

УДК 316.61

## Человек виртуальных миров



**Хазиева Н.О.**

Аспирант философского факультета  
Казанского (Приволжского) федерального университета



**Клюшина Е.В.**

Кандидат социологических наук, доцент кафедры философии  
Казанского государственного энергетического университета

*Виртуальные социальные миры как альтернатива реальному бытию творятся человеком для обретения им собственного «я» во всей полноте. Этот процесс носит вполне исторический характер: виртуальные реальности всегда творятся человеком конкретного времени и пространства. Однако призванные социализировать человека виртуальные социальные миры таят в себе новые угрозы разрушения личности.*

*Ключевые понятия: виртуальная социальная реальность, виртуальный социальный мир, социализация личности, человек, общество, личность, актуальный социальный мир, самоидентификация, социальный проект, идеология.*

Во все времена человек остро ощущал свое одиночество, неполноту и несвободу. «Жизнь есть боль, жизнь есть страх, и человек несчастен...», – отзывается человек, который, может быть, больше всех и хочет жить, но никак не может найти возможности *жить* [1, с. 93]. Однако сила и аспекты морально-нравственных страданий по-разному проявлялись от эпохи к эпохе, имея прямую связь с тем, куда именно обращено око того самого страдающего человека: на происхождение и становление самого себя, возможность познания окружающего мира, на поиск высших сил и условия со-существования общества и человека<sup>1</sup>...

В разном человек искал себе помощь и поддержку, пытаясь найти ответы на многие свои вопросы: в

природе, в Боге и трансцендентных силах, в окружающих людях, в глубинах собственного я... Отправной точкой античного человека стало познание окружающего мира и поиск первоначала. «Большинство первых философов началом всего считали материальные начала... Фалес, основатель такого типа философии, говорил, что начало всего есть вода. К такому убеждению он пришел, видя, что пища всех существ влажна..., что семена всех вещей по природе влажны...» [3, с. 12-13] Можно предположить, что Фалес различает два мира: повседневный, привычный ему и людям того времени и мир иной. Наряду с реальным, Фалес создает мир, в котором присутствует «первопричина» (arche) – влага. Не существующий как таковой (актуально), мир, пропитанный этой первопричиной, является отправной точкой всех его дальнейших рассуждений<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Автор данной статьи не противопоставляет понятия «общество» и «человек», а указывает на то, что здесь имеют место более тонкие их взаимоотношения: человек активно творит социальное пространство и только тогда получает возможность пройти собственный процесс социализации. Подробнее об этом [см.: 2].

<sup>2</sup> Безусловно, Фалес и другие натурфилософы не были первопроходцами. Человек, с момента своего появления всегда строил миры, параллельные его наличному миру. Например, древ-

Далее взор человека пал на самого себя, и он впервые осознал собственное несовершенство. И вот ему опять мало окружающего мира, – человек вновь обращается к *другому* миру – «высших идей». Платон в своих диалогах говорит, например, о «прекрасном самом по себе», о «Благе как таковом», о «парадигме» (как модели и образце для подражания каждой вещи) и «Едином» [см., напр., 4]. Он описывает наднебесную сферу – Гиперуралию, мифический образ того, что находится выше космоса. Это место и естьместилище идей, как прообраза всех наличных вещей, которые, как подчеркивает Платон, доступны только уму человека. И этот мир кардинально отличается от данного человеку в непосредственной близости: он лишен привычной повседневности. Это частичный мир, в котором сконцентрированы в виде эссенции только наиважнейшие характеристики, которых категорически не хватает в реальном мире. Наличный мир искажен грубой материей, заблуждениями, недостойными поступками человека и пр. Именно в высшем мире человек может найти недостающие качества для собственной социализации, как процесса включения в социальное пространство, но и для самосовершенствования. Назовем этот иной мир *виртуальным*. Так, этот мир присутствует по мере заинтересованности в нем самого человека, не имеет физического подтверждения и является плодом деятельности человеческого ума. Оговоримся, что далеко не любой вымышленный мир есть виртуальный. Необходимо добавить и другое условие: виртуальный мир существует лишь тогда, когда человек, некогда создавший его, продолжает *жить* в нем, может быть, в иных случаях даже более, чем в реальном<sup>3</sup>. Здесь мы можем вспомнить собирательный жизненный образ подпольщика из «Записок из подполья» Достоевского [5]. Этому человеку куда дороже его собственный надуманный подпольный мир, нежели реальный.

Яркий пример создания виртуального социального мира можем обнаружить и в эпоху Средневековья. Человек, изгнанный из рая, человек угнетенный, человек смиренный<sup>4</sup> воссоздает мир божественный в полном его совершенстве и величии<sup>5</sup>. И, возможно, чем больше человек будет ощущать свою малость, человек одушевлял силы природы, или же преподносил дары богам, управляющим этими силами и т.д. Одним словом, всегда рядом с человеком присутствовал мир, сотворенный его сознанием, более значимый, более сильный по отношению к актуальному.

