

Тенденции и особенности развития виртуальной реальности

Научный руководитель – Третьяков Виталий Товиевич

Юровская Катарина Юрьевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа телевидения (факультет), Москва, Россия

E-mail: kitja2010@yandex.ru

Виртуальная реальность как мир идей возникла тогда, когда человек стал придумывать мир, которого нет.

В своем докладе я хотела бы рассмотреть такую тенденцию развития виртуальной реальности в 21 веке как институционализацию социальных сетей. Подробнее эту тенденцию можно рассмотреть на примере самой популярной социальной сети в мире - Facebook.

Социальные сети, появившись как неформальные платформы для общения и развлечения, сегодня проникают во всё новые и новые сферы общественной, экономической, личной и даже политической жизни. По всей видимости, есть основания характеризовать их как народившиеся новые социальные институты, выросшие из традиционных, частично подменяющие их, либо изменившиеся до неузнаваемости.

Представляется интересным сопоставить декларируемые цели корпорации Facebook с реальной ситуацией, а также изучить так называемые «Нормы сообщества Facebook».

Декларируемая «общественная миссия» неразрывно связана с коммерческой составляющей.

Социальная сеть - это система с четкими, прописанными либо скрытыми, правилами. Каждый, кто пользуется той или иной соцсетью, автоматически соглашается с этими правилами. Поэтому свобода пользователя мнима, все социальные сети настойчиво диктуют свои правила и «штрафуют» за их несоблюдение. Facebook уделяет этим правилам особое внимание.

Свобода пользователя социальной сети мнима еще и потому, что его «приоритет понижается», если он не активен как субъект виртуальных отношений[2].

Виртуальная реальность порождает свои собственные законы, правила, нормы, этикет[1]. Взрослый, сформировавшийся человек, выросший в *настоящей реальности* не так подвержен влиянию реальности виртуальной. А вот дети, подростки, традиционно отрицающие родителей и взрослый мир, принимают на веру то, что им диктуют в *их* мире, начинают жить по *тем* законам и следовать морали и заповедям, разработанным нынешними властителями умов - вовсе не безликими хозяевами соцсетей. Дети и подростки, растущие в виртуальных «детских садах» и «школах», зачастую оказываются абсолютно не приспособлены к жизни реальной. И дело даже не в том, что они не умеют что-то делать руками, а в том, что они не понимают законов реальной жизни, не осознают опасностей, не ощущают границ собственного «Я», своей семьи и чужого мира. Иллюзорная, мánкая виртуальная реальность размывает собственное «Я», растворяет его в коллективном виртуальном[3].

Одно из самоопределений Facebook - «площадка для самовыражения». Даже интерфейс и инструментарий FB стимулирует к «самовыражению», то есть к высказыванию своего мнения по любому поводу. «О чем вы думаете?» - спрашивает FB на главной странице. «Обновите информацию, напишите новый пост, поставьте новую фотографию», - FB пишет на личной странице. Именно FB ввел функцию разнообразных «реакций» на

публикацию (кроме кнопки «мне нравится»). За большое количество комментариев (отрицательных, положительных, глупых - неважно) подписчик той или иной группы получает статус «Топовый подписчик» и значок бриллианта. Социальная сеть стимулирует размножение мнений, наполнение ими виртуального пространства.

При всем многообразии запретов у FB нет интеллектуальной цензуры. Если публиковать антинаучную, противоречащую здравому смыслу, но не призывающую к убийствам, терроризму или дискриминации информацию, то публикацию не заблокируют.

Пока трудно предсказать точно, к чему придет «фейсбукизация» всех сфер жизни, однако уже сейчас очевидно - проникновение виртуальной реальности в реальность всамделишную, перенос привычных социальных институтов в Интернет нарастает.

У крупнейших социальных сетей есть все (или почти все) признаки традиционных социальных институтов: идеология (как система идей, санкционирующих нормы), кодексы (и санкции за неподчинение), социально значимые функции, установки и образцы поведения, символы (знаки, специфический язык, образ института) и так далее.

Возрастающее влияние виртуальной реальности на «мир оффлайн», в свою очередь, институционализирует крупнейшие соцсети и превращает их в серьезных игроков не только на экономической, но и на политической арене.

Источники и литература

- 1) 1. Носов Н. А., Виртуальная психология. — М.: "Аграф", 2000
- 2) 2. М.М. Данина, А.А. Шаляпин Социально-психологический аспект исследования социальных сетей в Интернете // Вестник Моск. ун-та, сер. 10. Журналистика. 2012. No 3 .
- 3) 3. Иванов А.Ф. Об онтологическом статусе виртуальной реальности // Серия "Symposium", Виртуальное пространство культуры. 2000. Выпуск 3.