

На правах рукописи

Павловская Ольга Виленовна

**Компьютерное творчество в процессе становления информационного
общества**

Специальность 09.00.01 – онтология и теория познания

**Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук**

Тюмень – 2006

Работа выполнена на кафедре философии Тюменского государственного университета

Научный руководитель: Доктор философских наук, профессор
Щербинин Михаил Николаевич

Официальные оппоненты: Доктор философских наук, профессор
Захарова Людмила Николаевна
Кандидат философских наук
Смирнов Павел Павлович

Ведущая организация: Тюменский государственный
нефтегазовый университет

Защита состоится " ____ " декабря 2006 года в ____ часов на заседании диссертационного совета Д 212.274.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора философских наук в Тюменском государственном университете (625003, г. Тюмень, ул. Перекопская, 15-а, ауд. 215).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Тюменского государственного университета.

Автореферат разослан " ____ " ноября 2006 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета
д. филос. н., профессор

С. М. Халин

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Актуальность темы данного исследования обусловлена диаметрально противоположными подходами к феномену компьютерной виртуальной реальности (VR), оценке творчества и реализации Я при помощи компьютера. Видимая иллюзорность той деятельности, которую осуществляет в виртуальном пространстве индивид, затрудняет определение меры воздействия виртуальной реальности на социум, делает расплывчатым само определение "информационного общества". При оценке VR начинают действовать шаблоны, созданные далекими от творческого использования ее технических средств людьми: она рассматривается как "бегство от реальности", точнее, бегство от проблем, ответственности, моральных норм, в ней видят социальную угрозу, благоприятную возможность усиления социальной инфантильности. В этих шаблонах виртуальная игра приравнивается к обычной, давно оторвавшейся от своего корня и ставшей предметом механически организованного досуга, виртуальное общение сводится к шапочному знакомству, а создание текстов – к литературщине. Однако не учитывается, что взаимодействие индивидов в VR имеет свою историю, свои законы, и каждый феномен (игра, общение, любая самореализация через компьютерное творчество) несет совершенно самобытные смыслы. Назрела необходимость пересмотра критической оценки деятельности в VR, анализа кажущейся или действительной автономности человека в VR, "второсортности" или, наоборот, качества его творчества при помощи компьютерных средств.

Автор предположил, что в первую очередь, прибегая к компьютерному творчеству, индивид производит информацию о себе, занимается самопознанием и самопредставлением, делает себя виртуальным субъектом. Именно это, а не перспектива создания коллективного интеллекта и не образование гигантской копилки человеческого опыта, придает феномену компьютерного творчества новизну и самостоятельность.

Степень разработанности проблемы. Избранная тема делает необходимым дать определение феномена "творчество", и только потом переходить к конкретному его воплощению – компьютерному творчеству. Феномен творчества традиционно рассматривался, прежде всего, в наивысшем своем проявлении – художественном творчестве, в искусстве, что нашло свое отражение в работах Канта И., Тэна И., Шеллинга Ф.В.Й., Юнга К.Г. Для своей задачи автор дает не синонимичное "искусству" или вообще любой осмысленной деятельности определение "творчества", опираясь на труды Розова М.А., Батая Ж., Бердяева Н.А., Ковалева В.И., в которых освещались объективные, субъективные и трансцендентные аспекты этого феномена, сущность которого представлялась, прежде всего, как возможность воплощения индивидуальных смыслов творящего человека, как выражение его персональной свободы.

Необходимость рассмотрения компьютерного творчества в трех воплощениях – компьютерном искусстве, виртуальном общении, виртуальной игре – задает неизбежность обращения к смежным видам искусства (прежде всего, экранного – кино- и телеискусства, а также театра и живописи), поэтому здесь привлекаются исследования Богомолова Ю., Божовича В., Вартанова А.С., Вейцмана Е.М., Дёмина В., Кушнировича М.А., Липкова А.И., Максимова А., Михалковича В.М., Сабашниковой В.С., Столовича Л.Н., Ханютина А., Хренова Н.А., Шерель А.А., Щербинина М.Н., Ямпольского М. Проблема нарастания иллюзорности в компьютерном искусстве позволяет обратиться к классической философии Канта И. Собственно, компьютерному творчеству посвящены работы Королева А., Чашкова Ю.А.

