

Виртуальное пространство как сфера манипулирования пользователем

Костюк Валерия Анатольевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В условиях глобальной цифровизации и виртуализации, опосредующих масштабные трансформации всех сфер жизни современного общества, актуализируется вопрос о степени влияния информационного пространства на сознание человека. Дуальная природа цифровой среды выступает с одной стороны, как фактор безусловного прогресса и качественного скачка к новым формам социокультурного взаимодействия, с другой стороны – является беспрецедентным инструментом манипулирования человеком и его сознанием. На сегодняшний день манипулятивное воздействие на пользователя сети приобретает все более негативную окраску и с трудом поддается какому-либо контролю и регулированию, тем самым оборачивая саму сущность «виртуального бытия» против человеческой природы.

Ключевые слова: виртуальное пространство, цифровая среда, манипулирование, манипуляция, манипулятивные практики, массовое сознание, коммуникативные технологии

Virtual space as a sphere of user manipulation

Kostyuk Valeria Anatolevna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

In the context of global digitalization and virtualization, which mediate large-scale transformations in all spheres of life in modern society, the question of the degree of influence of the information space on human consciousness is being updated. The dual nature of the digital environment acts, on the one hand, as a factor of unconditional progress and a qualitative leap towards new forms of sociocultural interaction, on the other hand, it is an unprecedented tool for manipulating a person and his consciousness. Today, the manipulative impact on the network user is becoming increasingly negative and is difficult to control and regulate, thereby turning the very essence of "virtual existence" against human nature.

Keywords: virtual space, digital environment, manipulation, manipulation, manipulative practices, mass consciousness, communication technologies

1 Введение

1.1 Актуальность

Актуальность заявленной темы представляется нам фактом закономерно вытекающим из реалий сегодняшнего дня: прошло всего несколько десятилетий с тех пор, как человечество вступило в информационную эпоху, которая из проекта далекого будущего стала реальией настоящего, где доминирующая роль отведена высоким технологиям, сетевым коммуникациям и виртуальной реальности. Цифровая революция стремительно перевернула все сферы человеческого бытия, буквально «на ходу» формируя новые механизмы и принципы социокультурных взаимодействий. Динамика происходящих в обществе перемен сегодня настолько стремительна, что на глазах одного поколения мы наблюдаем смену целого ряда технологических циклов, следующих друг за другом с невероятной скоростью.

Человечество, создав «вторую природу» - преобразованный под свои нужды и потребности мир вещей – пошло дальше и, усложняя последнюю, творит «третью природу», искусственную, цифровую, информационную. Еще в конце 1990-х гг., Э.С. Демиденко пишет по этому поводу: «в соответствии со своими потребностями, «человек разумный» приступает к творению «третьей природы», или искусственной жизни, органически связанной со «второй», но качественно от нее отличной» [1].

Этот мир виртуальных феноменов представляет огромный интерес для социально-философского осмысления, поскольку состояние человеческого общества, его перспективы, место человека в нем и его связь с общественными процессами, всегда являлись основным предметом научного поиска, и философского в том числе. Сегодня, когда цифровая культура стирает границы между миром реальным и виртуальным, мы сталкиваемся с парадоксом, в котором человек обретает новое бытие, при этом мир виртуальный становится истинной ценностью, а реальный мир все более утрачивает свою значимость.

На современной стадии общественного развития, где установился совершенно новый тип культуры, рассматриваемый в научном дискурсе, как *digital culture* (цифровая культура, виртуальная культура, киберпространство), с особой остротой встает вопрос о влиянии этого нового способа бытия на человеческое сознание. Одним из актуальнейших вопросов является исследование негативных сторон виртуализации, когда человек, теряясь между миром реальным и иллюзорным, подвергается откровенному манипулированию, попадая в мнимую систему координат, испытывая при этом разного рода когнитивные, эмоциональные, поведенческие трансформации, теряя связь с объективной действительностью и зачастую попадая в состояние информационно-цифровой зависимости.

Характерно, что манипулирование в виртуальной среде способно нести свое деструктивное влияние, как отдельному индивиду, так и целым сообществам, когда речь идет о манипуляциях массовым сознанием. Это ли

не повод поразмышлять о новых реалиях, попытаться проанализировать внутреннюю логику глобальной виртуализации и ее перспективы.

1.2 Цель исследования

Цель исследования заключается в изучении и осмыслении тех вызовов и угроз, которые испытывает человечество в связи с тотальной интеграцией цифровых технологий и виртуальной реальности в нашу жизнь.

