

Реальность и виртуальная реальность нашего мира

Георгий Леонидович Ильин,

*профессор Московского педагогического государственного университета,
Московского государственного гуманитарного университета им. Шолохова,
доктор педагогических наук, gor-946@yandex.ru*

• нереальное и реальное • кажущееся и действительное • виртуальная реальность • глобальная информатизация общества • информационная толпа •

Что такое «виртуальная реальность»?

Виртуальная реальность — термин, вошедший в современный лексикон в результате успехов компьютерной графики и мультимедийного интерфейса, ставших достоянием широкого круга потребителей компьютерной техники от инженеров-проектировщиков до любителей компьютерных игр — детей и взрослых. Главная особенность, поражающая воображение любителей и открывающая небывалые перспективы перед разработчиками, как учебных программ, так и технических проектов, — эффект присутствия и возможность управления новой реальностью, создаваемой путём моделирования средствами современной компьютерной техники существующей реальности. Именно эта новая реальность, продукт машинной переработки информации, и названа виртуальной, в отличие от «реальной реальности», материальной, «данной нам в ощущении» (ленинское определение реальности), существующей независимо от нас.

В отличие от телевизионной картинки, меняющейся независимо от ваших желаний, картинка на экране монитора зависит от движений «мыши» и сигналов, которые вы ей передаёте. В мобильных телефонах вы осуществляете эти действия пальцем. При подключении к информационной сети вы не только получаете сообщения, видеоклипы, музыкальные записи, графические изображения, но и можете передавать собственную информацию на любое расстояние

и всем желающим, и имеющим возможность её принять.

Однако можно ли называть реальностью, пусть даже возможной, то, что является не только и даже не столько продуктом нашего ума, воображения, изобретательности, сколько результатом, далеко не всегда ожидаемым, нашего взаимодействия с компьютерной техникой, результатом, представляющим подчас подлинной галлюцинацией электронного мозга, вызванной нашим исследованием его свойств и свойств моделируемой реальности? Не является ли она мнимой, то есть не просто возможной, но иллюзорной, кажущейся, воображаемой, несуществующей?

Прежде чем обратиться к новому понятию, понятию виртуальной реальности, следовало бы, на наш взгляд, разобраться с понятием самой реальности. Собственно, вопрос, который у нас вызывает виртуальная реальность, таков: «Что такое реальность?», или, если следовать библейскому образцу: «Что есть истина?» (вопрос Пилата Христу). Только ответив на него, мы выясним, как сказал наш поэт, А.С. Пушкин, «не устарела ль старина, иль старым бредит новизна?».

Казалось бы, ответ прост: реальность — то, что существует на самом деле, в действительности, в отличие от кажущегося. Однако проблема состоит в том, как отличить кажущееся от существующего на деле. Похоже, что именно этой проблемой челове-

чество занималось на протяжении всего своего существования и не вполне ещё с ней разобралось.

Классические примеры — вращается ли Солнце вокруг Земли или нам это только кажется? Действительно ли «богоподобный» человек произошёл от «безобразной» обезьяны или это только домыслы учёных, научная виртуальная реальность? Существуют ли «объективные» законы (экономические, геополитические, социально-психологические), определяющие развитие общества и само сознание людей, что бы они о себе ни думали, или же научная Weltanschauung — это виртуальная мифология XX века, заменившая человечеству Бога, потерянного в XIX веке? Наконец, существует ли понятие «свобода личности» или это тоже иллюзия, которую каждый мнит себе сам?

Тем, кто поспешит ответить, что эти вопросы давно и благополучно разрешены, можно возразить: достигнутые решения частных вопросов, к тому же для многих сомнительные, не отменяют общей проблемы установления отличия кажущегося от действительного. Эту проблему следует отнести к категории функциональных: она не может быть разрешена однажды и навсегда и должна решаться постоянно, вновь и вновь. Решение этой проблемы, порождающей всё новые и новые вопросы, и составляет, в частности, функцию науки как общественного института, узурпировавшего её в последнее столетие.

Все приведённые примеры касаются отношения научной реальности и реальности обывательского мира, мира профанного, непосредственного восприятия. Но решением проблемы — как отличить кажущееся от действительного — занимались и занимаются по сей день, помимо науки, все основные общественные институты: правосудие, религия, искусство, экономика (хозяйственная деятельность). Не будет преувеличением утверждение, что решение её как функциональной проблемы составляет условие существования всякого общества.