Проблемы общения в виртуальной реальности, идентичности человека в процессе этого общения и творческого потенциала рассматривали: Гаффин А., Дубина И.Н., Захарченко А., Журавлев Г.Е., Новиков В.В., Песков Д.Н., Коловоротный С.В., Кутелия Б.Н., Ловецкая А.Г., Патаракин

Е.Д., Силин А.А., Тираспольский Л.М., Тьюринг А., Шевченко В.В. Подавляющее большинство этих проблем, однако, виртуальность "унаследовала" из реального современного общества, что убедительно подтверждается работами Батая Ж., Бодрийера Ж., Делеза Ж., Деррида Ж., Фромма Э.

Играм как одному из выражений человеческого творчества и самости также посвящены многочисленные исследования, в которых детально рассматривался генезис, функции, социальная значимость и возможные определения и классификации игр. Эти вопросы освещались Берном Э., Коллингвудом Р.Дж., Кори Д., Леви-Брюлем Л., Леви-Стросом К., Тайлором Э.Б. В диссертации использовались работы современных исследователей, в которых наиболее четко прослеживалась граница между игрой и искусством, игрой и обучением практическим навыкам: Балла О., Кирик Т.А., Смирнова С., Столовича Л.Н.

Полезным для исследования оказался взгляд на онтологическую природу виртуальной реальности в целом, поскольку именно от ее статуса во многом зависит осмысление ее места и роли в обыденной жизни. Наиболее важным подспорьем послужили работы Бебневой Е.А., Браславского П.И., Васюкова В.Л., Гудмена Н., Дацюка С., Дрюка М.А., Касавина И.Т., Коловоротного С.В., Коняева С.Н., Макушинского А., Носова Н., Розина В.М., Хоружего С.С., Шайхитдиновой С.К., Щавелева С.П.

Единой концепции информационного общества, в котором человек осуществляет компьютерное творчество, не существует, более того, современный этап развития социума не всегда даже определяется исследователями как "информационный". Прежде всего в определении информационного общества автор опирался на работы Баксанского О.Е., Баумана З., Белла Д., Кастельса М., Кутелии Б.Н., Кучер Е.Н., Таратуты Е.Е., Тоффлера Э., Хантингтона С. Отдельно уделяли внимание развитию ресурсов Интернета, способу их организации, структуре, возможности их контроля социумом Гуриев М.А., Ткачева Н.В. Основные тенденции развития совре-

менных западного и российского обществ освещали Бьюкенен П.Дж., Гильмутдинова Н.А., Давыдов Ю.Н., Ловецкая А.Г., Хэнди Ч.

Для определения степени активности индивида в ВР, то есть ее негативного и позитивного влияния на реальность через сознание, использовались работы социологов и философов Бодрийера Ж., Бутаева В.Б., Вайнштейна Г.И., Грэхема Дж. Особенное внимание аутичному, пассивному сознанию человека, подверженного манипуляции средствами виртуальных симуляций, уделялось в исследовании Кара-Мурзы С.Г.

Наконец, чтобы подойти к формированию новых культурных ценностей в ВР, способных изменить реальность, оказалось необходимым использовать культурологические работы Данилевского Н.Я., Хантингтона С., Шпенглера О., позволяющих хотя бы описательно наметить фактическое содержание понятия "культура". Проблеме конструирования социальной реальности при помощи ВР уделяли внимание Таратута Е.Е., Новиков А. Частичному осмыслению процесса формирования новой культурной среды способствуют альтернативные образы мира, будущего развития, присутствующие в восприятии современного человека. Этим вопросам уделяли внимание Давыдов Ю. Н., Дрюк М.А., Кузьмина И., Макушинский А., Мингалева Е.А., Сабиров В.Ш., Шевченко В.В.

Объект исследования: деятельность человека в компьютерной виртуальной реальности, которая подразумевает возможность наблюдения за событиями симитированного реального мира и мира художественных образов, нахождения и использования информации и создание различных виртуальных "продуктов".

Предмет исследования: компьютерное творчество.

Целью исследования является анализ феномена компьютерного творчества, тенденций его развития, культурной значимости.

Основные задачи диссертационной работы:

1. Проанализировать общепринятые определения термина "творчество", найти дефиницию, позволяющую рассматривать феномен сам по себе, неприменимо к художественной и другим сферам деятельности, обозначить конкретные виды взаимодействия человека и компьютера, человека с другими людьми при помощи компьютера, которые можно отнести к творчеству.

2. Рассмотреть некоторые "продукты" компьютерного творчества как этап эволюции экранного искусства, выявить преемственность и самобытность нового художественного жанра, определить степень его развития.

3. Проанализировать механизмы представления себя через текст в процессе виртуального общения, рассмотреть проблему идентичности человека и его "аватары", выявить условия, необходимые для поддержания иммерсии в ВР.