1.3 Методы исследования

Методология исследования базируется на общенаучных и общепhilosophических методах: диалектическом познании, анализе, синтезе, аналогии и т.д.

2 Результаты и обсуждения

В научном дискурсе вопросы, связанные с разработкой концепций, отражающих сущность и историю зарождения информационно-цифровой эпохи, находят свое отражение самых разных аспектах: от технологического до социально-philosophического и футурологического. Начиная с первых исследований Д. Белла и Э. Тоффлера (1960-1970-е гг.), до последующих изысканий М. Кастельса, Т. Стоуньера, Ж.-Ф. Лиотара, Дж. Гилберта, Ж. Бодрийера и мн. др., в науке формируется теория постиндустриального общества, основным ресурсом которого авторы провозглашают информацию и высокие технологии.

Сегодня, осмысливая различные аспекты этих концепций, мы понимаем, что многие из высказанных прогнозов являлись явно утопическими, однако, многое стало нашей повседневностью. Единой концепции информационного общества на сегодня не выработано, как и нет общепризнанных формулировок касательно данного феномена. Каждая теория интерпретирует новый виток цивилизационного развития по-своему, вводятся различные определения, характеристики, закономерности; однако при всей многоаспектности проблемы, авторами единогласно констатируется одна и та же ключевая идея: мы пришли к новой стадии общественного развития, где установился совершенно новый тип культуры, опосредованный внедрением в общественную жизнь инноваций и высоких технологий, при котором основной вектор развития направлен на производство и потребление информации. В третьем тысячелетии человечество вступило в новую стадию социального развития, в созданном им самим информационном пространстве, где предметы и явления представлены в виде закодированных символов, отражающих абсолютно любую информацию [2].

Среди разнообразных тенденций развития цифровой культуры особая роль отводится феномену виртуализации действительности. Невероятными темпами мышление современного человека оказалось подчинено влиянию некоего иллюзорного пространства, порожденного сетевыми технологиями, сменив реальную систему временных и пространственных координат на искусственно созданную реальность. В этой новой виртуальной среде смещаются и деформируются привычные ценности, смыслы, трансформируется сознание, восприятие, поведенческие паттерны и

личностная самоидентификация. Находясь в виртуальной среде, человек полностью погружается в иную реальность, отличную от привычной действительности, получая возможность нового опыта взаимодействия с виртуальными объектами [3]. Что же такое виртуальная реальность?

Единой интерпретации понятия «виртуальная реальность» на сегодня не выработано, что вполне объяснимо, учитывая многозначность феномена и разность подходов к его изучению. Тем не менее, многие источники позволяют найти трактовки, максимально приближающие к пониманию сути явления. В обобщенном понимании, виртуальная реальность представляет собой, искусственно создаваемую информационную среду, интерактивную технологию, создающую впечатление существования в реальном пространстве и взаимодействия с реальными объектами, вызывающее полную иллюзию погружения в другой мир; при этом происходит подмена привычного восприятия окружающей действительности информацией, созданной техническими средствами.

Зачастую под виртуальной реальностью подразумевают узкое, специфическое понимание какой-либо конкретной компьютерной игры или программы, которая с помощью дополнительных технических средств (VR-очков, наушников и прочее) погружает человека в иное, иллюзорное пространство. Однако, такое понимание виртуальной реальности, как минимум, некорректно, поскольку сущность ее гораздо шире.

В глобальном аспекте виртуальная реальность подразумевает реальность мнимую, существование которой возможно как в потенциальном, так и в актуальном, текущем состоянии [4]. Именно этот акцент на допущение некоей возможности, ее ускользающая, мнимая сущность, как бы намекает, что сама по себе виртуальность – есть некоторая подмена, симуляция существующей, фактической реальности; при этом взаимодействие индивида с объектами этой реальности нельзя назвать лишь механическим замещением, они на самом деле расширяют и дополняют реальную действительность, образуя в совокупности симбиоз мнимого и объективно существующего.

Этот мир иллюзорной реальности, виртуальная среда, включает в себя все многообразие информационно-цифровых возможностей, объединяясь в глобальное киберпространство, заполненное неисчислимыми объемами информации, закодированной в знаках и символах. Первое, что приходит на ум, когда речь идет о глобальном информационном пространстве или киберсреде (этот синонимичный ряд можно продолжить и далее, однако суть его сводится к внедрению инноваций и высоких технологий в социокультурное поле третьего тысячелетия) – это Интернет. И действительно, оспаривать его значение в современной жизни не стоит, да и бессмысленно: не будем списывать со счетов те огромные возможности и перспективы, которые открылись человечеству с приходом «сети» в нашу жизнь [4].

