

Информатические опусы.
Опус 6. Виртуализация информационного мира:
бренд или новая реальность?

На основе сопоставительного анализа философских понятий информационная реальность и виртуальная реальность рассматриваются тенденции информатизации и виртуализации библиотечно-библиографического института. Предложена гипотеза мультипликации духовной реальности и духовно-коммуникативной сущности библиотек.

*Что виртуально? В медицине – бред,
Недомоганье зрения и слуха,
В торговом мире виртуален бренд,
В постмодернизме – симулякры духа...
Зачем же людям в двадцать первом веке
И виртуальные библиотеки?*

Профессиональный лексикон отражает динамику профессионального мышления. Библиотечно-библиографическая сфера – не исключение. В 1970-е гг. была актуальной проблема разработки *автоматизированных* библиотечно-библиографических систем на базе ЭВМ второго, а затем третьего поколения. Появление персональных компьютеров, баз данных и информационных сетей актуализировало *компьютеризацию* и *информатизацию* библиотек. Библиотеки и библиография были осознаны как информационные системы, необходимые составные части мира информации.

В 1990-е гг. воплощением научно-технического прогресса стали *электронные* библиотеки, *электронные* каталоги и *«интернетизация»* библиотечно-библиографического обслуживания. *Интернет* был признан магистралью, ведущей в *информационное общество*. Мистически привлекательным оказалось слово *виртуализация*, проникшее на страницы профессиональных изданий, в том числе и журнала «Научные и технические библиотеки».

Вспоминаются словесные баталии 1996–1997 гг. между горячими поклонниками виртуальных библиотек во главе с В. К. Степановым и Е. Ю. Гениевой и сдержанными консерваторами Ю. Н. Столяровым, Э. Р. Сукиасяном, И. Г. Моргенштерном. Трезвомыслящий Юрий Николаевич Столяров резонно уговаривал коллег не поддаваться соблазнам «виртуальной реальности», придуманной технократами-программистами, не «наряжать библиотеку в красивые одежды, чтобы замаскировать её тщедушное тело», предсказывал, что «когда все библиотеки станут электронными, уйдет и слово «виртуальная», уйдет само собой, потихоньку, без того нахальства, с каким вламывается в современную профессиональную речь» [1]. К сожалению, виртуализация оказалась не только «сном и утренним туманом», но и мощным фактором преобразования образа жизни современного цивилизованного общества.

Виртуальная реальность Интернета охватила практически все социальные институты. Реальное производство не в силах конкурировать с интернет-коммерцией, которая приносит сказочную прибыль Google и другим компаниям, не производящим ничего материального, а лишь предоставляющим доступ к информации. Виртуализируются интимные переживания, давая повод популярным писательницам интриговать своих читателей вопросом «Может ли женщина испытывать искреннее чувство к интернет-френду?» [2]. Никого не удивляют виртуальные салоны красоты и виртуальные свадьбы (Дворец виртуальных бракосочетаний существует в России с 2000 г.; за десять лет в нем виртуально зарегистрировались около 140 тыс. пар), так же как виртуальные выставки «Сезоны моды: женственность и элегантность», открываемые предприимчивыми украинскими библиотекарями.

Разумеется, библиотечная виртуальная практика не исчерпывается выставками литературы. С 2003 г. в нашей стране функционирует «Виртуальная справочно-информационная служба публичных библиотек», объединяющая ресурсы многих книгохранилищ [3]. Теперь взаимодействие пользователей и персонала службы, в том числе диалог в реальном времени, происходит без физического контакта благодаря использованию компьютеров и интернет-технологий. Для предоставления доступа к Электронной библиотеке диссертаций РГБ учредила более 300 виртуальных читальных залов, расположенных в России и за рубежом. Книжная торговля давно разукрасила своими веб-сайтами виртуальное пространство Интернета.

Многообещающие приметы виртуализации книжной культуры – некоммерческий сайт «Русская литература

и фольклор» (<http://feb-web.ru>), который патронирует Институт мировой литературы РАН, и проект «Русская виртуальная библиотека» (<http://www.rvb.ru>), ставящий целью филологически полноценное воспроизведение всего пространства русской литературы за последние три столетия. Короче говоря, виртуализация библиотечно-библиографической деятельности не локальный эпизод, а проявление глобальной виртуализации всего книжного, точнее – информационного мира.

