

**РЯЗАНОВА** Лилия Вячеславовна — аспирант, ассистент департамента политологии и массовых коммуникаций Финансового университета при Правительстве РФ (1255993, Россия, г. Москва, Ленинградский пр-кт, 49; [liliya\\_ryazanova@mail.ru](mailto:liliya_ryazanova@mail.ru))

**ВАСИЛЬЕВ** Максим Сергеевич — аспирант департамента политологии и массовых коммуникаций, младший научный сотрудник Центра политологических исследований департамента политологии и массовых коммуникаций Финансового университета при Правительстве РФ (1255993, Россия, г. Москва, Ленинградский пр-кт, 49; [bitcoinbeatax@gmail.com](mailto:bitcoinbeatax@gmail.com))

## ФЕНОМЕН ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ПРАКТИКИ ЕЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ (на примере КНР)

**Аннотация.** Виртуальная реальность является объектом исследования не только технических, но и социально-гуманитарных наук, таких как психология, философия, социология, политология и др. Нас интересует вопрос о сущности виртуальной реальности, ее воздействии на восприятие окружающего мира человеком и его поведение. В статье авторы предлагают собственное определение термина «виртуальная реальность» и описывают основные концепции, которые помогают раскрыть суть данного феномена. Отдельное внимание уделено примерам конструирования политической сферы жизни общества в виртуальной реальности на примере КНР.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, дополненная реальность, виртуальные сообщества, социальные сети, Интернет, КНР

Информационные технологии были созданы для обмена информацией. Они стали общим благом, источником знаний и средством общения, но также и средством конструирования особой реальности, инструментом контроля за обществом. Благодаря техническому прогрессу возник и феномен виртуальной реальности (от англ. *virtual reality*, или сокращенно *VR*), он является относительно новым в рамках истории человечества. С одной стороны, существует множество исследований *VR*, с другой — различные подходы к ее исследованию и описанию говорят нам о том, что тема является актуальной и не до конца изученной. По этой причине, на наш взгляд, необходимо провести обзор основных концепций, описывающих виртуальную реальность, и разобраться в ее сущности.

Мы можем констатировать, что благодаря виртуальной реальности происходят изменения во всех сферах жизни общества. В настоящее время *VR* представляет особый интерес не только в рамках повседневного межличностного общения, но и для широкого круга профессионалов в различных областях: журналистов, предпринимателей, политиков и др.

Термин «виртуальная реальность» берет свое происхождение от лат. *virtualis*, что в переводе означает «возможный», такой, который может или должен появиться при определенных условиях<sup>1</sup>. Есть проблема определения и понимания сущности виртуальной реальности. В профессиональных сообществах существует множество терминов, непосредственно или косвенно связанных с феноменом виртуальной реальности, таких как дополненная реальность, смешанная реальность, симулированная реальность, симулятивная реальность и др. Общим для всех данных понятий является то, что в их основе лежит создание иллюзии.

<sup>1</sup> Комлев Н.Г. *Словарь иностранных слов*. 2006. Доступ: [https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic\\_words/37962/ВИРТУАЛЬНЫЙ](https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_words/37962/ВИРТУАЛЬНЫЙ) (проверено 31.10.2019).

Часть представителей научного сообщества воспринимают виртуальную реальность исключительно как пространство, функционирующее с помощью таких инструментов, как шлем *VR*, очки *VR*, наушники *VR* и т.п. Близкая к данному представлению о *VR*, но вместе с тем имеющая свои отличия дополненная реальность конструируется также при помощи данных средств, однако человек не полностью погружается в сконструированную среду: виртуальные объекты воспринимаются им в качестве дополнения к окружающей среде.

Однако виртуальную реальность нельзя понимать исключительно в подобном (узком) смысле. В более широком смысле виртуальная реальность – это технология, которая позволяет пользователю взаимодействовать с имитируемой компьютером средой, будь то реальной или воображаемой<sup>1</sup>.

