

Litera

Правильная ссылка на статью:

Никонов С.Б., Е Ю., Байчик А.В., Лабуш Н.С. Постгуманистическая трансформация субъекта в "виртуальном личном присутствии" на онтологическом уровне // Litera. 2024. № 5. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.5.70690
EDN: ZEXTFP URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70690

Постгуманистическая трансформация субъекта в "виртуальном личном присутствии" на онтологическом уровне

Никонов Сергей Борисович

ORCID: 0000-0002-8340-1541

доктор политических наук

профессор, кафедра международной журналистики, Санкт-Петербургский государственный университет

199034, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Университетская, 7/9, 707

✉ NikonovS@mail.ru



Е Ю.-Чизнь

аспирант, кафедра международной журналистики, Санкт-Петербургский государственный университет

199034, Россия, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., 7/9

✉ n.labush@spbu.ru



Байчик Анна Витальевна

ORCID: 0000-0003-0527-5858

доктор политических наук

профессор, кафедра международной журналистики, Санкт-Петербургский государственный университет

199034, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Университетская, 7/9

✉ annabaichik@gmail.com



Лабуш Николай Сергеевич

доктор политических наук

профессор, кафедра международной журналистики, Санкт-Петербургский государственный университет

199034, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Университетская, 7/9

✉ n.labush@spbu.ru



[Статья из рубрики "Журналистика"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2024.5.70690

EDN:

ZEXTFP

Дата направления статьи в редакцию:

03-05-2024

Дата публикации:

10-05-2024

Аннотация: Актуальность данного исследования обусловлена растущей коммерциализацией и интеграцией технологии «виртуальной реальности» (VR) в повседневную жизнь и науку, требующей осмысления её влияния на опыт пользователя и конструкцию человеческой субъектности, а также потенциала модификации человеческого взаимодействия с окружающим миром. Ученые обсуждают потенциальные возможности VR и выражают потребность в том, чтобы она как можно скорее открыла перед человечеством двери в новую эпоху. В этом контексте критический анализ и философская рефлексия по поводу развития техники виртуальной реальности и возможного влияния на жизнь человека становятся крайне актуальными и злободневными. Предмет исследования - содержание и трансформация субъекта реальности в виртуальном пространстве посредством медиатизации. Объектом исследования является виртуальная реальность. В основу работы положен метод деконструкции основанный на принципах, толкования прочитанного без искажения смысла. С его помощью были отобраны наиболее существенные и подходящие фрагменты для научного понимания и исследования феномена. В результате исследования обнаружено, что в процессе интеракции со средой виртуальной реальности человек как субъект уже не является изолированной субстанцией, а выражает свое существование посредством информатизации. Концепция «виртуального личного присутствия» предоставляет человеку рамки для онтологического расширения в виртуальном измерении, поэтому деятельность виртуальной реальности на субъектное конструирование человека оказывает глубокое влияние, характеризующееся постгуманистическими особенностями. Наряду с этим, такое влияние на уровне онтологии, главным образом, проявляется в виртуализации и информатизации субъекта. Виртуализация субъекта не только показывает расширение субъектности в виртуальном измерении, но и выражает, что она всегда сохраняет постоянно меняющийся, пластичный потенциал; информатизация субъекта подразумевает, что в деятельности виртуальной реальности субъект представляет своё существование в виде конкретной информационной структуры.

Ключевые слова:

Аксиология журналистики, виртуальная реальность, медиатехнологии, медиафилософия, технический прогресс, Журналистика, Медиатизация, объективная реальность, философия журналистики, медийный эффект

Введение

Главное отличие техники VR от предшествующих медийных технологий заключается в том, что в искусственно сгенерированной виртуальной среде она способна создавать для человека ощущение полного погружения, или своего рода чувство «личного присутствия» (как будто там и сейчас). Такой феномен «виртуального личного присутствия» обычно интерпретируется как результат пассивного восприятия действия внешних технологий, или просто как изменение субъективного опыта, вызванное чувственными стимулами. Однако, такой подход, основанный на дуализме субъекта и объекта, просто рассматривает технику виртуальной реальности как средство, доступное человеку для использования или развлечения, при этом человек и технология находятся во внешнем отношении. Если мы освободимся от дуалистического противоположного мышления о мире и взглянем на ситуацию с другой позиции, то увидим, что опыт погружения в технику виртуальной реальности оказывает глубокое воздействие на образ жизни человека.

