субъекта «отключить» от компьютера, появляется своеобразная ломка, вызывающая дискомфорт, раздражение и агрессию. Вследствие этого возникают проблемы на работе, в школе; трудности в общении. Кроме того, у детей за два часа пребывания в Интернете наблюдается ослабление сосудов головного мозга на 7 %, а за четыре – на 20 %²⁸.

Детей от года до 18 лет принято называть «поколением Интернета». О юношах и девушках не стоит говорить – Интернет для многих едва ли не сама жизнь. Однако, согласно последним американским исследованиям, 23 % малышей от 2 до 5 лет систематически навещают Сеть²⁹. По нашей стране, согласно данным директора по информационной безопасности кабинета президента «Microsoft» в России и СНГ, половина пользователей Интернета – дети в возрасте от 8 до 13 лет³⁰. Причем, согласно опросу, проведенному исследовательской службой Харриса, 74 % подростков (13–17 лет) и 26 % детей (8–12 лет) общаются в сети Интернет³¹, то есть молодое поколение вместо реального живого общения предпочитает электронные средства контактов.

Ребенок, постоянно или продолжительное время находящийся в виртуальной сфере, становится рассудочным, его мысль приобретает линейный характер, он не идет на компромисс, не терпит возражений. Более того, он не обогащается элементарными человеческими качествами типа сопереживания, сострадания, не умеет делиться душевной щедростью, не овладевает простейшими приемами общения в виде обычного признательного рукопожатия или дружеского похлопывания по плечу. Следствием является то, что он не находит товарищей, отчуждается от школьного или студен-

²⁸ См.: Computerworld Россия. – 2008. – 12 февраля. – С. 27.

²⁹ См.: Аргументы и факты. – 2007. – № 13. – С. 26.

³⁰ Computerworld Россия. – 2007. – № 9. – С. 42.

³¹ Глобус. ИТАР ТАСС. – 2007. – № 6. – С. 28.

ческого коллектива и все больше замыкается на компьютере, вырывая тем самым губительную пропасть между собою и социальным миром.

Уже эти обстоятельства не могут не вызывать тревоги. Но возникают и крайне серьезные проблемы, вызванные жесточайшими преступлениями, например массовыми убийствами в школах США, Германии и др. 19-летний парень, расстрелявший в 2001 г. в Эрфурте (Германия) учителей и учеников, «играл» в компьютерную игру, где самым надежным способом избавиться от врагов был выстрел в голову. Именно в такой манере он хладнокровно убивал всех на своем пути.

В целях тотальной экспансии виртуального мира негативному воздействию подвергаются естественные языки – главное средство связи человеческого сообщества, цемент, скрепляющий основные социальные общности – нации, народности и т. д. Рационализм, деловитость, прагматизм очищают их от «второстепенных» явлений типа выразительности, тональности, специфического говора, местного произношения звуков, ударения, жаргонов и т. д. – всей палитры красок, делающих языки колоритным уникальным явлением. Они все более сдают позиции под воздействием бесцветных академизмов, плоского языка пропаганды и рекламы, сухих деловых протоколов, отрешенных от полнокровной жизни документальных высказываний, безликих дипломатических суждений, зато расцвел формальный, символический язык, отсекая от естественно-го все большие пласты существования.

СМИ также нивелируют язык. Редакторы выстраивают текст таким образом, чтобы он был понятен всем или многим людям и общностям, опуская специфические признаки этого уникального средства общения. Новая глобальная аудиовизуальная культура угрожает тем, что язык дрейфует в сторону единого языка компьютерных программистов и авиадиспетчеров – английского. А ведь для 50,5 % пользователей Интернета он не является родным. Лишь 6 % сайтов электронной торговли представлены на немецком, французском, японском и русском языках³². Национальные же языки, особенно языки малых народов, у молодого поколения теряют свое значение и соответственно интерес для изучения. Наконец, в

³² См.: Примо, Н. Гендерные проблемы в информационном обществе (Материалы ЮНЕСКО). – СПб., 2004. – С. 35.

силу крайней прагматичности язык сознательно изгоняется из обихода. Известный кутюрье на вопрос, почему в популярной рекламе актрисы и кинозвезды уступили место топ-моделям, ответил ищерепывающей: «Потому что они не разговаривают».

