

УДК 304

«Виртуальный человек» как феномен новой социокультурной цивилизации

Кириллова Наталья Борисовна

Доктор культурологии, профессор,
завкафедрой культурологии и социально-культурной деятельности,
Уральский федеральный университет,
620000, Российская Федерация, Екатеринбург, пр. Ленина, 51;
e-mail: urfo@bk.ru

Пестова Александра Владимировна

Соискатель кафедры культурологии и СКД,
Уральский федеральный университет,
620000, Российская Федерация, Екатеринбург, пр. Ленина, 51;
e-mail: urfo@bk.ru

Аннотация

Объектом исследования данной статьи является виртуальная реальность как новая среда медиа-культуры и информационный ресурс современного общества. Особенностью этой уникальной социокультурной цивилизации стало появление нового феномена эпохи – «виртуального человека», обитающего в сетевом пространстве в условиях приватности и свободы. Актуальность исследования связана также с тем, что здесь анализируется информационный конструкт Интернета, интернет-культура и специфика ее воздействия на «виртуализацию» сознания личности. «Виртуальный человек» – это субъект Интернета как нового социокультурного пространства информационной эпохи и объект современного культурологического исследования. Его особенность в том, что у него виртуальное сознание, которое сформировано современной медиа-культурой и «сетевым» сообществом. К специфическим чертам виртуального сознания относятся распределенность (возможность работать одновременно с несколькими информационными потоками), полифонизм (как синтез нескольких текстов), гипертекстуальность (как новый способ построения логических связей текста), феномен смыслового резонанса (новый способ получения конечного знания), коллажность

(восприятие текста как своеобразной мозаики). Виртуализация сознания требует изучения современных технологий и принципов воздействия, не чужеродных мировосприятию индивида, но опирающихся на специфику виртуальной реальности как новой социокультурной цивилизации, формирующей человека как личность, способствующей его адаптации в сложном глобальном мире.

Для цитирования в научных исследованиях

Кириллова Н.Б., Пестова А.В. «Виртуальный человек» как феномен новой социокультурной цивилизации // Культура и цивилизация. 2017. Том 7. № 4А. С. 628-641.

Ключевые слова

Информационная эпоха, медиа-культура, Интернет, виртуализация, виртуальная реальность, киберпространство, виртуальный человек, виртуальное сознание.

Введение

На протяжении всей человеческой истории людей интересовало существование параллельных, иных миров, в том числе созданных искусственно. Однако только в информационную эпоху, период бурного развития информационно-коммуникационных технологий, появилась потребность в более глубоком изучении процессов конструирования новой виртуальной реальности. На волне внимания к проблемам искусственной реальности французский философ и социолог Ж. Бодрийяр написал свой знаменитый трактат «Симулякры и симуляция» (1981), в котором констатировал, что человечество вступило в эру тотальной «симуляции», где происходит замена «реального знаками реального» («симулякрами») [Baudrillard, 1981]. Так в научную лексику вошли термины, связанные с анализом новой социокультурной реальности.

Понимание «ирреальности» как инобытия и ее осмысление предпринималось еще в античности. А в 1990-е годы понятия «виртуальная реальность», «киберпространство», «виртуализация сознания» и др. стали настолько модными трендами, что сегодня без них трудно представить социокультурную сферу – будь то теоретические исследования или практика реального бытования [Кириллова, 2015].

Актуализация виртуальности оказывает значительное влияние на современную культуру, способствует переходу общества к «сетевому» типу существования, установлению прямых и равноправных связей «всех со всеми», обеспечивая возможности более точного, оперативного учета личностных запросов институциональными структурами.

При этом современные гуманитарные науки все больше акцентируют внимание на

изменчивости и нестабильности реальности – на том, что «виртуально», то есть связано с духовно-символическими образованиями. Более того, можно констатировать, что игра, иллюзия, случай как вариации псевдореального существования, как отмечает в своем исследовании Д.О. Усанова, «становятся мировоззренческими доминантами современной культуры; все превращается в элемент... азартно-игрового проживания: коммерция, политика, социокультурные практики» [Усанова, 2013].

