

Виртуальная реальность и Internet

Радиофизический факультет

Булахов Николай Георгиевич, 5й курс, магистрант, группа 700

Человечество не стоит на месте. С лёгкостью мы преодолеваем очередные этапы развития. Новое время открывает нам новые смыслы, новую реальность. Сегодня одним из активно обсуждаемых является понятие виртуальной реальности. Оно в полной мере стало актуальным с распространением всемирной глобальной сети Internet. Изначально сеть задумывалась, как средство передачи информации. Однако, подстраиваемая под человека, сеть была изменена таким образом, чтобы стать как можно удобнее и комфортнее для её наполнения информацией и черпания содержащихся в ней данных. Так как человек имел опыт общения с окружающим миром по средствам своих органов чувств, то сеть и её содержимое стало напоминать цифровое отображение реального мира. Но законы, действующие в сети и реальном мире весьма различны, поэтому обыденные вещи стали обретать здесь весьма неожиданные формы. Internet более лоялен, мы сами придумываем его. Это место где возможно всё. Люди, взаимодействуя с ним, фактически попадают в другую реальность. Мнимую или как её называют виртуальную, в которой мы имеем дело с тем, что сами в неё вложили, однако результаты порой превосходят все ожидания. О массовости этого явления говорит большое количество сетевых ролевых игр (как с полноценным графическим трёхмерным интерфейсом, так и текстовых), распространение чатов, форумов и сайтов - сетевых общин, а также Интернет аукционов и магазинов, где продают и покупают всё: от реальных вещей до виртуальных предметов обихода персонажей компьютерных игр. На мой взгляд такое расширения рамок сознания порождает проблему неадекватного восприятия окружающего мира. В 2002 году на многих новостных сайтах появилось сенсационное сообщение. Его текст от 21.10.2002 на <http://www.cci.ru> был следующим:

Как сообщил PC Magazine online, 9-октября в одном из Интернет-кафе города Кванчжу был найден мертвым 24-летний человек, идентифицированный полицией как Ким. Полиция заявила, что Ким провел за компьютером 86 часов и при этом практически не спал и не ел. Предварительное расследование исключило возможность убийства, следственная группа полагает, что смерть вероятнее всего наступила в результате нервного истощения. Статистика свидетельствует, что более половины 47-миллионного населения Южной Кореи имеет доступ к ресурсам Интернета, существует приблизительно 22 000 кибер-кафе, многие из которых работают круглосуточно. Число ярых поклонников компьютерных игр планеты огромно. Игра продолжается, но многие игроки, слишком погружаясь в виртуальный мир, даже не подозревают, что в действительной жизни их могут подстеречь весьма реальные и весьма серьезные опасности.

Увы, но случай, описанный в данном сообщении сегодня не единичный, хотя последующие инциденты вызвали гораздо меньший резонанс. Таким

образом, люди погружаются в мир, придуманный ими самими, абстрагируясь от действительности.

Обыденное сознание, привыкшее к абсолютности и непоколебимости истин и научного представления окружающего мира не подозревает, что мир в его собственном представлении может меняться. Таким образом, оно не ведаёт об опасности, таящейся на заманчивых виртуальных просторах. Проведём аналогию между научными и общественными представлениями. Подобно тому, как большинство учёных считают, что мир существует в рамках некоторых законов, которые в той или иной степени изучены или требуют открытия и изучения, и не многие допускают мысль о том, что сами законы могут меняться или их можно менять, большинство людей полагают, что реальность в их восприятии существует такая, какая есть на самом деле и меняться не может.

Между тем чтобы продемонстрировать пример возможностей виртуального мира передвигать границы восприятия вспомним, что наше зрение воспринимает лишь двумерную проекцию видимого окружения. И нарисованный на плоскости трёхмерный предмет воспринимается также объёмным. Ничто не мешает спроектировать на экран четырёхмерный объект. Подобно трёхмерным компьютерным играм от первого лица, где сидящий за компьютером перемещается по смоделированному миру можно создать и четырёхмерную игру, в которой мы сможем перемещаться по четырёхмерному миру и видеть проекции четырёхмерных вещей в движении. Надо будет только привыкнуть к тому, что помимо привычных клавиш вперёд, назад, влево, вправо, вверх, вниз появятся ещё две: вперёд по четвёртому измерению и назад по нему.

Таким образом, Интернет превращается в самостоятельную среду обитания виртуальных и реальных сущностей, взаимодействующих между собой, одновременно познающих и меняющих сам Интернет. Законы по которым этот виртуальный мир существует не являются линейными, а следовательно и в нём могут проявляться различные синергетические особенности, и описание его уже не так тривиально, как казалось на заре развития вычислительной техники.

На мой взгляд для решения проблемы взаимодействия человека с виртуальной реальностью не следует её ограничивать, хотя это решение как самое простое первым приходит в голову. Виртуальная реальность сегодня это джин, которого уже выпустили из бутылки. Сейчас, на мой взгляд, следует больше делать акцент на мнимость этого мира, чтобы не дать сознанию затеряться в его бесконечных и необъятных лабиринтах.