

ПРОБЛЕМА БЫТИЯ В СОВРЕМЕННОМ ЦИФРОВОМ МИРЕ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Петрович Н.О.

Дисько-Шуман М.Р. – к. филос. н. доцент

Уже много веков существует проблема бытия, она оказывает влияние на различные аспекты нашей жизни. Какую новую форму приобрела эта проблема в современном мире? Интернет является новой человеко-машинной системой. По мере своего распространения по планете он постепенно стал и новым социально-культурным феноменом. Среди главных достижений человечества за тысячу лет крупные учёные и эксперты разных стран ставят его на первое место (или одно из первых мест). Если учитывать, что число пользователей Сети за последние 30 лет выросло с нуля до миллиарда, то можно сказать, что Интернет «расширил коллективный интеллект человеческой расы». Это величайшее достижение для нового на нашей планете явления.

Проблема Бытия обсуждается философами всегда. Многие мыслители считали ее исходной для систематического основания действительности.

Всех людей, как мыслящих существ, естественно волнует вопрос: как возник наш человеческий мир, что ему предшествовало, благодаря чему он стал возможным, что представляет собой реальный предмет, реальный мир? Каково его бытие? Мы, конечно, уверены в том, что бытие есть, но на чем основана подобная уверенность? И что такое «бытие есть»?

Философия взялась за решение этих вопросов в то время, когда она была единственной формой теоретического знания, т.к другие еще попросту не существовали. Сегодня мы наблюдаем другую ситуацию. Мощный комплекс естественнонаучных дисциплин таких как: физика, химия, астрономия и др. могут посекундно рассказать сценарий возникновения нашей Вселенной, ее эволюцию, структуру, состав и прочие характеристики. Однако философия тоже не утратила интереса к этим проблемам.

Бытие – это существование во всех его многообразных формах. Учение о Бытии называется онтологией[1]. Самые различные процессы, предметы и явления объединяются по признаку существования категориями Бытия. Множество философских систем стараются увидеть мир как нечто единое. Для выражения этого единства есть особая категория – субстанция. Субстанция означает внутреннее единство многообразия вещей, существующие через них и по средствам их[2]. Субстанцией признавали то идеальное, то материальное. В некоторых учениях много субстанции, в иных – одно.

Сегодняшний век – это век информационных технологий. Главным источником информации на этот момент является интернет. При пользовании Интернетом у пользователей формируются всевозможные мнения об этом явлении. Для кого-то интернет будет всего лишь средством связи, для кого-то источником различных знаний, бизнесом или еще чем-либо. Про интернет можно сказать и так: «Интернет – феномен культуры, конституировавшийся во второй половине XX века на технологической базе всемирной системы компьютерных сетей и технологий в определенном смысле представляющий собой модельную объективацию функционирования и содержания ноосферы. Интернет является вариантом гиперсреду, синтетически объединяющий как содержательно артикулированные явления мультимедиа (текст, видеотекст и т.п), так и функционально артикулированный феномен гипертекста, т.е. разветвленную систему связей между текстами и документами»[3]. В западной современной науке и философии окончательно формируется теоретическая основа концепции Интернет-бытия, теория «виртуального мира», «искусственного интеллекта».

Интернет-бытие является разновидностью всеобщего бытия, частным случаем виртуального бытия, можно сказать виртуально-информационная реальность, выражающаяся в виде различных информационных систем (картинки, текст, каких-либо файлов). Т.е интернет-бытие – это все, что только может быть в интернете в виде информации. Возникли новые понятия: виртуальная реальность, а также виртуально-информационная реальность, виртуальный субъект и прочие. Причем, виртуальная реальность – это новая, но не единственная форма идеального, и она сама включена в поле совокупного идеального[2]. Из этого вытекают и парадоксальные онтологические качества виртуальной реальности: она имеет как актуальный, так и потенциальный статус; находится вне сознания человека, но актуализируется через него. Поэтому сегодня распространена гипотеза: «Вопросы Интернет-бытия заставляют человека посмотреть на вопросы всеобщего, а также своего личного бытия сквозь призму более виртуального бытия, Интернет-бытия»[1].

Пространство является категорией, характеризующей близость друг к другу вещей и событий. Это понимание пространства впервые представил Лейбниц в XVII веке. Основное понятие в вопросе интернет-пространства – это близость событий, в частности, мера как количественная характеристика близости. Близость вещей, объектов, событий, субъектов интернет-бытия, определена количеством шагов, т.е сколько раз «кликнули» по ссылке, которые нужно сделать в пространстве интернета, для связи двух объектов между собой.

Интернет-время - это этапы событий в сети от начала набора текста отправителем, до принятия сообщения получателем.