Если считать «виртуальность» брендом, торговой маркой, обозначающей принадлежность к определенной корпорации, то следует признать, что наши библиотечно-библиографические службы успешно овладевают этим эффективным средством продвижения своих услуг, позиционируя себя в качестве полноценных институтов информационного общества XXI в. Казалось бы, нужно радоваться этому факту. Ведь римляне обозначали термином *virtus* силу, мужество, воинскую доблесть, а средневековые схоласты называли *virtus* способность мыслить. Почему бы не зафиксировать в бренде современной библиотеки мощь и доблесть человеческого мышления? Беда в том, что термин *виртуальный* имеет и другие значения.

Латинское *virtualis* (возможный) обозначает потенциальные явления, которые сейчас не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях. Именно в этом смысле философы толкуют о «виртуальности», бытие которой «неметрично, не имеет определенной локализации в вещах и событиях, вневременно, бесплотно и вездесуще» [4. С. 108]. Ясно, что такая интерпретация не годится для виртуальных библиотек, ибо обесмысливаются сообщения СМИ о том, что «Дмитрий Медведев побывал в виртуальном филиале Президентской библиотеки имени Бориса Ельцина, который в сентябре 2010 г. открылся в Китае». Не может глава государства посетить «неметричное, вневременное и бесплотное» заведение, хотя бы оно и было отмечено брендом «виртуальное».

Коль скоро современная библиотека предстает перед обществом не как «книгохранилище, предоставляющее книги читателям во временное пользование», а котируется в качестве информационного и даже виртуального центра, поневоле придется углубиться в соотношение между информационной реальностью и виртуальной реальностью. Уместно вспомнить, что еще в марте 2008 г. на годовом собрании отделения «Библиотекосведение» Международной академии информатизации прозвучала мысль о формировании «так называемого виртуального библиотекосведения» [5], но тем дело и ограничилось. Возможно, что термин *виртуальное библиотекосведение* неудачен (до сих пор не было «виртуальных наук», хотя в системе РАН существует «виртуалистика» – см. ниже), но проблема виртуализации книжного мира, несомненно, заслуживает внимания теоретиков библиотечной и библиографической науки.

Хочу надеяться, что этот опус не покажется бесплодным теоретизированием. Задача его заключается, во-первых, в сопоставительном анализе понятий *информационная реальность* и *виртуальная реальность*, бытующих в разных отраслях знания; во-вторых, в выдвижении гипотетических предположений о существовании библиотечно-библиографического социального института в виртуальной информационной реальности. Задача эта чрезвычайно сложна и совершенно не осмыслена современной наукой. Поэтому жанр статьи – не «репортаж с переднего края», а «приглашение к размышлению». Предполагается, что читатели знакомы с предыдущими опусами, где реальность определена как бесконечное множество однородных (имеющих общий субстрат), но не тождественных элементов, движущихся в своеобразном, собственном хронотопе (времени и пространстве). В опусах подробно рассмотрены реальности разного типа, в которых представлена информация, и обосновано понимание информации как средства выражения смыслов коммуникабельными знаками [6, 7].

Концепции информационной реальности

Обращение к литературе показало, что обнаруживаются два вида информационных реальностей: 1) мифологическая, когда информационная реальность выступает в качестве первоначала мироздания; 2) технократическая, когда информационная реальность ограничивается сферой информационных технологий и информационной техники (информационная техносфера). В качестве субстрата во всех информационных реальностях, естественно, выступает информация, которая трактуется по-разному. Различны также хронотопы, т.е. пространственно-временное единство, принятое в данной реальности.

Существуют три версии информационной реальности в качестве первоначала мироздания: философско-материалистическая, теологическая и промежуточная. Философствующие материалисты-информатики, ссылаясь на то, что в научном обиходе начали использоваться термины *физическая реальность*, *биологическая реальность*, *языковая реальность*, предложили включить в философский лексикон категорию *информационная реальность*, которую отнесли к «предельно общим философским понятиям» [8].