В самом деле, что собой представляет правосудие, как не установление истины во взаимоотноше-

ниях людей (истца и ответчика), отделение намерений истинных от демонстрируемых, свидетельств подлинных от ложных и лживых, другими словами — определение условий применения закона, утверждающего справедливость, то есть истинное, правовое отношение людей друг к другу в различных социальных ситуациях.

Религия — другой древнейший социальный институт, служащий примирению человека с тяжестью, грубостью и несправедливостью повседневной жизни, её «свинцовыми мерзостями», с одной стороны, и её неизбежной конечностью, какой бы она ни была, по пословице — «жил ли, не жил ли, а помирать надо», с другой стороны; институт, утверждающий преходящий характер этой жизни, определяющий её как условие жизни истинной и вечной, в которой будут разрешены все реальные противоречия.

Искусство — ещё один социальный институт, в основе которого лежит человеческая потребность в идеале, представляющем собой законченность, совершенство, гармонию, подлинность, смысл и прочее, в зависимости от того, какое содержание в то или иное время вкладывалось в понятие идеала красоты, прекрасного. «Мир прекрасного» столь же отличен от реального мира и столь же связан с ним зеркальным подобием, как и загробный мир в религии и мир добра и справедливости в правосудии. Впрочем, сюрреализм показал, что эстетика — это не только прекрасное.

Таким образом, складывается впечатление, что в основе всякой формы человеческой деятельности лежит убеждение в том, что реальность, с которой имеют дело люди в своей жизни, — лишь кажимость, явление, скрывающее суть; что реально не то, что есть, а то, что должно быть; что мир несовершенен и нуждается в исправлении, перестройке, ином понимании, иных формах существования. *«Подвергая анализу какую-нибудь цивилизацию, мы видим, что в действительности настоящей её опорой является чудесное и легендарное. В истории кажущееся всегда играло более важную роль, нежели действительное, и не-реальное всегда преобладает в ней над реальным»*¹. И это отношение к миру, этот взгляд на мир далеко не новы.

¹ Лебон Г. Психология народов и масс. СПб., 1995. С. 192.

воисудие, как не установление истины во взаимоотноше-

Цивилизационные формы виртуальной реальности

Когда древние индусы провозгласили, что видимый мир — иллюзия, майя, они не просто отказали этому миру в реальности, они провозгласили новую реальность — мета-реальность, реальность, отличную от повседневного, известного, понятного, видимого, осязаемого, чувственного мира. Тем самым они положили начало мироощущению или миропониманию, лежащему в основе (или являющемуся основным условием) и судопроизводства, и науки, и религии, и искусства, согласно которому мир только кажется таким, каков он есть, каким мы его видим и ощущаем, а на деле он иной.

Именно утверждение иллюзорности мира сделало возможными религию с её основным верованием в загробную жизнь; искусство с его стремлением к идеалу; науку с её стремлением к парадигме, абсолютной истине, государство — с верой в справедливость. Именно убеждение в иллюзорности очевидного сделало возможным коперниканский переворот, который был лишь одним из его многочисленных следствий.

Заметим, кстати, что «коперниканский переворот» в европейском мировоззрении является исключительно «локальным» по времени и относится к европейскому средневековью: даже арабы, не говоря о древних греках, знали, что Земля круглая и вращается вокруг Солнца. В свою очередь, это греческое знание казалось «детским» их учителям — египтянам, знавшим, по признанию греков, несравненно больше. Однако, каким бы ни было знание египтян или их предшественников, о котором мы можем судить лишь по жалким остаткам пирамид Гизы, гробницам Абу-Симбела и Фив, оно не было чуждо мысли ведических мудрецов об иллюзорности мира, мысли о том, что невидимый, чувственный мир является реальным, а, напротив, мир нечувственный, сверхчувственный есть подлинная реальность, к познанию которой следует стремиться. «Человечество, занятое только бесполезным, спит, оно живёт не в том мире» (суфийский мастер Санаи из Афганистана, учитель Джалалуддина Руми)². Позднее почти теми же словами скажет символист А. Рембо: «Настоящей жизни нет, мы живём не в том мире»³. Тем самым предпо-

лагаемая, воображаемая, виртуальная реальность была поставлена выше существующей (представленной в свидетельствах органов чувств).

