

«ОБРАЗ БУДУЩЕГО» ИЛИ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ? О ПРОСТРАНСТВЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ

IMAGE OF THE FUTURE OR VIRTUAL REALITY? ON THE SPACE OF PERSONALITY BUILDING

УДК: 101.1:316

DOI:10.15372/PEMW20170407

А. П. Сегал

Московский государственный университет
им. М. В. Ломоносова, Москва, Россия,
e-mail: segal.alexander@gmail.com

Segal, A.P.

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia,
e-mail: segal.alexander@gmail.com

Аннотация. Говоря о развитии информационных технологий, обычно упоминают компьютеризацию, мобильную связь, Интернет, экономику «больших данных», возникновение «новых медиа» и общую трансформацию коммуникаций. Однако наряду с бесспорными положительными последствиями новейшей научно-технической революции следует отметить и такое весьма неоднозначное явление, как виртуализация информационного пространства. Автор анализирует воздействие этих последствий на формирование личности, в том числе на систему образования.

Ключевые слова: профессионализм, конкурентоспособность, образование, субъектность, системность, стратегия, прогноз, предвидение, услуга, производство человека, золотой век, прогнозирование, будущее, вики-знание, коммуникации, обыденное сознание.

Для цитаты: Сегал А. П. «Образ будущего» или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности // Профессиональное образование в современном мире. 2017. Т. 7, № 4. С. 1380–1387. DOI: 10.15372/PEMW20170407

Abstract. Discussing the development of information technology, scholars usually mean computers, mobile phones, Internet, economy of “big data”, the emergence of “new media” and the total transformation of communications. But along with the indisputable positive effects of the latest scientific and technological revolution, such ambiguous phenomenon as virtualization of the information space should be taken into account and considered. The author analyzes the implications of these processes for different areas and processes of personality formation, including the education system.

Keywords: professionalism, competitiveness, education, subjectivity, systematicity, strategy, forecast, foresight, service, production of a person, the golden age, forecasting, future, wiki-knowledge, communication, general consciousness.

For quote: Segal, A.P. [Image of the future or virtual reality? On the space of personality building]. *Professional education in the modern world*, 2017, vol. 7, no 4. pp. 1380–1387 (in Russ). DOI: 10.15372/PEMW20170407

Введение. Понятия «виртуальность» и «виртуальная реальность», широко распространившиеся в связи с развитием информационных технологий, не являются их порождением и имеют гораздо более почтенную историю.

Термин «виртуальность» возник в классической механике в XVII в. как обозначение математического эксперимента. В переводе с латинского языка (а в те времена рабочим языком европейской науки была латынь) слово «виртуальный» означает «скрытый, не проявляющийся, но могущий проявиться», «не существующий, но возможный». В этом смысле, кстати, любой прогноз и любая картина будущего виртуальны. «Уже тогда “виртуальность” включала в себя двойственность: она была одновременно мнимостью и реальностью, нереальной реальностью, парадоксом», — пишет М. Т. Рюмина [1, р. 119]. Отметим, что в математическом смысле виртуальность подчеркивает именно *возможность* как самого эксперимента, так и его результата в противопоставление формальному несуществованию до момента экспериментирования. Именно из позитивной науки XVII–XVIII вв.,

судя по всему, пришел в современный английский язык концепт виртуального в первую очередь как фактического, действительного, эффективного.

В середине 80-х гг. XX в. термин приобрел новое значение: смысловой акцент начал перемещаться с реальности на умозрительность, кажимость и «почти невозможность». Этот процесс захватил широкие слои населения после того, как бывший хакер Дж. Леньер начал активно использовать термин «виртуальная реальность» в сфере компьютерных технологий. Сегодня термин «виртуальность» «характеризует преимущественно искусственную среду» [1, р. 119].

Впрочем, виртуальность в ее *нынешнем* понимании, хоть и не называлась так, но существовала и широко использовалась задолго до наших дней. Образованные слои XIX–XX вв., подобно персонажу Ж.-Б. Мольера, не знавшему, что он говорит прозой, не предполагали, что создают виртуальность и активно в ней живут, но широко использовали коллективные псевдонимы (Козьма Прутков, Никола Бурбаки, Макс Фрай, Эрин Хантер) и псевдонимы, меняющие пол автора (Жорж Санд). В моде были литературные мистификации и розыгрыши, вспомнить хотя бы Даниила Хармса (Даниила Ивановича Ювачева) и его «Хармс, Чармс, Шардам» или Черубину де Габриак (Елизавету Ивановну Дмитриеву) [2, с. 15].