В философском аспекте информационная реальность понимается ими как «информационная форма

движения материи» [Там же. С. 137]. Информация решительно объявляется философской категорией, поскольку она «не только отражает всеобщие формы бытия, их связи и взаимообусловленности, но и является фактором развития от низшего к высшему в природе, обществе и познании». «Активная роль информации в возникновении и развитии новых форм движения и информационных структур, – утверждают авторы, – особенно четко проявляется в двух переломных скачках развития материи – от неживой природы к жизни и от высших животных к человеку, к человеческому обществу» [Там же. С. 139]. Получается, что «информационная форма движения материи» является источником и генетическим фактором биологической, психической, социальной, технической форм движения материи, т.е. информационная реальность – демиург всех остальных реальностей.

Общенаучного определения информации авторы почему-то не дают, а ограничиваются социальным контекстом. Ссылаясь на ЮНЕСКО, они предлагают следующую «научную практически-действенную» дефиницию: информация – «это универсальная субстанция, пронизывающая все сферы человеческой деятельности, служащая проводником общения, взаимопонимания и сотрудничества, утверждения стереотипов мышления и поведения» [Там же. С. 142].

При этом наши философы придерживаются принципа материального единства мира и апеллируют к материалистической диалектике. Они вскрывают «принципиальную неполноту той картины действительности», которую рисовали предшествующие материалисты. Их «палитра» была ущербна, ибо они использовали только категории материи, движения, пространства, времени и не ведали об информации. Философия информационной реальности ликвидирует этот пробел. Оперировав категорией информации, она обещает разрешить «вечные вопросы» биологии (возникновение живых существ), антропологии и богословия (появление *homo sapiens*), культурологии и футурологии (построение искусственного интеллекта). Правда, не раскрывается механизм этих эпохальных научных открытий.

Промежуточной, точнее материально-теологической, версией информационной реальности назовем *тонкоструктурный мир*, постулированный *биоэнергоинформатикой*. Здесь информация понимается как тонкоматериальная структура, существующая не в плотноматериальном мире вещества и энергии и не в нематериальной духовной сфере (мире идей), а в физически определяемом пространстве торсионных (спиновых) полей между ними, именуемом *Тонкий мир*. Торсионные поля отличаются способностью переносить информацию без переноса энергии, передавать информацию со сверхъестественной скоростью, проникать через любые экраны, распространяться не только в будущее, но и в прошлое. Эти свойства торсионных полей обуславливают такие виртуальные паранормальные явления, как телепатия, телекинез, ясновидение и пр. [9].

Обожествляющие информацию теологи отрицают первичность материи и исходят из того, что вся Вселенная первоначально была полностью, от начала до конца, мысленно создана Творцом в духовной реальности, которая затем стала воплощаться в формы материального мира. Таким образом, по их мнению, сосуществуют первичная и всеобъемлющая духовная реальность и вторичный материальный мир – физическая реальность. Эти две реальности принципиально различны. Первичная реальность является «внепространственной, вневременной и обладающей голографическим свойством подобия каждой её части единому целому», поэтому её правомерно назвать *информационно-виртуальной реальностью*.

Сведущие люди – астрологи и ясновидцы – могут считывать информацию, хранящуюся в духовной реальности, и постигать смыслы событий в материальном мире. Благодаря свойствам внепространственности и вневременности информации можно видеть прошлое и будущее, далекие страны и города, проникать сознанием во времени и пространстве на любые расстояния и даже в другие миры. Особенно искусны маги, владеющие технологией воздействия на информационно-виртуальную реальность. Поскольку материальный мир является проекцией мира духовного, магическое информационное воздействие неизбежно вызывает соответствующие изменения физической реальности [10].

Мифологическая суть представленных версий состоит в том, что и философско-материалистическая, и теологическая, и промежуточная версии не имеют ни эмпирических, ни логических доказательств существования информационных реальностей и апеллируют к некритическому доверию, а не к трезвому разуму. «Информационная форма движения материи» – философский абсурд; «перенос информации без переноса энергии» противоречит законам физики; «внепространственная и вневременная информация, способная беспрепятственно проникать в прошлое и будущее Вселенной», напоминает уже не миф, а волшебную сказку.

