

## **ИНТЕРНЕТ-ВИРТУАЛЬНОСТЬ И РЕАЛЬНОСТЬ: ПРОБЛЕМА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

**В.Г. Туркина, Н.С. Егоров**

*Туркина Виктория Григорьевна - кандидат философских наук, доцент  
Белгородского государственного института искусств и культуры  
E-mail: [veni\\_vedi\\_vika@mail.ru](mailto:veni_vedi_vika@mail.ru)*

*Егоров Никита Сергеевич - студент  
Белгородского государственного института искусств и культуры  
E-mail: [jivaturik@yandex.ru](mailto:jivaturik@yandex.ru)*

Статья посвящена проблеме соотношения реальности и интернет-виртуальности. Автора интересует конкуренция пространств, возникшая в результате появления новой ментальной среды – Интернета.

Ставится вопрос о степени воздействия Всемирной сети на мир, находящийся вне интернет-пространства. Предпринимается попытка определить степень влияния Интернета на быт пользователя и на жизнь современного информационного общества. Автор также обращает внимание на общественное сознание современного социума, изменившееся в следствие появления новых информационных реалий.

**Ключевые слова:** Интернет, интернет-виртуальность, реальность, конкуренция пространств, информационное общество.

## **INTERNET VIRTUALITY AND REALITY: THE PROBLEM OF INTERACTION**

**Viktoriya V. Turkina, Nikita S. Egorov**

The article is devoted to the problem of the relationship of reality and Internet virtuality. The author is interested in the competition of spaces that has arisen as a result of the emergence of a new mental environment - the Internet.

The question of the degree of impact of the World Wide Web on the world outside the Internet space is raised. An attempt is made to determine the degree of influence of the Internet on the life of the user and on the life of the modern information society. The author also draws attention to the social consciousness of modern society, which has changed as a result of the emergence of new informational realities.

**Key words:** Internet, Internet virtuality, reality, competition of spaces, information society.

На сегодняшний день влиянию Интернета подверглись все сферы жизни человека: Всемирная сеть трансформирует систему образования, определяет способы коммуникации людей, меняет устройство общества. Важная роль Интернета в современном мире неизменно отмечается исследователями. Однако не до конца изученной остается проблематика, касающаяся границы реальности и пространства Интернета; соотношения реальности и интернет-виртуальности в сознании пользователя. Кроме

этого, вызывает интерес вопрос о степени воздействия Интернета на мир, находящийся вне интернет-пространства. Каково влияние Интернета на быт пользователя, на жизнь современного информационного общества и на общественное сознание?

Все чаще мы видим замещение объективной реальности миром Интернета. Таким образом, наблюдается возникновение конкуренции пространств - Интернет становится еще одной ментальной средой обитания человека. Можно объяснить это тем, что «человек нуждается в фиктивном удвоении мира. В этом смысле телевидение и компьютерные средства визуализации помогают прояснить природу человека. Потребность в иллюзорной жизни, когда мир раскрывается как приключение, есть антропологическое свойство»<sup>1</sup>. Особенно актуальна эта проблема в отношении людей, родившихся в эпоху Интернета – «цифровых аборигенов». Стирание пространственно-временных границ, уже с раннего детства становится чертой формирования мировоззрения человека<sup>2</sup>. Анализируя это явление, мы углубляем свое представление о реальности, рождая пространство нового гносеологического дискурса.

Представление о пространстве Интернета расширяется с точки зрения новой аксиологии пространств. Какое-то пространство считается более значимым, какое-то – менее. Н. Н. Королева так пишет о результатах эмпирического исследования, проведенного совместно В. Н. Черноморцем: «у постоянных пользователей сети проявляется своеобразная адаптация к пребыванию в интернет-среде <...> смысловой центр их жизни смещается в область виртуальной реальности»<sup>3</sup>. Одна из предпосылок свободного перемещения смыслового центра жизни в область Сети заключается в том, что интернет-пространство не уступает реальности в своем объеме: оно дает пользователю ощущение бесконечности информации. Это происходит в связи с ограниченными возможностями информационного потребления. Таким образом, пользователь не чувствует разницу между масштабами Интернета и масштабами реального мира.

