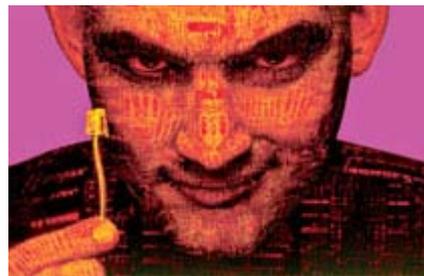


## В виртуальности человек исчезает как вид

Виртуальный мир все чаще берет на себя функции реального: по ту сторону монитора мы находим друзей и любимых, работу и развлечения. Расплачиваемся виртуальными деньгами за виртуальные товары, создаем виртуальные офисы и дневники, берем онлайн-уроки и посещаем онлайн-концерты. По последним данным, более 2 миллиардов жителей Земли активно живут во "всемирной паутине" и каждую секунду у нее появляется 8 новых пользователей. Только в социальной сети Facebook 800 миллионов аккаунтов! А количество приверженцев компьютерных игр и вовсе подсчитать невозможно. О том, какие угрозы несет виртуализация современному обществу и что может противопоставить им реальность, мы расспросили директора [Института философии НАН Беларуси](#) Анатолия Лазаревича.



### Потенциальное рядом

Интересно, что привычный нам термин "виртуальное" (от латинского *virtus* - потенциальный) ввел в обиход Фома Аквинский в средние века. С его легкой руки виртуальное стало синонимом потенциального, того, что может появиться, а может и нет. Кстати, этот термин активно используется и в физике. Например, для обозначения элементарных частиц, которые, судя по определенным закономерностям, должны существовать, но экспериментально не зафиксированы. Для обнаружения такой - бозона Хиггса - был построен Большой адронный коллайдер.



А вот виртуальная реальность - словосочетание сравнительно новое, рожденное в 70-х годах прошлого века. И для объяснения его сути, по мнению Анатолия Лазаревича, есть сильная и слабая версии: "Сильная - это реальность, которая буквально связана с понятием "потенциальное": то, что фактически моделируется нашим сознанием и пока не существует на практике (литература в жанре фэнтези, различные компьютерные миры и игры и т.п.). Слабая версия сводится к тому, что виртуальное - это симбиоз потенциального и реального. Используя непривычные для традиционной культуры способы общения, ведения дел, мы создаем новые модели жизни. Ведь наши друзья в сети на самом деле реальны, как и виртуальное (дистанционное) образование, работа в виртуальном офисе. Но если раньше все события в жизни имели конкретное пространственное и временное выражение по принципу "здесь и сейчас", то теперь в единицу времени мы можем делать больше операций - общаться сразу с несколькими собеседниками из разных уголков мира, попутно оплачивать счета. Это реальная картина нашего времени, которую мы тоже подводим под понятие виртуальности".

Спору нет, сегодня адаптация к новым условиям легче дается юным умам. Знакомая картина: даже ученики младших классов активно "скачивают" приложения для мобильных, обмениваются мелодиями и картинками, а их родители зачастую даже и не знают, как подступиться к этим функциям. Пытаются контролировать вылазки в "виртуалити" - сталкиваются со значительными трудностями. Здесь ученые предостерегают: если раньше мамы с папами могли активно влиять на образование и воспитание детей, потому что были с ними постоянно в одном пространстве, жили одними привычками, ожиданиями и

надеждами, одной культурой, то сегодня трудно представить, с какими источниками информации сталкивается ребенок в интернете, что может увидеть и предпринять.

Эту проблему сотрудники Института философии предлагают решать фундаментально - с самого младшего школьного возраста формировать базовые принципы сознания и поведения. Тогда, встречаясь с незнакомой информацией, ребенок сможет ее просеивать через это "сито", в основе которого не столько контроль, сколько умение думать и ответственно поступать. У молодых ученых института родилась идея создать популярный учебник "Философия для детей", чтобы каждый ребенок научился не воспринимать на веру все, что он узнает...

## **В мире фантазий**

В фильме "Дети матрицы" мама не может оторвать сына от компьютера. Велит выключить раз, другой... Когда же заходит в комнату ночью и видит, что сын все так же увлечен игрой, просто выходит из себя. Ребенок в ярости убивает ее и опять погружается в игру. Форумы уже пестрят темами "Как оторвать мужа от игр и вернуть в семью?". Есть и разводы на этой почве. И где гарантия, что большинство людей с течением времени не столкнется с такими изменениями в сознании? Взрослые хотя бы пытаются сами себя ограничивать - вот я час-два посижу за компьютером, а потом надо на работу пойти или сделать что-то по дому... А ребенок? Что делать? Объяснять меру. Как и в случае увлечения социальными сетями. Да, общение в интернете открывает нам мир, помогает раскрыться, быть креативными. Но Анатолий Аркадьевич указывает и на обратную сторону медали - человек порой становится асоциальным по отношению к реальной жизни.

Кстати, существует мнение, что, развивая искусственно-виртуальный мир, мы со временем утратим даже национальную идентичность, будем принадлежать некоему виртуальному социуму. Значительно влияют на это и процессы глобализации. Конечно, нет ничего плохого в том, чтобы знакомиться с традициями итальянской, японской или индийской культуры. Но важно не подражать им, оставаться гражданином своей страны, со своим национальным самосознанием. Нужно понимать: все другие культуры интересны, но наша несколько не хуже. И даже если по каким-то позициям проигрывает, то мы как патриоты должны создать нечто лучшее, способное конкурировать.

## **Мы себя теряем?**

Ученые уверены: мы столкнулись только с первичными проявлениями феномена виртуализации жизни. Прогноз, куда придет человечество через пару десятков лет, дать почти нереально, а уже существующие напоминают не слишком оптимистичную фантастику. По сути, говорит Анатолий Лазаревич, мы теряем привычного нам живого человека. Все заметнее вырисовывается образ некоего человека-робота, с вживленными в тело и даже в мозг чипами, с невероятными интеллектуальными и физическими возможностями. Для него естественная среда - виртуальная. Вся надежда на природу, самый точный механизм саморегуляции и защиты. Ведь самое печальное, что может произойти, - человек исчезнет как вид. Тем не менее на эти процессы можно, да и нужно влиять - законодательно внедрять в практику использования различных ноу-хау определенные социальные фильтры: нравственность, гуманность, понимание жизни как высшей ценности.

## **Кстати**

Фанат онлайн-ролевой игры EverQuest 21-летний Шон Уолли, проиграв без перерыва 9 дней, пустил себе пулю в лоб. 17-летний Ли Пу Санг из Гонконга все свободное время играл по сети в Diablo II, отводя на сон два часа в сутки, - и его сердце остановилось от переутомления и стресса.

60% населения Земли являются абонентами сотовой связи, количество пользователей мобильного интернета приближается к 1 млрд.

Американка Элис Брэдли выставила на интернет-аукцион собственного мужа-геймера с таким описанием: "Прост в эксплуатации: достаточно кормить и поить через каждые 3 - 5 часов".

*Юлия ВАСИЛИШИНА*