4. Обозначить основные признаки, которые позволяют говорить о такой человеческой деятельности, как игры, дифференцировать употребления термина "игра", раскрыть специфику компьютерных, и особенно сетевых, игр.

5. Установить критерии вхождения в эпоху информационного общества, дать по возможности наиболее содержательное, узкое определение понятию "информация", показать, для каких целей ее потребляют из виртуально-информационной среды.

6. Выявить условия проявления персональной активности в виртуальном пространстве.

7. Рассмотреть потенциал образования новых культурных смыслов в процессе компьютерного творчества.

Методологическая и теоретическая основа исследования:

1. Принцип историзма как способ выявить генетическую связь таких жанров искусства как театр, живопись, телеискусство и компьютерное искусство, а также показать эволюцию взглядов на современное западное и

российское общество от преимущественно "постиндустриального" к "информационному".

2. Герменевтический метод, предложенный Г.Г. Гадамером, который обусловлен необходимостью определять под конкретные задачи данного исследования такие понятия как "творчество", "игра", "Я", "информационное общество", "активность в ВР" и т. д., отталкиваясь при этом от определенной традиции их употребления.

3. Феноменологический метод, дающий возможность оперировать как данностью явлениями чистого сознания – ценностями, смыслами, значениями.

4. Культурно-исторический метод, разрешающий рассматривать нарастающую "дурную" мозаичность представлений о мире, разрушение и новое созидание смыслов в ВР как закономерный этап "заката" культуры, конец цикла. Этот подход не противоречит принципу историзма, поскольку применим к осуществляющемуся на большем временном отрезке феномену (расцвету и гибели культуры), в то время как возникновение, преемственность или смена доминирования различных видов искусств происходит более-менее линейно в рамках каждой культуры.

Кроме того, в вопросе рассмотрения базового понятия исследования – "творчества" – автору пришлось воспользоваться прагматическим правилом Ч. Пирса, редуцируя его к некоторым эффектам, которые доступны анализу стороннего наблюдателя.

Научная новизна исследования состоит, прежде всего, в том, что была сделана попытка рассмотреть через призму компьютерного творчества виртуальную реальность вне зависимости от степени ее отчуждения от реальной жизни: с одной стороны, анализировались феномены, обособленно, законченно "присутствующие" в киберпространстве (произведения искусства, тексты конференций, форумов и пр., игры и протоколы игр), с другой – рассматривались случаи "приобщения" виртуального пространст-

ва к обычной работе, познавательной деятельности, культуре в целом в качестве нового технического средства.

Показаны механизмы, пользуясь которыми каждый субъект может определить для себя, насколько творчески он совершает ту или иную деятельность. Показан потенциал виртуального пространства для осуществления творческих действий, рассмотрены варианты психологической зависимости от ВР и пути освобождения от нее, имманентно присутствующие в самом процессе "работы" с виртуальным пространством.

Определены отличия разных видов мозаичности в мировоззрении представителей культуры, показаны функции поддерживаемой СМИ "дурной" мозаичности, характерной для представлений современного западного и российского общества.

Задан объем понятий "национального" и "культурного", рассмотрена возможность образования новых культурных смыслов в ВР.

Основные положения, выносимые на защиту.

1. Творчество можно определить как попытку человека выразить интенцию своего Я наилучшим из известных и доступных ему сейчас способов. Стороннему наблюдателю судить о творчестве как о текущем процессе не представляется возможным, поэтому приходится рассматривать его, опираясь на косвенные "свидетельства" того, что человек действительно выполняет творческую работу. Эти свидетельства – непосредственность (не шаблонность) его действий, что окружающими воспринимается как "новизна", отсутствие видимого внешнего принуждения, а также нахождение субъектом наиболее оригинальных форм для наилучшего воплощения своей интенции. Применительно к компьютерному творчеству, под это определение подпадает экранное искусство, общение в сети, сетевые игры.

2. Компьютерная графика, дизайн сайтов, анимация, литературные тексты вполне могут претендовать на статус "искусства" в отличие от огромной виртуальной "копилки" справочного материала, таким статусом не

обладающей. Однако в целом компьютерное искусство еще не стало чем-то самодостаточным, поэтому "удобство" и инструментальность пока является его главной и наиболее привлекательной чертой.