Итак, в случае с виртуальностью налицо так называемая энантиосемия – наличие у одного термина прямо противоположных значений [3]. Такой феномен характерен для ситуации, когда концепт и обозначаемый им денотат претерпевают процесс становления и/или серьезной трансформации. В нашем случае ситуация усугубляется тем, что новейшие технологии втягивают в процесс становления искусственной среды широчайшие слои людей, большинство из которых не занимается профессионально научными изысканиями.

Естественно, что, став расхожей метафорой и приобретя больший объем, понятие «виртуальность» существенно сузило содержание: теперь оно обозначает поле образов, эмулирующее¹ с той или иной степенью схожести время, пространство, расположенные в нем объекты, действующие субъекты и взаимосвязь между ними. Чаще всего при этом имеется в виду поле компьютерной игры, но не только оно. Новые технологии позволяют детально моделировать как будущее, так и прошлое, но при этом, как отмечают исследователи, факт и категория (понятие) уходят на второй план, уступая место мнению и образу. Взгляд в будущее («форсайт») становится уходящей в «дурную бесконечность» совокупностью экспертных мнений. Во взгляде на прошлое «история факта» вытесняется «историей мнений», когда «важность собственно факта в общественном сознании уступила место доступности его авторской трактовки» [4]. Иными словами, поле культуры, «семиосфера» (Ю. Лотман) начинает все больше походить на «виртуальную реальность» компьютерной игры, а то и на фантасмагории пелевинского «Принца Госплана» или «Generation П» [5].

Методология и методика исследования. Мы не ставим перед собой задачи анализа специфики игры, об этом сказано и написано предостаточно. Нас, скорее, интересует специфика именно этого особого пространства человеческой деятельности *в сравнении* с «традиционными» формами непосредственной и/или опосредованной предметной деятельности, в том числе с творческой/умственной работой. Будучи ограничены объемом, мы не строим доказательств, а, скорее, формулируем вопросы и предлагаем гипотезы.

Эта исследовательская тема, надо сказать, приобрела весьма заметную популярность. Но попытки системно исследовать как саму виртуальную реальность, так и ее «опрокидывания» в будущее и прошлое, пока что не имели большого успеха и не давали заметных результатов. На наш взгляд, это происходило именно в силу новизны и несформированности предмета. И именно на этом поле мы формулируем вопросы и предлагаем гипотезы.

Результаты. Для начала попытаемся сопоставить *активность* животных и людей в «материальной реальности», в реальном (невиртуальном) пространстве.

Внутренний источник «собственной активности» животного [6; 7] – *потребность*, нужда в чем-то. Она одновременно а) инициирует поисковое, «*апетантное*» поведение и б) включает инстанцию *специфической чувствительности* к признакам нужного предмета. Если предмет потребления нашелся, включается *специфическое поведение* (захват, перемещение, поглощение). Это, собственно, и есть механизм инстинкта, жестко связывающий биологическую (врожденную) потребность с врожденным специфическим поведением по ее удовлетворению.

¹ *Эмуляция* – от emulation (англ.) – подражание, имитация, копирование.

Чем более высоко по эволюционной лестнице поднялся вид, тем чаще «условия подвижной жизни в сложно-расчлененной среде приводят животное к таким одноразовым вариантам ситуаций, в которых прошлый опыт недостаточен» [8, р. 207]. Промежуток между поисковым и потребительским поведением заполняется *примериванием*: действия по достижению предмета потребления предваряются действиями *в плане образа*. Образ является отражением *предметного поля*, непосредственно данного в ощущениях, он «открывает вещи, но при этом вещи перестают вызывать со стороны организма непосредственную реакцию, а выступают... как поле, в котором он может действовать» [6, р. 32].