В период, названный К. Ясперсом «осевым временем» в развитии человечества (800–200 гг. до н. э.), в поиски нового мировоззрения была вовлечена вся древняя ойкумена. «*Время около VII века до нашей эры характеризовалось коренными изменениями в культурной жизни всего древнего мира. Можно с уверенностью сказать, что эти изменения были непосредственно связаны с крупнейшим открытием всех времён — производством железа. Ни открытие электричества, ни расщепление атома не имели для человечества столь далеко идущих последствий. Иначе чем объяснить такой скачок в развитии мышления в тот период? Почти одновременно появляются Лао Цзе и Конфуций в Китае, Сократ и классическая философская школа в Греции, проповедники различных религиозных школ в Индии, начиная от мудрецов упанишад и кончая крупнейшими фигурами Будды и Джинны*»⁴.

Не желая смешивать исследование вопроса о генезисе понятия с вопросом о приоритетности его формулировки, добавим, что и ведическому, и египетскому, и шумерскому знанию предшествовало анимистическое мироощущение, свойственное всем ранним культурам: одушевив природу, предположив и вообразив, что существует загробная жизнь, человек впервые создал виртуальную реальность, населив её душами вещей и предков. Человек создал культ души — того, что существует виртуально, и тем самым создал основу культуры, ибо культура и есть виртуальная реальность в полном смысле этого слова. Культура есть осуществлённая виртуальная реальность, возможность, ставшая действительностью. А культурная деятельность есть преобразование возможного в действительное. Это преобразование может совершаться в различных формах, что и составляет своеобразие культур. Каждая культура даёт своё решение функциональной

² Шах И. Суфизм. М.: Клышников, Комаров и К., 1994. С. 3.

³ Борхес Х.Л. Оправдание вечности. М.: ДИ-ДИК, 1994.

⁴ Фишер И. От брахманизма к индуизму // Боги, брахманы, люди. М.: Наука, 1969. С. 43.

проблемы определения реальности, в соответствии с условиями и задачами своего существования.

Собственно, древние индусы, осознав тот факт, что мир — видимый и осязаемый, что наше представление о мире, которое мы строим на основании наших чувств и ощущений и которое мы считаем истинным, является иллюзорным, впервые осознали и выразили условность нашего миропонимания, нашей картины мира, нашей культуры, поставили под сомнение её подлинность. Может быть, конфуцианство было ответом на вызов индусов — условности, иллюзорности мира оно противопоставило устойчивость традиции, того, что однажды созданное не нуждается в обосновании и не терпит сомнения; истинная реальность усматривалась в утраченной традиции, которую необходимо было воссоздать (по сей день в Китае проклятием считается пожелание жизни во время перемен).

Напротив, европейская цивилизация, начиная с Сократа, Платона и Аристотеля, увлеклась перспективой создания (построения, утверждения) истинного мира как должного быть, отличного от существовавшего до сих пор, фактического, то есть сделанного, существующего на деле и потому действительного, при всём различии представлений о должном разных поколений её представителей. Каждая мировая культура давала свой ответ на вопрос о подлинности мира.

В отличие от индусов, которые построили мироздание, используя мощь спекулятивного мышления, создали умозрительную картину воображаемого мира, западная цивилизация, используя материальные средства воздействия на вещи, построила свой мир, свою среду обитания, своё воплощённое представление об истинном мире, каким он должен быть. Но этот мир столь же условен, как и умозрительный мир индусов. Он существует как порождение ума и рук человеческих, благодаря усилиям по его осуществлению и уверенности в его подлинности. В основу мира западной культуры заложено вечное сомнение в истинности (подлинности) существующего, создаваемого и созданного мира.

⁵ Симашко М. Маздак. Повести чёрных и красных песков. М.: Известия, 1979. С. 256.

вующего, создаваемого и созданного мира.

Другое отличие современных прозрений об иллюзорности мира, которыми полна существующая греко-западная культура, начиная с идей-парадигм Платона (Юм, Кант, Гегель, Шопенгауэр, Маркс, Ницше, Фрейд, Сартр и другие), от прозрений индусов состоит в следующем. Тогда как древние индусы считали иллюзией мир, включая самого человека — субъекта познания, но сохраняли понятие нирваны как высшего и подлинного состояния существующего, для современной, особенно постмодернистской, культуры иллюзорным становится само представление о подлинном мире. Научная картина мира — оплот и бастион объективных знаний — подвергается сомнениям. При всём том деление «субъект-объект» сохраняется, поскольку борьба с ним ведётся на основе его исходного признания и имеет целью либо растворение одного в другом, либо утверждение одного за счёт другого. Но не следует думать, что двойственность (в данном случае, дихотомия субъекта и объекта) — особенность только индоевропейской культуры; индийская и европейская культура лишь довели до предела основное свойство любой культуры — свойство удваивать мир.