<sup>3</sup> Необходимо оговориться, что характеристики виртуального мира не заданы однозначно, в некоторой степени, они есть отражение действительного актуального мира: то, чего не хватает в реальном мире той или иной эпохи, человеку той или иной культуры, теми «судьбоносными» свойствами и награждается возникший виртуальный мир.

<sup>4</sup> «И человек... столь маловажное звено в творении Твоем...», – говорит Святой Августин [3, с. 53].

<sup>5</sup> Воплощение подобных представлений мы находим в средневековой скульптуре, изобразительном искусстве, музыке, лите-

значимость и угнетение в реальном мире, тем величественнее и свободнее будет его (*вожделенный* или божественный) виртуальный мир. «Мера того, насколько вы способны познать Бога, в вас самих», – говорит Григорий Нисский [7, с. 402]. И тем больше в мелочах человек будет искать подтверждения существования подобного мира: «... пребывает оно (сверхсущее) в умах, душах, телах..., что оно – сверхсущность, солнце, звезда, огонь, вода, роса, ветер, облако, цельная скала, камень» [8, с. 612]. Находясь в этом мире человек способен «обрести полнейшую бессловесность, всецело растворившись в Божественном безмолвии» [9, с. 146].

Постепенно ситуация меняется, и средневековый человек приобретает более оптимистичный образ (как отражение божественного на земле). С возникновением протестантизма звучит призыв возвращения к Писанию и вере, не обремененными ни посредниками, ни излишними трактовками. И путь собственного уничтожения перед Богом сменяется новой возможностью – трудом как инструментом искупления грехов и спасения человечества. Вместе с этим меняются представления о виртуальном мире средневекового человека и возможностях его достижения. Божественный (виртуальный) мир вновь становится ближе к простому человеку.

Далее эпоха Ренессанса с общей тенденцией гуманизма ищет возможность возрождения высоких идеалов Античности. Возобновляется интерес к человеку (культуре) и природе. Возвращаются к жизни забытые учения, в том числе магия. Человек с новой силой ощущает власть над миром. И тут же возникают новые виртуальные миры, основанные на синтезе культур, образовании человека, развитии поэзии, истории, философии и филологии.

С Нового времени начинает формироваться современный человек, посвятивший почти все свое внимание науке. «Коперниканский поворот» удаляет человека из центра вселенной, тем самым, освобождая его от многих иллюзий. Строятся новые теории возникновения вселенной и жизни<sup>6</sup>, подтвержденные фактами и математическими расчетами, а не просто принятыми на веру. С развитием медицины человек узнает устройство собственного организма. Ему начинает казаться, что все можно рассчитать и воплотить в этом мире; что больше нет нужды строить иных виртуальных (вспомогательных) миров. Но именно множество научных теорий влечет за собой то, что эти теории, не нашедшие

ратуре. См., например, картину-триптих И.Босха «Сад земных наслаждений» (XVI в.) или картину «Адам и Ева» картина Л. Кранаха ст. (XVI в.). В музыке – грегорианские хоралы. В литературе – А. Данте «Божественная комедия» (XIV в.)

<sup>6</sup> Примерами могут служить классическая физика Ньютона, далее теория относительности Эйнштейна, «Теория большого взрыва» и теории С. Хокинга о «конечной, но бескрайней» Вселенной, теория квантовой гравитации, теория биохимической эволюции и многие другие.

еще пока подтверждения научного и формального и не слившиеся в одну единую теорию (о чем мечтают современные физики), и представляют собой виртуальные реальности каждого из них.

Современный человек хотя и имеет доступ к любым открытиям и результатам исследований, пользуется новейшими разработками (компьютерами, телефонами и пр.), но все же его жизнь составляет и многое другое. Как и во все времена, в первую очередь он нуждается в социализации. Нуждается в чувстве причастности ко всему происходящему в мире. И, казалось бы, сейчас это доступно как никогда (практически все сейчас доступно *on-line*), но проблемы, связанные с процессом социализации, не исчезли.

«Виртуальный социальный мир создается современным человеком (наделяется им всеми признаками социального) для включения себя в социальную жизнь по причине явного дефицита социализационных и идентификационных инструментов в актуальном мире. Человек, не обнаруживающий вокруг себя средств дополнения себя до некой целостности, не находящий той самой «избыточности», позволяющей ему осознать себя полноценной единицей общества, начинает достраивать себя в виртуальном мире» [10, с. 175]. Создавая виртуальный мир, человек начинает все более нуждаться в нем. Актуальная и виртуальная социальные реальности тесно переплетаются между собой, человек, обремененный этим, скользит из одного мира в другой, не имея возможности остановить это путешествие. На смену одной виртуальной реальности приходят многие другие.