Для животного образ – это всегда план восприятия: примеривание предстоящего действия происходит *только* в процессе *непосредственного* восприятия поля реальных объектов. Человек, в отличие от животного, обладает способностью к *труду*, то есть *целесообразной* деятельности по преобразованию природных предметов в форму, отличную от природной, «чтобы присвоить вещество природы в форме, пригодной для его (человека. – А.С.) собственной жизни» [9, с. 162; 10, с. 188] Такая особенность задает специфику человеческой деятельности в отличие от активности животных. Эта специфика, если говорить кратко, такова:

- 1) освобождение от инстинктов, приобретение «органических» потребностей, не предопределяющих ни объектов потребления, ни способа их добычи [6, с. 127–128];
- 2) способность заменять одни предметы потребления другими;
- 3) способность к постановке цели, а значит, к *планированию* средства и результата;
- 4) выделение существенных, универсальных свойств природных материалов, имеющих значение для обработки и потребления, и абстрагирование от несущественных;
- 5) универсализация средств и предметов труда и созревание знания об универсальном, общем для данного процесса труда;
- 6) сохранение и передача этих знаний. Язык и речь, с одной стороны, и зрелый процесс труда, с другой, есть условия и результат существования друг друга²;
- 7) способность к речи, к целеполаганию позволяет говорить о **формировании субъекта**;
- 8) благодаря речи и абстракции у человека наряду с планом восприятия возникает еще один – *умственный* – план действий. Это «не просто то, что происходит в уме, а то, что происходит в уме и осознается как отличное от того, что происходит во внешнем плане» [6, р. 130].

Ну и, конечно же, вся деятельность *в плане образа*, – примеривание, ориентировка – осуществляется только в контексте *предметной*, реальной деятельности. Человек *опосредует* предметную деятельность *умственным планом*, однако это не меняет сути дела: в конечном счете, в основе умственной деятельности лежит предметная деятельность. Собственно, именно на этом построена знаменитая теория и методика поэтапного формирования умственной деятельности П.Я. Гальперина [12].

Что же есть и чего нет в виртуальной реальности? Каковы ее риски и вызовы?

Отсутствие реальной предметной области делает виртуальную реальность для субъекта первым, непосредственно воспринимаемым планом, на базе которого субъект строит план образов – пространство примеривания, ориентировки. Таким образом, для субъекта *вместо* предметной области выступает опредмеченный *чужой умственный план*. Можно возразить, что, в сущности, любой инструмент представляет собой опредмеченный умственный план его создателя. Однако в нашем случае опредмеченность этого умственного плана призрачна: для осуществления условного действия нам *нечего распредмечивать*. Фактически геймер воспринимает умственный план другого человека *непосредственно*, заменяя им свою познавательную активность, но не воспринимая его как умственный план. Последнее обстоятельство особенно важно для понимания. Приведем пример. Туристы, ориентируясь по карте, пользуются плодами чужого умственного труда, но, во-первых, они *осознают условность* карты, не отождествляя ее с местностью; во-вторых, карта *прилагается* к местности и служит для ориентации и дальнейших *предметных действий* именно на местности. В нашем же случае предметные действия отсутствуют как таковые, а местность, локализация подчеркнута условны.

² Если говорить о возникновении труда и речи (языка), то исторически более ранним, безусловно, следует признать труд. Возникающий процесс труда на ранних стадиях не требует языка, поскольку не сложились универсальные свойства компонентов труда и передача навыков происходит путем показа (см., напр.: [11, р. 380]).

В виртуальной реальности *нет предмета потребности*. То, что заявлено как цель и правила действий, задано извне и принимается самим фактом вхождения в компьютерную игру или в иную условную ситуацию, а, стало быть, не является целью как таковой: такая квази-цель не поставлена и не сформулирована *самим* участником.

Однако, может быть, мы напрасно расширили предмет рассмотрения и перенесли акцент с собственно игровой функции? Пусть себе и играют...