Культура как удвоение мира

Культура удваивает мир, разделяя его на виртуальный и действительный. Это удвоение не всегда заметно внутри самой культуры, её носителям, но сразу же бросается в глаза человеку, находящемуся вне культуры, или человеку иной культуры, например, кочевой и оседлой, земледельческой. Таким был исторический персонаж повести Мориса Симашко «Емшан», вошедший в энциклопедии мамелюк Бейбарс, скифский раб, беспощадный воин, ставший султаном Египта, чьё мировоззрение выражено следующими словами: *«Они всегда были непонятными, люди страны Миср. У них были пирамиды и бог, который раздваивал мысли. Человек с раздвоенными мыслями бьёт вполсилы, и стрела его не попадает в цель. Этот бог всегда придерживал их руку, когда они поднимали клинок, и дергал их лук, когда они отпускали тетиву. Поэтому они всегда проигрывали и были плохими солдатами... Оправдание всему, что делают, ищут они, и нерешительны поэтому»*⁵.

Эта нерешительность — особенность зрелой или даже стареющей культуры. Не потому ли молодые, примитивные, находящиеся на подъёме, общества, в конечном счёте, побеждают старые, подобно тому, как молодой хищный Рим подмял под себя сначала Карфаген, затем Элладу, Египет и Персию; как становящийся исламский мир создал угрозу существованию Византии, сокрушил Персидскую империю сасанидов и королевство вестготов Иберийского полуострова; как татаро-монгольское ханство завоевало Северный Китай, исламский мир, хазаров и славян; как Великие Моголы захватили Среднюю и Малую Азию, Индию; как христианский мир в процессе «вестернизации» пытался покорить «язычников» всей ойкумены; как, наконец, в наши дни светское, научное мировоззрение, либеральные ценности, *Rax americana* сменяют христианский мир и прочие миры и культуры. Впрочем, эта безудержная экспансия, кажется, подходит к концу (имеется в виду идеология «многополярного мира»). Но во всех случаях варварство побеждает цивилизацию, в определении А. Дж. Тойнби: «варварство, жестокое и решительное, побеждает цивилизацию, гуманную и колеблющуюся, оставляя за собой если не трупы, то обломки былых идейных ценностей, мало что понимая, не желая понимать и ни о чём не жалея, до той поры, пока не приобретёт более зрелые, цивилизованные формы»⁶.

Заметим, что Бейбарс — не просто варвар, стоящий вне культуры, он представитель иной культуры: воин, кочевник, противостоящий мирным, оседлым земледельцам (после работ Л. Гумилева утверждение «кочевая культура» не требует доказательств). И потому двойное видение мира, рождающее сомнение, так же свойственно ему, как и представителю любой культуры. Конец повести Симашко может служить художественной иллюстрацией этого утверждения: воспоминания детства рождают в душе героя сомнение в правильности «прямого пути» (вспомним «action directe» современных террористов), обеспечивавшего решительность действий, всегда приводившего его к успеху. Тем самым освобождение от сомнений в правильности совершаемых поступков на протяжении всей жизни, дающее силу и уверенность, оборачивается сомнением в правильности самой жизни.

Выполненная на экзотическом материале истории Египта драматическая коллизия, описанная Симашко, характерна и для нашего времени. Прозрение в конце жизненного пути, сомнение в правильности принципов с таким трудом и лишениями, решительностью и бескомпромиссностью отстаиваемых в течение многих лет, а то и всей жизни, — событие, довольно часто встречающееся как в жизни, так и в искусстве (если отличать одно от другого). Примеры можно привести от поэта А. Рембо до физиолога Д. Экклза, от Кудеяра-атамана до писателя Л. Толстого, от А. Нобеля до П. Эскобара. Заметим, что и «Святая Русь» в полном соответствии с законом «позитивной поляризации» П. Сорокина могла возникнуть в условиях «расхристанной Руси», в условиях невиданного и неистового богохульства: чем яростнее грех, тем умильнее и проникновеннее молитва.