Если интегрировать данные подходы, то можно обозначить общее определение, согласно которому виртуальная реальность – это сконструированная при помощи технических средств искусственная среда, наполненная смысловым содержанием. По нашему мнению, к виртуальной реальности можно отнести Интернет, включая поисковые системы, социальные сети, блоги, файлообменные сети и т.д., в которых происходит обмен знаками, символами и симулярами.

#### **Виртуальная среда и социально-психологические эффекты**

Доказательством высокого влияния виртуальной среды на человека служат проведенные учеными из Стэнфордского университета и университета Центральной Флориды три эксперимента, которые выявили социально-психологические эффекты дополненной реальности, влияющие на поведение индивида [Miller et al. 2019]. В первом эксперименте его участники выполняли задания в присутствии воплощенных «виртуальных» агентов. Реакция участников эксперимента была такой же, как если бы перед ними был настоящий человек, а не его проекция. Они воспроизводили типичные процессы социальной фасилитации и торможения: участники выполняли простую задачу лучше, а трудную задачу – хуже в присутствии агента по сравнению с тем, когда участники выполняли задачи в одиночку. Второй эксперимент был направлен на изучение невербального поведения. Участникам предлагалось сесть на один из двух стульев, на одном из которых уже «сидел» агент. Те участники эксперимента, которые с помощью технической аппаратуры могли видеть агента, никогда не садились непосредственно на тот стул, на котором в этот момент он находился. Отметим интересный факт, что при приближении к месту большинства участников выбирали такое расположение, чтобы не отворачиваться от агента. Отдельная группа участников должна была выбрать место уже после снятия гарнитуры дополненной реальности, тем не менее, большинство все еще избегали места, ранее занятого агентом. Третье исследование было направлено на изучение процесса коммуникации между теми, кто использовал гарнитуру дополненной реальности, и теми, кто ее не использовал. По итогам эксперимента пользователи, включенные в дополненную реальность, сообщили о меньшей социальной связи со своим партнером по сравнению с теми, кто ею не пользовался.

В целом, эти исследования свидетельствуют о том, что проекции дополненной реальности непосредственным образом влияют как на невербальное, так и социальное поведение. Человек, понимая иллюзорность проекции, реагирует так же, как если бы пред ним находился реальный собеседник.

<sup>1</sup> Virtual reality. URL: [https://www.sciencedaily.com/terms/virtual\\_reality.htm](https://www.sciencedaily.com/terms/virtual_reality.htm) (accessed 11.11.2019).

### Основные концепции, описывающие виртуальную реальность

Американский социолог Г. Рейнгольд является экспертом в исследовании виртуальной реальности и популяризатором данного термина. В своих работах он систематизирует знания и исследования, касающиеся Интернета, виртуальных сообществ и пиринговых сетей [Рейнгольд 2006]. Г. Рейнгольд рассказывает о пользе технологий и принципах образования «умных толп». В частности, он изучает пиринговые сети, главный принцип которых можно сформулировать так: чем больше людей ими пользуется, тем лучше и продуктивнее они становятся. Он рассматривает «умные толпы» и в политической плоскости. По мнению ученого, они ведут к свободе личности, объединений и обмена мнениями. Люди могут самостоятельно организовываться и влиять на политические события: например, в 2001 г. «умная толпа» добилась свержения президента Филиппин Джозефа Эстрады.

Однако, как отмечает Г. Рейнгольд, обратной стороной развития информационно-коммуникационных технологий может стать осуществляемый с их помощью тотальный контроль над гражданами со стороны государства. В свою очередь, канадский социолог родом из Великобритании Д. Лайон тоже говорит о практиках тотального контроля, отмечая, что они могут носить как позитивный, так и негативный характер. Так, контроль может осуществляться полицией с целью обеспечения безопасности, коммерческие компании могут осуществлять «надзор» за потребителем с целью максимизации прибыли [Lyon 1994].