Один из способов интерпретации английской аббревиатуры персонального компьютера – «PC» заключаются в том, чтобы понимать ее как «Personal Culture», персональную культуру<sup>4</sup>. Личная культура, построенная в соответствии с индивидуальными представлениями человека, вступает в конфликт с внешней средой реального мира, которая гораздо более статична и требовательна, чем управляемое пространство Сети. Можно сказать, что пользователю легко отдать предпочтение интернет-виртуальности, поэтому игроки в сетевые игры (геймеры) зачастую гораздо больше заботятся о внешнем виде своего игрового персонажа, чем о своем собственном.

Такое отношение к интернет-среде иногда воспринимается как форма эскапизма<sup>5</sup>. Однако мы считаем это определение недостаточным. По нашему мнению, геймеру важен его виртуальный социальный статус не

меньше, чем реальный из-за что в интернет-пространстве находится более значимый для него «социум» – игроки, единомышленники. «Активное общение и проявление себя в социальной сети может служить ярким примером того, что Интернет как среда является «реальной» социальной сферой современного подростка, поскольку предоставляет подростку все те же социальные функции, которые необходимы ему в «реальной» жизни в соответствии с психологическими особенностями возраста»<sup>6</sup>.

В некоторых случаях значимость виртуального пространства может доходить до сакрализации. Если следовать логике М. Элиаде, виртуальность становится сакральной, а реальность -профанной. Вот как описывает сакрализацию интернет-среды создатель семантической концепции религиозного сознания А. П. Забияко: «Перед нами открываются контуры иного типа киберрелигии. <...>в системе координат этой ментальности компьютерная виртуальная реальность выступает в качестве высшей реальности, сверхценного инобытия, находящегося вне границ обыденного существования и доминирующего над ним»<sup>7</sup>.

Даже если оставить за скобками аксиологический подход и рассмотреть вопрос конкуренции пространств с точки зрения простой хронометрии, можно проследить корреляцию: чем больше времени человек проводит в Сети, тем меньше времени у него остается для того, чтобы жить в реальном пространстве. Следовательно, реальности и домашнему быту как ее части уделяется меньшее внимание.

Сокращается и количество необходимых вещей в жилье. Интернет вытесняет из жилого пространства такие предметы, как радио, телевизор, детские игрушки, книги и даже музыкальные инструменты. Интернет-виртуальность предлагает альтернативы, удовлетворяющие потребности в информации и развлечениях. Вместо традиционных СМИ – видеоканалы; вместо игрушек – компьютерные игры; вместо «живой музыки» - аудиозаписи из Сети. Все эти инструменты для удовлетворения различных потребностей в материальном виде располагаются на экране компьютера, планшета или телефона.

Так как один гаджет выполняет функцию столь громоздких объектов, как книжный шкаф, жилое пространство пустеет.

Таким образом, в связи со снижением ценности некоторых вещей мы наблюдаем феномен, который можно назвать гигиеной потребления.

Если до двадцатого века избыточность в домашнем быте связывалась со статусностью владельца, была мерилем его богатства и успешности, то в современном мире избыточность предметов, форм, цветов интерьера связывается с дурновкусьем, китчем. В. В. Бычков в учебнике «Эстетика» так пишет о минимализме: «это направление появилось как своеобразная реакция (и протест) на пестрый китчевый мир поп-арта в Америке»<sup>8</sup>.

В освобожденном от большого количества мебели и предметов быта помещении мы видим предпосылки для популярности минимализма в дизайне интерьера.

Сегодня минимализм – это стиль, который не только освобождает пространство комнаты от объектов, вытесненных Интернетом, но и минимизирует факторы, отвлекающие пользователя от бытия в интернет-виртуальности. Минимализм провоцируют отстраненность от реальности тем, что сводит к минимуму разнообразие, контрасты, яркость – все то, что привлекает внимание человека.