В феноменологии телесности французского философа Мерло-Понти перцептивное тело занимает важное место в понимании взаимоотношений между человеком и миром. Тело (понимаемое нами, как человек) представляет собой не только материальный объект, но и область человеческого восприятия и практики, где сливаются физическое и психическое состояние [Мерло-Понти, 2008: 99]. Другими словами, тело — это способ человеческого взаимодействия с миром и основа человеческого существования в нем. В этом смысле мир для человека не является объектом, который находится в противоположности к нему как субъектам, а предстает перед человеком в виде конкретизированного воплощения, и становится реальной жизненной сферой человека в зависимости от перцептивных активностей тела.

Основываясь на данной феноменологии, можно предположить, что, когда человек погружается в виртуальную реальность, связь между ним и виртуальным миром не сводится к простому дуалистическому отношению субъекта и объекта, а к опыту взаимному сплетению телесных ощущений человека и виртуальной среды. Такое явление «виртуального личного присутствия» относится не только к прямым стимулами для чувств человека внешними технологиями, но и фактически к тому, что оно расширяет способы существования человека в виртуальном пространстве и способно оказать глубокое влияние на конструирование человеческой субъектности.

Актуальность данного исследования обусловлена растущей коммерциализацией и интеграцией технологии «виртуальной реальности» в повседневную жизнь, требующей осмысления её влияния на опыт пользователя и конструкцию человеческой субъектности, а также потенциала модификации человеческого взаимодействия с окружающим миром.

Научная разработанность исследования

Вопрос о сущности виртуальной реальности вызывает различные толкования среди ученых, которые можно разделить на объяснения, основанные на внешнем технологическом аспекте, и объяснения, основанные на внутреннем философском аспекте.

Объяснения на технологическом аспекте в целом сходятся. Например, американский компьютерный художник Майрон Крюгер считает, что виртуальная реальность — это трехмерная реальность, создаваемая с помощью очков, способных воспроизводить стереоскопическое зрение, и сенсорных устройств [Крюгер, 1991: XIII]. Американские ученые Григор Бурдия и Филипп Коффе отмечают, что виртуальная реальность является

высокоуровневым интерфейсом человеко-машинного взаимодействия, который осуществляет симуляцию и интеракцию между человеком и машиной в реальном времени через опыт органов чувственного восприятия, таких как зрение, слух, осязание, обоняние и вкус, и объединяет погружение, взаимодействие и воображение в одно целое. В качестве искусственной среды она в некотором смысле осуществляет синтез реалистичной реальности и искусственной реальности [Бурдиа, Коффе, 2003: 3]. В общем, толкования на технологическом аспекте включают в себя электронную имитационную среду и связанные с ней системы электронного оборудования, такие как специальные визуальные шлемы или очки, сенсорные перчатки и сенсорные одежды.

Философский аспект исследования сущности виртуальной реальности в основном связан с пониманием взаимоотношений между «виртуальностью» и «реальностью», а также с вопросами о переживаниях и опытах, получаемых человеком в этом контексте.

Американский ученый Майкл Хейм в своей работе «От интерфейса к киберпространству: метафизика виртуальной реальности» с точки зрения семантики определяет виртуальную реальность как «события или объекты, которые истинны в практическом, но не в фактическом смысле». Иными словами, техника виртуальной реальности может имитировать свойства и функции реальных вещей, тем самым создавая ощущение реальности, однако, оно на самом деле не эквивалентно реальным объектам или фактической реальности. Ученый суммирует семь основных характеристик виртуальной реальности: имитативность, интерактивность, искусственность, иммерсивность, удалённое восприятие, погружение всего тела в сетевую коммуникацию [Хейм, 2000: 111-132].

Российский ученый-философ В. М. Розин рассматривает виртуальную реальность как «реальность символов», основанную на компьютерных технологиях, и подчёркивает эффективность человеческого поведения в виртуальном мире [Розин, 2018: 196-197].

Французский философ Пьер Леви считает, что виртуальное отличается от ошибки и воображения, и оно представляет собой реальность, которая отдельно сосуществует независимо от действительности, и сочетание тенденций или сил, связанных с определёнными ситуациями, при этом, оно соединяется с реальностью в творческом процессе [Леви, 1998: 15-34].

Английский ученый Кристофер Хоррокс утверждает, что виртуальная реальность является расширением чувств и возвращением к действительности, а не бегством от нее [Хоррокс, 2005: 69-92].

По мнению американского ученого Джонатан Стойер, что ключ к пониманию виртуальной реальности заключается в опыте человека, а не в аппаратных технических устройствах. Ученый использует концепции «личного присутствия» и «удалённого присутствия» для объяснения виртуальной реальности, рассматривая личное присутствие как естественный непосредственный опыт сознания окружающей среды и удалённое присутствие как перцептивный опыт окружающей среды, созданный с помощью медийных технологий. Таким образом, он определяет виртуальную реальность как реальную или симулированную среду, которая позволяет человеку получить опыт удалённого присутствия [Стойер, 1995: 33-65].