В конце XX в. всеобщее признание получило мнение, что в результате информационно-технологической революции социальная реальность переходит в новое состояние, которое представляет собой *информационную реальность*. Информационной реальности, называемой также *инфосфера*, посвящены

многочисленные научные публикации, форумы и учебные пособия, утверждающие, что в информационной реальности производство материальных благ, осуществление власти и развитие культуры зависят от информационных технологий, основанных на оцифрованных электронных документах. В качестве субстрата информационной реальности выступает информация, которая трактуется неоднозначно: то как содержание сигнала, поступившего извне, то как совокупность сведений, данных, сообщений, то как снятая неопределенность (в духе теории К. Шеннона), то как знания, стимулы, смыслы и т.п.

Инфосферная реальность ограничена областью производства и практического использования информационных технологий и информационной техники. Как и всякая реальность, эта разновидность информационной реальности характеризуется пространством и временем, которые подробно рассмотрены М. Кастельсом [11. С. 354–434]. *Пространство инфосферы* он представляет как сеть потоков капиталов, технологий, сообщений, смыслов, которыми обмениваются физически разъединенные деятели в экономических, политических и символических структурах социума. Это пространство базируется на трех слоях материальной поддержки: 1) средства электронной телекоммуникации и высокоскоростного транспорта; 2) глобальная иерархическая сеть коммуникационных компьютерных центров; 3) территориальное распределение доминирующих менеджерских элит.

Поскольку характерными особенностями инфосферной реальности являются мгновенные транзакции капитала, варьируемое рабочее время, размывание жизненного цикла, прямые репортажи с места событий и т.п., время, по словам Кастельса, становится *вневременным*. *Вневременное время* принадлежит пространству потоков и проявляется в возможности сжатия промежутков между событиями, изменении их последовательности, варьировании прошлым, настоящим и даже будущим. Пространство потоков, как утверждает автор, «растворяет время, разупорядочивая последовательность событий и делаая их одновременными, помещая общество в вечную эфемерность» [Там же. С. 434].

Трудно сформулировать адекватное определение столь экзотической реальности. Известно описание техногенной информационной реальности в качестве «сложной динамической системы», включающей науки, изучающие информацию (кибернетика, семиотика, синергетика, искусственный интеллект и др.), отрасли, использующие информацию (радиоэлектроника, телевидение, образование, медицина и др.), средства производства, передачи и хранения информации, потребителей информации, сеть научно-исследовательских, учебных, административных, коммерческих и других организаций и социальных институтов, содействующих использованию информационных ресурсов [8. С. 135–137]. Легко заметить, что здесь инфосферная реальность отождествляется с информационным обществом, основанным на машинной информации. Если же обратиться к публикациям по виртуальной реальности, можно обнаружить, что многие авторы-технократы связывают эту реальность с компьютерными информационными технологиями, либо считая виртуальную реальность составной частью техносферы (техногенной реальности), либо просто отождествляя информационную и виртуальную реальности, основанные на компьютерной технологической базе. Подобное отождествление нельзя признать корректным, но именно оно имеет место, когда «электронная библиотека» называется «виртуальной библиотекой», а «онлайновая библиография» – «виртуальной библиографией». Познакомимся поближе с миром виртуальной реальности.

Виртуалистика и виды виртуальной реальности

Виртуальные реальности в последние годы беспокоят информатиков и психологов, философов и культурологов, о чем свидетельствует формирование особого межнаучного направления, именуемого *виртуалистика*, которое позиционирует себя как *тип мировоззрения*, соответствующий *постнеклассической* стадии развития науки. Автором термина *виртуалистика* и научным руководителем созданной в 1991 г. в системе Академии наук Лаборатории (с 1997 г. – Центра) виртуалистики был *Николай Александрович Носов* (1952–2002). Он – автор официально принятого в 2001 г. «Меморандума виртуалистики» и признанный идеолог этого направления [12].

Теория виртуалистики базируется на категории «виртуальная реальность», понимаемой как область бытия виртуальных объектов, которые порождаются объектами других реальностей (физических, психологических, социальных и др.). В квантовой физике обнаружили виртуальные частицы, которые нельзя зафиксировать экспериментально; в психологии открыты виртуальные состояния человека; для обучения летчиков создан тренажер, воспроизводящий виртуальный полет самолета; пространство компьютерных сетей стали ассоциировать с виртуальным пространством; метафора «виртуальности» привлекла теоретиков социологии и эстетиков Постмодерна. Историки философии, раскрывая связи новоявленной виртуалистики с философскими традициями, вспомнили, что Фома Аквинский и Николай Кузанский использовали понятие *virtus*.