3. Непосредственное общение в Интернете – виртуальный аналог "салонности", с необходимостью порождающей заинтересованность в собеседниках, поскольку именно они поддерживают стремление субъекта, направленное на самораскрытие, дают ему состояться. Отсроченное общение представляет из себя научный дискурс, в котором отчасти реабилитируется высокий статус науки, или переписку, которую условно можно сравнить с "клубом по интересам"; она способствует дальнейшему углублению познаний этой интересующей субъекта сферы. Отсутствие телесности Другого важнее своей собственной бесплотности, поскольку виртуальность собеседника вырывает его из социальных связей, не дает представления субъекту о том, насколько этот Другой – значимая персона, насколько он типичен для нашей культуры. Эта проблема преодолевается за счет присутствия в Интернете людей, знакомых нам по реальности, они "связывают" собой два измерения, за счет этого "скрадывается" ощущение неполноты виртуального мира.

4. Компьютерная сетевая игра, с одной стороны, выполняет функцию других видов деятельности, вытесненных на данном историческом этапе из человеческой жизни ("над-обыденного"), а с другой стороны, является одним из вариантов творческой активности. Творчество не нуждается в социализации, поэтому опыт творчества в компьютерной игре самодостаточен. Текст и роль, созданные в процессе компьютерной сетевой игры, есть результат проживания в нем Я, а потому их ценность определяется не удельным весом реальности, но тем, удалось ли адекватно выразить человеку то, что является для него жизненно важным.

5. Понятие "информация", отталкиваясь от определения К.Э. Шеннона, можно задать как "меру изменений" чего-либо, которую умышленно

производят и транслируют, а также умышленно считывают, интерпретируют, используют в современном обществе, стремясь улучшить ту или иную ситуацию в соответствии со своими представлениями. Отличительной чертой информационного общества можно считать намеренный избыток производимой информации.

6. Единое представление об устройстве, причинах и целях развития окружающего мира, которое заставляет всех представителей культуры чувствовать себя одним целым, в чем-то бессистемно, противоречиво, алогично, включает несущественные элементы и игнорирует важные. Запас мозаичности позволяет безболезненно адаптироваться к изменениям окружающего мира. "Мозаичность" мира в наших представлениях, полученная в результате несистематичного "потребления" информации, может быть "хорошей" и "дурной". Хорошая позволяет подкреплять те психические установки и ценности, которые составляют нашу идентичность, выбирать необходимый "кусочек" мозаики из хаоса информации. Плохая такой возможности не предоставляет, делает человека аутсайдером с архаичным мировоззрением. Систематизация окружающего мира – один из способов "приручения" мира, характерный для людей с научным, философским складом мышления; мозаичное представление – более естественный механизм внешнего "узнавания" мира, позволяющий преодолевать переживание его чуждости.

7. Виртуальные среды грубо можно разделить на те, которые, в большей мере, производят продукты искусства (это телевидение, на нем произведением искусства являются даже новости) и те, которые в большей степени предоставляют информацию, позволяя свести мозаику в систему (это компьютерная реальность).

8. Существует опасность деградации человеческих связей в связи с активным использованием виртуальных ресурсов, механистичности работы внутри Сети, обезличивающей дистанцией между пользователями, а

также возможно депрессивное переживание "всеведения" виртуального наблюдателя. Однако ВР предоставляет выход из этой ситуации через творчество, осуществляемое в том же пространстве. Психологическая зависимость от телевидения по целому ряду факторов сильнее компьютерной зависимости. Виртуальное пространство рассчитано на партнерство. В нем человек становится активным, как только у него появляется для этого техническая возможность, активность – естественный атрибут существования в виртуальном мире, естественный ответ на его вызовы.

9. Активность человека в ВР направлена не только на осуществление возможности самого себя, но и на установление новых культурных границ путем создания новых смыслов, новых взаимных расположений культурных ценностей.

Практическая значимость исследования. Данное исследование может быть значимым при оценке влияния компьютерных технологий на стереотипы восприятия и идентификации современного человека. Результаты данного исследования могут быть использованы при чтении курсов "Культурологи" и "Философии" в разделах, относящихся к философской антропологии и теории искусства.

Апробация работы. Основные положения диссертации обсуждались на кафедре философии Тюменского государственного университета.

Результаты исследования нашли отражение в лекционной и практической деятельности диссертанта в Тюменском государственном университете. По теме диссертации опубликованы три статьи.

Структура и объем диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и библиографии. Диссертация изложена на 165 страницах, список использованной литературы содержит 209 источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается выбор и актуальность темы исследования; анализируется степень ее разработанности, определяется объект и

предмет, ставятся цель и задачи диссертации; перечисляются основные методы; описывается новизна исследования, практическая значимость работы и ее апробация; формулируются основные положения, выносимые на защиту.