Цель данной статьи состоит в том, чтобы рассмотреть виртуальную реальность как новую среду медиакультуры и обитания человека, как мощный информационный ресурс современного общества и выявить в этой связи особенности «виртуального человека» как феномена новой социокультурной цивилизации.

Личность в условиях приватности и свободы виртуальной реальности

По мнению С. Жижека, в нашей жизни – жизни среднестатистического потребителя цивилизационных благ развитых стран, осталось не так много реального. Одним из ярких примеров реального автор называет СПИД [Жижек, 2002]. Правомерность такого примера представляется спорной, однако, увы, человек осознает реальность только в столкновении с ее законами или с природными явлениями. Человечество обособило свое бытие от факторов реальности, а Интернет стал одним из важнейших инструментов этого обособления. Он преодолел физическое пространство и время, а значит, перечеркнул незыблемость природы. Кто был первым в цепочке «виртуальный человек» – «Интернет» – это вопрос из серии «яйцо или курица», однако ясно: человек является и создателем, и продуктом Интернета, а значит, должен обладать новыми навыками и новым сознанием, чтобы выжить в меняющемся компьютеризированном мире. Интернет является одновременно и способом изучения новой модели сознания, которую можно назвать «виртуальной». Своему возникновению она обязана не только «виртуализации» реальности, но и современной медиа-культуре «как феномену информационной эпохи, как совокупности средств массовой коммуникации, выработанных человечеством, как мощному фактору социализации личности» [Кириллова, 2008].

Медиа-культура способствует формированию образа жизни и типа сознания личности, который называют по-разному, концентрируя внимание на таких его характеристиках, как «потребительский», «клиповый», «массовый». Все эти определения несут явно негативный оттенок. Много десятилетий прошло после выхода в свет книги испанского философа Х. Ортеги-и-Гассета «Восстание масс» [Ортега-и-Гассет, 2002], однако принадлежность к «массе» по-прежнему означает несамостоятельность и несостоятельность субъекта. Образ массы как «безликой толпы» заставляет всячески отрицать свою к ней принадлежность. Тем

более, что «человек массы» – это социально безответственное существо, обладающее, по словам немецкого философа Г. Маркузе, «одномерным сознанием» и потребительской психологией [Маркузе, 1994].

На рубеже XX-XXI веков, благодаря Интернету появился новый тип сознания под сравнительно нейтральным эпитетом «виртуальный». Виртуальное сознание воспринимает информацию в оторванном от контекста социокультурной реальности коллажном – «клиповом» виде. Этому есть множество причин, на одну из которых указал американский футуролог Э. Тоффлер – значительное увеличение количества информации: «... На личностном уровне нас осаждают и ослепляют противоречивыми и не относящимися к нам фрагментами образного ряда, которые выбивают почву из-под ног наших старых идей, обстреливают нас разорванными, лишенными смысла «клипами», мгновенными кадрами» [Тоффлер, 2002]. Вот почему Интернет становится не столько способом получения нужной информации, сколько способом фильтрации лишней. Гиперссылка оказывается не просто путем, а ограниченным туннелем, проходя по которому, пользователь не сталкивается с лишними образами. Правда, человек теряет способность к глубокому усвоению информации – эта способность попросту оказывается невостребованной. Память, как механизм защиты и выживания, теряет свое значение и заменяется «электронной» – круглосуточная возможность сетевого соединения дает доступ к любому знанию в любой момент времени. Делает ли это нас более уязвимыми в условиях техногенной цивилизации? На данный вопрос нельзя ответить однозначно. Впрочем, появляется необходимость в развитии такой способности, как логика поиска информации.

Анонимность киберпространства дает возможность проверить формулу американского социолога Д. Белла о массе как о «недифференцированном множестве» [Белл, 2004]. Виртуальное пространство Интернета – единственный соответствующий способ существования массы (пользователей) и ее выживания в условиях отсутствия ответственности. Интернет – одновременно новая платформа коммерции: безграничные возможности реализации объектов виртуальной реальности как товара соответствуют желанию человека XXI века самовыражаться методом «потребления».

