**Виртуальная реальность и одиночество**

Переплётчик Леонид Семёнович

Что есть виртуальная реальность, каую роль она играет в современном мире – ответы на эти вопросы не так просты, как кажется на первый взгляд.

Virtual – наличный, имеющийся в распоряжении. Программист свободно оперирует понятием виртуальной машины. Это, в сущности, набор ресурсов, предоставляемых программисту определённой большой вычислительной средой. Эта виртуальная машина генерируется, примерно так же, как Солярис генерировал некую призрачную реальность, основанную на подсознании астронавтов.

Технический аспект виртуальной реальности стал частью нашей жизни. В развитых странах каждая семья имеет по 2-3 компютера, подсоединённых ко Всемирной Паутине. Виртуальная реальность изменила наш образ жизни. И дело не только и не столько в том, что мы тратим часть своего времени "путешествуя по киберпространству" - меняются наши психо-социологические установки и стереотипы.

Изменилась структура в извечной философской проблеме Я и Мир, Я и Другие. В системе Я и Мир индивидуум чувствует волю окружающего мира, стреамящегося подавить волю человека и привести его в рамки определённых стандартов. Конфликтное восприятие человеком своей незначительности, называемое Сартром "невротическим восприятием", приводит к развитию чувства потерянности, одиночества, безнадежности. Эти чувства усугубляются осознанием своей "заброшенности" (несколько неудачный перевод термина Мерло-Понти) – достаточно жёсткой детерминации человека в определённом социальном слое. Это приводит к ослаблению социальных связей человека с Миром и росту психологической напряжённости и разобщённости. Напряжённость, называемая "экзистенциальным страхом", широко используемым в философии и литературе. (См. напр. "Затворники Альтоны" Альбера Камю).

Основываясь на феноменологии Ясперса, экзистенциализм приходит к парадоксальному выводу – с развитием технических средств коммуникации, СМИ, чувство одиночества, потерянности ещё больше усугубляется. Картину довершает осознание бессилия что-либо изменить в этом грустном мире.

Но вот, в жизнь человека врывается нечто механически-дружественное, на первый взгляд, неопасное, предоставляющее, пусть, даже, иллюзорную возможность реализовать себя, заявить о своём существовании и, пожалуй, главное, внушающее надежду на то, что кто-то в мире откликнется, узнает о тебе, выслушает тебя. И человек, полагая, что ему есть, что сказать людям, начинает творить – создаёт вебсайты, входит во всевозможные чат-румы, форумы, рассылает электронные письма, создаёт, если может, вирусы, как средство самовыражения. На экране терминала он видит отклик – кто-то спорит с ним, кто-то соглашается. Если реальный мир был глух к его призывам, то виртуальный мир даёт ему возможность самореализации. Человек входит в виртуальный мир, творит в нём, заявляет о себе, пытается повысить свою значимость, осознать себя чем-то большим, чем песчинка в безбрежном человеческом море.. Он воображает себя Демиургом, творящим свой собственный Микрокосмос. Все больше людей чувствуют себя в киберпространстве более комфортно, чем в реальной жизни.

Наша психика постепенном меняется. В ней всё болше места занимают образы и события виртуального мира, заставляя потесниться отражения реального мира.

Какова же природа виртуальной реальности? Мы живём в материальном мире, подчинённом некоей Логике Сущего, выраженной в физических закономерностях. Если экстрагировать эту Логику из материального мира и представить её, как некую самодовлеющую сущность, то приходим к понятию Абсолютной Идеи в гегелевском понимании. В нашем мышлении мир Абсолютного Разума преобразуется в некие абстрактные модели и конструкции. На основании этих абстракций мы создаём свой собственный мир – во-первых, мир человеческих отношений, моральных норм и т.д., а во-вторых – технический мир, который, будучи создан, начинает существовать независимо от воли индивида. Таким образом, виртуальная реальность есть техническая реализация наших представлений об идеальном мире абстракций. Как известно, информация – нематериальная субстанция, материальны только её носители. Отсюда вытекает, что построенная нами виртуальная реальность есть некий промежуточный объект между идеальным миром и воплощением, инобытием этого идеального мира – материальной средой. И, как любой промежуточный субстрат, виртуальная реальность обладает чертами своих "родителей" - с одной стороны она нематериальна, ибо это мир нематериальной информации, с другой стороны – виртуальная реальность материальна, ибо реализована она в материальных вычислительных средах и коммуникационных сетях. Таким образом, виртуальная реальность, однажды созданная, становится объективной реальностью, средой обитания виртуальных образов.

Итак, появление новой мировой сущности – виртуальной реальности, видимо, приведёт к возникновению нового способа мышления, а, значит, и существования в трёх мирах – идеальном, материальном и виртуальном.