В главе 1 "Компьютерная реальность как альтернативный мир" проводится анализ деятельности человека в киберпространстве, определяются и рассматриваются те ее виды, которые можно назвать "творческими". Глава состоит из четырех параграфов.

В параграфе первом "**Феномен компьютерного творчества**" автор дает определение предмету диссертационного исследования.

Традиционно творчеством считается деятельность по созданию и интерпретации культурных ценностей, причем обязательными ее атрибутами считается оригинальность и новизна. Однако если остановиться на таком определении, возникнет ряд трудностей. "Культурная ценность" есть то, что признается значимым большинством представителей этой культуры. Следовательно, то, что было создано, но не оценено (вообще или синхронно по времени с процессом сотворения) культурной ценностью являться не будет, а значит, не может считаться и творчеством. С другой стороны, этим термином будет обозначаться часть произведений, которые оцениваются как не творческие их собственными создателями. Автор предлагает определять термин "творчество" как попытку человека выразить интенцию своего Я (свои ценности) наилучшим из известных и доступных ему сейчас способов. Это позволит, с одной стороны, сделать творческий процесс независимым от превратностей социального признания и времени существования его конечного "продукта", а с другой, позволит учитывать те действительные усилия, которые прилагает индивид, творчески преобразуя мир (он должен стремиться найти наилучший из возможных вариант реализации). Из определения следует, что сказать, является ли деятельность творческой, может только сам творец, отстраненно

рефлексирующий над уже сделанной работой. Сторонний наблюдатель не может судить, была ли действительно воплощена ценность данного человека или она была ему навязана извне, видел ли он другие пути для ее воплощения или нет. Однако по ряду косвенных признаков он может выдвигать на этот счет гипотезу. Эти признаки – оригинальность (не шаблонность) деятельности, ее новизна (не в культурном срезе, а для самого автора), отсутствие видимого внешнего принуждения. Из деятельности, осуществляемой в поле компьютерной ВР, под определение "творческой", т. о., подпадает экранное искусство, общение в сети, сетевые игры.

Во втором параграфе "Новый этап в развитии экранного искусства" доказываемая преимуществом компьютерного искусства по отношению к кино и телевидению.

Не отрицая явных заимствований у других видов искусства (театра и литературы в первую очередь), автор предлагает рассматривать компьютерное искусство как этап экранного. Экранное искусство самодостаточно, как самодостаточна драматургия (пьесы), а виртуальный "театр", поскольку здесь имеется сотворчество индивидов, умышленно не связанных жестким сценарием, - нет. Литература (тексты) в ВР тоже либо "растворена" во взаимодействии индивидов, либо является виртуальным дубликатом обычной книги, который структурирует виртуальное пространство, но в качестве искусства от смены своего носителя ничего не приобретает.

Компьютерное искусство (графика, дизайн сайтов, анимация, компьютерные спецэффекты) зачастую кажется инструментальным или избыточным, что заставляет некоторых исследователей усомниться в том, что это действительно самостоятельный жанр искусства. Однако в рамках этого вида экранного искусства инструментальность оборачивается формированием представления об идеальном ("экологичном") мире, целиком предназначенном для человека, который контрастирует с реальным, а избыточ-

ность выразительных средств автоматически насыщает наше восприятие новыми смыслами.

В третьем параграфе "Создание образа "Я" в процессе общения" рассматривается эволюция притязаний на создание искусственного интеллекта, возможность проекции индивидуального Я в ВР.

Мечты о сотворении при помощи ЭВМ искусственного разума, "сборного сознания" пока неосуществимы. На смену им приходит представление о том, что индивид может полноценно представлять себя в ВР в виде "аватары" (виртуального воплощения). Адекватность такого представления подкрепляется как светской, так и религиозной позицией: с точки зрения христианства, самое ценное в человеке – это его дух, который бесплотен, а с точки зрения современной философской мысли, человек – это, в первую очередь, те ценности, согласно которым он определяет свое место в мире и в соответствии с которыми по возможности действует. Кроме того, традиция узнавать о массе значимых для общества людей не через непосредственное наблюдение за их действиями, а через рассказ об этих действиях естественным образом подводит к мысли, что текст – это подлинное отражение внутреннего мира человека.