Обозревая уже сказанное, приходим к выводу, который не должен показаться неожиданным: начиная с самых истоков человеческой истории, именно виртуальная реальность, представленная в различных культурах и формах культурной жизни, соперничает, в качестве подлинной, с реальностью существующей действительности. Более того, человеческая деятельность представляет собой не что иное, как способ утверждения, реализации виртуальной реальности, которой она руководствуется и которая выступает её атрибутом, её основной и существенной характеристикой. Повторим вслед за Г. Лебоном: «Разве не постоянная погоня за химерами составляла до сих пор главное занятие человечества?»⁷. А Л.Н. Гумилев одно из основных понятий своей концепции истории, пассионарность, как характеристику поведения живых существ, определяет следующим образом. «Эффект избытка биохимической энергии живого вещества, порождающий жертвенность ради иллюзорной цели»⁸. Далее общественная жизнь представляет собой взаимодействие множества виртуальных реальностей:

⁶ Тойнби А.Дж. Постигание истории. М.: Прогресс, 1991. С. 228.

⁷ Лебон Г. Психология народов и масс. СПб., 1995. С. 192.

⁸ Гумилев Л.Н. Тысячелетие вокруг Каспия. М.: Мишель и К, 1993. С. 329.

туальных реальностей. При этом виртуальная реальность военного человека отлична от виртуальной реальности учёного, врача, учителя, спортсмена, строителя, проповедника, и каждая из них отлична от другой. Список можно продолжить: виртуальная реальность наркомана отлична от виртуальной реальности «здорового» человека, виртуальная реальность гомосексуалиста — от виртуальной реальности гетеросексуала, то же — мужчины от женщины, взрослого от ребёнка... Внутренний мир каждого человека — это виртуальная реальность.

Возникает вопрос, не менее важный, чем вопрос об отличии реальности действительной от реальности виртуальной: какая из существующих виртуальных реальностей более реальна, более соответствует «человеческому» состоянию, более достойна человека? Казалось бы, по древнему совету, *naturam sequi* — следуй природе. Но если бы природа выражалась более внятно и последовательно! Конечно, ребёнок стремится стать взрослым, но разве мало взрослых хотели бы вернуться в более юное состояние? Конечно, наркоман стремится освободиться от недуга, но разве нездоровые люди становятся наркоманами, устав от «нормальной» жизни? И ведь и в том, и в другом случае человек выполняет или стремится выполнить зов или даже требование собственной природы, как он его понимает! Природа тащит его то в одну, то в другую сторону, в зависимости от состояния организма, не ведая или не желая замечать их противоположности и невзирая на принципы и ценности, которыми руководствуется человек в жизни.

Нам представляется, что существующее многообразие форм виртуальной реальности — следствие никогда не прекращавшегося поиска подлинной реальности, отличной от существующей, реальности возможной, а следовательно, достижимой. И этот поиск далеко не закончен. Компьютерная виртуальная реальность, которая послужила нам поводом для размышления, — лишь одна из множества существующих реальностей и тех, которые ещё предстоит отыскать вечно неудовлетворённому человечеству.

Виртуальная реальность — это порождение человеческого духа, человеческой деятель-

ности, это мир, который человечество создало и продолжает создавать. Это мир, который, будучи возможным, становится реальным и является таковым, пока мы этого хотим, пока мы в него верим и пока, как сказал бы А.П. Чехов, работаем для него.

«Информационная толпа». Психологические последствия глобальной информатизации общества

Определяя виртуальную реальность как нечто возможное и вместе с тем осуществимое и даже существующее, мы вновь попадаем в ловушку, из которой пытались выбраться: чем всё-таки отличается кажущееся от действительного? Поставим вопрос более определённо: средневековые ведьмы, полтергейст и современные НЛО — что это: виртуальная реальность или действительность? Другими словами, продукт нашей умственной или даже практической деятельности, или же свойство самой реальности?

Вопрос следует назвать риторическим, но не потому, что у автора есть на него ответ, известный и читателям, а потому, что это вопрос, обращённый к читателям, и ответ на него вытекает из сказанного выше. Это свойства реальности, существующие потому, что есть люди, верящие в их существование и утверждающие их существование. Это явление — следствие культуры, порождающей такие феномены (условные, научно недоказуемые), как метафоры и вместе с тем составляющие факт нашего бытия.