Таким образом, мы заключаем, что минимализм интерьеров популярен в настоящее время во многом потому, что удобен интернет-пользователям, отвечает их запросам.

Несомненно, что влияние Интернета на пользователя распространяется и на информационное общество в целом. Это влияние неизбежно будет приводить к переменам в социуме.

Всемирная Сеть не только самоорганизовывается внутри себя, но и организует общество. Примером все большего влияния Интернета на политическую жизнь является «электронная демократия» или «виртуальная демократия». Электронная демократия – это такая форма взаимодействия народа и власти, при которой процессы информирования и вовлечения граждан в политику, голосование, совместное обсуждение и принятие решений, контроль над их исполнением и т.д. осуществляются на основе новейших информационно-коммуникативных технологий<sup>9</sup>.

Нельзя не отметить и те изменения, которые Всемирная сеть привносит в общественное сознание.

Общественное сознание - духовная сторона жизни общества, выступающая в виде совокупности идей, мыслей, представлений людей о себе (самосознание), о событиях и явлениях действительности, об обществе в целом (мировоззрение)<sup>10</sup>.

Рассмотрим, как меняется мировоззрение общества, благодаря влиянию интернет-пространства, на примере таких признаков современного общества, как планетарность, размытие социальной вертикали и транспарентность.

1) Планетарность, или глобальность общественного сознания. Интернет-пользователь находится в мире «глобальной деревни», пользуясь термином М. Маклюэна. Интернет (INTERNationalNETwork) – это международная сеть. Расстояние между источником информации и потребителем перестает иметь значение, поэтому пользователь ощущает себя частью общемирового информационного поля. Однако надо отметить, что некоторые государства (Китай с «Великим китайским файрволом», КНДР с внутренней сетью «Кванмен») искусственно ограничивают планетарность Интернета.

2) Размытие социальной вертикали. Интернет не имеет фиксированной иерархической структуры. Интернет многополярен, он построен как распределенная и самоорганизующаяся система<sup>11</sup>. Устройство социальной сети тоже можно назвать горизонтальным, так как пользователи обладают равными возможностями. Любой пользователь может написать любому другому, открывшему доступ для переписки. В то же время любой пользователь может ограничить доступ к своему профилю. Таким образом, мы видим, что пользователи уравниваются одним набором возможностей. С. Л. Катречко пишет о том, что тип социума, характерный для социальных сетей может быть соотнесен с анархистским идеалом общества как «горизонтальной совокупностью свободно сосуществующих небольших общин»<sup>12</sup>. Л. В. Балахонская и И. А. Быков считают одной из черт «сетевой философии» анти- или внегосударственность<sup>13</sup>.

Еще один фактор, влияющий на размытие вертикали – смена социальных ролей и высокая социальная мобильность внутри интернет-пространства<sup>14</sup>. Социальные сети нивелируют признаки статуса (доход, власть, образование). Интернет в качестве быстрого распространителя информации предлагает большой спектр возможностей для моментального получения широкой известности или для уничтожения репутации. Это делает социальную структуру более подвижной, чем в «доцифровую эпоху». Таким образом, можно выделить новый вид социальной стратификации – информационный<sup>15</sup>.

3) Транспарентность. Транспарентность – это отсутствие секретности, доступность любой информации<sup>16</sup>. Открытость, всеобщая доступность информации – это те достижения современного общества, которые оформились, благодаря Интернету и социальным сетям. Социальная сеть дает информации ту среду, в которой она может свободно распространяться, транслироваться через новостные ленты и личные сообщения. При этом этические или конъюнктурные ограничения в социальной сети отсутствуют, что позволяет пользователям получать доступ к той информации, которая не распространяется через традиционные средства массовой информации<sup>17</sup>. Сказав о положительном влиянии транспарентности на общество в целом следует заметить, что транспарентность является угрозой для частной, приватной информации конкретного человека<sup>18</sup>.