"Присутствие" в ВР возможно в нескольких основных "формах". Непосредственное общение здесь аналогично практике "салонного" общения в реальности, поскольку правила коммуникации в Сети подразумевают обязательную заинтересованность друг в друге. Она является не только и не столько результатом определенной культуры общения, следствием желания поддерживать определенную благожелательную "атмосферу", сколько насущной необходимостью: здесь люди не вписаны в систему социальных связей, их связывает лишь индивидуальный выбор. Стремление субъекта к самораскрытию и творчеству может быть поддержано только заинтересованным в этом Другим. Опосредованное (отсроченное) общение, в свою очередь, представляет из себя аналог научного дискурса, в ко-

тором отчасти реабилитируется высокий статус науки, или переписку, которую условно можно сравнить с "клубом по интересам"; она способствует дальнейшему углублению познаний этой интересующей субъекта сферы. Таким образом, общаясь, человек творит – непосредственно воздействуя на мировоззрение других людей (через оценки), систематизируя своё мировоззрение (за счет приращения знаний, к которым был вызван его интерес), углубляя уже имеющуюся заинтересованность в каком-либо предмете (находя единомышленников). Становится ясным, что отсутствие телесности Другого в этом процессе значительно важнее своей собственной бесплотности, поскольку виртуальность собеседника вырывает его из социальных связей, не дает представления субъекту о том, насколько он типичен для нашей культуры. Эта проблема преодолевается за счет присутствия в Сети людей, знакомых нам по реальности, они "связывают" собой два измерения, за счет этого "скрадывается" ощущение неполноты виртуального мира.

В четвертом параграфе "Компьютерные игры" рассматривается феномен игры, дается анализ употребления данного понятия по отношению к видам деятельности, не являющимся игрой по сути, дифференцируются творческие и нетворческие компьютерные игры.

Игра есть обмен по определенным правилам, ограниченный временными и пространственными рамками, нацеленный на получение играющими результата внутри этих рамок, где он только и представляет ценность. Определив ее таким образом, мы сразу отмечаем массу переносных или размытых смыслов этого термина: в исследовании не будет рассматриваться игра как часть обыденной жизни ("стиль жизни"), развивающая игра (т. к. результат значим за пределами игры), игра-шоу, игра-обряд и игра как искусство (поскольку направлена не на участников игры, а на зрителей, высшие силы или "мир" в целом). Функции "чистой" игры также необходимо определить. Адаптационная функция игры заключается не в

получении необходимых для обыденной жизни "навыков", не в игровом "освоении" мира (поскольку и навыки, и освоение игровой реальности зачастую очень отличны от неигровых), но в демонстрации самому играющему субъекту возможности проживания каким-либо образом именно этого Я именно в этом мире. Компенсаторная функция игры выражается двояко: более "грубая компенсация – это просто одобрение общества в адрес умелого игрока, если он хорошо проводит социально приемлемую игру, "тонкая" компенсация (снятие негативного переживания) получается при "переигрывании" ситуации, неудачно для субъекта сложившейся в реальности, и строится не на самообмане, но на принципе сопричастия (партиципации). Играя, человек реально переживает в "мистическом режиме" свершившееся, поскольку для психики прошлое обратимо, а также стремится испытать сопричастность своей "удачливой" "ипостаси", в которой выступил в игре, получая позитивный потенциал на будущее. Первобытное мировоззрение продолжает транслироваться культурой в неявном виде, оказывая мощную терапевтическую поддержку нашей психике.

Обращаясь к компьютерным играм, можно теперь классифицировать их по основным функциям. Игры "общественной компенсации" – это, в основном, разного рода головоломки, и решение их (фактически – упорядочивание хаоса) всегда являлись социально одобряемой деятельностью. Игры "индивидуальной компенсации" делятся на игры с анимацией и сетевые. Компьютерные игры с анимацией являются своего рода мистическим действием: играющий находится в двух мирах одновременно, но в разных, не конкурирующих ипостасях, что позволяет ему, не заболевая шизофренией, играть и получать удовлетворение от удачных ходов. При этом оба рода игр не могут считаться творчеством: в обоих случаях мы видим явное действие по шаблону (правила не только четко заданы, но и четко оценены, поэтому игра состоит в приближении к самой совершенной из заданных конфигураций). Сетевые игры, напротив, выполняя адаптационную и

компенсаторную функции, оказываются на проверку еще и творчеством. Творится, прежде всего, текст, а также структура игры (возможны повороты сюжета). Кроме того, сетевые игры являются синтезом всех видов общения.