Всемирная паутина – крупнейший информационный ресурс, в котором объединены миллиарды реальностей: медиа, игровых,

развлекательных, коммуникационных и т.д. Интернет стал глобальной, общемировой дискуссионной площадкой, где происходят политические дебаты и культурные события, где знакомятся люди и функционируют сотни тысяч образовательных порталов, ведутся виртуальные войны и геймерские турниры, заключаются сделки и договора и прочее. Цифровая среда стала обыденной и значимой частью человеческой жизни, где каждый из нас с той или иной долей активности вовлечен в эту виртуальную среду.

Безусловно, говоря о виртуализации сегодняшней действительности, не нужно сводить ее лишь к Интернет-сети, хотя так или иначе, именно сеть является системообразующим ядром глобального виртуального мира, но последний все-таки является синтетическим конструктом, объединяющим в себе социум, интернет и технологии.

Повсеместное присутствие информационных технологий - абсолютный маркер сегодняшнего дня: мобильная связь, Интернет, системы баз и передачи данных и т.д. Буквально за два последних десятилетия, медленно, но верно, стали «оцифрованы» даже те сферы человеческой жизни, которые весьма далеки от категорий «медиа»: нам стали привычны понятия «цифровая память», «дистанционное образование», «виртуальный секс», «виртуальный тур» и т.д. Сегодня, когда уже не представляется возможным оспорить всю масштабность и значимость digital-технологий, степень их влияния на повседневное бытование человека, происходит масштабная трансформация прежних культурных устоев, способов коммуникаций, как межличностных, так и контактов индивида с внешней средой. Одним словом, все фундаментальные сферы бытия «надломились» под натиском виртуализации и мы создаем, и одновременно потребляем абсолютно новый, до этого не существовавший культурный опыт, меняющий основные выборы и предпочтения человека[5].

Стремительное распространение цифровых технологий считается нами через самые различные маркеры и тренды, пришедшие в нашу жизнь: определяющим фактором общественного развития сегодня являются наука и инновации; информация является ключевой доминантой, обуславливающей процветание общества; активное внедрение IT как в производство, так и в повседневную жизнь человека; высокий уровень медиазависимости населения; развитие сетевого пространства, как основного средства коммуникаций; виртуализация искусства и досуга; распространение информационного загрязнения, и, как следствие, снижение ценности традиционных стабилизаторов социальной стабильности – этики, морали, религии, гуманитарного знания и прочего.

В сложившейся ситуации одним из важнейших вопросов является понимание того, что при всей глобальности, доступности и могущественности виртуального мира, главным действующим лицом сетевого пространства остается человек. Ни компьютер, ни гаджеты, ни глобальная сеть не являются главным фактором ухода человека от реальной действительности в виртуальное пространство. Причина в самом человеке,

его интеллектуальных, творческих, личностных, эмоциональных переживаниях, в его взглядах на жизнь, ценностях, ориентирах [6].

В этом смысле близка точка зрения Л.В. Баевой. Подробно рассматривая феноменологию виртуальной культуры, автор определяет последнюю, как «сферу деятельности человека и ее результаты, связанные с созданием цифровых объектов и феноменов, симуляций объектов «живой» культуры, виртуальных пространств, процессов и явлений, созданных с помощью информационных технологий». Л.В. Баева ставит в эпицентр осмысления цифровизации непосредственно человека, как субъекта деятельности, а не IT-технологии, как таковые, поскольку они сами есть ни что иное, как результат человеческой деятельности [3]. Рассматривая, вслед за Л.В. Баевой, виртуализацию, как симбиотичный продукт человеческого творчества, мышления, коммуникаций, развивающийся в реалиях информационного пространства, мы делаем вывод о том, что она предоставляет человеку абсолютно новую форму бытия, качественно другую, являющуюся новым уровнем, стоящим «над» самим естеством и «второй природой». На этом новом уровне индивид обретает абсолютно иную реальность, позволяющую преодолевать заданные биосоциальные рамки. И чем успешнее человек реализуется в виртуальном пространстве, тем ценнее становится оно, погружая в мир иллюзорных смыслов и все сильнее обесценивает «живую реальность». Именно человек, его внутренняя диктует, чем будет заполнена его личная реальность, какую информацию он впустит в себя, какие эмоции и смыслы он почерпнет из виртуального мира [7].