Используемый понятийный аппарат

Техника виртуальной реальности (VR) это компьютерная технология в сочетании с соответствующими научными технологиями для создания цифровой среды, которая в значительной степени имитирует реальную среду в аудиовизуальных и тактильных

аспектах. Пользователи с помощью необходимого оборудования взаимодействуют с объектами в цифровой среде, что позволяет им получить опыты, которые схожие с нахождением в реальной среде [Чжао Цинпин, 2009: 2].

В качестве нового вида развивающихся медиатехнологий наиболее привлекательная особенность техники виртуальной реальности заключается в своей способности предоставлять человеку глубокое погруженное ощущение «личного присутствия». По сравнению с традиционными видео технологиями, такая техника в определенной степени преодолевают барьер, создаваемый экраном, позволяя пользователю больше не просто наблюдать со стороны, а действительно входить в тот мир и непосредственно испытать, и почувствовать себя непосредственно. Таким образом, она показывает нам не только изображения, но и дает доступ к открытому, виртуальному и, одновременно, реальному миру.

Обычно считается, что техника виртуальной реальности обладает тремя основными характеристиками: «ощущение погружения», «интерактивность» и «креативность». Эти характеристики впервые были предложены американскими учеными Бурдиа и Коффетом в их работе «Система и применение виртуальной реальности», и впоследствии получили широкое признание. С развитием техники виртуальной реальности в сторону интеллектуализации эти существующие характеристики постепенно эволюционировали, добавив особенность «интеллектуальности» к первоначальной основе [Чжао Цинпин, 2017: 1].

Ощущение погружения является наиболее ключевой и привлекательной особенностью опыта виртуальной реальности. Благодаря высокореалистичной симуляции окружающей среды, мультисенсорным стимулам и эффективному привлечению внимания, пользователь способен глубоко интегрироваться и ощущать свое состояние как реальное нахождение непосредственно в виртуальной среде, что позволяет ему временно игнорировать существование внешней физической среды. В такой обстановке пользователь не только видит себя как часть виртуального мира, но и может полностью погрузиться, глубоко испытывая этот новый и необычный мир.

Интерактивность — это характеристика виртуальной реальности, позволяющая пользователям в создаваемый ей среде взаимодействовать с объектами данного окружения, оказывать на них влияние и получать соответствующую обратную связь. Вместо того, чтобы полагаться на традиционные устройства ввода, такие как мыши или клавиатуры, взаимодействие происходит непосредственно на уровне телесных ощущений пользователя с помощью носимых шлемов-дисплеев, сенсорных перчаток, сенсорной одежды и так далее. Такой подход интеракции приближает объекты виртуальной среды к пользователю, усиливая его связь с виртуальным миром. Чем естественнее интеракция и реалистичнее обратная связь, тем больше усиливается ощущение погружения в этот мир.

Креативность подразумевает, что иммерсивные и интерактивные среды виртуальной реальности могут вдохновить воображение и творческий потенциал пользователей, что позволяет такой технике продемонстрировать гигантский потенциал широкого применения в области научных исследований, дизайна и разработки продуктов, художественного творчества и т. п.

Интеллектуальность — это направление будущего развития техники виртуальной реальности, и цель состоит в том, чтобы создать интеллектуальные модели, которые смогут саморазвиваться и обладать жизненными характеристиками. Иными словами,

построение среды виртуальной реальности будет постепенно выходить за рамки традиционных статичных геометрических и физических моделей, развиваясь в направлении динамичных, более комплексных геометрических и физических моделей. Это позволит системе виртуальной реальности создать более реалистичное визуальное восприятие, улучшить симулированные отображения в аспектах динамики окружающей среды и событий, интеллектуализации поведения живых объектов и других, с идеальной целью воссоздания постоянно меняющегося мира [ГИСРТИВР, 2016].