Виртуалистика установила, что виртуальным реальностям присущи следующие отличительные свойства: *порожденность* (проще говоря, вторичность) – виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; *автономность* – в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования (своя «природа»); *интерактивность* – виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как независимая от них. Следует отметить, что перечисленные «свойства» присущи и феномену информации: она «вторична» по отношению к выражаемому смыслу (порождающей реальности), существует по собственным законам, которые не зависят от какой-либо «неинформационной» реальности, и вместе с тем способна взаимодействовать с реальностями всех типов [7].

Воздержимся от детального обсуждения теоретических и практических достижений виртуалистики. Отметим только, что механизмы виртуализации признаны неотъемлемой составляющей социокультурных, политических и экономических процессов. Обоснована возможность управления со стороны психологических структур (виртуальных моделей организма) физиологией человека и даже его генетическим аппаратом; разработан новый тип психологии – виртуальная, которая преодолевает традиционное субъект-объектное различие: социальное – психическое и психическое – телесное; предложено теоретическое и методическое обоснование для включения технологии компьютерных виртуальных реальностей во все сферы человеческой жизни: воспитание, образование, медицину, политику и др.

Благодаря виртуалистике приобрела актуальность проблема сущности и типизации реальностей, их генетических и иерархических взаимосвязей, определения последовательности возникновения в человеческой культуре различных виртуальных явлений. Выяснилось, что техногенная виртуальность, создаваемая компьютерной техникой, не является единственным видом виртуальной реальности и существуют естественные психогенные и социогенные виртуальные реальности, возникшие в докомпьютерную эпоху. Перечислим некоторые виды виртуальных реальностей.

1. *Психогенные виртуальные реальности* (измененные состояния психики) – область непроизвольных воспоминаний, сновидений, галлюцинаций. Воображение, подобно мышлению, одна из высших психических функций, свойственных психической реальности человека. Под воображением в данном случае понимается способность создавать и произвольно манипулировать образами предметов в отсутствии самих предметов. И. Кант обратил внимание, что существуют два вида воображения: репродуктивное, воспроизводящее предметы, чувственно воспринимавшиеся ранее, и продуктивное (трансцендентное) – «способность представлять предмет также и без его присутствия в созерцании» [13. С. 200–201]. При этом измененные состояния сознания, например сон, воспринимаются как особая реальность со своими пространственно-временными характеристиками.

Остается дискуссионным вопрос о соотношении субъективной реальности (осознание индивидуального Я) и психогенной виртуальной реальности (иллюзии, галлюцинации, обман памяти, сновидения), порождаемой продуктивным воображением при измененных состояниях сознания [14. С. 92–112]. Информационный подход вполне можно использовать для описания и объяснения психогенных виртуальностей, но широкого распространения в данной области он не получил.

2. *Техногенная виртуальная реальность* является продуктом использования мультимедийных информационно-компьютерных технологий, которые служат основой для формирования мультимедийной коммуникационной культуры [15]. Мультимедийные технологии – эффективное средство психологического воздействия на людей благодаря аудиовизуальным образам, объединяющим сейчас текст, речь, музыку, изображения, анимацию (ведутся работы по имитации обоняния, осязания, вкусовых ощущений) и интеракции (человеко-компьютерный интерфейс). Они используются для симуляции: а) субъективной реальности индивидуальной личности; б) публичной социальной реальности.

Виртуальная субъективная реальность представляет собой искусственно созданную (техногенную) симуляцию объективной материальной реальности. Проблематика симуляции психических процессов относится к области искусственного интеллекта, которая является традиционной сферой реализации информационной методологии. Здесь речь идет об использовании компьютерного моделирования и симуляции, что позволяет личности взаимодействовать с искусственным трехмерным визуальным или другим сенсорным окружением. Средства виртуальной реальности в виде специальных очков, шлемов, перчаток, комбинезонов погружают пользователя в порожденную компьютером среду, которая посредством интерактивных устройств симулирует привычную ординарную реальность. Глубокое погружение воздействует не только на органы чувств индивида, но и на его воображение, интуицию, творческие способности. Психологи опасаются, что постоянный переход от ординарной реальности к

виртуальной и обратно приведет к шизоидному раздвоению сознания пользователя мультимедиа.