Отнюдь. Во-первых, игра в ее классическом понимании (Л. С. Выготский, Ж. Пиаже) – это глубоко внутренне дифференцированный, внутри себя различаемый по времени *процесс*, в котором происходит *постепенное* «расхождение смыслового поля и оптического поля», «мысль отделяется от вещи, и начинается действие от мысли, а не от вещи» [13, с. 68]. Процесс этот, повторим, развивается во времени, причем весьма продолжительном. Сначала ребенок учится создавать «мнимую ситуацию», разделять видимое и смысловое поле³ [13, с. 61]. Отделение мысли от вещи тоже происходит не сразу, и на первом этапе нуждается в опоре на *другую вещь*: деревянный чурбан становится человеком, палочка – лошадью, саблей или ружьем. «В этот критический момент коренным образом меняется основная структура, определяющая отношение ребенка к действительности, именно структура восприятия... Это нечто такое, чему нет ничего аналогичного в восприятии животного. Сущность этого заключается в том, что я вижу не только мир, как цвета и формы, но и мир, который имеет значение и смысл» [13, с. 69]. «К концу развития в игре выступает отчетливо то, что было в зародыше вначале. Выступает цель – правила. Это было и раньше, но в свернутом виде» [13, с. 78].

С одной стороны, свобода развитой игры становится иллюзорной по мере того, как происходит формулировка целей и правил и подчинение им. Но, с другой стороны, ребенок начинает *самостоятельно* формулировать цели и правила, то есть учится субъектности. Он движется от ограничений, диктуемых *вещью*, к значению, смыслу, целям и правилам, и у него формируется способность осуществлять сам *процесс разделения* существенных и несущественных свойств, вычленение смысла и лишь затем подчинение правилам. Возвращаясь в уже достаточно зрелом возрасте к компьютерной игре, он получает сразу все и в готовом виде. Фигурально выражаясь, человек «впадает в детство», что означает деградацию процессов, которые в настоящем детстве сделали его человеком.

Игра в ее «детском», аутентичном варианте предполагает *самостоятельное* конструирование как игрового поля образов, так и обстоятельств и правил или, по крайней мере, их достаточно вольную трактовку, если речь идет о фольклорных играх. Это означает, что *субъектность* участников не усечена (в этом смысле современный спорт тоже уже не игра). «Всякая игра с мнимой ситуацией есть вместе с тем игра с правилами, и всякая игра с правилами есть игра с мнимой ситуацией» [13, с. 65].

Приведем еще один важный момент, который подчеркивал Л. С. Выготский: ребенок *осознает мнимость* игровой ситуации и соотносит ее с жизненными ситуациями негативным образом. Иными словами, игра является важной, но не преобладающей формой деятельности. Более того, Выготский подчеркивает: «Настоящее перенесение игрового поведения в жизнь может рассматриваться только как болезненный симптом. Вести себя в реальной ситуации как в иллюзорной – значит давать начальные ростки бреда» [13, с. 76].

Крупнейшие отечественные психологи – и «круг Выготского», и Д. Н. Узнадзе – сходились во мнении относительно *обучающей* функции игр, а именно: подготовки играющих к *предметным* действиям. Причем это касалось и высших животных, и людей. Но к каким *предметам* применимы действия, осуществляемые геймером в виртуальном пространстве, даже если он *там* дерется на мечах или строит цивилизацию? И к каким реальным ситуациям он приспосабливается? Изменчивость среды ограничена набором клавиш, вариантами программы и, что важно, возможностью *выхода* из нее. Как говорил персонаж одной из первых повестей, посвященных виртуальной реальности: «Семь бед, один reset⁴» [5, с. 100]. А уж это точно имеет весьма отдаленное отношение к действительности!

В связи с этим вспоминается история, которую автору рассказал около 20 лет назад известный журналист Андрей Жвирблис, незадолго до этого вернувшийся из Франции. Сначала напомним: на

³ Здесь Выготский делает акцент на том, что игра сама по себе «никогда не является символическим действием», она аффективна. Ребенок еще только учится отделять мысль от вещи, поэтому о символах говорить рано.

⁴ Reset (англ.) – перезагрузка.

клавиатуре «Эппл-Макинтош» функциональная клавиша, аналогичная Ctrl в ОС Windows, долгое время обозначалась яблоком (франц. «pomme»). Комбинация «яблока» и клавиши «Z» (Ctrl+Z в Windows) отменяет предыдущее действие.