Появление нового типа виртуализированного сознания, сформированного новыми аудиовизуальными технологиями современной медиа-культуры, также воспринимается неоднозначно. Однако преодоление «одноракурсности» оценки проблемы в результате системного изучения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и их влияния на общество приводит к необходимости их дальнейшей разработки во всех сферах человеческой деятельности – от досуга и образования личности до международной политики и развития

социокультурной сферы в глобальном масштабе.

Кто такой виртуальный человек? Это типичный представитель сетевого сообщества «галактики Интернет», которая является «технологией и мощным орудием деятельности», а также «метафорой свободы и творчества как образа жизни» [Кастельс, 2004]. Это одновременно совокупность нового сознания и новой телесности, которая функционирует в виртуальном пространстве, представляя собой трансформацию социального взаимодействия.

«Если информационные технологии пронизывают сегодня «всю социальную ткань общества», – отмечает Р.А. Барышев, – неразрывно связаны с межличностным взаимодействием, то постановка проблемы существования личности в контексте виртуальной реальности <...> отражает сущность происходящих процессов, фиксирует деятельность личности; по сути, оно (киберпространство) является виртуальным социальным полем бытия человека, обнаруживающим себя в рамках взаимодействия компьютера, сетей и человека» [Барышев, 2017].

Понимая под «личностью» самостоятельно мыслящий субъект, мы не можем не согласиться с тем, что попадая в киберпространство, личность «становится виртуальной, происходит виртуализация всех ее сторон, атрибутов, все социальные связи также приобретают виртуальный характер». Нагляднее всего эта трансформация видна на примере взаимодействия пользователей и машины в сети Интернет. Виртуализация в данном случае происходит в момент создания собственного продукта – квеста, сайта, страницы фэйсбука, – являющегося посредником реального пользователя в виртуальном мире. Создаваемая искусственно виртуальная личность является не столько воплощением самого пользователя, сколько воплощением его представлений об идеальной самопрезентации. Эта личность может в зависимости от этих представлений быть более или менее связана с реальным лицом или же быть полностью непознаваемой и анонимной. «Личность в киберпространстве в силу свойств сети Интернет, – отмечает М. Оствальд, – это виртуальная, вездесущая, более творческая и анонимная личность, и однозначного ответа на вопрос, как рассматривать виртуальные личности – как благо либо как деструктивную «мутацию» – не существует» [Ostwald, 1997]. Для одних вступление в интернет-сообщество в дальнейшем становится начальным этапом профессиональной деятельности в данной сфере, для других – способом занять досуг или упростить повседневные коммуникации. При этом взаимодействие в Сети становится одной из равноправных форм общения в целом, зачастую более привычной, чем давно вошедший в обиход телефонный разговор.

Виртуализация личности и захватывает, и искажает все стороны реального сознания, особенно актуальным является рассмотрение феномена анонимности киберпространства. Проходя через призму виртуализации, свободолобие и воля личности зачастую выходят за

рамки дозволенного в реальном пространстве, открывая пути деструктивной деятельности. В большинстве случаев, эта деятельность – лишь неосторожность. Однако последствия вседозволенности бывают плачевными. Примерами являются «хакерская культура» или активно развивающееся Интернет-мошенничество. Отдельно можно выделить широкое распространение в Сети материалов, связанных с насилием, порнографией, пропагандирующих ненормативное поведение (от бытового членовредительства до убийства и самоубийства), что в конечном итоге способно повлиять на поведение человека в реальности.

Условия киберпространства, таким образом, заставляют убедиться в том, что многие законы РФ о свободе творчества и правах личности, о границах дозволенного и недозволенного в киберпространстве, зачастую не срабатывают. Речь идет о таких документах, как: Закон РФ «О СМИ» (1991), Закон РФ «Об информации, информатизации и защите информации» (1996), «Доктрина национальной безопасности России» (2000), «Основы законодательства РФ о культуре» (2014) и других. И главным камнем преткновения здесь остается все та же пресловутая анонимность и проблема невозможности полной идентификации.

