

УДК 130.2

В.И. Штанько

ПРОБЛЕМА ЧЕЛОВЕКА В ЭПОХУ ИНФОРМАТИЗАЦИИ: НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОПАСНОСТИ

Рассматривается влияние современных информационных технологий, создающих новое информационное и коммуникативное пространство, на поведение и развитие личности, противоречивый характер социально-антропологических трансформаций в условиях становления информационного общества.

Ключевые слова: информатизация, коммуникативное пространство, виртуальная реальность, идентичность, социально-антропологические трансформации.

Становление новой информационной цивилизации, широкое внедрение во все стороны жизни человека новейших информационных технологий, информационно-телекоммуникационной инфраструктуры создают принципиально новую информационно-коммуникативную систему, новое коммуникативное пространство. Это с необходимостью порождает немало новых и непростых проблем связанных с их влиянием на человека. Мощь сетевых технологий многократно умножается благодаря новым технологиям мультимедиа и виртуальной реальности, которые обещают новые миры и переживания¹. Технологически продуцируемые виртуальные реальности, вовлекая человека в новые формы существования, в определенной мере оказывают значительное влияние на человека.

Перед философской антропологией встает задача изучения и адекватной интерпретации этого влияния, поиск адекватных ответов на вызовы информационной цивилизации и адаптации к ним человека. В решении этой проблемы вопросов больше, чем ответов. Часто психологами, культурологами, социологами, философами делается акцент на односторонней – позитивной или негативной – оценке наблюдаемых преобразований. Однако все больше осознается тот факт, что обусловленные современными информационными технологиями глобальные социально-антропологические трансформации имеют амбивалентный характер и необходим их взвешенный и детальный анализ.

Рассмотрение некоторых возможных социально-антропологических трансформаций, происходящих под влиянием современных информационно-компьютерных технологий, и является предметом данной статьи.

Прежде всего, следует отметить, что современная информационно-компьютерная техника и технология создает принципиально новые возможности для самореализации личности, ее индивидуализации. Визуальные системы, вовлекающие современного человека в виртуальные миры и реальности, помогают ему жить и адаптироваться к новым условиям существования – возможность получения полезной информации и образования, оказания помощи в снятии напряжений и стрессов, возможность реализовать свои желания и т.п. Возникает, как считает О. Тоффлер,

¹ Один из известных исследователей влияния современных информационно-компьютерных систем и технологий на современное общество и человека Мануэль Кастельс считает, что хотя сегодня трудно всесторонне оценить это влияние по причине его новизны, но надвигаются действительно фундаментальные изменения. См.: Кастельс М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура. М., 2000.

грандиозный по своим историческим последствиям процесс индивидуализации, в котором реализуется возможность свободного выбора информации, свободного доступа к ней, свободного самоформирования личностью собственного «Я»².

Вместе с тем новейшие информационно-компьютерные технологии, глобальные информационные сети оказывают негативное влияние на человеческую личность: создают возможность унификации личности, трансформации ее сознания путем манипуляции им, угрожают психическому здоровью человека. Возникают новые антропологические и социокультурные риски, связанные с замещением духовной культуры узкопрофессиональными знаниями, вытеснением реального живого общения, изменением характера человеческого мышления от творческого к инструментальному и формализованному, деформацией досуга, ориентацией его на развлекательность.

Одним из таких рисков является расширение возможностей манипуляции сознанием человека. Навязывание личности определенных стереотипов поведения, мировоззренческих принципов, формирование определенных ценностей и вкусов, управление аксиологическим полем личности всегда осуществлялось через ту или иную систему коммуникации, господствующую в обществе, через коммуникативное пространство, в котором живет человек.

Долгое время культура развивалась на основе устных средств коммуникации и личностного контакта (дописьменная культура). Примерно в VII в. до н.э. в Греции был изобретен алфавит. Это создало возможности для фиксации рациональных суждений, отделив сказанное от того, кто говорил, письменное сообщение – от аудиовизуальной системы символов. Именно это, по мнению многих исследователей, способствовало качественным изменениям в системе коммуникации людей. Изобретенный Гуттенбергом в середине XV в. печатный станок завершил коренное изменение восприятия действительности и способов мышления, возникших в античности. Книга позволила преодолеть исторические и культурные границы, стала главным фактором в образовании и науке. Согласно логике и структуре печатного текста формировался и определенный тип мышления, который характеризуется господством линейного текстового метанарратива. С появлением печатного станка, утверждает Маклюэн в книге «Галактика Гуттенберга», наступила эпоха, которая породила «типографского и индустриального человека»³.

