

ИЗМЕНЕНИЕ СУЩНОСТИ ЧЕЛОВЕКА В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛИЗАЦИИ МИРА

В. П. Кляуззе,

*НИИ труда Министерства труда и социальной защиты
Республики Беларусь, кандидат искусствоведения*

Если рассматривать цивилизацию как замкнутую систему, то главный субъект управления в ней – человек. С ростом информационной составляющей в функционировании социальных и социотехнических систем деятельность человека все в большей степени виртуализируется. Вне глобальных информационных сетей практически не осталось ни одного аспекта реальной деятельности человека. Мы живем в период ломки традиционных стереотипов и революционного изменения ориентации общества. Радикально трансформируются основы, сложившиеся за годы эволюционного развития цивилизации. Данный процесс находится в русле общей глобализации мировой экономики, добавляя глобализацию производственных, социальных и культурологических отношений.

Одновременно усложняются взаимоотношения в общественной жизни, превращаясь в многофакторный, зависимый от множества составляющих процесс. Происходит глобальное соединение технических и социально-технических структур в общие, обладающие чертами целостности технобиосоциальные комплексы. В результате возникают проблемы в сфере взаимоотношений реального и виртуальных аналогов, о чем во многом свидетельствует ситуация с мировым финансовым кризисом (2008), когда виртуальный автономно существующий финансовый сектор «новой экономики» вошел в прямой конфликт с экономикой реальной – произошло радикальное нарушение равновесия и стабильности глобальных экономических структур. Все это наводит на мысль о том, что истоки возникающих в социуме проблем лежат в рассогласованности существующих глобальных общецивилизационных систем, во многом вызванной неполной реализацией в них возможностей по обеспечению человеческого фактора.

Как отражение экономических отношений выступают проблемы, возникающие в сфере культуры и искусства. Можно предполагать, что мутация сознания, обусловленная развитием масс-медиа и тотальной визуализацией культуры, в скором будущем будет

дополнена тотальным реформированием человеческой психики. Социологические исследования подтверждают: люди боготворят компьютеры, мобильные телефоны, а у кого они есть – и домашних роботов. Нередко можно услышать, как нечто само собой разумеющееся: «Обожаю мой мобильник» – или что-нибудь в этом роде.

Самый распространенный робот в домах сегодняшних американцев – домашний робот-пылесос «Roomba» корпорации iRobot. Многие его владельцы дают ему человеческое имя, говорят о нем, как о живом существе, покупают для него новые коврики («чтоб ему было что пылесосить»), шьют ему костюмчики и даже ездят «вместе» в отпуск. Настоящий роман с машиной вполне реален. Если уж скучный и плоский «Roomba» способен вызывать столько эмоций, то чего ждать, когда ему на смену придет новое поколение гораздо более умных и более похожих внешне на человека роботов.

Уже сейчас примерно 64% американцев проводят со своим компьютером больше времени, чем с родными и близкими. Почти каждый третий молодой британец готов скорее отказаться от секса, чем от мобильного телефона, а потерю мобильного многие переживают болезненнее, чем расставание со своим молодым человеком или девушкой. Известен случай в США, когда один несдержанный пользователь персонального компьютера был приговорен к штрафу за неджентльменское отношение к своему ноутбуку, выразившееся в расстреле его из пистолета за то, что тот «зависал» за 40 минут 4 раза. Наказание было назначено за «общественно опасные действия», поскольку дело происходило в кафе.

Жизнь, наполненная современными компьютеризированными техническими средствами, формирует информационную среду в виде искусственно созданной реальности. Притягательность современных технических средств не в последнюю очередь вызвана возможностью дополнения реальной информации информацией виртуальной, воспринимаемой человеком-оператором через посредство данных технических средств. Они становятся средством создания новых реальностей в виде ассоциативного мира, возникающего в человеческом мозгу, меняя его мышление, его психологические установки.

В философии принято деление действительности на объективный, физический, существующий независимо от человека мир и мир субъективный, зависящий от психических и психо-

физиологических возможностей человека. Чувства составляют наше «я», подобно тому как содержание ощущений составляет слагающийся из чувственного восприятия образ мира вещей, который мы различаем и противопоставляем себе. Человек может объективировать свои способности, знания, умения практически – в виде внешних предметов; он может сделать объектом собственного рассмотрения свои психические акты, свое мышление и т.д., объективируя их теоретически.