Социокультурный конструкт Интернета и его воздействие на человека

Итак, виртуализация личности – неоспоримый факт, по поводу которого в гуманитарных науках (культурологии, коммуникативистике, социологии, психологии) идут дискуссии. Общество поделилось на сторонников разносторонней виртуализации и «оцифровки» всех сфер жизни и ярых противников этих технологических нововведений. Первые уповают на то, что виртуальная личность, лишенная недостатков и ограничений физической, преодолевшая отягощение «телесного», является совершенным воплощением представлений человека об «идеале». Иными словами, искусственная виртуальная личность позволяет пользователю быть «лучше», подвигает его на позитивные свершения, например, на преодоление некоторых коммуникационных барьеров, дает возможность компенсировать физические недостатки, абстрагироваться от ярлыков и рамок, которые прочно закрепились за ним в физической реальности и т.д. То есть виртуальная личность, будучи более символичной, является одновременно более свободной и творческой, чем реальный ее владелец. С этой позицией сложно не согласиться.

Апологеты негативного подхода также признают неизбежность дальнейшего «погружения» человечества в виртуальное пространство. Их принципиальной позицией, правда, является обеспокоенность по отношению к свободам и опциям киберпространства. Первым аргументом является утверждение, что эти свободы дают почву для деструктивного

поведения, основанного на отсутствии страха перед ответственностью за последствия того или иного действия. Но еще большим «злом» принято считать Интернет-зависимость, которая, не входя в список диагностируемых заболеваний, все же имеет ряд характерных симптомов. Эти признаки настолько противоречат представлениям о «нормальной» жизни в социуме, что заставляют видеть в компьютерных технологиях суррогаты-заменители реальных явлений. Разница между пользователем Интернета и Интернет-зависимым заключается не столько во временном промежутке пользования, как принято считать, сколько в преследуемых целях. Интернет-пользователь обращается к услугам Сети в любой возможной ситуации, однако при этом он хочет, прежде всего, наладить социальные коммуникации, а не разорвать их, в то время как цель Интернет-зависимого – «уйти» от реальной жизни в виртуальное пространство как иллюзию реальности.

В этом случае «погружение» в виртуальную реальность синонимично фроммовскому «бегству от свободы» [Фромм, 2009], то есть уходу от личных и социальных проблем реальности и, прежде всего, – ответственности, самостоятельности принятия решений, способности воздействовать на окружающих. В данном случае киберреальность становится лишь средством (инструментом), а ее рекреационная функция отходит на второй план.

«Уход от свободы реального мира, – отмечает Р.А. Барышев, – может быть вызван тем, что в киберпространстве свобода представлена гораздо шире, и личность, погружаясь в виртуальный мир, сама ограничивает свою реальную свободу в пользу «виртуальных оков» без необходимости за что-либо нести ответственность» [Барышев, 2017]. То есть, с одной стороны, личность в условиях виртуальной реальности получает новые возможности (способности), среди которых – анонимность, вариативность выражения собственной сущности, а с другой стороны, все эти качества временны и эфемерны, и не оказывают ровным счетом никакого позитивного влияния на реальные знания, умения, навыки пользователя. Таким образом, проблема отчуждения личности от процесса социализации и влияния виртуальной реальности (Интернета, компьютерных игр и др.) как причины этого отчуждения сегодня является необычайно актуальной и вызывает полемику у отечественных и зарубежных специалистов по медийной и интернет-культуре.

Влияние виртуализации на сознание человека и когнитивные искажения

Человек создал виртуальное пространство как инструмент, но преодолев функции «средства», оно стало «средой» – платформой жизнедеятельности и социально-культурной активности. И, если раньше человеку приходилось «работать» с виртуальным пространством, то, пройдя путь адаптации, он постепенно начинает чувствовать себя в нем все более свободно и непринужденно, – человек и компьютер говорят сегодня на одном языке и практически не

нуждаются в посредниках. Механизмом адаптации стала «виртуализация сознания», которая повлекла некоторые существенные изменения в самой сути человеческого мышления.