Действительно, усиливая человека многократно в одном занятии, направлении, культуре обессиливает в другом. Она — и очки и шоры; проигрыш, ведущий к выигрышу; дорога в ад, высланная добрыми намерениями, и вместе с тем «часть той силы, которая, желая зла, творит добро». Чтобы прояснить эти многозначительные сравнения, скажем, что именно культура породила не только блага цивилизации, которыми мы охотно и даже произвольно пользуемся, но и её отвратительные отходы, о которых в «воспитанном обществе» стараются не говорить и даже не думать, но которые неотъемлемы от вождельных благ. Фашизм и анархия, спиритизм и наркомания,

НЛО и полтергейст — такие же необходимые порождения цивилизации, как электронный микроскоп, радиотелескоп и мобильный телефон, с одной стороны, и как средства массового уничтожения, экологические проблемы — с другой. И чем выше будет подниматься пирамида научно-технических знаний и религиозно-философских идей, тем длиннее и гуще будет тень, отбрасываемая ею и выражающая сомнения в их подлинности и необходимости.

Современная наука сделала возможным исполнение едва ли не любых желаний человека, во всяком случае, в области массового потребления, желаний массового потребителя. Мир превращается в среду пребывания человека, скроенную по его мерке, в соответствии с его потребностями и желаниями, причём не только осознанными, но и неосознаваемыми.

В результате разница между желаемым и действительным, воображаемым и существующим и без того, как мы убедились, спорная, начинает становиться ещё менее различимой. И решение этого вопроса далеко не каждому оказывается по силам. Возникает опасность, которую Фрейд проницательно назвал невротизацией общества. Поиск или создание новой реальности сменяется бегством от реальности: всё больше людей уходят в детство, в болезнь, в примитивизм. Но беда, если уход приобретает массовый характер, тогда фантазмагории, массовые бредовые галлюцинации становятся действительностью. Или прав Э. Тоффлер, и перед нами неизбежный продукт переходного процесса смены цивилизаций? «В воздухе ощущается запах болезни, это запах умирающей цивилизации Второй волны»⁹. Информация, ставшая основным элементом жизни современного общества, сделавшая возможным соединение, а где-то и объединение, посредством информационных сетей, людей друг с другом и окружающим миром, вместе с тем всё более обнаруживает виртуальность этого мира, его зависимость от нашего воображения, его условность и эфемерность. Создание единого мирового информационного пространства, в котором всё связано со всем, всё отражается во всём и возможны любые сходства и превращения, а чувства, желания и идеи, легко транслируясь и провоцируясь, становятся как никогда

массовыми, превращает современное мировое сообщество не столько во «всемирную, глобальную деревню» (Маклюэн), сколько в своеобразную «информационную толпу».

Как таковая, она (толпа) «чрезвычайно легко поддаётся внушению, она легковерна, она лишена критики, невероятное для неё не существует. Она мыслит картинками, которые вызывают одна другую так, как они появляются у индивида в состоянии свободного фантазирования. Они не могут быть измерены никакой разумной инстанцией по аналогии с действительностью. Склонная сама ко всему крайнему, масса возбуждается только чрезмерными раздражениями. Тот, кто хочет влиять на неё, не нуждается ни в какой логической оценке своих аргументов; он должен рисовать самые яркие картины; преувеличивать и повторять всё одно и то же. Далее, масса подвержена поистине магической силе слова, вызывающего в массовой душе ужаснейшие бури и способного также успокоить её. И, наконец, массы никогда не знали жажды истины. Они требуют иллюзий, от которых не могут отказаться. Ирреальное всегда имеет у них преимущество перед реальным, несуществующее оказывает на них столь же сильное влияние, как и существующее. У них есть явная тенденция не делать разницы между ними».

Таково описание обычной толпы у Г. Лебона, сочувственно изложенное Э. Фрейдом в его книге «Психология масс и анализ человеческого «Я». Предоставляю читателю судить, насколько справедливо оно в отношении мировой «информационной толпы», образованной средствами массовой информации. А заодно о том, какая виртуальная реальность более мнима — та ли, с которой имеет дело ребёнок в компьютерных играх, или та, которая именуется ежедневной информационной картиной мира и формируется СМИ?

Массивы информации, обрушивающиеся на пользователя Интернета, пользователя информационных ресурсов, СМИ, делают из него участника информационной толпы. Его соучастие будет тем больше, чем более он вовлечён в этот процесс ежедневного, ежечасного,

⁹ Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 1999.