Мультимедийные средства социальной коммуникации уже сейчас интегрированы в повседневную жизнь современного общества и определяют образ жизни людей. Особенно эффективно их используют телевидение и Интернет, которые активно пропагандируют идеи виртуализации, формируя соответствующим образом массовое сознание, общественные настроения, ценностные ориентации и идеалы общества. Поскольку люди проводят все больше времени в виртуальной реальности, есть основания говорить о «миграции в виртуальное пространство», что, несомненно, приведет к важным изменениям в мировоззрении, экономике, культуре, досуге. Распространение виртуальных компьютерных игр – одна из примет грядущего информационного общества. Другой приметой можно считать виртуальные библиотеки, появляющиеся во всем мире, в том числе нашу Президентскую библиотеку имени Б. Н. Ельцина, виртуальная природа которой достаточно очевидна.

3. *Социогенная виртуальная реальность.* Рассмотрим эту разновидность, следуя концепции петербургского социолога Д. В. Иванова [16, 17]. Автор исходит из тезиса, что виртуализация – это любое замещение социальных реалий, их симуляция, необязательно с применением компьютерной техники. Для выхода в социогенную виртуальную реальность не требуется никаких технических средств. Например, виртуальной можно назвать экономику, где спекуляции на фондовой бирже преобладают над материальным производством, или демократию, имитирующую народовластие.

Поясняется: «Виртуальная реальность предполагает взаимодействие человека не с вещами, а с симуляциями. Реальность общества эпохи Модерн – это овеществленная институциональная структура, делающая практики независимыми от устремлений индивидов. Индивид, находясь в социальной реальности институтов, воспринимает её как естественную данность, в которой приходится жить. В эпоху Постмодерн индивид погружается в виртуальную реальность симуляций и во все большей степени воспринимает мир как игровую среду, сознавая её условность, управляемость её параметров и возможность выхода из неё» [17. С. 387]. Перспективу виртуализации общества проницательный социолог видит в том, что социальные отношения между людьми примут форму отношений между образами. А это означает разрушение традиционных представлений об объективности социальной реальности.

Вывод о виртуализации современного общества хорошо согласуется с социальными концепциями постмодернизма, которые представлены в трудах Ж.-Ф. Лиотара (1924 – 1998) и Ж. Бодрийара (1929 – 2007). Лиотар констатировал девальвацию гуманистических идеалов свободы, самореализации личности, социального прогресса, достижения истинного знания. Люди утрачивают веру в поиск одной великой истины, наука ориентируется на производство знаний, потребных рынку, социальная жизнь сводится к «языковым играм», задача искусства – «представление непредставимого».

Бодрийар ввел понятие *симулякр*, обозначающее «копию без оригинала», которая «симулирует свою необходимость», фактически ничего не обозначая, и доказывал, что в обществе потребления покупка и продажа материальных товаров и услуг заменяется торговлей знаками и имиджами, что рыночные отношения определяют иллюзорную культуру Постмодерна. Он призывал «принять бессмысленность мира» и «играть с формами, видимостями и своими импульсами, не заботясь об их конечном предназначении».

Итак, французские постмодернисты представляют европейское общество конца XX в. как общество эфемерное, иррациональное, симулятивное, деструктурированное, абсурдное, но все-таки продолжающее существовать в качестве виртуальной реальности, которая предполагает взаимодействие человека не с вещами, а с симуляциями. По словам Д. В. Иванова, «различение старого и нового типов социальной организации с помощью дихотомии «реальное / виртуальное» позволяет ввести понятие виртуализации как процесса замещения институционализированных практик симуляциями» [17. С. 387–388]. Можно ли виртуальное общество считать обществом информационным? Наш идеолог социальной виртуализации отвечает отрицательно, приводя следующие доводы.