Среди характерных особенностей, приобретаемых человеческим сознанием в процессе виртуализации и переносимых им из мира виртуального в реальный, стала распределенность. Современный человек обладает «распределенным» сознанием. Это легко объяснить на примере пользования любым электронным гаджетом, имеющим выход в сеть – в большинстве случаев взаимодействие с реальным миром протекает не в единственном русле или информационном потоке. У большинства пользователей ПК в момент выхода в сеть открыто сразу несколько окон или диалоговых строк. Интересным фактом является и то, что в процессе пользования сетью сознание приспосабливается специфическим образом отфильтровывать потоки ненужных байтов – к примеру, доказано, что сегодня контекстная баннерная реклама уже не дает тех результатов, которые поражали во времена ее введения в использование. Специалисты нарекли это явление феноменом «баннерной слепоты».

Таким образом, один из важнейших навыков, приобретаемый посетителем виртуального пространства, – это способность самостоятельно выбирать условия собственной активности, что в корне противоречит высказываниям, утверждающим, что монитор компьютера – тот же «зомбирующий» голубой ящик, что и телевизор. Разумеется, подобная распределенность в крайней степени может походить на «шизофрению с раздвоением личности – расщеплением» [Звездина, 2015], однако в большинстве случаев способность быстро переключаться или выполнять сразу несколько функций является, несомненно, полезным навыком.

Отсюда еще одно свойство виртуального сознания пользователя – полифоничность. Пользователь начинает воспринимать общение в виртуальной реальности не как диалог, то есть последовательность, логическую цепь отдельных реплик, сколько как полилог – продукт совместной работы всех участников. Это является следствием самой схемы построения времени и пространства Сети, связанной принципом гипертекстуальности – набора переплетенных ссылок, изображение которой напоминает скорее паутину. Отсюда правильное восприятие любого объекта виртуальной реальности – это отношение к нему как к продукту коллективного разума, рожденному в результате взаимодействия нескольких действующих лиц, зачастую анонимных. Итогом подобного рода взаимодействия (полилога) является «смерть автора» [Барт, 1994], то есть отсутствие авторства как такового. Тенденцию к низвержению роли создателя текста (не только письменного) отметили постструктуралисты (Барт Р., Бодрийяр Ж., Гваттари Ф., Делез Ж., Деррида Ж., Кристева Ю., Фуко М. и др.), одновременно раскрыв и доказав особенности восприятия любого текста как полифонического явления, в основе которого – «интертекстуальность». Этот термин впервые ввела Ю. Кристева, обосновывая «интертекстуальность» как «пермутацию других текстов»,
“Virtual person” as a phenomenon of a new socio-cultural civilization

как условие смыслообразования [Кристева, 2004].

То же самое можно выделить в восприятии виртуальной реальности, которая, как отмечает А.А. Звездина, «принципиально множественна и требует от пользователя постоянного переключения на различные банки данных. В условиях неопределенности и асимметричности подобной коммуникации бесконечный набор коммуникативных структур каждый раз может быть выстроен по новому принципу – в соответствии с новой смысловой задачей. Построение текстов в таком виде социального общения неизбежно начинает осуществляться в парадигме мозаичности» [Звездина, 2015]. И подстройка сознания – его приобретенная гипертекстуальность – становится «инструментом ориентации в реальности», переполненной разрозненными объектами.

Инструментом или принципом получения результата любой виртуальной коммуникации становится феномен смыслового резонанса. Это обозначает принципиально новый способ получения конечного знания – многополярная работа с электронным диалогом. То есть в процессе виртуальной коммуникации конечный ответ или результат зависят не от мнения конкретного лица, а рождается коллективным разумом или в результате восприятия одним конкретным лицом всего арсенала мнений и аргументов.

Интерес представляет и такое явление как принцип коллажа. Это понятие в некоторой мере взаимозаменяемо с термином «клиповое сознание», прочно вошедшим в исследовательскую лексику. Восприятие текста как коллажа, мозаики стало следствием увеличения количества информации, воспринимать которую в полной мере становится невозможно. Эта информация в итоге распадается на простейшие элементы – фрагменты или «клипы», которые примитивны и легки для восприятия и передачи. Обратной стороной этого упрощения становится потеря единой целостной картины мира. К.Г. Фрумкин выделяет ряд предпосылок, которые привели к появлению клипового сознания: ускорение темпов жизни и напрямую связанное с ним возрастание объема информационного потока, что «порождает проблематику отпора и сокращения информации, выделения главного и фильтрации лишнего; потребность в большей актуальности информации и скорости ее поступления; увеличение разнообразия поступающей информации; увеличение количества дел, которыми один человек занимается одновременно; рост диалогичности на разных уровнях» [Фрумкин, 2009].

