

За окном виртуального кабинета пели птицы



Это фраза из философского триллера Марины и Сергея Дяченко «Цифровой, или Brevis est», опубликованного в 2009 году. Герой этого произведения юный Арсен (Арсений) живет между реальным и искусственно созданным мирами, причем во второй он погружен значительно больше. Огрызаясь на замечания обеспокоенной матери, он бросает ей: «Времена поменялись, мам. Посмотри: ты же теперь сама ничего не читаешь, кроме блогов». Что на это ответишь?

Трудно себе даже вообразить, что нас ожидает завтра. Да и не наша это задача — пусть фантасты изощряются в прогнозах — им за это на рынке деньги платят. Представители данного жанра литературы вообще любят дигитальную тему. В научной фантастике даже есть отдельное направление под названием «киберпанк», в произведениях которого рассматривается эволюция общества под воздействием новых технологий, включая наши с вами ненаглядные ИКТ. Фоном для повествования в них часто служат киборги, андроиды, суперкомпьютеры, которые порой состоят на службе у всяких нехороших корпораций или режимов. Основателями киберпанка считаются Филипп Дик («Мечтают ли андроиды об электроовцах?», «Из глубин памяти», 1960–70-е годы), Уильям Гибсон («Нейромант», 1984) и Брюс Стерлинг («Схизматрица», 1985). Проник киберпанк и в кинематограф. Наиболее успешный проект здесь — культовый научно-фантастический боевик «Матрица», снятый братьями Вачовски.

Одна из самых популярных тем в киберпанке — виртуальная реальность. Авторы прогнозируют, что с развитием цифровых технологий люди будут жить в двух мирах — нашем грешном и виртуальном, ну прямо как вышеупомянутый Арсен. И миры эти между собой конфликтовать не будут, ни-ни. Не мешают же нам, в конце концов, просмотры фильмов и компьютерные игры воспринимать природу. Эх, эти бы слова да Богу в уши...

Исследование виртуальности — новое интересное направление в науке. Его идеей во второй половине XX века заинтересовались представители естественных и технических наук, психологи, социологи и философы, и все они рассматривали этот феномен под своими особыми ракурсами. У нас в стране в 1991 году при Институте человека РАН был создан Центр виртуалистики, который работал без малого 13 лет. Его дело с 2005 года продолжила исследовательская группа «Виртуалистика» в Институте философии РАН. Однако исследований как за рубежом, так и в России пока весьма недостаточно, и на данный момент не существует даже единого понимания сущности виртуальности. При всем многообразии теоретических аспектов в исследовании природы виртуальности сегодня отсутствуют концепции и теории, посвященные целостному социально-философскому осмыслению виртуализируемого общества и процессов, происходящих в нем.

Один из наших постоянных авторов, доктор наук Ольга Вершинская, анализируя в своей статье опыт многолетнего европейского сотрудничества в рамках COST Actions, отмечает, что отсутствие концептуального понимания особенностей виртуального мира приводит к прямому переносу в виртуальную среду моделей организации и управления, сложившихся в доцифровую эпоху, и это вызывает множество проблем. Она также подчеркивает важность изучения индивидуума в новых условиях как существа сетевого, в том числе использующего онлайн-услуги, апеллирует к таким терминам, сформированным европейскими учеными, как «э-актор», «электронное «я»». Мы надеемся, что в ближайшем будущем портфель нашего журнала пополнится работами, связанными с этой тематикой.

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
ТАТЬЯНА ЕРШОВА