Создание новой электронной техники коммуникации и новых коммуникативных технологий в XX в. оказало революционное воздействие на все стороны жизни общества и человека. Широкое распространение и доминирование в коммуникативном пространстве телевидения, по мнению Маклюэна, означало конец «галактики Гуттенберга» и становление новой системы массовых коммуникаций. Электронные средства коммуникации, считал он, являются продолжением нервной системы человека и преобразуют все стороны его психической и общественной жизни. В своих работах 1970-х годов Маклюэн предсказывал скорое возникновение нового типа глобальной информационной среды. Говоря о становлении эпохи «нового племенного человека», он утверждал, что с помощью современных средств массовой коммуникации «можно будет держать под контролем эмоциональный климат целых культур»⁴.

Компьютерная революция 80-х годов XX в., новые возможности телекоммуникаций, создание сети Интернет стали основой создания глобального коммуникативного пространства, о котором писал Маклюэн⁵. Интернет как особый

² Тоффлер О. Третья волна. М., 1999.

³ McLuhan G. M. Understanding Media. N.Y., 1984.

⁴ Там же, р.41.

⁵ Не случайно эту новую информационную галактику Мануэль Кастельс называет «галактикой Маклюэна».

виртуальный мир, созданный с помощью новейших компьютерных и сетевых технологий, втягивает в свои сети множество пользователей⁶, изменяя стереотипы их мировосприятия и способ жизни.

Поколение, выросшее в тесном общении с компьютерами, электронными играми, мобильной связью, не может не отличаться в духовно-мировоззренческом плане. Речь идет не только о навыках владения вычислительной техникой, но и об изменениях фундаментальных духовно-культурных структур, понятий и представлений: иначе организуется внутренний мир, развиваются интеллектуальные способности не просто быстрее и разностороннее, но и в ином социально-культурном измерении. Следует ожидать изменение типа мыслительной деятельности, типа социальной памяти, типов рациональности и ментальности, мировоззрения.

Исследования взаимодействия человека и Интернет дает основания утверждать, что эта сеть способствует реализации основных потребностей людей – потребностей в общении, в познании и развлечениях (игре)⁷. В сети Интернет можно «встретить» других людей, развлекательно-игровые комплексы, познавательные массивы. Все проявления культуры, от худших к лучшим, от наиболее элитных к наиболее популярным, соединяются в этом цифровом универсуме, который связывает в гигантском историческом гипертексте прошлые, сегодняшние и будущие проявления коммуникативной культуры. Всемирная сеть создает новую символическую среду, которая радикально трансформирует пространство и время, фундаментальные измерения человеческой жизни.

Наиболее репрезентативной формой такой символической среды является созданная на основе новейших информационно-компьютерных технологий виртуальная реальность. Многие исследователи считают ее создание главным культурным событием, которое может оказать существенное влияние на наше сознание⁸.

Это влияние прежде всего обусловлено особенностью организации нового типа реальности – виртуальной реальности, созданной с помощью информационно-компьютерных технологий. «Консенсус распадается. На персональном уровне мы находимся в окружении образов, противоречивых и несоизмеримых. Старые идеи влияют на нас в форме бестелесного отображения. Мы живем в бестелесной отображенной (виртуальной) культуре»⁹, в мире блип-культуры, которая формирует так называемое «клиповое» сознание (О. Тоффлер). Однако, постоянно соприкасаясь с «блипами» – информационными сообщениями, отрывками из песни или стихотворения, заглавием, коллажем и т.п., привыкая к языковым играм и скоростным потокам информации, человек разрушает способность рефлексии. Это, по мнению Н.В. Громыко, может вызвать непоправимые деструкции в мышлении и сознании – породить хаотизм, клиповость сознания, разрушить способность сосредотачиваться и удерживать в сознании какой-то один идеальный объект¹⁰.

«Клиповое» сознание становится умонастроением эпохи, символы и образы культуры под колоссальным влиянием научно-технического прогресса формируются и изменяются столь стремительно, что человек не способен их «впитывать», соотнося с

⁶ В 2000 г. 60% населения США имели доступ к сети Интернет. Согласно американским исследованиям, число пользователей Интернет в мире в 2003 году составляло 502 млн. человек (по данным компании Net Rating Inc.).