Рассматривая все три аспекта компьютерной виртуальной реальности, то есть компьютерное искусство, общение в сети и сетевую игру, не следует уравнивать их статус. Только постоянное присутствие живых участников в Сети дает возможность говорить о ВР как "альтернативном мире". Следовательно, творчество через общение и игру способствует не только самораскрытию индивида, но и делает киберпространство цельным, эволюционирующим по своим внутренним законам.

В главе 2 "**Компьютерная реальность как часть обыденного мира**" рассматривается деятельность человека в ВР, не относящаяся напрямую к творческой – получение и работа с информацией, а также феномен человеческой активности и в ее результате – не зависящее от рациональной установки отдельных пользователей складывание новых культурных стереотипов в компьютерном виртуальном пространстве, способных влиять на реальность. Глава состоит из трех параграфов.

В параграфе первом "**Общество третьей волны**" анализируется понятие "информация" и понимание основных тенденций существования и развития современного общества в качестве "информационного".

Статистические данные говорят о том, что 66% пользователей посещают Сеть ради получения информации. Поскольку объем этого термина в современном словоупотреблении чрезвычайно расширен (например, до синонимичного термину "движение" в одних источниках или "субстрат" в других), уместным будет задать его как меру изменений чего-либо, которую умышленно производят и транслируют, а также умышленно считывают, интерпретируют, используют в современном обществе, стремясь

улучшить ту или иную ситуацию в соответствии со своими представлениями.

Необходимо разобраться, помогает ли в действительности информация адаптации человека в обществе или, напротив, дезориентирует его, перегружая разрозненными сведениями, которые размывают его мировоззрение. Во втором случае деятельность в ВР следовало бы признать в целом феноменом, ограничивающим свободу субъекта, способствующим нарушению его самоидентификации, поскольку большинство пользователей обращаются к компьютерной ВР, как было сказано, именно за информацией, а не ради общения, игры или создания произведений искусства.

В целом, разрозненность (мозаичность) мировоззрения нельзя считать однозначно непригодным способом восприятия действительности для комфортного существования человека в современном (и любом другом) обществе. Систематичность – отличительная черта науки, философии, другого специализированного знания, нацеленная на то, чтобы полно и непротиворечиво описать и объяснить предмет исследования. Однако первой задачей субъекта в мире всегда было освоиться в нем и освоить ("приручить") его, а отнюдь не познать. Островки хаоса, мозаичность постоянно возникают в результате одной лишь речевой практики, не говоря о других стереотипах поведения, которые зачастую никак не согласованы с исповедуемым индивидом массивом ценностей, не опираются на "поддержку" культуры, оставаясь неким архаичным пережитком, который автоматически передается и копируется следующим поколением. То же самое касается отдельных оценок, блоков знания, образов. Запас такой "мозаичности", то есть недостаточная систематичность взглядов на мир, позволяет безболезненно адаптироваться к новым представлениям, которые рано или поздно вытесняют архаичные формы. Для полностью систематизированного мировоззрения приращение нового знания, не согласующегося со ста-

рым, или рефлексия над тем, что казалось "самоочевидным" и никогда раньше не осмыслялось, катастрофично.

Однако мозаичность мировоззрения, которую позволяет нам поддерживать культура, может быть "хорошей" или "дурной". "Хорошая" более или менее стабильна, задана привычностью физической реальности и окружающего духовного пространства, позволяет человеку "узнавать" мир и не опасаться его. "Дурная" сформирована из элементов, которые индивиду не близки, не знакомы, не освоены, поскольку привычные "кусочки" изъяты из употребления (их нет в окружающем культурном пространстве).

Анализируя потоки информации в СМИ, можно заметить, что здесь в большинстве случаев информация становится не способом передачи знания, но в первую очередь искусством. Она подкрепляет культурные смыслы и ценности, насыщает духовный мир символами, которые позволяют поддерживать "хорошую" мозаичность. Информация как достоверное знание о мире используется очень небольшим количеством людей (интеллектуальной элитой). Творческая и в то же время не узко специализированная обработка информации подразумевает активность (желание видеть в мире не мозаику, а систему, манипулировать информацией, а не "потреблять" ее). Следовательно, из СМИ под такую деятельность необходимо выбирать такие, которые позволяют отвлекаться от информационного искусства, то есть, во-первых, не "стирающие" те куски информации, которые могут понадобиться для системы, во-вторых, не принимающие форму насильственно навязанного извне монолога. Таковой может быть, наряду с книгами и газетами, и компьютерная реальность.

В параграфе втором "Персональная активность в виртуальном пространстве" анализируется активность в ВР и ее возможные последствия – изоляция человека, деградация его межличностных связей.