VR может быть похожа на реальность, а может и полностью от нее отличаться. Так, М. Кляйн в книге *Power, Madness, and Immortality: The Future of Virtual Reality* («Сила, безумие и бессмертие: будущее виртуальной реальности») пишет о том, что виртуальная реальность приведет к ряду важных изменений в жизни и деятельности человека [Cline 2005]. Согласно М. Кляйну, VR будет интегрирована в повседневную жизнь и деятельность человека и, соответственно:

- будут разработаны методы воздействия на поведение человека, межличностное общение и познание;
- произойдет постепенная «миграция в виртуальное пространство», что приведет к важным изменениям в экономике, мировоззрении и культуре;
- виртуальная среда может использоваться для расширения основных прав человека в виртуальном пространстве, для содействия свободе и благополучию человека, а также для содействия социальной стабильности, когда мы переходим от одного этапа социально-политического развития к следующему.

Положительно оценивают развитие технологий и представители компании Google Дж. Коэн, Э. Шмидт [Коэн, Шмидт 2013]. Благодаря технологиям снизится роль предрассудков и ограничений, связанных с местом рождения работников, т.к. работать люди будут одновременно в реальном и виртуальном мире. Доступность виртуального мира создаст экономические возможности. Технологии положительно повлияют на медицину, в частности появится возможность контроля за здоровьем и диагностирования заболеваний. В образовании также произойдут изменения, т.к., к примеру, даже дети из Эфиопии благодаря доступу к сети Интернет смогут самостоятельно обучаться новому. В целом авторы отмечают свободу в интернет-пространстве, но и предупреждают о возможности социальных конфликтов и восстаний.

Еще один подход к сущности виртуальной реальности представлен испанским социологом М. Кастельсом, автором термина «сетевое общество» и концепции организации современных связей в Интернете по принципу сетей. Процессы, происходящие в Интернете, М. Кастельс называет реальной виртуальностью. На основе концепций Р. Барта [Барт 1989] и Ж. Бодрийяра [Бодрийяр 2013], согласно которым в основе коммуникации лежит производство знаков,

Кастельс дает следующее определение реальной виртуальности: «это система, в которой сама реальность (т.е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом» [Кастельс 2000]. Автор подчеркивает, что «в некотором смысле вся реальность воспринимается виртуально» [Кастельс 2000].

### **Виртуальная реальность в КНР**

В Китае существуют определенные ограничения на пользование Интернетом, а также система фильтрация информации. Данные ограничения в КНР носят политический характер. Таким образом, посредством информационных ограничений конструируется виртуальная реальность в интернет-среде.

Далее обозначим некоторые практики, с помощью которых господствующая политическая сила страны влияет на конструирование виртуальной реальности.

С целью контроля над Интернетом в КНР с 1998 г. велась разработка национальной системы контроля за содержанием интернет-ресурсов и информацией под названием «Золотой щит» (англ. *Great Firewall*). С 2003 г. она начала функционировать. Согласно официальной информации представителей КНР, данная система блокирует те сайты, которые имеют экстремистскую направленность. В свою очередь, к экстремистским может быть отнесен широкий спектр информации, например, в Китае запрещено писать о независимости Тайваня. Важно отметить, что блокировка *Twitter* стала реакцией на воспоминание о событиях на площади Тяньаньмэнь в 1989 г., а причиной блокировки *Instagram* стали протестные акции в Гонконге<sup>1</sup>.

Тем не менее в стране остается запрос на функционал, предоставляемый популярными мировыми ресурсами. На текущий момент в Китае созданы подконтрольные действующей власти аналоги мировых поисковых систем, социальных сетей и видеохостингов, например, *Google – Baidu*, *Facebook – Renren*, *Twitter – Weibo*, *You Tube – Youku*, *Pinterest – Huaban* и т.д.

В контексте данной темы отметим, что с 2016 г. в Китае вступил в силу закон, ограничивающий деятельность онлайн-изданий. Кроме того, в КНР работает Комиссия по управлению кибербезопасностью и действует так называемая «50-центровая армия» – обычные пользователи пишут позитивные комментарии о властях, получая за это зарплату<sup>2</sup>.