По сути, все мы уже зависимы от виртуальной реальности, каждый из нас в той или иной мере «пользователь», вопрос лишь в том насколько мы устойчивы перед негативным воздействием сети, которая для многих становится заменой реальной жизни. Сегодня всерьез рассматривается вопрос об угрозе интернет-зависимости, как новой стадии бытия в эволюции человеческой цивилизации. Психологи, социологи, философы, антропологи бьют тревогу в связи с тем, насколько деструктивными могут быть последствия деформирующего влияние виртуальности на человека.

Интернет стал площадкой №1 для развития технологий манипулирования человеческим сознанием, причем, как отдельного индивида, так и целых сообществ, когда речь идет о манипуляциях массами.

Под манипуляцией принято понимать латентное воздействие на индивида или группу людей путем скрытого психологического воздействия с целью программирования и изменения установок, настроений, мыслей и обеспечения желаемых поведенческих реакций [8].

Важно понимать, что манипулирование, как таковое, не является порождением виртуального мира. Феномен этот имеет древнейшую историю, и наиболее ярким его проявлением, можно назвать формирование мировоззренческих установок человека с помощью религиозной идеологии. В нашем же случае речь идет о том, что информационно-цифровое пространство создало невероятно благоприятную среду для развития и

применения манипулятивных практик, направленных на управление человеческим сознанием [9].

Как отмечает В.Е. Черникова «Манипуляция массовым сознанием – ключевой элемент информационной войны и во многом идентична внедрению в сознание специально подготовленной информации» [10]. Имея в руках такое универсальное средство распространения информации, как глобальная сеть Интернет, механизмы манипулирования человеческим сознанием, как индивидуальным, так и массовым, развиваются молниеносно, и очень часто их негативное влияние затрагивает даже тех, кто казалось бы, имеет достаточно развитое критическое мышление.

Коммуникативное пространство виртуального мира стало благодатной почвой, на которой с успехом процветают различные технологии программирования человеческого поведения. Грамотно манипулируя информационными потоками можно методично и целенаправленно разрушать в сознании человека сложившиеся взгляды, мировоззренческие установки, привычки, а на месте разрушенных формировать новые, желательные, необходимые манипулятору. Так формируются целые идеологии; приемы массового жонглирования человеческим сознанием, перенятые еще из XX века, где они процветали в традиционных СМИ (ТВ, печать), сегодня перебрались на просторы виртуального пространства, где их возможности поистине безграничны [11].

Как это работает? Манипулирование в виртуальной среде изначально базируется на негласных принципах сетевых коммуникаций, когда во главу угла поставлена возможность анонимного взаимодействия в сочетании с ограниченной ответственностью перед «публикой». Любой пользователь изначально мотивирован на стремление управлять впечатлениями о себе, создавать любые образы и входить в любые роли. При этом доверие к информации в социальных медиа значительно выше, чем на официальных сайтах, за счет личного авторства, создающего эффект достоверности. Вступая в виртуальное сообщество, пользователь видит всех участников объединенных единой темой, ощущение присутствия реальных людей что вызывает большее доверие нежели какая-то обезличенная официальная информационная интернет-платформа. Пользователь, «подогретый» стремлением к свободе и альтернативности, становится идеальным объектом для манипуляций со стороны заинтересованных лиц. Манипулятор всегда ориентирован, так сказать «на рынок», когда человек отождествляется с вещью, о которой необходимо много знать, контролировать и управлять ею. Мишенью же для манипуляций всегда становится психологическая составляющая индивида, его эмоциональное состояние. В этом смысле сообщества, сформированные по определенным интересам, а также личные профили участников коммуникации, позволяют опытному манипулятору безошибочно вычислять настроения и проблемы пользователей, подстраивая механизмы манипуляции именно под соответствующую аудиторию [12].

Наиболее популярными каналами для виртуальных потоков информации сегодня являются различные социальные сети, чаты, форумы,

сайты, дневники, позволяющие в режиме реального времени размещать информацию, редактировать ее и одновременно получать обратную связь, ориентируясь на которую, можно корректировать манипулятивные практики, продвигая их в «правильном» направлении.

Широкое распространение имеет, так называемый эффект «народной журналистики», когда новостная повестка генерируется и распространяется без какой-либо проверки, формируя в массах «нужное» настроение и реакции. В политической и экономической сферах виртуальное пространство используется, как пространство для дискредитации друг друга, формирования необходимого мнения и поведенческих стереотипов [10].

