

Социальное взаимодействие в Киберпространстве

Научный руководитель – Данилов Александр Николаевич

Базюк Евгений Витальевич

Студент (специалист)

Белорусский государственный университет, Факультет философии и социальных наук,
Кафедра социологии, Минск, Беларусь
E-mail: eugenebaz@yandex.ru

Аннотация. В современном обществе социальное взаимодействие между индивидами трансформируется и приобретает опосредованный характер. В данной работе рассматриваются новые формы взаимодействия индивида с объектами окружающей действительности и концепции виртуализации общества. Подчёркивается важность интернета вещей для формирования и развития новых общественных формаций в Киберпространстве. Показывается отличие виртуальной реальности от дополненной и её связь с возможным наступлением технологичной сингулярности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, киберпространство, технологическая сингулярность, интернет вещей, глобальная сеть, виртуальное взаимодействие, сетевое общество.

Общественная жизнь всегда существовала в двух измерениях: как в реальном, так и виртуальном социальном пространстве. На сегодняшний момент, когда компьютерные технологии стали определять все направления жизнедеятельности большинства локальных общественных структур, современные исследования в области некомпьютерной виртуализации все чаще приводят к выводу о виртуальной реальности как необходимом способе функционирования социума.

Виртуальная реальность - это новая креативная среда. Создание новых технологий, программного обеспечения, кибер-вселенных требует, помимо определённого технического знания, наличие творческого мышления, что является ещё одним аргументом скептиков, опровергающих реальность мрачного будущего, где над человеком правит машина. Если придерживаться реалистичных теорий развития общества знаний, симбиоза с достижениями технологического прогресса нам всё-таки не избежать, но главным в этом взаимодействии будет выступать не кто иной, как креативный индивид. По мнению М. Кастельса, в сетевой социальной системе креативные идеи могут рассматриваться, как наивысшая ценность. Сама креативная личность реализуется в сетевом обществе в навыках творческой деятельности, умении создавать социальные сети программировать их работу для достижения определённых целей [4].

Необходимо обратить внимание на двойственность Киберпространства как явления социокультурного. С одной стороны, оно строится на материальной природе и реализуется посредством физической базы: программное и техническое обеспечение, средства связи, компьютерные технологии. Одновременно с этим является воплощением субъективного: мыслей, идей, эмоций индивидов. Из чего можно сделать вывод, что какая-либо трансформация в технологической составляющей виртуальной сети может повлиять как на конкретного пользователя, так и на сообщество в целом. Нетрудно заметить, как Киберпространство размывает границы при обмене информацией. Стремительно в глобальную сеть включаются не только люди, но также приборы и устройства. Через Интернет происходит взаимодействие индивида и объектов научно-технического прогресса. И совсем скоро это станет обычной практикой повседневности.

Значительное влияние на интеграцию реального и виртуального миров оказывает формирование Интернета вещей - это автоматизированная сеть физических объектов, способных влиять как на параметры внешней среды, так и на свои. Говоря о сущности интернета вещей, довольно часто можно услышать определение «умный»: умный дом, умный транспорт, умный город. И этому есть причина. Интернет вещей - это не только многочисленное число приборов, подключённых к глобальной сети, а более тесное взаимодействие между людьми и устройствами, система, способная собирать и производить обмен информацией. Реализовывается это всё за счёт встроенных датчиков и модулей связи в предметы быта и производства, благодаря чему устройства и могут взаимодействовать друг с другом даже без участия человека. Однако неперенным участником процессов IoT (сокр. от англ. Internet of things) является человек, так как на сегодняшний момент он единственный, кому подлежит интеллектуальное осмысление различных информационных потоков [2].

И главным связующим в этой системе является общедоступная виртуальная сеть, которая вызывает неоднозначную оценку. С одной стороны, это вызвано опасениями относительно безопасности и возможных кибер-атак. Заполучить контроль над крупным сообществом или каким-либо объектом реального мира можно будет виртуально, имея доступ к сети. С другой же стороны, невозможно говорить о существовании абсолютно идеальных систем, как технических, так и общественных, всегда найдутся уязвимые места.