Аксиологические аспекты журналистики

Российский ученый К.Р. Нигматуллина полагает, что «журналистика как наука пересекается почти со всеми областями гуманитарного знания, особенно - с философией, поскольку описывает и использует в качестве методологического инструмента познание. Объектом познания в журналистской практике становится весь окружающий мир. а в число объектов познания журналистики, рассматриваемой в качестве науки, входят такие онтологические категории, как, например, ценности» [Нигматуллина, 2008:140]. Данные характеристики показывают, техника виртуальной реальности, по существу, фокусируется на состоянии и образе существования человека, относясь к более гуманизированной технике, которая глубоко отражает «личное присутствие» человека в мире виртуальной реальности. Простыми словами, личное присутствие означает, что пользователь не является внешним наблюдателем изменений виртуального изображения, а лично входит или находится в виртуальной, зато активной и конкретной обстановке. В таком случае, при взаимодействии с пользователем обстановка будет меняться соответствующим образом, и пользователь тоже становится частью обстановки, вместе формируя мир, который постоянно изменяется. Таким образом, именно такое «чувство личного присутствия» отличает технику виртуальной реальности от предыдущих медиатехнологий. Она больше не является просто техническим инструментом, а на более глубоком уровне оказывает влияние на состояние и образы существования человека.

С развитием техники виртуальной реальности (VR), феномен «виртуального личного присутствия» не ограничивается лишь субъективным опытом, вызванным внешними технологическими стимулами, но представляет собой расширение онтологической структуры существования человека в виртуальном измерении, что, в свою очередь, оказывает глубокое влияние на конструирование человеческой субъектности. В этом контексте традиционный гуманистический взгляд на субъектность уже не недостаточен для объяснения изменения субъектности в технике виртуальной реальности, а на смену ему приходит постгуманистический образ мышления.

По словам немецкого философа Мартина Хайдеггер, западная история вступила в завершающую фазу современности, характеризующейся тем, что человек стал мерилом и центром существ. Человек является не только основой для всех существ, но и основой для всех современных объективаций и представимости [Хайдеггер, 2015: 747]. Однако, с бурным развитием цифровых виртуальных технологий, искусственного интеллекта и других высоких технологий, первозданная простота внутренней сущности человека подвергается подрыву, и традиционное положение субъекта также колеблется. Это требует переосмысления концепции «человека» и состояния его существования, что постепенно приводит к формированию течения постгуманизма.

В отличие от гуманистических взглядов, постгуманизм считает, что «человек» больше не является защищенным привилегированным центром, что границы между человеком, животными и машинами нечетки, что человек это всего лишь результат исторических и

культурных различий, и это делает невозможным стремление к любой универсальной сущности человека [Эллиотт, Бедмингтон, 2020: 72].

Постгуманизм выступает за децентрализацию и противодействует как пониманию сущности человека как абстрактной субстанции, так и бинарной оппозиции субъекта, и объекта. На самом деле постгуманизм не возражает против субъективированного понимания человека, а формы абстрактных субъектов, которая предполагается в традиционном гуманизме, и пытается, с точки зрения плюрализма, дифференциации и реляционности, переосмыслить смысл существования человека в контексте современной науки и технологии.

Возникновение постгуманизма было под влиянием информационно-теоретической концепции жизни, согласно которой, что сущность жизни, по существу, это информационный режим существования. Информация здесь определяется как то, чем мы обмениваемся с внешней средой в процессе регулирования её [Винер, 2017: 3]. С точки зрения информационно-теоретической концепции жизни, внутренняя сущность человека больше не является абстрактным субъектом сознания, а информационным режимом, при этом, материальное тело представляет собой лишь временный носитель информации.

Выводы

Информатизация субъекта обозначает, что в процессе интеракции со средой виртуальной реальности человек как субъект уже не является изолированной субстанцией, а выражает свое существование посредством информатизации.

Концепция «виртуального личного присутствия» предоставляет человеку рамки для онтологического расширения в виртуальном измерении, поэтому деятельность виртуальной реальности на субъектное конструирование человека оказывает глубокое влияние, характеризующее постгуманистическими особенностями.

Наряду с этим, такое влияние на уровне онтологии, главным образом, проявляется в виртуализации и информатизации субъекта. Виртуализация субъекта не только показывает расширение субъектности в виртуальном измерении, но и выражает, что она всегда сохраняет постоянно меняющийся, пластичный потенциал; информатизация субъекта подразумевает, что в деятельности виртуальной реальности субъект представляет своё существование в виде конкретной информационной структуры.

Список сокращений

1 . ГИСРТИВР - Группа исследований стратегии развития технологий и индустрии виртуальной реальности

Библиография

1. Мерло Понти М. Видимое и невидимое / пер. с фр. О. Н. Шпарага. Минск: Логвинов, 2006. 400 с.
2. Krueger M.W. (1991) Artificial reality (2nd ed.). Addison-Wesley, 1991 P/286
3. Burdea G.C., Coiffet P. Virtual Reality Technology. New York: John Wiley & Sons, 2003.
4. Heim, Michael. From Interface to Cyberspace: Metaphysics of Virtual Reality. Translated by Jin Wulun and Liu Gang. Shanghai: Shanghai Scientific & Technical Publishers, 2000.
5. Розин В.М. Философия техники. От египетских пирамид до виртуальных реальностей. – М.: NOTA BENA, 2001.
6. Lévy P. Becoming Virtual: Reality in the Digital Age. Translated by Bononno R. New York and London: Plenum Trade, 1998.