Итак, французская журналистка, сидя в кафе за чашечкой кофе и куском яблочного пирога, неаккуратно развернула газету, и кофе с пирогом оказались у нее на платье. Естественно, первая мысль: «Что делать?!» И опыт, значительная часть которого к тому времени сформировалась в виртуальном пространстве, услужливо предложил «решение»: «Pomme + zet!» – «Отменить».

И, наконец, действуя в умственном плане, субъект *абстрагируется* от тех сторон предметов и тех правил, которые в данный момент для данных действий несущественны. Эта абстракция – продукт *самостоятельной* предметной деятельности субъекта, *снятой* в ходе абстрагирования, но отнюдь не забытой, ибо «снятое есть в то же время и сохраненное, которое лишь потеряло свою непосредственность, но от этого не уничтожено» [14, с. 168]. Представления о других реальных качествах предметов не теряются, они могут пригодиться в дальнейшем.

Напротив, скажем, виртуальная стена лабиринта в игре-шутере⁵ наподобие DOOM имеет только те качества, какими ее наделили авторы, и качества эти продиктованы функцией препятствия: 1) стена непрозрачна, 2) сквозь нее нельзя пройти – и более никаких функций, а значит, и свойств. К примеру, она чаще всего не обладает «виртуальной твердостью»: герой игры может биться об нее с разбегу, но от этого ему хуже не станет. Или другой пример: цивилизация строится по принципам и правилам, слепленным авторами из обломков курса истории, оставшихся у них в головах, в итоге, «дивные новые миры» становятся уродливыми пародиями на человеческий.

Иными словами, геймер получает в пользование *уже готовый продукт абстракции* и уже открытые (придуманые) закономерности, совмещенные с *образом* – своего рода полуфабрикатом мысли, «неразличенным единством сущности со своей непосредственностью..., или **вещью**» [15, с. 111–112], каковая не может быть воспринята иначе, чем непосредственным образом. Это как минимум основа иллюзорного восприятия мира, «объективная кажимость», которая есть «обнаружение сущности вещи на поверхности в форме своей противоположности – непосредственности» [16, с. 121]. А если брать шире – в распоряжении геймера остается *только план восприятия*: в *умственном* плане за него все сделали. Таким образом, виртуальная реальность выхолащивает часть деятельности, которая и является *собственно человеческой*. Человек *теряет субъектность* и в некотором смысле откатывается к животному состоянию психики: непосредственному, внешнему, реактивному. Для взрослого человека это может быть своего рода «бокалом вина», – отдохновением от мыслительной работы, которую он, будучи сформированным и зрелым, делает ежедневно. А вот для формирующейся личности такие действия, тем более преобладающие в повседневной практике и вошедшие в привычку, могут перекрыть или значительно затруднить дорогу «в люди», создав если не кибер-Маугли, то Газонокосильщика. Ведь, как известно, причина и следствие часто меняются местами.

Вместо заключения. Этот текст написан для специального журнала, однако можно легко представить реакцию «широкой общественности» на приведенные здесь рассуждения. Наиболее вероятны два варианта:

- 1) «Да, это ужасно! Давайте запретим компьютерные игры!»;
- 2) «Нет! Все идет по правильному пути, и компьютерные игры – путь к прогрессу! Надо запретить покушаться на них!».

Действительно, может запретить что-нибудь? Ведь сейчас во всем мире вошло в моду запретительное нормотворчество: законодательно запрещают даже *не соглашаться* с теми или иными установленными *оценками* (запрещают не *следовать* иным, а именно *не соглашаться* с действующими), пользоваться теми или иными *интеллектуальными* продуктами и т.п.

Однако как раз с виртуальной реальностью это не получится даже у наших многоопытных законодателей, поскольку она давно приобрела оффлайновые формы. В заключение скажем и мы о них: last but not least.

Своего рода «порталом», соединяющим онлайн и оффлайн «ипостаси» виртуального является осуществляемая в социальных сетях и иных формах интернет-коммуникаций виртуальная самопрезентация, особенно в случае презентации «альтернативной идентичности». По мнению ряда авторов,

⁵ От англ. «to shoot» – стрелять. В русском просторечии такие игры называются «бродилки-стрелялки».