«Социальное содержание виртуализации – симуляция институционального строя общества первична по отношению к содержанию техническому.... Не компьютеризация жизни виртуализирует общество, а виртуализация общества компьютеризирует жизнь. Распространение технологий виртуальной реальности вызывается стремлением компенсировать с помощью компьютерных симуляций отсутствие социальной реальности» [Там же. С. 373–374]. Поэтому автор призывает считать приоритетным «развитие не информационных, а симуляционных технологий – технологий виртуальной реальности» и выдвигает тезис «информационное общество – фантом постиндустриальной эпохи» [Там же. С. 363–364]. Вместе с тем он сообщает, что микропроцессорные технологии должны сыграть важную роль «инфраструктуры развеществления / виртуализации общества» [Там же. С. 410], подчеркивает, что «метафора виртуальности

отлично «схватывает», то есть соединяет в одной модели постмодернизм, компьютеризацию, развитие сети Интернет» [Там же. С. 413], и, следовательно, ратует за интеграцию информатизации (компьютеризации) и виртуализации.

Можно согласиться с тем, что виртуализация социальных институтов первична, ибо началась задолго до изобретения персональных компьютеров и формирования Всемирной паутины (достаточно вспомнить о бумажных деньгах и ценных бумагах). Можно признать, что информационное общество – фантом, т.е. симулякр постиндустриальной эпохи. Но порожденная этой эпохой сеть Интернет не симулякр, а мультимедийное средство социальной коммуникации, которое возникло независимо от идеологии виртуальной реальности, и, следовательно, Интернет не может считаться вторичным по отношению к социогенной виртуализации. Поэтому утверждение «виртуализация общества компьютеризирует жизнь» неверно. Скорее, справедливо мнение о том, что компьютеризация жизни *способствует* виртуализации общества.

Благодаря информационным технологиям стало возможно формирование таких виртуальных социальных институтов, как «виртуальная коммерция», «электронное правительство», дистанционное обучение; появились киберпанки, для которых «смыслом жизни стало погружение в миры компьютерных симуляций и бродяжничество по сети Интернет» и т.д. Для нас особенно важно констатировать два момента: во-первых, виртуальные библиотеки и все аналогичные явления виртуализации информационного мира являются результатом их компьютеризации, т.е. *техногенны* по происхождению; во-вторых, виртуальные библиотеки симулируют своими средствами традиционное библиотечно-библиографическое обслуживание, т.е. являются симулякрами классических библиотек, и поэтому относятся к виртуальным *социогенным* институтам. Следовательно, виртуальные информационные службы, в том числе библиотеки, *виртуальны дважды*, поскольку они относятся одновременно к двум видам виртуальных объектов – к техногенным и социогенным.

В силу информационной природы этих симулякров техногенная реальность, в которой они существуют, превращается для них в информационную реальность – область их виртуального бытия. Таким образом, *информационная реальность совпадает с виртуальной реальностью*, а информационное общество можно представить как социогенную виртуальность, и в этом смысле оно действительно становится «симулякром постиндустриальной эпохи». Этот вывод подтверждает отмеченное выше совпадение отличительных свойств виртуальных реалий (порожденность, автономность, интерактивность) и признаков социальной информации, выражающей духовные смыслы (смыслы духовной реальности) при помощи коммуникабельных социальных знаков. Виртуальные образы (симулякры) психогенного, техногенного, социогенного происхождения предназначены для симуляции (выражения посредством коммуникабельных знаков) материальных или идеальных объектов, образующих содержание данного образа. Получается, что всякий симулякр – информационное сообщение. Обратное же неверно: не всякое сообщение является симулякром.

Проведенный анализ соотношения информационной и виртуальной реальности носит предварительный характер и нуждается в продолжении и углублении. Тем не менее он позволяет сформулировать рабочую гипотезу, которую, на мой взгляд, целесообразно учитывать в последующих исследованиях как в области виртуалистики, так и в библиотековедении и библиографоведении. Сформулирую её в виде тезисов, так сказать, «положений, выносимых на защиту».