«Клиповость» стала для современного человека образом жизни и основной характеристикой восприятия информации еще до Интернета. Сеть лишь ускорила и усугубила происходящие процессы в силу возможности многостороннего воздействия широчайшим арсеналом средств. Прагматизм и утилитарность, характерные для XXI века, заставляют человека выхватывать из потока информации лишь основной костяк, по возможности избегая всевозможных уточнений, пояснений и прочих ответвлений в сторону от основной идеи.

Информация становится менее однородной, она как бы разбивается на множество отдельных элементов, связи между которыми утрачиваются. Следствием того же является уже упомянутая выше распределенность: «... Преобразование информационного поля, в котором обитает человек, заставляет его перестраивать свое мышление и восприятие, для него характерно быстрое переключение с одного фрагмента информации на другой» [Звездина, 2015]. Человек в итоге начинает мыслить не столько целостными понятиями и оперировать сложными логическими цепочками, сколько в большей степени обращается к конкретным фрагментарным образам, ситуациям и иллюстрациям-картинкам. Получается, что внешняя поверхностная оболочка события интересует новое сознание больше, чем суть происходящего со всем набором предпосылок и возможных исходов. Минусом такого типа мышления становится неглубокое восприятие информации, плюсом – небывалое увеличение скоростей ее обработки.

Огромное влияние на перестроение всего процесса восприятия окружающего мира оказала компьютеризация набора текста. Автоматизированное письмо подразумевает повышение «продуктивности» создания письменного продукта, и, как следствие, оказывает воздействие на скорость реагирования на внешние раздражители в целом.

Одной из первых форм межличностного Интернет-общения еще в 1990-е годы стал «чат» – электронный диалог или полилог. Сегодня чат приобрел новые формы: появилась возможность иллюстрации общения, нормой стали видеоконференции и аудиозаписи. Однако традиционная остается форма чата, где собеседники (зачастую анонимные или зарегистрированные под вымышленными именами) обмениваются текстовыми сообщениями. Казалось бы, что в век нанотехнологий заставляет человека обращаться к почти эпистолярному жанру? «... Ожидание случая, того самого, который обрывочную, стилистически «низкую» речь готов возвести в ранг высокого переживания. Одним словом, ожидание аффекта», – отвечает на поставленный вопрос Е.В. Петровская [Петровская, 2004].

Разумеется, есть часть пользователей, которых интересует именно прагматический подход – общение в виртуальности, что в итоге перерастает в реальные коммуникации и отношения в физической реальности. Однако еще большее количество участников подобных диалогов такими целями не задаются, удовлетворяя сиюминутную потребность в коммуникации. Чат – та же имитация, игра со своими правилами (не использовать бранных выражений, избегать экстремистских высказываний и др.) Слова в чате в силу отсутствия ли у участников иных средств выражения переживаний, или в силу же заостренности бытового языка, сопровождаются стандартным набором иллюстраций эмоций – смайликов, emoji, стикеров. Эти виртуальные значки – инструменты создания виртуального эмоционального поля, которое может в корне отличаться от реального настроения ведущих беседу. Они, как маски, скрывают истинные мотивы повествующего. Отметим, что «повествующий» – не лучшее название для

участника электронного диалога, так как оно отрицает возможность одностороннего монолога. Единственную возможность состояться монологу дает формат блога. Блог – дневник или канал, при этом все равно прерывается чужими высказываниями и комментариями, он не может существовать, игнорируя интерактивный элемент.