Интернет не внес качественных изменений ни в принципы самопрезентации, ни в структуру идентичности. «...Электронное общение, по своей сути, развивает интенции общения в доинтернетную эпоху как по содержанию, так и по форме. Интернет лишь делает общедоступными виды общения и самопрезентации, которые раньше были доступны избранным, способным самим инициировать виртуальную среду, переводя их в более *быстрый режим* и формируя новую семиотическую систему» [2]. Иными словами, «дело Черубины де Габриа» живет и побеждает.

Однако разница все же есть, и именно она отражает специфику *сегодняшней* виртуальной среды. С одной стороны, виртуальная самопрезентация, особенно в случае презентации «второй идентичности», испытывает дефицит в средствах выражения *эмоций*. С другой стороны, эпистолярный жанр с его неторопливостью и растянутостью во времени явно не отвечает требованиям стремительных онлайн-диалогов. «Сегодня, по сути дела, возникла новая форма языкового взаимодействия – письменная разговорная речь. Русский язык существует в Интернете в основном в письменном варианте, но в условиях интерактивной сетевой коммуникации темп речи приближен к устной ее разновидности», – подчеркивает Т. Ю. Виноградова [17]. И с ней трудно не согласиться. Эта форма, как уже говорилось, характеризуется уходом от рациональных построений в сторону эмоционального наполнения коммуникаций (культура эмотиконов) и ускорением процесса общения. «Общение стало торопливым и предельно упрощенным» [18]. А форма, наоборот, может изменять содержание. Действительно, поскольку язык и мышление развиваются в неразрывном единстве и внутренней взаимосвязи, постольку с достаточной степенью достоверности можно утверждать, что формирование нового типа коммуникаций означает и формирование нового типа сознания. Потребность своевременно и адекватно реагировать на бесчисленное многообразие информационных сообщений порождает предельно упрощенное, «*торопливое*» мышление [19, с. 17] вместе с адекватной ему, уже упоминавшейся «объективной кажимостью», формируемой огромным массивом компьютерных игр, которые составляют основу иллюзорного восприятия мира.

Не менее виртуален и оффлайн-сегмент **медиа-пространства**, который в значительной мере перекликается с играми-стратегиями – от военных и градостроительных до «симуляторов Бога»: предлагает мистику (и действующего сверхсубъекта) в качестве базового инструмента деятельности, а Средневековье – в качестве базовой модели общества (повсеместную романтизацию средневекового общества можно рассматривать как *системные* попытки снижения субъектности значительной части населения).

Основным качеством масс-медийного сегмента становится отсутствие умственного действия. Точнее, оно не предполагается. В основу массовой информации кладется рефлексорная реакция на раздражитель – штамп. А. К. Ляско, ныне профессор, доктор экономических наук, а в 1980–1990-х гг. журналист «Комсомольской правды», говорил в шутку: «Журналистика строится на штампах. Если “след”, то “кровавый” и “тянется”». Или как несколько позже произнес в фильме «День выборов» персонаж Эммануила Виторгана: «Если израильская – то военщина, если советское – то шампанское, а если запуск – то космонавта». Современная журналистика ждет от аудитории *однозначной* реакции. В противном случае трудно удержать аудиторию в рамках конструируемого дискурса.

Увы, на штампах строится и образовательный процесс. Почему? И, главное, зачем? Потому что от выпускника требуется ответить единственно правильным образом на вопрос ЕГЭ. Составители вопросов определили правильность по не совсем понятным критериям. От ученика ожидаются не мыслительный процесс, который по определению внутренне противоречив и развернут во времени, не способность рассуждать, а *однозначная* рефлексорная реакция: его мозг должен «выделить» строго определенный ответ, подобно тому, как желудок собаки в опытах И. П. Павлова выделял желудочный сок в ответ на определенный условный раздражитель.