7. Хоррокс Кристофер (2005). Маклюэн и виртуальная реальность [М] / перевод Лю Цяньли. — Пекин: Издательство Пекинского университета, 2005 Р.320
8. Steuer J. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence// Biocca B F, Levy M R. Communication in the Age of Virtual Reality. Hillsdale, NJ:Lawrence Erlbaum, 1995: 33-56.
9. Чжао Цинпин. Тенденции развития VR после первого года VR. Научно-технический вестник, 2017, 35(15): С. 1.
10. Нигматуллина К.Р.. "Аксиология в журналистике: пересекающиеся измерения" Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература, по. 1-1, 2008, pp. 140-146.
11. Чжао Цинпин. Обзор виртуальной реальности. Китайская наука: информационные науки, 2009, 39(1): С. 2-46.
12. Хайдеггер Мартин. Собрание сочинений Хайдеггера. Ницше (том второй) / Мартин Хайдеггер. — Пекин: Издательство коммерческой печати, 2015. Р.240
13. Эллиотт Грегори, Нил Бедмингтон Гре Гуманизм и постгуманизм Культуры Китая и зарубежья, 2020, (00): С. 69-76.
14. Винер Норберт. Человек имеет свое значение / перевод Чэнь Бу. — Пекин: Издательство коммерческой печати, 2017.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Представленная на рассмотрение статья «Постгуманистическая трансформация субъекта в "виртуальном личном присутствии" на онтологическом уровне», предлагаемая к публикации в журнале «Litera», несомненно, является актуальной, ввиду обращения автора к осмыслению вопроса о сущности виртуальной реальности, который вызывает различные толкования среди ученых, которые можно разделить на объяснения, основанные на внешнем технологическом аспекте, и объяснения, основанные на внутреннем философском аспекте.

Работа является теоретической.

Актуальность данного исследования обусловлена растущей коммерциализацией и интеграцией технологии «виртуальной реальности» в повседневную жизнь, требующей осмысления её влияния на опыт пользователя и конструкцию человеческой субъектности, а также потенциала модификации человеческого взаимодействия с окружающим миром.

Несомненно, трансформация современного общества, с учетом донимирования высоких технологий, увеличения скорости распространения информации и моделирования виртуальной реальности, погружаясь в которую люди, зачастую, теряют связь с внешним миром очевидна, как и очевидно то, что назрела потребность в изучении трансформации личности в виртуальном пространстве.

Научная работа выполнена в русле современных научных подходов, профессионально, с соблюдением основных канонов научного исследования. В своем исследовании автор прибегает к научному обобщению литературы по избранной теме и анализу фактических данных. Структурно работа состоит из введения, содержащего постановку проблемы, основной части, традиционно начинающуюся с обзора теоретических источников и научных направлений, исследовательскую и заключительную, в которой представлены выводы, полученные автором. В статье представлена методология исследования, выбор которой вполне адекватен целям и задачам работы. Автор обращается как к

общенаучной методологии, так и к методам философии и лингвистики.

Библиография статьи насчитывает 14 источников, среди которых присутствуют работы как на русском языке, в том числе переводные, так и зарубежных исследователей на языке оригинала. К сожалению, в статье отсутствуют ссылки на фундаментальные работы, такие как кандидатские и докторские диссертации российских ученых по данной и смежным тематикам, которые могли бы усилить теоретическую составляющую работы в русле отечественной научной школы.

Однако, данные замечания носят рекомендательный характер и не оказывают существенное влияние на восприятие представленного на суд читателя научного текста. В статье намечена перспектива дальнейшего исследования. В общем и целом, следует отметить, что статья написана простым, понятным для читателя языком, опечатки, орфографические и синтаксические ошибки, неточности не обнаружены. Статья, несомненно, будет полезна широкому кругу лиц, филологам, литературоведам, магистрантам и аспирантам профильных вузов. Полученные результаты могут быть использованы при разработке курсов по теории и практике перевода. Общее впечатление после прочтения рецензируемой статьи «Постгуманистическая трансформация субъекта в "виртуальном личном присутствии" на онтологическом уровне» положительное, она может быть рекомендована к публикации в научном журнале из перечня ВАК.