⁷ Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность // Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2000, с.11-39.

⁸ см.: Myron W. Krueger. Artificial reality: Past and future // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth.Meckler. Westport and London. 1991, p.19-26.

⁹ Тоффлер О. Третья волна. М., 200, С.181.

¹⁰ См.: Новые информационные технологии и судьбы рационализма в современной культуре. Круглый стол // Вопросы философии, №12, 2003, с.16.

предшествующими ценностями. По мнению В.В. Миронова, люди «начинают их попросту потреблять», и доминирующим фактором оказывается не смысл или качество продукта, а система его распространения (тиражирования)¹¹. Это создает благоприятные условия для манипулирования сознанием. Многие исследователи обеспокоены тем, что намечается опасная тенденция шаблонизации человека, зомбирования, утраты индивидуальности. В истории человечества не было подобных средств массового воздействия на сознание и психику человека и на общественное сознание. Маркузе утверждает, что «виртуальная реальность становится главным наркотическим средством управления людьми, манипуляции социумом через производство символов, создание управляемой виртуальной толпы, состоящей из атомизированных и внешне ориентированных «одномерных» людей»¹².

Современные информационные технологии привнесли в коммуникативное пространство образы и звуки, которые воздействуют на людей, минуя стадию рефлексии, они заставляют повиноваться им. Фантастический поворот к образам, к образной культуре становится сегодня реальной возможностью благодаря масс-медиа, которые продуцируют визуальные знаки в сфере рекламы и политики, знаки, которые ничего не обозначают, за которыми ничего не стоит и которые, вопреки реалистической теории познания, оказывают непостижимое воздействие на поведение людей. Сила новых аудио-визуальных знаков таится исключительно в них самих. Они не отсылают ни к истине, ни к внешним авторитетам. Именно в рамках визуальных систем человек получает легкий доступ к деструктивным для психики событиям и сюжетам. Аудиовизуальные средства могут как бы навязывать индивиду конкретное, образное восприятие информации, которое рационально контролируется в меньшей степени, что создает возможности для манипулирования сознанием как отдельного человека, так и общества в целом (погружение в мир виртуальной реальности позволяет навязывать им определенные формы поведения, необходимые манипулятору).

Благодаря систематическому погружению людей в электронные виртуальные миры формируются такие деструктивные установки личности, как стремление к быстрому удовлетворению потребности при малых затратах усилий, настрой на пассивные способы защиты при встрече с трудностями, установка на неприятие собственной ответственности за совершаемые поступки, установка на предпочтение эгоцентрических мотиваций альтруистическим, тенденция довольствоваться временным и не вполне адекватным потребности результатом деятельности¹³.

Это достаточно опасная тенденция ведет в итоге к росту многочисленной армии лиц асоциально настроенных.

При этом исследователи отмечают формирование «травматизма», вызванного растущей диспропорцией между человеком, чьи возможности биологически ограничены, и человечеством, которое не ограничено в своей техно-информационной экспансии. Это, по мнению М.Н. Эпштейна, приводит к так называемой постмодерновой «чувствительности» – как бы безучастной, притупленной по отношению ко всему происходящему¹⁴. Постмодернистский индивид всему открыт – но воспринимает все как знаковую поверхность, не пытаясь даже проникнуть в глубину вещей, в значения знаков. «Цепи означающих», «игра означающих», «симулякры», «гиперреальность» и прочие термины постструктурализма отражают травмированность

¹¹ Миронов В.В. Коммуникационное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии // Вопросы философии. №2, 2006. С.37.

¹² Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек% исследование идеологии развитого индустриального общества. М., 2002, с.51.

¹³ Бодров А.А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен. Казань, 2005.

¹⁴ Эпштейн М.Н. Информационный взрыв и травма постмодерна // <http://www.philosophy.ru/library/epstein/epsht.html>

сознания, которое закружено информационным вихрем и сорвалось с семиотической оси «означающее – означаемое», утратило интуицию глубины и волю к трансценденции¹⁵. В контексте культуры постмодерна все воспринимается как цитата, как условность, за которой нельзя отыскать никаких истоков, начал, происхождения.