Результат в таких обстоятельствах закономерен: мы имеем не *систему* знаний, а их *механическую совокупность*, когда основной формой ответа становится перечисление, без всякой попытки систематизации категорий и понятий. Вершиной ответа является фраза: «Предмет*** состоит из...». А что это как не пресловутая виртуальная реальность? Отдельные свойства некоего мыслительного конструкта перечисляются в свободном порядке, причем не наблюдается даже робкой попытки упорядочить эти свойства и/или ввести основания, по которым называются именно эти, а не другие системообразующие признаки (предикаты). Повторим: это происходит не из-за лени учеников, их так обучают. Такой подход уводит активность «массы» в иллюзорный мир и форми-

рует неспособность к абстракции, обобщению и целеполаганию, то есть к отказу от субъектности в реальном мире. В результате формируется обыватель – личность предпосылочного типа, занятая выживанием. Зачем? Это отдельный вопрос.

Виртуальная реальность – это искусственная среда, и именно поэтому за ее созданием всегда лежит цель. Можно говорить о *цели* создания виртуальной реальности и цели, с которой она может быть *использована*, как и любое другое изобретение человечества, либо во благо, либо во зло.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Рюмина М.Т.** Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность. М.: ЛИБРОКО, 2010. 320 с.
2. **Силаева В.Л.** Специфика общения в Сети [Электронный ресурс] // Социология и Интернет: перспективные направления исследования: интернет-конференция. – URL: <http://ecsocman.hse.ru/text/16216125/> (дата обращения: 29.07.2017).
3. **Жеребило Т.В.** Типы виртуального пространства // *Lingua-universum*. 2006. № 4. С. 77–83.
4. **Тетеревлева Т.** Медиа, инновации и история [Электронный ресурс]. Интервью с доц. каф. истории стран Северной Европы Петрозаводского государственного университета Олегом Реутом // Частный корреспондент. 7 февраля 2012 г. – URL: http://www.chaskor.ru/article/media_innovatsii_i_istoriya_26651 (дата обращения: 29.07.2017).
5. **Пелевин В.** Принц Госплана [Электронный ресурс] // Пелевин В. О. Желтая стрела. – URL: <https://mybook.ru/author/viktor-pelevin/zhelтая-strela-sbornik/> (дата обращения: 29.07.2017).
6. **Гальперин П.Я.** Лекции по психологии. М.: Высшая школа, 2002. 400 с.
7. **Бернштейн Н.А.** Очерки по физиологии движений и физиологии активности. М.: Медицина, 1966. 494 с.
8. **Гальперин П.Я.** Введение в психологию: учеб. пособие для вузов. М.: Университет, 2006. 336 с.
9. **Маркс К.** MEGA, Das Kapital. Kritik der Politischen Ökonomie. Erster Band, Hamburg 1890. Vol 10. BERLIN: DIETZ VERLAG, 1991. 1288 pp.
10. **Маркс К.** Капитал // Соч. 2-е изд. Т. 23. 1960. 908 с.
11. **Поршнев Б.Ф.** О начале человеческой истории (проблемы палеопсихологии). М.: Мысль, 1974. 487 с.
12. **Гальперин П.Я.** Общий взгляд на учение о так называемом поэтапном формировании умственных действий, представлений и понятий // Вестник Моск. ун-та. Сер. 14: Психология. 1998. № 2. С. 3–8.
13. **Выготский Л.С.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. СПб.: Питер, 2001. С. 56–79.
14. **Гегель Г.Ф.В.** Наука логики. Т. 1. М.: Мысль, 1970. 501 с.
15. **Гегель Г.Ф.В.** Наука логики. М.: Мысль, 1971. Т. 2. 248 с.
16. **Вазюлин В.А.** Логика «Капитала» К. Маркса. М.: Изд-во МГУ, 1968. 293 с.
17. **Виноградова Т.Ю.** Специфика общения в Интернете. Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект // Экономический журнал. 2004. № 11. С. 63–67.
18. **Леонтович О.А.** Проблемы виртуального общения [Электронный ресурс] // Проблемы общения в Интернете и форумные ролевые игры. 2000. – URL: <http://septemberfox.ucoz.ru/biblio/leontovich.html> (дата обращения: 29.07.2017).
19. **Кошель В.А., Сегал А.П.** «Клиповое мышление» как форма обыденного сознания // Международный академический вестник. 2015. № 4(10). С. 15–23.