ежеминутного потребления информации, которая готовится для него на постоянно обновляемых сайтах Интернета, теле- и радиопередачах, газетных и журнальных листах. Можно уйти от участия, как это делали и делают противники телевидения, выбрасывая телевизоры в окно, а можно, пользуясь множественностью источников информации, попытаться установить истинное положение вещей, сопоставляя различные сообщения. Во всяком случае, компьютер с его картинкой следует признать такой же реальностью, как телевизор, газету или книгу, при том, что они, казалось бы, представляют иную реальность, отличную от реальности нашего быта, а в какой-то мере и бытия.

Есть другой психологический аспект создания Интернета, приобщения пользователя к мировым информационным ресурсам, процесса глобализации, обусловленный информатизацией современного мирового сообщества. События, происходящие в одной точке земного шара, мгновенно могут стать известными в любой другой. Так, например, в процесс движения финансов вовлекаются огромные массы людей, держателей акций. В нашем отечестве первыми такого рода акциями для большинства населения стали доллары, когда был разрешён обмен рублей на доллары, а позднее — ваучеры. Удачная игра на бирже сулит сказочные прибыли, о чём не устают говорить заинтересованные лица. Успех определяется принятым решением на основе поступающей и доступной информации. Возникает гигантский тотализатор, в котором в игру оказываются вовлечёнными огромные суммы и в котором в качестве фишек выступают предприятия, концерны, политические деятели, политические режимы.

Предвидение событий на основе анализа поступающей информации, дающее возможность выигрыша, сменяется стремлением влиять на события и вызывать их или создавать возможность их наступления. Последнее становится приёмом, особенно часто и эффективно используемым в последнее время в финансовых играх. В основе этого приёма лежит психологический факт: не реальное событие, а всего лишь возможность его наступления действует на держателей акций подчас более эффек-

тивно, чем само событие, совершись оно на самом деле.

Эффективности приёма способствует вовлечение в финансовую игру средств массовой информации с их не только информирующей, но и комментирующей, объясняющей, убеждающей, внушающей, а подчас и дезинформирующей функцией. Человек всё более усилиями средств массовой информации — книги, газеты, радио, телевидение, Интернет — вовлекается в особый мир, в мир, в котором важно не столько происходящее, сколько то, что может произойти, мир, в котором реальность настоящего сменяется возможной, виртуальной реальностью. Жадность и страх — желание выиграть и страх потерять — вот два основных чувства, на которые опираются и которые эксплуатируют средства массовой информации.

Возможность обрести вдруг те блага и услуги, которые красочно расписываются рекламными сообщениями, и возможность потерять то, что имеешь, сколь бы жалким оно ни было — вот основные координаты виртуальной реальности, которая при всём её игровом характере становится более реальной, чем та реальность, в которой существует, то есть живёт и работает человек. В эту игру вовлекаются всё большие массы населения от бесшабашных авантюристов до трусливых педантов, от владельцев миллионных капиталов до нищих старушек, от нью-йоркских магнатов до китайского рикши и индийского кули.

Будущее не менее, а то и более реальное, чем настоящее, — вот что составляет виртуальную реальность. Этим живёт человечество и этим, кажется, оно отличается от прочих живых существ. Достаточно вспомнить, что такое религия, отличающая человека от животного, будь то мироощущение или социальный институт, — это упование на будущее блаженство или страх грядущего наказания, под знаком которых проходила и проходит вся жизнь.

При этом будущее никогда не наступает, во всяком случае, ожидаемое, чаемое будущее. И именно это придаёт виртуальной реальности онтологический статус: совершившись, она бы перестала существовать.

Возможность составляет основу существования. И все существование становится ничем иным, как ожиданием того, что может произойти, чего следует ожидать, к чему быть готовым. Реальность воспринимается в динамике, в тенденции, в возможном развитии, а не сама по себе. Реальность как таковая становится сомнительной (в физике возникает теория относительности). Непосредственность восприятия становится привилегией художников (импрессионизм), хотя её им приходится утверждать и отстаивать с большим трудом. Всё большее распространение получает убеждение, что воспринимаемый мир, а вернее представление о нём, развитие событий условно, неустойчиво, ненадёжно (И. Пригожин). Более того, действительность предстаёт как то, что нуждается в изменении, как нечто несовершенное, устаревшее или ненужное. Но даже и там, где это убеждение связано с консервативными взглядами, оно принимает характер изменений, которые должны вернуть реальности былой, ныне утерянный вид.