Информация и ее свойства является основанием интернет бытия, например: физические, программные и духовные компоненты. Именно два последних компонента формируют интернет-бытие. Следовательно, могут появиться вопросы: есть ли небытие в интернете, что это и как оно влияет на пространство интернета?

Можно подумать, что небытие в сети невозможно, т.к. при поиске страницы все происходит мгновенно. Однако кратковременный момент небытия есть. Это можно описать как бытие возможности, т.е. потенциальное бытие, когда происходит открытие страниц или поиск материала. До этого момента ресурс находится в состоянии, как бы выразился Кант, «вещи-в-себе», оставаясь открытым только тем, кто знает домен ресурса. Так же очень наглядными будут идеи Платона. Первый мир – «мир вещей», в контексте данной темы можно рассматривать, что миром вещей будут сайты – страничка в социальной сети, ресурс организации и пр. Второй мир, это – «мир идей», мир настоящего и истинного бытия. Мир идей представляет комплекс умопостигаемых сущностей или моделей, отражением которых будет разнообразие вещественного мира. Что касается интернет-бытия, то миром идей могут выступать различные, когда-либо упоминаемые в сети люди, предметы, общества и пр.

Такой вопрос как сущность человека является центральным и, наверное, главным вопросом философии. Фундаментальной категорией в философии является человек, т.к. он смысловой центр любой философской системы. Никто не сомневается, что человек играет ключевую роль в развитии интернет пространства. Внутренние стремления, его потребности и в конечном итоге он сам – является как началом, так и концом замыкания концепции интернет-онтологии, а вследствие этого и социально-онтологической проблемы.

Коллективный интеллект – это комплекс мыслей, мнений людей, который закреплен в ноосфере. Для интернета человек нужен не только как управляющий, но и как потребитель. Если учесть тот факт, что интернет является самоорганизующейся системой, то роль человека в ней заключается как в творце, так и в потребителе. При этом возникает вопрос: возможно ли существование интернета без человека? Ответ очень прост: при наличии искусственного интеллекта – бесспорно, иначе – нет. Сегодня научные сообщества признают возможность создания «разумной машины». Наличие нейронных сетей и других разработок вплотную приблизило некоторые ресурсы сети интернет к уровню искусственного интеллекта. К тому же он децентрализован. Поэтому, вместе с эволюцией интернета, человек имеет все возможности перейти от роли «Человека-творца» к роли «Человека-раба», став рабом своего творения. С одной точки зрения – это явление мощного влияния интернета, но с другой – это выглядит совсем неправдоподобным. Сейчас нам кажется это фантастикой, но, наверное, стоит задуматься уже прямо сейчас.

«Интернет является важнейшим феноменом, который активно влияет на мировоззренческие и социально-философские концепции, господствующие в обществе, способствует развитию новых видов коммуникации, мышления, свободы и творчества, ведёт к образованию цивилизации нового типа, основанной на коммуникативно-синергетической парадигме» [1].

Сейчас у каждого есть компьютер, смартфон или какой-нибудь гаджет, позволяющий получить связь с интернетом. Это вполне реальные, материальные вещи, до которых можно дотронуться и тем не менее все они являются «окном» в другую реальность – виртуальную. Ее нельзя ощутить физически, но не стоит отрицать тот факт, что она существует и влияет на каждого из нас по-своему.

Список использованных источников:

1. Хаос и порядок в Интернете. Основы сетевой самоорганизации. Онтологическое исследование. - М.: ЛитРес, 2013 г.
2. История философии в кратком изложении. – М.: Мысль, 2014 г.
3. Габрусь И.Ф. Исторические образы философской мысли. Учебно-методическое пособие для студентов, магистрантов и аспирантов БГУИР. Мн., БГУИР, 2005.

ИГРА КАК ФЕНОМЕН ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Елисеева А.Г., Красковский П.Н.

Дисько-Шуман М.Р. – к.ф.н., доцент

В современном мире компьютерных технологий игры переносятся в виртуальную реальность. Компьютерные игры зародились во второй половине XX века и продолжают развиваться. С каждым годом компьютерные игры становятся все более совершенными, постепенно снимаются накладываемые ими ограничения, что способствует более точному отражению потребностей и свойств человеческой души [1]. Таким образом, на сегодняшний день компьютерные игры являются новейшим источником информации психологического характера.

Игра пронизывает все сферы нашей жизни, она имеет место в жизни каждого человека независимо от его возраста. Игровые навыки, отработанные с опытом, часто помогают нам в жизни. Но воспринимая жизнь через призму игры, нельзя окончательно утратить связь с действительностью. Хотя жизнь и наполнена игровыми моментами, в ней, как в игре, нельзя, ошибившись, начать сначала [2].