Отдельного внимания заслуживает популярная технологическая новинка – мобильное приложение *Xuexi Qiangguo*, посвященное философии Си<sup>3</sup>, в феврале 2019 г. оно стало самым скачиваемым приложением в китайском *Apple App Store*. Создание данного приложения можно расценить как одну из мер контроля над информационным полем в стране с авторитарным политическим режимом, а также как поиск путей распространения пропаганды в новом формате.

Таким образом, виртуальная реальность в современном мире является технической оболочкой, содержание которой определяется деятельностью человека по производству смыслов. Своя виртуальная реальность создается в каждом государстве, она может конструироваться как силами господствующей властной элиты, так и самим народом, преднамеренно либо стихийно.

<sup>1</sup> Коцар Ю., Бевза Д. Протесты лишили Китай Instagram. Доступ: [https://m.gazeta.ru/tech/2014/09/29\\_a\\_6240045.shtml](https://m.gazeta.ru/tech/2014/09/29_a_6240045.shtml) (проверено 31.10.2019).

<sup>2</sup> Почему в Китае запрещают все иностранные онлайн-издания. Доступ: <https://lenta.ru/articles/2016/02/20/chinacloseinternet/> (проверено 31.10.2019).

<sup>3</sup> Baptista E. China's Communist Party Is Making Its Own (Virtual) Reality. URL: <https://foreignpolicy.com/2019/06/21/chinas-communist-party-is-making-its-own-virtual-reality/> (accessed 31.10.2019).

**Список литературы**

- Барт Р. 1989. *Избранные работы. Семиотика и поэтика*. М.: Прогресс. 616 с.
- Бодрийяр Ж. 2013. *Симулякры и симуляция*. Тула: Тульский полиграфист. 204 с.
- Кастельс М. 2000. *Информационная эпоха: экономика, общество и культура*. М.: ИД ГУ-ВШЭ. 608 с.
- Коэн Дж., Шмидт Э. 2013. *Новый цифровой мир*. М.: Манн, Иванов и Фербер. 368 с.
- Рейнгольд Г. 2006. *Умная толпа: новая социальная революция*. М.: Фаир-Пресс. 416 с.
- Cline M. 2005. *Power, Madness, and Immortality: The Future of Virtual Reality*. Seattle, WA: University Village Press.
- Lyon D. 1994. *The Electronic Eye: the Rise of Surveillance Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 270 p.
- Miller M.R, Jun H., Herrera F, Villa Yu.J, Welch G., Bailenson J.N. 2019. Social Interaction in Augmented Reality. – *PLoS ONE*. No 14(5). URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0216290> (accessed 11.11.2019).

*RYAZANOVA Liliya Vyacheslavovna, postgraduate student, Assistant at the Department of Political Science and Mass Communications, Financial University under the Government of the Russian Federation (49 Leningradsky Ave, GSP-3, Moscow, Russia, 125993; liliya\_ryazanova@mail.ru)*

*VASIL'EV Maksim Sergeevich, postgraduate student, Research Fellow at the Center for Political Studies, Department of Political Science and Mass Communications, Financial University under the Government of the Russian Federation (49 Leningradsky Ave, GSP-3, Moscow, Russia, 125993; bitcoinbeemax@gmail.com)*

## THE PHENOMENON OF VIRTUAL REALITY AND THE PRACTICE OF ITS DESIGN (on the example of PRC)

**Abstract.** *Virtual reality is not only a subject of study of technical science, but also of social-humanitarian studies such as psychology, philosophy, politic science, etc. We are interested in the issue of the essence of virtual reality and its influence on the perception of world and human behavior. In the article, the authors suggest their own definition of the term of virtual reality and describe the main concepts that can help to clarify the gist of this phenomenon. Looking at PRC as an example, the paper pays a distinct attention to the examples of constructing the political perspective of a society in virtual reality.*

**Keywords:** *virtual reality, augmented reality, virtual communities, social networks, Internet, PRC*