Создание и использование виртуальных реальностей на основе новейших информационно-компьютерных технологий созвучны фундаментальным философским проблемам, связанными с проблемами деконструкции субъекта в культуре постмодерна. В их организации находят воплощение практически все основные мировоззренческие установки постмодерна – плюрализм, децентрация, фрагментарность, интертекстуальность. В исследованиях постмодернистов (Ж. Бодрийера, Ж. Делеза и др.) обосновывается мысль, что в виртуальной реальности происходит слияние субъекта и симулякра (знака, который творит свое собственное бытие); субъект превращается в собственный симулякр. Т.е. физически, телесно оставаясь в реальном мире, ментально он переходит в мир виртуальный, в пространство симулякров, где наделяется новым телом, которое не имеет ничего общего с телесностью. Возникает состояние определенной расщепленности целостности индивида, который одновременно пребывает в двух пространствах: уютно расположившись за столом, окруженный компьютером и периферийными устройствами, он, одновременно, ощущает себя иным существом, движение которого он видит на экране монитора и управляет им. Создается эффект двойственного существования, обладания двумя самостями.

Современный человек все больше погружается в виртуальные имитационные реальности, часто не отдавая себе отчета, куда это его может завести. Используя Интернет мы погружаемся в пространство мировой инфосферы, которое как остроумно заметил Дуглас Ришкофф, оказалось живым и все более втягивает нас в себя, заменяя все виды общения¹⁶. Общение, опосредованное современными информационно-компьютерными и телекоммуникационными технологиями, вытесняют реальное живое общение. Происходит замена реального общения иллюзией общения в различных анонимных чатах, конференциях¹⁷. При этом тип общения, опосредованный Интернетом, предстает как безличный обмен блоками информационных текстов. Это может способствовать, с одной стороны, аутизации (замкнутости и неразговорчивости, отсутствию интереса к другим людям, непониманию их действий, чувств, мотивов) детей и подростков, вести к неадекватным эффектам в процессах социальной перцепции¹⁸, с другой – для некоторых застенчивых людей может оказаться полезными анонимность общения и возможность осуществления структурного контроля при взаимодействии посредством электронной почты.

Будучи особой формой бытия, виртуальная реальность формирует новые потребности, гедонистические ориентации, роли, фобии, игровые образы собственного Я¹⁹. Пребывая в такой реальности человек по-новому ощущает бытие, находит новый телесный образ; может изменять пол, свой фенотип и выбирать имя-образ; наделенные виртуальными телами люди могут непосредственно взаимодействовать в киберпространстве²⁰. Чаще всего в виртуальной реальности проектируется то, что

¹⁵ Там же.

¹⁶ См.: Ришкофф Д. Медиа вирус. М., 2003.

¹⁷ см. Ортега-и-Гассет Размышление о технике. Вопросы философии, 1993, №10, с.32-69.

¹⁸ Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. (1998). Психологические последствия информатизации // Психологический журнал, т. 19, № 1, с. 89-100.

¹⁹ см.: Новые информационные технологии и судьбы рационализма в современной культуре. Круглый стол // Вопросы философии, №12, 2003, с.13.

²⁰ Компьютерные технологии VR позволяют реализовать самые фантастические желания человека, выполнение которых в реальной жизни было бы невозможным в силу действия физических или

представляется неизменным обыденному сознанию, становятся актуальными наши скрытые желания, манифестируется бессознательное. Часто люди начинают воспринимать компьютеры как продолжение своей личности в «пространстве», отражающем их вкусы и интересы. В терминах психоанализа, компьютеры и киберпространство можно рассматривать как тип «промежуточного пространства» (transitional space), расширяющего внутренний психический мир человека. Это состояние может настолько захватывать, что временами происходит растворение собственного «Я» и отождествление, к примеру, с личностью персонажа игры, проходящей на экране. У человека, которой пребывает в ВР, создается впечатление, что он непосредственно принимает участие в событиях, что между ним и событиями нет никаких промежуточных звеньев. Новые степени свободы и реалистичности получают игры и фантазии человека, при этом еще больше уменьшается грань, которая отделяет обычные реальности от воображаемых. Переживания в виртуальных реальностях по силе и реалистичности могут сравниться с психоделическими влияниями.