Вместо заключения

Итак, «виртуальный человек» – это субъект Интернета как нового социокультурного пространства информационной эпохи и объект современного культурологического исследования. Его особенность в том, что у него виртуальное сознание, которое сформировано современной медиа-культурой и «сетевым» сообществом. К специфическим чертам виртуального сознания относятся распределенность (возможность работать одновременно с несколькими информационными потоками), полифонизм (как синтез нескольких текстов), гипертекстуальность (как новый способ построения логических связей текста), феномен смыслового резонанса (новый способ получения конечного знания), коллажность (восприятие текста как своеобразной мозаики).

Виртуализация сознания требует изучения современных технологий и принципов воздействия, не чужеродных мировосприятию индивида, но опирающихся на специфику виртуальной реальности как новой социокультурной цивилизации, формирующей человека как личность, способствующей его адаптации в сложном глобальном мире.

Библиография

1. Барт Р. Смерть автора. М.: Прогресс, 1989. С. 384-391.
2. Барышев Р.А. Личность в контексте киберпространства // Вестник Челябинского государственного университета. Философия. Социология. Культурология. 2017. Вып.20. С. 15-18.
3. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. М.: Academia, 2004. 788 с.
4. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. 160 с.
5. Звездина А.А. Гипертекстуальность современного мышления // Вестник ИрГТУ. 2015. №4 (99). С. 387-390.
6. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. 328 с.
7. Кириллова Н.Б. Медиакультура: теория, история, практика. М.: Академический проект, 2008. 496 с.
8. Кириллова Н.Б. Медиалогия. М.: Академический проект, 2015. 424 с.

9. Кристева Ю. Разрушение поэтики. М.: РОССПЭН, 2004. 656 с.
10. Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. 368 с.
11. Ортега-и-Гассет, Хосе. Восстание масс. М: АСТ, 2002. 509 с.
12. Петровская Е.В. Правила пользования чатом, или о чистом аффекте общения // Влияние интернета на сознание и структуру знания. М.: Институт философии РАН, 2004. С. 162-170.
13. Тоффлер Э. Шок будущего. М.: АСТ, 2002. 557 с.
14. Усанова Д.О. Виртуальная культура как феномен современности и репрезентация ее в субкультурных практиках // Теория и практика общественного развития. 2013. № 11. С. 395-397.
15. Фромм Э. Бегство от свободы. М.: АСТ, 2009. 288 с.
16. Фрумкин К.Г. Утрата человеческого облика, или Феноменологическая социология в эпоху Интернета // Человек. 2009. № 4. С. 112-119.
17. Baudrillard J. Simulacres et simulation. Paris, Edition Galilee, 1981. 235 p.
18. Ostwald M. J. Virtual Urban Futures. Virtual Politics. Identity and Community in Cyberspace. SAGE Publications, 1997.

“Virtual person” as a phenomenon of a new socio-cultural civilization

Natal’ya B. Kirillova

PhD in Cultural Science, Professor,

Head of the department,

Ural Federal University,

620000, 51, Lenina ave., Ekaterinburg, Russian Federation;

e-mail: urfo@bk.ru

Aleksandra V. Pestova

Postgraduate,

Ural Federal University,

620000, 51, Lenina ave., Ekaterinburg, Russian Federation;

e-mail: urfo@bk.ru

Abstract

Throughout the history of human civilization, people were interested in the existence of parallel, other worlds, including those created artificially. However, only in the information age,

the period of rapid development of information and communication technologies, there was a need for a deeper study of the processes of constructing a new reality and its impact on the individual. The object of research of this article is virtual reality as a new medium of media culture and a powerful information resource. But the virtual realities created by computer networks and the Internet as a space of «free global communication» is at the same time a new socio-cultural environment for the individual. The actualization of virtuality has a significant impact on modern culture, contributes to the transition of society to a "networked" type of existence, the establishment of direct and equitable "all-to-all" connections, providing opportunities for more accurate, prompt consideration of personal requests by institutional structures. The article analyzes the information construct of the Internet and its impact on the "virtualization" of the consciousness of the individual, which is connected with the spiritual and symbolic formations. The subject of the study is a "virtual person" as a phenomenon of a new socio-cultural civilization, living in a networked space in conditions of privacy and freedom. Who is he? "Man of the masses," an elementary consumer or a new free civilized individual? Reflecting on this theme, the authors come to not quite optimistic conclusions.