Но это только убеждение. А в XXI веке убеждение становится объективной тенденцией — реальный мир всё более вытесняется миром возможным, предполагаемым, ожидаемым, который и становится реальностью: воображаемой реальностью сюжетов бестселлеров, кино- и телефильмов, рекламы всевозможных товаров с идеальными качествами, а также биржевых котировок, фьючерсных сделок, газетных комментариев причин и последствий событий и т.д. В промышленности, технике всё большую часть производимой продукции составляет проектная документация, результат не столько вещественной, сколько проектирующей, моделирующей, конструирующей идеальной деятельности.

Но самое замечательное состоит в том, что это воображаемое будущее определяет поведение в настоящем. Готовятся к событиям, которые произойдут через десятки лет (олимпиады, планы градостроительства, транспортные и космические проекты). Вкладываются огромные суммы в то, что ещё только предполагается создать. И это не просто мечта, идеал, это то, ради чего предпринимаются усилия, затрачиваются средства и что составляет смысл существования. Вне этой деятельности по реализа-

ции планов и замыслов, ожидаемых событий жизнь теряет смысл.

Настоящая жизнь оказывается ничем иным, как подготовкой к будущей жизни, чем-то преходящим, промежуточным, тем, что надо поскорее прожить. Лишь в воспоминаниях она обретает статус подлинной жизни, в которую хотелось бы вернуться. Впрочем, бывшим советским гражданам такая жизнь, как подготовка к будущему, «в ожидании Годо» («En attendant Godot») (пьеса С. Беккета), хорошо известна: коммунизм был грандиозным проектом, в жертву которому была принесена огромная империя, ради которого терпели лишения и для осуществления которого не считались с жертвами ни материальными, ни духовными, ни человеческими. Жизнь настоящая приносилась в жертву жизни воображаемой, иллюзорной. Это чаемое, страстно ожидаемое будущее так и не наступило, но для многих оно не потеряло своей привлекательности, а следовательно, не перестало существовать, теперь уже в форме утраченной жизни, в форме воспоминания о былом.

В заключение о международном контексте проблемы связи непрерывного образования и Интернете. Комиссия европейских сообществ в 1995 году учредила Форум информационного общества (Information Society Forum). В отчёте 1997 года, подводящем итоги годовой деятельности, в качестве основных положений утверждалось, что:

- 1) информационное общество — общество пожизненного обучения (Lifelong learning society);
- 2) работа на компьютере, включённом в мировую информационную систему (telecomputing), становится занятием миллионов людей;
- 3) развитие телекоммуникаций должно иметь в основе ориентацию на человека (people-centred approach).

Последнее означает обучение всех желающих использованию информационных средств и прикладных программ, пожизненное обучение, раннее вовлечение в пользование компьютером, расширение участия

в социальной жизни за счёт доступа к информации, определяющей принятие социальных решений.

В отчёте 1998 года была сформулирована Декларация форума 1998 «Демократическое участие в информационном обществе», в которой говорилось следующее: *«Ключом к активной гражданской позиции каждого индивида, независимо от его возраста, здоровья, пола, сексуальной ориентации, национальности, социального статуса, дохода и религиозных и политических взглядов, является доступ к той информации, которую он считает необходимой для полной интеграции в общество и к средствам свободного выражения идей и взглядов».*

К настоящему времени именно Интернет, помимо других форм электронной связи, получил небывалое распространение. Но при всей очевидной утопичности (от греч. u-topos — нигде, т. е. вне пространственных и временных условий) данной декларации в отчёте 1997 года содержалась трезвая констатация современного положения: *«ни люди, ни социальные институты, ни большинство компаний не готовы принять новые технологии».* Тем не менее, необходимо признать, что не просто компьютер, но компьютер, подключённый к информационной сети, становится всё более необходимым элементом нашего быта, таким же, как радиоприёмник, холодильник, стиральная машина, телевизор, телефон и автомобиль. □

«ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНИКА»

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПРАКТИЧЕСКОГО ОПЫТА

Журнал о секретах профессионального мастерства для учителей-предметников, учителей начальной школы и дошкольных педагогов.

Как сделать, чтобы не педагог к детям приставал с вопросами, а они к нему? Как заставить слушать, и не только себя, но и детей — друг друга? Как наладить по-настоящему деловую и дружественную атмосферу? Как растормошить тихоню и озадачить торопыжку? Как заинтриговать детей учебным материалом? Как организовать взаимодействие с родителями? Как построить педагогический процесс, чтобы дети и учились с интересом, и собственную судьбу обретали, и поколение складывалось?

Индекс по каталогу Агентства «Роспечать» (красный) № 82396