Нельзя отрицать, что виртуальные имитационные реальности можно использовать для погружения человека в состояния, приводящие к фрустрации, предъявлять ему несуществующие миры и т.п. Уже появился термин «киберболезнь», которой подвержены люди, часто находящиеся в виртуальной реальности. Несомненно, что погружение в среду виртуальной реальности ставит ряд вопросов, касающихся физического и психического здоровья человека. До сих пор до конца не понятно, каким воздействиям подвергается человек (в первую очередь его глаза и мозг) при продолжительном погружении в виртуальную реальность²¹. Исследователей пугает высокая степень иллюзорности, которая достигается в виртуальных реальностях, особенно в условиях массового увлечения новыми технологиями. Думающие разработчики технологий ВР и ответственные ученые начинают осознать проблемы и опасности, с которыми столкнется человек, используя ВР. ВР все чаще внушает человеку опасение, несмотря на всю привлекательность и привязчивость. В ней чувствуется вполне определенная угроза уникальности человека и некоторым его прежде неоспариваемым особенностям. ИКТ порождает новые риски.

Сможет ли человеческая психика безболезненно приспособиться к пребыванию в киберпространстве, будет ли оно безвредным, не отступит ли реальный мир под натиском иллюзорного – это все не пустые вопросы. Не исключено, что общество просто захлестнет информация, распознавание истинности которой будет затруднено. Исследование, проведенное специалистами в Станфордском университете и в университете Карнеги-Меллона в США, свидетельствуют о том, что интенсивное использование Интернета ведет к сужению социальных связей вплоть до одиночества, сокращению внутрисемейного общения, развитию депрессивных состояний²².

Одним из важных аспектов социально-антропологических трансформаций, обусловленных широким использованием новых информационно-компьютерных технологий, является проблема идентичности личности. Многие исследователи, в частности Энтони Гидденс и Зигмунд Бауман, утверждают, что мы живем в эпоху кризиса идентичности: впервые для человека стало актуальным не идентификация с группой, этносом, государством, а стремление уйти от общественных связей. Шерри

социальных законов. Речь идет не только о расширении возможностей творчества, но и о получении удовольствия от новых чувств (например, человек может виртуально испытать наслаждение от полета – чувство, которое было доступным ему только во сне).

²¹ Кондратьев И. Технология – виртуальная, результат – реальный // Computerworld, № 35, Москва, 1997.

²² Kraut R., Lundmark V., Patterson M., Kiesler S" Mukopadhyay T., Scherlis W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? // American Psychologist, vol. 53(9), pp. 1017-1031.

Теркл, профессор социологии и психологии Массачусетского технологического института, исследуя влияние компьютеров на детскую психику, еще в 1984 г. писала о том, что “компьютерная культура угрожает разрушить идею личного Я”²³. Необходимость углубленного изучения этой проблемы актуализировалась в связи с тем, что мощь сетевых технологий многократно умножилась благодаря новым технологиям мультимедиа и виртуальной реальности.

В виртуальной реальности, связанной с MUD (серверами или областями, где много пользователей ведут параллельное и совместное общение, чаще всего анонимное), можно выбрать для себя любую идентичность, введя ее параметры в компьютерную сеть. Все зависит от желаний и фантазий самих пользователей. Мы занимаемся самотворением, находясь в виртуальной реальности, и серверы MUD или IRC делают возможным общение с другими такими же множественными идентичностями: «Интернет выступает еще одним элементом компьютерной культуры, способствующим понятию об идентичности как множественности. В Интернете, люди способны создавать себя, перемещаясь в нескольких «Я»²⁴. Формируется убеждение, что идентичности можно при необходимости принимать и сбрасывать как при смене наряда.

Характеристики «Я» конструируются ежеминутно в интеракции, а не получены заранее в виде готовых ролей. Они «подвижны», «текучи», «децентрализованы», «размыты» и «непрозрачны». Исследуя эту реальность и ее влияние на личность человека Ш. Теркл, отмечает, что MUD – это не только место, в которых «Я» является множественным и сконструированным языком, в них также люди и машины находятся в новых отношениях друг к другу, даже могут приниматься друг за друга. В этом смысле, они являются побудительными объектами для обдумывания человеческой идентичности и, шире, набора идей, которые мы знаем под именем «постмодернизм».