Не вызывает сомнений, что Интернет является феноменом, формирующим современное общественное сознание, поэтому свобода доступа к Всемирной сети становится мерилем развития информационного общества. Ф. Уэбстер пишет, что доступ к Интернету, определяет право гражданства в информационной эпохе<sup>19</sup>.

Таким образом, мы видим, что реальность и интернет-виртуальность в современном мире находятся в отношениях конкуренции. Интернет не

только вытесняет реальность из жизни пользователя, но и является причиной трансформации таких сегментов реальности, как быт и организация процессов социальной жизни.

Влияние Всемирной сети настолько велико, что общественное сознание меняется в следствии появления новых информационных реалий.

Итогом этих выводов является фундаментальный вопрос об автономии реального мира. Этот вопрос остается открытым для дальнейших исследований, призванных фиксировать новые границы между интернет-виртуальностью и реальностью.

## Примечания

- 
- <sup>1</sup>Микешина Л.А., Опенков М.Ю. Новые образы познания и реальности. М., 1997. С. 204.
- <sup>2</sup>Максимова О.А. «Цифровое» поколение: стиль жизни и конструирование идентичности в виртуальном пространстве // Вестник ЧелГУ. 2013. №22 (313). С. 6.
- <sup>3</sup>Королева Н.Н. Влияние коммуникации в сети Интернет на личностные особенности пользователей // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2004. №9.
- <sup>4</sup>Нечаев И.В. Автомодернизм как направление современной западной культурфилософии // Научные труды Московского гуманитарного университета, вып. 119. М, 2010.
- <sup>5</sup>Шатинская Е.Н. Виртуальная реальность как пространство эскапизма: безграничные возможности и новые опасности // Культура культуры. 2014. №4 (4).
- <sup>6</sup>Крамаренко Н.С., Сомов Д.С. Виртуальный мир как новое пространство самоосуществления человека // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2013. №4 (129). С. 44.
- <sup>7</sup>Забяко А.П., Воронкова Е.А., Лапин А.В., Пратына Д. А. и др. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций. Благовещенск., 2012.
- <sup>8</sup>Бычков В.В. Эстетика: Учебник. — М., 2004. С. 398.
- <sup>9</sup>Омеличкин О.В. Электронная демократия: понятие, проблемы // Вестник КемГУ. 2014. №1 (57). С. 87.
- <sup>10</sup>Голев С.В. Политическая психология. Словарь-справочник. Херсон., 2004.
- <sup>11</sup>Журавлева Е.Ю. Глобальная информационная компьютерная сеть Интернет: проблемы становления и развития (социально-философский анализ): Дис. ... канд. филос. наук. Вологда, - ВГПУ, - 2002. С. 97.
- <sup>12</sup>Катречко С.Л. Трансформация сознания в эпоху Интернета. // Влияние интернета на сознание и структуру знания. М., 2004. С. 63.
- <sup>13</sup>Балахонская Л.В., Быков И.А. Сетевая философия: принципы создания и распространения интернет-текстов в рекламе и PR // Известия ПГУ им. В.Г. Белинского. 2011. №24. С. 23.
- <sup>14</sup>Шеремет А.Н. Интернет как средство массовой коммуникации: социологический анализ: Дис. ... канд. социол. наук. Екатеринбург, УрГУ, 2003. С. 116.
- <sup>15</sup>Шеремет А.Н. Интернет как средство массовой коммуникации: социологический анализ: Дис. ... канд. социол. наук. Екатеринбург, УрГУ, 2003. С. 121, 122.
- <sup>16</sup>Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. М., 2000.
- <sup>17</sup>Егоров Н.С. Человек в социальных сетях киберпространства. Современные научные исследования и разработки. №4(21). Том 1. С. 198.

---

<sup>18</sup>*Турканова В.И.* Приватность в Интернете и распространение личных данных подростками // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. 2010. №20 (91). С. 294.

<sup>19</sup>*Уэбстер Ф.* Теории информационного общества. М., 2004. С. 142.