Основными манипулятивными технологиями стали фейки, демотиваторы и рейтинги, а также избыточность информации, ее дефрагментация и массивность подачи. В результате сознание индивида перегружается информационными вбросами, которые не несут за собой значимого содержания, и вместо однозначного и твердого убеждения пользователь становится сомневающейся жертвой манипулятивного воздействия. Манипуляцию принято считать эффективной, если объект манипуляции считает все происходящее естественным и закономерным. Манипулятор же, в свою очередь, всегда конструирует ту виртуальную реальность, которая отвечает его скрытым интересам и имеет мало общего с реальным положением вещей, при этом основная его цель - постепенное и незаметное внедрение этой реальности в сознание объекта [13]. На сегодняшний день процессы манипулирования сознанием в сети обретают масштабы сетевых войн, становясь глобальной угрозой для человека.

3 Вывод

Резюмируя вышесказанное, хотелось бы отметить, что виртуальная реальность, столь стремительно перевернувшая все сферы человеческого бытия, при всех безусловных плюсах, является сферой, требующей рационального осмысления и развития критического мышления со стороны каждого из нас. Инновации для сегодняшнего дня представляют собой проблемное поле для дальнейшего исследования. Очевидно, что виртуальная среда стала новым способом бытия человека, формирующим новый образ жизни и дальнейшее направление человеческой эволюции безусловно устремлено в сторону дальнейшей виртуализации.

Обращаясь к проблеме манипулятивного сетевого воздействия, подчеркнем, что именно его латентный характер становится причиной допустимости манипулирования. Единственным выходом из этого является рефлексия каждого из нас по этому поводу; критический взгляд на вещи и умение логически и скептически подходить к поступающей информации – одна из важнейших компетенций современного человека. В противном случае, виртуальные манипулятивные практики превратят человечество в бездумную массу.

Подобная ситуация становится одним из главных вопросов социально-философского осмысления: нужны ли обществу такие инновации, которые

ведут к определенной интеллектуальной деградации – когда в бесконечном информационном потоке человек не способен читать серьезные книги, обрабатывать и анализировать тексты, утрачивает способность к логическому мышлению, меняет живое общение и эмоции на виртуальное. Как бы то ни было, вопрос этот неоднозначный и он остается актуальным и дискуссионным. Однозначным является тот факт, что сегодня человечество находится на этапе кардинальной смены форматов всего привычного социокультурного пространства. На этом пути нас ждет масса трансформаций, результаты которых труднопредсказуемы и их еще только предстоит осмыслить.

Библиографический список

1. Демиденко Э.С. Ноосферные изменения. Экософия и новая культурная парадигма // Историческая поступь культуры: земледельческая, урбанистическая, ноосферная. Брянск, 1994. С. 37.
2. Фролова С.М., Листвина Е. В. Культура в эпоху цифровизации: социально-философское осмысление. Саратов: Изд-во Сарат. ун-та, 2019. Вып. 4. С. 408-412.
3. Баева Л.В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры // Информационное общество. 2012. №. 2. С. 44-52.
4. Гермашова В.А. Понятие «виртуальная реальность» в философском знании. Ставрополь: Вестник Ставропольского гос. ун-та, 2009. №. 5. С. 215-221.
5. Афанасьева В.В. Homo virtualis: психологические характеристики. Саратов: Изв. Сарат. ун-та, 2010. №. 2. С. 59-64.
6. Чистяков А.В. Социализация личности в виртуальном пространстве: монография. Ростов н/Д: Изд-во Ростовского ун-та, 2006. С. 182.
7. Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей. Астрахань: Изд. дом «Астраханский университет», 2008.
8. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. Век XXI. М.: Алгоритм, 2015. С. 464.
9. Нечаева И.И. Сетевое коммуникативное пространство как среда манипулирования сознанием // Коммуникология. 2021. №. 2. С. 64-79.
10. Черникова В.Е. Манипуляция массовым сознанием как феномен информационного общества // Теория и практика общественного развития. 2015. № 3. С. 142.
11. Ильченко С.Н. Как нас обманывают СМИ. Манипуляция информацией. СПб: Питер, 2019. 320 с.
12. Барышев Р.А. Личность в контексте киберпространства. Челябинск: Вестник Челябинского гос. ун-та, 2011. № 2. С. 15-18.