Творческое манипулирование информацией предполагает человеческую активность в компьютерной ВР. Однако эта активность, занимая

время и усилия, вырывает человека из его привычного окружения в реальности, отвлекает от "живых" связей и привычной деятельности. Необходимо рассмотреть вовлеченность индивида в деятельность внутри компьютерной ВР до зависимости включительно, чтобы оценить угрозу вытеснения реального мира виртуальным в рамках человеческой психики.

При анализе ситуации становится ясно, что в отсутствие масштабных социальных проектов нет оснований считать индивидуальную "захваченность" какой-либо законной деятельностью чем-то второсортным или предрассудительным. Наоборот, признание ценности отдельного субъекта делает индивидуальное творчество самым достойной и желательной стратегией проживания. Что же касается зависимости как таковой, то признание ее наличия может исходить исключительно от самого субъекта, иначе мы сталкиваемся со свободным выбором человека, который таким способом оценил "качество" своей жизни в реальности. Если же зависимость, то есть ставшая для субъекта тягостной привычка, от которой он не может по какой-то причине избавиться, действительно существует, то это говорит об истощении творческого потенциала. Творчество по определению есть отсутствие автоматизма, то есть как раз привычки. Следовательно, выходом из зависимости будет возвращение к творческой деятельности, потенциал для которой заложен в самой ВР.

В параграфе третьем "Образование новых смыслов в процессе компьютерного творчества" анализируется процесс влияния индивидуального творчества в компьютерной ВР на культуру.

Процесс становления Я, осуществляемый через любое, в том числе компьютерное, творчество, не может не влиять на культуру в целом. Репрессивное, подавляющее влияние культуры сглаживается, если мы имеем "избыточное" поле смыслов (ВР), где без серьезной цензуры и без внутренней ответственности перед собеседником (старшим – "традиции" и младшим – "ответственность") можно воплощать именно те ценности, ко-

которые наиболее важны для индивида. В компьютерной ВР существует свободная конкуренция смыслов, наиболее приемлемые из них определяются не институализированными группами людей, но конкретными собеседниками, пожелавшими вступить в диалог. Далее смыслы, получившие наибольшее признание, вольно или невольно транслируются в реальность, влияют на взгляды и поведение людей, не только непосредственно принимавших участие в дискурсе, но и соприкасавшихся с ними.

Национальные и культурные особенности весьма плохо поддаются рационализации. Пытаясь выделить небольшое количество определяющих черт какого-либо культурного типа, исследователи постоянно вынуждены либо уходить от конкретики, заменяя ее символами, либо, наоборот, указывать на эту конкретику, которая неизбежно дублируется в каком-нибудь другом типе. На взгляд автора, культура, как и субъект в своей уникальности, может быть описана длинным перечнем устойчивых реакций на ту или иную ситуацию (иерархией оценок), а также иерархией ценностей, то есть собственно объектов, явлений и процессов, которые в данной культуре считаются благом. При этом уникальность задается не самим наличием той или иной ценности, но ее местом в этой иерархии и, соответственно, силой реакции социума на то, что данную ценность кто-то попирает. Следовательно, смертью культуры можно считать изменение статуса (взаиморасположения) большей части ее ценностей или полное изъятие многих из них из обихода, а зарождением ее – формирование новой устойчивой конфигурации оценок и ценностей. Виртуальная компьютерная реальность за счет снижения давления обезличенного "общественного мнения" позволяет многократно ускорить процессы разрушения архаичных культурных ценностей и становления новых культурных смыслов.

В заключении диссертации формулируются основные выводы и подводятся итоги исследования.

Основные идеи диссертации отражены в следующих публикациях:

1. Специфика компьютерного творчества и потенциал виртуального общения // Экранная культура в генезисе смыслообразования. – Тюмень: Изд-во "Вектор Бук", 2004. – 170 с. – 0,79 п.л.

2. Глобализация и традиция // Глобализация и региональная культура: методологические проблемы изучения: Материалы международной научно-практической конференции (28 октября 2004 г.). – Тюмень: Мединфо, 2004. – 165 с. – 0,16 п.л.

3. Виртуальная реальность как средство образования новых культурных ценностей // Ценности и оценки: проблемы философии и науки. – Смоленск: Универсум, 2006. – 150 с. – 0,56 п.л.

4. Оценка компьютерного творчества: деградация "живых" связей и "захваченность" иллюзорным миром // Вестник ТюмГУ. № 6. 2006. – 0,28 п.л.