REFERENCES

1. **Riumina M. T.** [Esthetics of haughtier. Laughter as a virtual reality]. Moscow, LIBROKOM Press Publ., 2010. 320 pp. (In Russian)
2. **Silaeva V. L.** [Specifics of net communication]. Internet conference: Sociology and Internet. Available at: <http://ecsocman.hse.ru/text/16216125/> (accessed July 29, 2017). (In Russian)
3. **Zherebilo T. V.** [Types of virtual space]. *Lingua-universum*, 2006, no. 4, pp. 77–83 (In Russian)
4. **Teterevleva T.** [Media, innovations and history. Interview with Oleg Reut, the Associate Professor of the Chair of History of Northern European countries at Petrozavodsk State University]. *Private reporter*, February 2012. Available at: http://www.chaskor.ru/article/media_innovatsii_i_istoriya_26651 (accessed July 29, 2017). (In Russian)
5. **Pelevin V.** [Hosplan Prince]. Pelevin V. O. Yellow arrow. Available at: <https://mybook.ru/author/viktor-pelevin/zhelтая-strela-sbornik/> (accessed July 29, 2017). (In Russian)
6. **Galperin P. Ia.** [Lectures on Psychnology]. Moscow: Vysshaya shkola Publ., 2002, 400 pp. (In Russian)

7. **Bernstein N.A.** [Outline of physiology of movements and physiology of activity]. Moscow: Meditsina Publ., 1966,
8. **Galperin P. Ia.** [Introductory course in Psychology]. Moscow: Universitet Publ., 2006. 336 pp. (In Russian)
9. **Marx K.** [MEGA, Das Kapital. Kritik der Politischen Okonomie]. Erster Band, Hamburg 1890. Vol 10. BERLIN: DIETZ VERLAG Publ., 1991. 1288 pp.
10. **Marx K.** [Capital]. 1960. *Essays*. 2nd ed., vol. 23, 1960, 908 pp.
11. **Porshnev B. F.** [On the beginning of human history (the problem of paleopsychology)]. Moscow: Mysl Publ., 1974, 487 pp.
12. **Galperin P. Ia.** [General view to the study about stage building of knowledge and skills, notions and concepts]. *Bulletin of Moscow State University*, ser. 14: Psychology, 1998, no. 2. pp. 3–8 (In Russian)
13. **Vygotskii L. S.** [Game and its role in psychological development of a child]. Psychology of development. St. Petersburg: Piter Publ., 2001, pp. 56–79. (In Russian)
14. **Gegel G.F.V.** [Logics]. Moscow: Mysl Publ., 1970, vol. 1, 501 pp. (In Russian)
15. **Gegel G.F.V.** [Logics]. Vol. 1 Moscow: Mysl Publ., 1971. 248 pp. (In Russian)
16. **Vaziulin V.A.** [Logics of Marx's Capital]. Moscow: MSU Press Publ., 1968, 293 pp. (In Russian)
17. **Leontovich O.A.** [Problems of virtual communication] *Problems of net communication and Forum role-plays*, 2000. Available at: <http://septemberfox.ucoz.ru/biblio/leontovich.html> (accessed July 29, 2017).
18. **Vinogradova T. Iu.** [Specifics of net communication. Russian and comparative philology: Lingua and cultural aspect]. *Economic journal*, 2004. pp. 63–67 (In Russian)
19. **Koshel V.A., Segal A.P.** [Clip thinking as a form of general consciousness]. *International academic bulletin Interdisciplinary scientific journal*, 2015, no. 4(10). pp. 15–23 (In Russian)

Информация об авторе

Сегал Александр Петрович – кандидат философских наук, научный сотрудник, зам. зав. кафедрой философии языка и коммуникации философского факультета ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» (119991, ГСП-1, Москва, Ленинские горы, 1, МГУ имени М.В. Ломоносова, Учебный корпус «Шуваловский», философский факультет, e-mail: segal.alexander@gmail.com).

Принята редакцией: 26.09.2017

Information about the author

Alexander P. Segal – Candidate of Philosophy, Research Fellow, Vice-Head of the Chair of Language Philosophy and Communications at the Faculty of Philosophy at Lomonosov Moscow State University (1 Leninskie Gory, Building Shuvalovsky, 119991 Moscow, Russia, e-mail: segal.alexander@gmail.com).

Received September 26, 2017