Виртуальные картинки – это всегда нечто данное и завершенное, воспринимающееся с помощью органов чувств. Здесь отпадает необходимость переводить информацию на естественный язык, отсюда – прослушивать, проговаривать. В результате люди не беседуют, не разговаривают и не получают нужные языковые навыки. А отсюда и следствие: современные дети плохо умеют облекать свою мысль в слова. Согласно данным исследователей из Лестерского университета (Англия), если ребенку 3–4 лет дать в руки кружку и ложку и попросить рассказать о них, он не сможет перечислить их характерные признаки. По словам доктора Розмари Сейдне, двадцать лет изучающей умственные способности детей, современные дети «привыкли обрабатывать информацию в виде картинки и не умеют правильно выражать свои мысли»³³. А ведь слова, термины, понятия не только продукт мышления, они и основное орудие его формирования.

В начале XX столетия существовало примерно 6 тыс. языков. Видимо, к середине XXI в. их число сократится во много раз. Мы замечаем исчезновение видов животных и растений и не чувствуем утраты лингвистического и культурного разнообразия, стержневого в развитии цивилизации.

Неблагополучные явления происходят в сфере памяти. Процесс неукротимого появления множества сообщений, данных не только затрудняет их восприятие, но и стирает в сознании людей предшествующие, имеющие не менее законное право на существование. Дело уже не в запоминании, а хотя бы в поверхностном, но быстром восприятии информации, которая наступает агрессивно и в силу своей временной природы не желает ждать очереди. Молодые люди программируются на восприятие ее движения, но не запоминают, что ослабляет память или выталкивает ее вовсе из гаммы чувственных и интеллектуальных свойств человека. Беда в том, что движение превращается едва ли не в абсолют.

Высказываются такие точки зрения: «медленная подача информации недостойна даже называться информацией – это обыч-

³³ Славин, С. Н. Абсолютное оружие будущего. – М., 2006. – С. 425.

ный шумовой фон», «сообщение – это не средство, а всего лишь его скорость»³⁴.

Знание, покоящееся в Интернете, – это знание в основном о современности, настоящем. Знания о прошлом, по сути, капля в море существующих данных. С этой точки зрения наблюдается катастрофический разрыв между прошлым и настоящим. В отсутствие информации о прошлом разрушается социальная и индивидуальная память, а вместе с ней деградируют человек, общество. Как полагают психиатры, систематическое восприятие без запоминания, то есть перевода на уровень памяти, является одним из клинических симптомов умственного расстройства. Американцы с тревогой пишут о том, что 98 % молодых американцев хорошо знают, кто такие собачка Снупи или Бивис с Баттхедом, но лишь половина из этого числа осведомлены хоть о каких-то элементарных факторах из истории и культуры страны³⁵.

Одно из существенных явлений виртуального представлено в виде гипертекста. Это относительно новое явление, и ясности в его понимании нет. Тем не менее, если исходить из ряда определений³⁶, можно сделать некоторые выводы. Во-первых, это в целом информация в виде совокупности текстов, в основном неупорядоченных, неструктурированных. К ним можно подступиться в любом месте и осуществлять с ними любые операции, доступные воображению субъекта, в том числе и не имеющие прямого отношения к действительности. Принципиальная черта этого пространства – отсутствие целостности и непрерывности, нелинейность. Во-вторых, утрата четких функций автора и читателя, множественность и незаданность каналов чтения. В-третьих, убедительность, похожесть на реальные процессы за счет использования мультимедийных средств (звук, цвет, графика и т. д.). В-четвертых, ситуация ориентирует на просмотр, скольжение по поверхности текстов, а не на понимание, углубление в сущность. Кроме того, Интернету как феномену постмодерна присущи его признаки, к которым извест-

³⁴ Вирилио, П. Указ. соч. – С. 112.

³⁵ Биллингтон, Дж. Х. Гуманитарные последствия информационной революции // Россия и современный мир. – 2000. – № 4. – С. 11.