Если говорить о современных средствах отображения информации, обладающих высокой степенью ее виртуализации, то очевидно, что, используя свои технические возможности, они позволяют создавать и новый режим восприятия. Визуальный образ, в отличие от печатного текста, «считывается» мгновенно и дорефлексивно, воздействуя на уровне подсознания. Если «на заре» массового общества визуальные искусства (живопись, плакат, фотография) отталкивались от печатного слова и строились как его визуальная репрезентация, то теперь уже сам художественный текст строится по законам зрелища, соединяясь общей гипертекстовой структурой в единое действие.

Информационная модель представляет собой условное отображение информации о состоянии объекта воздействия, системы «человек – машина – среда» и способов управления ими. Воспринимая информационную модель, человек производит анализ и оценку сложившейся ситуации, планирует управляющие воздействия, наблюдает и оценивает результаты их реализации. Технической основой для формирования информационной модели являются средства отображения информации.

Информационная модель, как правило, воспроизводит действительность в упрощенной форме и всегда является некоторой идеализацией действительности. Зеркальным отражением информационной модели в психике человека является концептуальная модель человека-оператора, которая, в свою очередь, являет совокупность его представлений о целях и задачах деятельности, состояниях объекта воздействия и системы «человек – машина – среда», а также способов воздействия на них.

Если использовать эти два понятия, то виртуальная реальность представляется в качестве мнимого мира, создаваемого в воображении человека при помощи специальных программных и технических средств. Степень виртуализации становится одним из важнейших критериев, характеризующих психофизиологическое

восприятие информации. В современных средствах отображения информации можно довести ее до 100% и тогда граница между реальным и виртуальным миром пропадет вовсе. Это произойдет, когда управление в системе «человек – машина – среда» также будет производиться при помощи виртуальных органов управления.

Воспринимая информационную модель, человек-оператор производит анализ и оценку сложившейся ситуации, планирует управляющие воздействия, наблюдает и оценивает результаты их реализации.

При разработке информационных моделей деятельности человека-оператора устанавливаются следующие элементы:

- соответствие информационной модели характеру управляемого объекта или процесса;
- состав отображаемых информационных параметров;
- способы отображения управляющих воздействий;
- объем отображаемой информации и соотношение информации различных видов;
- условия нахождения, различения, опознавания и переработки информации (плотность информационных носителей в информационном поле, яркость, контраст, разрешающая способность, угловые размеры знаков);
- нормативные значения показателей достаточности отображаемой информации;
- способы совмещения статической и динамической информации;
- способы кодирования информации;
- расположение и размеры зон для статических и динамических параметров;
- способы взаимодействия человека-оператора с информационной моделью (контроль ввода параметров, характер выдачи информации, очередность ее предъявления, способы селекции информации, способы выделения приоритетной информации, способы отображения информации о возникновении аварийных ситуаций);
- способы обобщения информации.

Воспринимая представляемую ему информационную модель, человек-оператор производит анализ и оценку сложившейся ситуации, планирует управляющие воздействия, наблюдает и оценивает результаты их реализации. В созданной на основе

информационных технологий виртуальной реальности реализуется наиболее полное вовлечение человека в активную искусственную виртуальную среду, создаваемую при его непосредственном участии и оказывающую на него одновременно сильное манипулятивное воздействие.

Сейчас информационная модель, как правило, воспроизводит действительность в упрощенной форме и всегда является некоторой идеализацией действительности. Но перспектива просматривается – моделирование в виртуальном пространстве имеет целью достижение полного соответствия реальности. В принципе упрощенчество – основная идеология производителей в эпоху постмодерна, к которой мы себя относим, начиная со второй половины XX в., направленная на массового потребителя. Естественно предположить, что современное состояние массовой психологии может быть объяснено в аспекте обеспечения человеческих факторов. На фоне происходящего процесса глобализации соотношение мира человека и созданного им мира представляется в качестве глобального фактора развития цивилизации, в котором обеспечение человеческого фактора видится системным, научным, производственным, культурологическим аспектом и немислимо без анализа и учета особенностей самого человека.