Человек может обращаться к виртуальной социальной реальности бессознательно или же осознанно. Обе ситуации очень часты. Например, бессознательно, автоматически создаются виртуальные реальности, когда человек не вполне осознает текущую жизненную ситуацию. На эти процессы имеют влияние культура, в которой существует человек, геополитические условия, СМИ и др. Осознанно, целенаправленно человеку свойственно творить виртуальную реальность при реализации своих планов. Таким образом создаются идеологии, утопии. Виртуальные реальности могут быть предназначены для собственной социализации или для социализации групп людей.

Человек способен притворять созданную им виртуальную социальную реальность в жизнь. Одним из примеров постепенного воплощения могут служить социальные проекты<sup>7</sup>: «...виртуальные элементы не только предпосылка, но, в некотором смысле, даже гарант успешности социального проекта» [11, с. 235]. Другим примером – научные тео-

рии. Ученые сначала разрабатывают и строят теоретические модели, способные описать то или иное явление, и лишь затем начинают искать их подтверждения. Этим занимается вся современная физика, желающая построить единую математическую модель вселенной (найти «единую формулу»).

Однако, человек, «находясь» в виртуальной реальности, может мгновенно оказаться в актуальной. Понятие атома как малого и неделимого элемента бытия, предложенное древними атомистами, долго оставалось виртуальной конструкцией. Но через столетия, существование подобных частиц было доказано научно. Виртуальная теория превратилась в актуально существующую.

Виртуальные социальные реальности присутствуют в нашей жизни всегда, имея осознанное или бессознательное происхождение; частично или почти полностью дублируя актуальную реальность; созданные умом одного человека или многих; используемые для удовлетворения собственных или общественных потребностей. Призванные изменить нашу жизнь к лучшему (главным образом, осуществить процесс социализации человека), виртуальные миры несут за собой новые проблемы личностной идентификации.

«Постоянно испытывая разногласия в попытках самоидентификации в каждом из миров, человек теряет идентификационные ориентиры. Личность как продукт взаимодействия виртуальной и актуальной социальных реальностей оказывается «побежденной», выхолощенной самой диалектикой... социальных миров» [10, с. 176]. Человек может потеряться в виртуальных мирах, потерять свое лицо, окончательно забыть, кто он есть.

К сожалению потери собственного «я» способствуют всемирная глобализация, и связанные с этим потеря национальных и культурных традиций, и как следствие утрата национальной и культурной идентичности. На поверку мнимое объединение всего населения земли влечет за собой новые проблемы социализации человека. Все меньше истинных средств у современного человека остается для собственной идентификации. В этих условиях вполне объяснимо пристрастие человека примкнуть к «более сильному» сообществу, будь то социальные Интернет-сообщества, всевозможные, в том числе религиозные, секты; его желание стать членом группы людей, имитирующих жизнь определенной эпохи или культуры и даже стать персонажем вымышленных литературных (фантастических) миров и т.д.

<sup>7</sup> «Социальный проект ... реализуется в различных формах: в краткосрочных и долгосрочных программах совершенствования социального организма, реалистических и утопических представлениях общественного устройства» [11, с. 235].

## Литература:

1. Достоевский Ф.М. Бесы / Полное собрание сочинений в 30-ти т. Т. 10. – Ленинград: Наука, 1974. – 520 с.
2. Сайкина Г.К. Человек – бытийное или социальное существо? // Ученые записки Казанского университета. – 2013. – Т. 155. – С. 147-156.
3. Аристотель Метафизика. – М.: Эксмо, 2008. – 608 с.
4. Федон, Пир, Федр, Парменид: пер. с древнегреч. / Платон. – М.: Мысль, 1999. – 528 с.
5. Достоевский Ф.М. Записки из подполья. – СПб.: Азбука, 2012. – 256 с.
6. Августин А. Исповедь / Пер. с лат. М.Е. Сергеевко. Вступит. статья А.А. Столярова. – М.: «Ренессанс», СП ИВО – СиД, 1991. – 488 с.
7. Антисери Д., Реале Дж. Западная философия от истоков до наших дней. Античность и Средневековье (1-2) – СПб.: Изд-во Пневма, 2003. – 688 с.
8. Антология мировой философии. В 4-х т. Т. 1. Философия древности и средневековья. – М.: Мысль, 1969. – 936 с.
9. Антология философии Средних веков и эпохи Возрождения. / Сост. С.В. Перевезенцев. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 448 с.
10. Хазиева Н.О. Социализация личности в диалектике виртуального и актуального социальных миров // Ученые записки Казанского университета. – 2013. – Т. 155. – С. 173-177.
11. Хазиев А.Х., Хазиева Н.О. Россия постсоветская: виртуальные аспекты социального проекта // Вестник экономики, права и социологии. – 2013. – № 3. – С. 235-238.