Возможность конструировать идентичность в сети Интернет приводит к возникновению ряда интересных проблем связанных с существованием виртуальных «Я». Это дает основание рассматривать Интернет как своего рода социальную лабораторию по созданию и перестройке личности, характеризующую современную эпоху – эпоху постмодерна. Человек может использовать мир виртуальной реальности для экспериментирования над своей психикой, например, испытывать необычные чувства, погружаясь в измененное состояние сознания; безопасно экспериментировать со своей сексуальной ориентацией для лучшего понимания себя, меняя пол в виртуальной среде (с женского на мужской или наоборот).

Виртуальность личности, практикуемая активными пользователями Интернет, неизбежно вызывает отчуждение всего реального: собственного тела, объективного социального статуса и т. д. Отчуждение в данном случае означает скорее не полный отрыв, а отстранение, своего рода дистанцирование. Такие атрибуты личности, как стабильная самоидентификация, индивидуальный стиль исполнения социальных ролей, активными пользователями Интернет утрачиваются; сознательно или неосознанно ими формируется *размытая* или *изменчивая* идентичность.

Как относиться к попыткам многих пользователей Интернета менять идентичность и создавать множественную «сетевую» идентичность? Однозначный ответ на этот вопрос пока не возможен. Но важно то, что озабоченность телесностью идентичности в киберпространстве позволяет осознать тот факт, что параметры рода и пола постоянно конструируются, а не даны от рождения. Так, Ш. Теркл пишет, что «когда идентичность определялась как единая и прочная, было относительно просто отделять девиацию от нормы и подвергать ее цензуре. Более подвижное чувство «Я»

²³ Turkle S. The Second Self. Computer and Human Spirit. New York, 1984. P.309.

²⁴ Turkle S. Life on the screen: identity in the age of the Internet. New York. Simon and Schuster. 1995.p.178.

дает больше возможностей для признания разнообразия.... Мы больше не ощущаем необходимости исключать то, что не подходит»²⁵. Вместе с тем она же отмечает, что «идентичность множится и разлагается, оставляя привкус тревоги и беспокойства»²⁶. Возникает новый фундаментальный страх, явно имеющий отношение к Страху «не быть» у Хайдеггера – боязнь раствориться в искусственной, им же созданной реальности²⁷.

Технология меняет нас как людей, меняет наши отношения и ощущение самих себя. Возникновение новой, виртуальной цивилизации, появление Homo Virtualis – человека, ориентированного на виртуальность, очевидно. Как отразятся все эти процессы на психике, сознании человека, который долгое время находится в виртуальной реальности, в ситуации смены идентичности? Сможет ли он безболезненно приспособиться к таким ситуациям? Не отступит ли реальный мир под натиском виртуального? Сегодня к исследованию этих проблем только приступают. Несомненно то, что новая практика вхождения в виртуальные миры поднимает фундаментальные вопросы о наших обществах и о нас самих, в культуру современного общества входят «новые технологические способы бытия в мире» (Л. Маккерфи), которые требуют глубокого осмысления. Необходимо ответить на вопрос – какой антропологический вызов таится за широким распространением и использованием новых информационно-компьютерных технологий.

УДК 130

А.Н. Горячковская

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Статья затрагивает проблему формирования новой антропологии в условиях развития современного концепта виртуальной реальности. В центре внимания – способность к трансцендированию, преодолению субъектно-объектных отношений посредством вовлеченности в событийный ряд, которая определяет роль человека как особого топоса бытия и задает антропологический ракурс концептуализации феномена виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, homo virtualis, трансценденция.

Очевидно, что современное понятие виртуальной реальности вполне отвечает характеристикам концепта (подробное исследование которых принадлежит видным представителям постнеклассической философии Ж. Делезу и Ф. Гваттари [1]), являя собой фрагментарную множественность составляющих, каждая из которых может быть рассмотрена как самостоятельный концепт. Виртуальность как киберпространство, виртуальность как пространство симулякров, виртуальность как психическая реальность – это лишь некоторые фрагменты современного концепта виртуальной

²⁵ Там же, р. 221-223, 262.

²⁶ Turkle S. Life on the screen: identity in the age of the Internet. New York. Simon and Schuster. 1995.p.174

²⁷ Говорунов А.В. Информация, коммуникация, общество. СПб., 2000

реальности. Однако, концепты нуждаются в концептуальных персонажах, которые способствуют их определению. В частности, антропологический ракурс в рассмотрении