For citation

Kirillova N.B., Pestov A.V. (2017) «Virtual'nyi chelovek» kak fenomen novoi sotsiokul'turnoi tsivilizatsii [“Virtual person” as a phenomenon of a new socio-cultural civilization]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 7 (4A), pp. 628-641.

Keywords

Information age, media culture, Internet, virtualization, virtual reality, cyberspace, virtual person, virtual consciousness.

References

1. Barthes R. (1967) *Death of the author*. Aspen, № 5-6. (Russ. Ed.: Bart R. (1989) Smert' avtora. Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika. Moscow, Progress Publ.).
2. Baryshev R.A. (2017) Lichnost' v kontekste kiberprostranstva [Personality in the context of cyberspace]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Chelyabinsk State University], 20, pp. 15-18.
3. Bell D. (1973) *The coming of post-industrial society: A venture of social forecasting*. N.Y.: Basic Books. (Russ.ed. Bell D. (2004) Gryadushee postindustrial'noe obshestvo. Moscow, Academia Publ.).
4. Baudrillard J. (1981) *Simulacres et simulation*. Paris, Edition Galilee.

5. Castells M. (2001) *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford University Press (Russ. ed. Kastel's M. (2004) *Galaktika Internet: razmyshlenie ob Internete, biznese I obshestve*). Ekaterinburg: U-Faktoriya.
6. Fromm E. (1941) *Escape from Freedom*. Farrar & Rinehart Publ. (Russ. ed. Fromm E. (2009) *Begstvo ot svobody*. Moscow: AST Publ.).
7. Frumkin K.G. (2009) Utrata chelovecheskogo oblika, ili Fenomenologicheskaya sociologiya v epohu Interneta [Loss of the human form, or phenomenological sociology in the Internet age] *Chelovek [Human]*, № 4, pp. 112-119.
8. Kirillova N.B. (2008) *Mediakultura: teoriya, istoriya, praktika* [Media culture: theory, history, practice]. Moscow, Academicheskij proekt Publ.
9. Kirillova N.B. (2015) *Medialogiya* [Mediology]. Moscow, Academicheskij proekt Publ.
10. Kristeva J. (2004) *Razrushenie poetiki* [Destruction of poetics]. Moscow: ROSSPEN Publ.
11. Marcuse H. (1994) *Odnomernyi chelovek* [One-dimensional person]. Moscow: Refl-book Publ.
12. Ortega y Gasset J. (1930) *La rebelión de las masas*. El Sol (Russ.ed. Ortega-i-Gasset (2002) *Vosstanie mass*. Moscow: AST).
13. Ostwald M. J. (1997) *Virtual Urban Futures. Virtual Politics. Identity and Community in Cyberspace*. SAGE Publications.
14. Petrovskaya E.V. (2004) Pravila pol'zovaniya Chatom, ili o chistom affekte obsheniya. [The rules of using chat, or about the pure affect of communication]. In: *Vliyanie interneta na soznanie I strukturu znaniya* [The influence of the Internet on the consciousness and structure of knowledge]. Moscow: Institut filosofii RAN.
15. Toffler A. (1970) *Future Shock*. Random house Publ. (Russ. ed. Toffler A. (2002) *Shok budushego*. Moscow: AST Publ.).
16. Usanova D.O. (2013) Virtual'naya kul'tura kak fenomen sovremennosti I reprezentaciya ee v subkul'turnyh praktikah [Virtual culture as a phenomenon of modernity and its representation in subcultural practices]. *Teoriya i praktika obshestvennogo razvitiya* [Theory and practice of social development], 11, pp. 395-397.
17. Zhizhek S. (2002) *Dobro pozhalovat' v pustyniu Real'nogo* [Welcome to the desert of the Real]. Moscow: Fond "Pragmatika kul'tury" Publ.
18. Zvezdina A.A. (2015) Gipertekstual'nost' sovremennogo myshleniya [Hypertextuality of modern thinking]. *Vestnik IrGTU* [Herald of IrSTU], 4(99), pp. 387-390.