³⁶ См.: Руднев, В. П. Словарь культуры XX в. – М., 1997; Фридланд, А. Я., Ханамирова, Л. С., Фридланд, Н. А. Информатика и компьютерные технологии. Основные термины. – М., 2003. Интернет-ресурс. Режим доступа: <http://spintongues.msk.ru/calvino.html>

ный американский критик И. Хасан³⁷ относит: неопределенность, культ неясностей, ошибок, пропусков; фрагментарность и принцип монтажа; «деканонизацию», борьбу с традиционными ценностными центрами; отсутствие психологических и символических глубин; молчание, отказ от мимесиса и изобразительного начала; положительную иронию, утверждающую плюралистическую концепцию; смешение жанров, высокого и низкого, стилевой синкретизм и т. д.

В целом, несмотря на большую привлекательность и популярность среди пользователей Интернета, а также значительное подобие реальным процессам, «гипертекст – это то, что в действительности разрушает детерминированность и однозначность бытия, и его понимание»³⁸.

Если говорить о наиболее продвинутом регионе в сфере создания и использования виртуальных технологий, где феномен виртуального наиболее представлен, то это, видимо, всемирно известная Силиконовая (Кремниевая) долина в США. В ней в свое время возник так называемый информационный пул. Он представлен множеством микроэлектронных фирм, из которых более трехсот занимаются выпуском компьютеров и более тысячи специализируются на создании программного обеспечения. В долине в силу разных причин собралось «соцветие умов», 40 % от общего числа специалистов в области электроники, информатики и вычислительной техники США. Это – информационно-компьютерное (виртуальное) сердце не только Америки, но и всего мира. Здесь люди, кроме грудных младенцев, днюют и ночуют в Интернете, который превратился в уникальное место, где совмещаются работа, общение и отдых. Уровень интеллектуальности детей здесь на порядок выше, чем по стране в целом. Но вот здесь-то и наблюдается прямо-таки разгул насилия, наркомании, алкоголизма, проституции, жестокого обращения с детьми и т. д., далеко превышающих средние показатели в стране. Я уже не говорю об информационно-компьютерных преступлениях, которые также бьют через край, буквально захлестывая долину.

³⁷ Hasan, I. Pluralism in Post-modern Perspective // *Critical Inquiry*. – 1986. – № 3.

³⁸ Калмыков, А. А. Гипертекст мышления и коммуникативное пространство // *Человек*. – 2007. – № 5. – С. 126.

Есть основания констатировать, что уже сегодня социальное испытывает со стороны виртуального, информационно-компьютерных технологий серьезную проверку на прочность. А уже в ближайшем грядущем ему может быть нанесен существенный ущерб. Это связано с двумя обстоятельствами. Во-первых, с постоянным усилением технологических возможностей электронных устройств и не поддающейся оценке в целом бурной экспансии во все сферы социальной жизнедеятельности. Во-вторых, с резким и непрерывным увеличением числа пользователей Интернета во всех континентах и странах планеты. В более-менее отдаленном будущем негативную тенденцию можно нейтрализовать или ввести ситуацию в приемлемое русло, если общество учтет исторические уроки и предпримет решительные шаги. А пока серьезных мер по предотвращению опасностей для социального человечество не предпринимает, да и в ближайшие годы их не предвидится. Создается впечатление, что оно оцепенело перед неукротимым развитием современных информационных технологий, более того, оказалось в состоянии паралича под их неконтролируемым мощным деструктивным воздействием.

Как утверждал Дж. Х. Биллингтон (директор Библиотеки Конгресса США, крупнейшей библиотеки мира), «...слишком поздно мы осознали, что виртуальная реальность (Virtual reality) – не добродетель (virtue)»³⁹. Важная констатация, но этого мало. Человечество до сих пор не осознало ту губительную и пока не всегда очевидную опасность, в которую ввергло себя. Ведь, по сути, «виртуальное есть то, что идет на смену реальному и знаменует собой его окончательное разрушение»⁴⁰. По мере тотальной, не знающей границ экспансии новейших информационно-компьютерных технологий в жизнедеятельности общества это осознание придет. Но ценой каких потерь? И не будет ли действительно поздно?

³⁹ Биллингтон, Дж. Х. Указ. соч. – С. 7.

⁴⁰ Бодрыйяр, Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. – С. 31.