Сторонники футуристических теорий предполагают, что нас в ближайшем будущем достигнет взрывное ускорение научно-технического прогресса - технологическая сингулярность, которая приведет к кардинальному изменению общества и самого человека. Само общество в привычном его понимании прекратит своё существование. Впервые концепция технологической сингулярности была предложена американским математиком и писателем Вернором Винджем:

”Сингулярность - это точка, в которой наши старые модели придётся отбросить, где воцарится новая реальность. Это мир, очертания, которого будут становиться всё четче, надвигаясь на современное человечество, пока эта новая реальность не заслонит собой окружающую действительность, став обыденностью” [5]. Однако, если верить словам учёного, то такие перемены нас ждут не раньше того, как человек изобретёт искусственный интеллект мощнее своего собственного.

Рассмотрим такие новые и развивающиеся формы взаимодействия человека с окружающим миром, как технологии дополненной и виртуальной реальности (AR - англ. Augmented reality и VR - от англ. Virtual reality соответственно). AR представляет собой внедрения элементов виртуальной информации в реальную жизнь человека, что позволяет стереть грань между окружающим и искусственно созданным миром. В основном она находит применение в сфере рекламы, образования, здравоохранения и обороны государства.

Виртуальная реальность отличается же тем, что она не использует для основы объекты окружающей действительности, а создает новую реальность, погружая пользователя в кибер-мир. Кстати, следующий этап после технологической сингулярности связывают с переходом человечества именно в VR [3].

Собственно говоря, игровая виртуальная реальность развивается прямо на наших глазах. Нынешние игры уже обеспечивают почти фотореалистичную картинку. Добавим сюда развитие социальных сетей, реально действующие технологии передачи чувств и ощущений и вскоре у человека появится вопрос: зачем же затрачивать иссекаемые природные ресурсы для существования, если же можно жить более насыщенной и интересной жизнью, создавать собственную реальность и обмениваться информацией в Кибепространстве. Афанасьева В.В. в своих работах объясняет стремление человека уйти от реальности ма-

лой «энергоёмкостью» всех происходящих в виртуальной жизни процессов. В человеческой природе заложено стремление минимизировать собственные энергетические затраты и время любой деятельности, и именно в виртуальном киберпространстве это достигается проще всего [1]. Оно позволяет разрушать все рамки, создаваемые обществом и самим индивидом. Именно в онлайн-сети человек получает возможность выбирать себе роль и статус, что позволяет ему самостоятельно конструировать свою жизнь.

Подводя итог, можно предположить, что Киберпространство обладает достаточным потенциалом для формирования нового типа сетевого общества, в котором будет возможно равное взаимодействие его членов как между собой, так и с другими объектами реального мира. Более того, Интернет является главным фактором модернизации социума, мгновенно реагируя на общественные изменения, тем самым подстраиваясь под вновь и вновь возникающие новые социальные потребности.

Источники и литература

- 1) Афанасьева В.В. НОМО VIRTUALIS: Психологические характеристики // Известия Саратовского университета. Т. 10. Сер. Философия. Психология. Педагогика. Вып.2. – 2010. – с.60-61
- 2) Бабосов, Е.М. Контуры грядущего: цифровизация экономики и других сфер жизнедеятельности человека / Е.М. Бабосов // Журнал Белорусского государственного университета. Социология. – 2018. - №3. – С.11–23.
- 3) Дементьева А.В., Откупщикова И.А., Реськов К.Н. дополненная реальность в учебном процессе // Научное сообщество студентов: Междисциплинарные исследования: сб. ст. по мат. XLII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 7(42) [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://sibac.info/archive/meghdis/7\(42\).pdf](https://sibac.info/archive/meghdis/7(42).pdf). –Дата обращения: 27.02.2019
- 4) Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – с.608.
- 5) Kelly, J.P. Digital Rapture: The Singularity Anthology / J.P. Kelly, J. Kessel - San Francisco: Tachyon Publications, 2012. – p.432.