Гипотеза мультипликации духовной реальности и духовно-коммуникативной сущности библиотек

1. *Духовная реальность* – место бытия созданных человечеством смыслов; субстратом реальности этого типа является умозрительно постигаемая *идея, духовный смысл*. В Опусе 3 [6] показано, что в результате коллективного творчества членов общества создается искусственный *мир смыслов*, включающий формы (виды) общественного сознания: религию, науку, искусство, нравственность, литературу, право, философию, а также прикладное технико-технологическое знание. Всякая библиотека – коммуникативный элемент социальной реальности, и вместе с тем – элемент духовной реальности, потому что она обеспечивает общественное пользование духовными смыслами и доступ к духовной культуре. Отсюда – *духовно-коммуникативная сущность библиотек*. Духовность и коммуникативность – сущностные критерии библиотечности, «бездуховных» и «некоммуникативных» библиотек нет и быть не может.

2. Жизнеспособность всякого человеческого общества обеспечивает *социальная коммуникация*, которая представляет собой движение духовных смыслов (знаний, умений, эмоций, волевых побуждений, фантазий) в социальном времени и пространстве [18]. Это движение осуществляется благодаря информации, которая, согласно Опусу 5 [7], является средством выражения смыслов посредством

коммуникабельных знаков. Поэтому социальная коммуникация в свете информационного подхода является информационной коммуникацией, а все коммуникационные центры, включая библиотеки, суть *информационные центры*. Отсюда следует, что *неинформационных библиотек нет и быть не может*, а технократическая задача «информатизации» библиотек требует уточнений.

3. *Смысловая (семантическая) информация* – неперенный и неизменный спутник человеческого общества со времен появления речи в палеолитических общинах; антропогенез, глоттогенез, информациогенез – синхронные коэволюционные процессы. Стало быть, областью бытия человечества изначально была информационная реальность, которая совпадает с духовной реальностью. Следовательно, *неинформационных человеческих обществ нет и быть не может*, как не может быть обществ «безъязыких и бездуховных».

Государственные стратегии, программы, концепции построения информационного общества в России односторонне ориентированы на технократическое понимание инфосферы как области бытия машинной информации; семантическая же информация, связанная с естественным языком и социальной духовностью, в расчет не берется. Однако они имеют большое значение для *виртуализации* российского общества вообще и библиотечно-библиографического дела в частности.

4. *Носители информации* в зависимости от знаковой формы делятся на три вида: речь (устная коммуникация), письменность и печать (документная коммуникация), мультимедиа (электронная коммуникация). Информационные процессы устной и документной коммуникации не могут быть виртуальными, потому что они происходят в естественной социальной реальности, без техногенных телекоммуникационных посредников. Виртуальная реальность создается искусственно в мультимедийных коммуникационных процессах, опосредованных Интернетом или другими сетевыми технологиями. Значит, виртуальными являются лишь те информационные центры, которые имеют доступ во Всемирную паутину – Интернет. Виртуальные библиотеки и виртуальные справочно-библиографические службы представляют собой новую, неизученную разновидность библиотечно-библиографического обслуживания, которая должна стать актуальным предметом исследования библиотековедения и библиографоведения.

5. Теперь поясню название гипотезы. *Мультипликация* (лат. *multiplicatio* – *умножение*) в кинематографии означает съемку последовательных фаз движения фигур в мультфильмах. В наших рассуждениях исходной фигурой (фаза 1) является первоначально данная духовная реальность; в результате информационного подхода эта реальность преобразуется в информационную реальность (фаза 2), затем она же предстает в виртуальном ракурсе (фаза 3). Важно, что на всех фазах движения духовной реальности изменяется форма её представления, а внутренняя сущность (духовность – мир смыслов) остается неизменной. Аналогично могут умножаться, мультиплицироваться внешние облики библиотечно-библиографического института: можно его информатизировать, можно виртуализировать, но он останется самим собой до тех пор, пока будет сохраняться его духовно-коммуникационная сущность. Цель компьютеризации, «интернетизации», возможно, будущей «нанотификации» библиотек и библиографии состоит в обеспечении наиболее полной реализации этой сущности в современных условиях, а никак не в технократическом макияже престарелой книжности.

Наконец, пора ответить на вопрос, поставленный в заглавии этого опуса: «Виртуализация информационного мира: бренд или новая реальность?» Мое мнение таково. Модный термин *виртуальный* является *рекламным брендом* для той разновидности информационных центров и электронных библиотек, которая практикует дистанционный доступ к оцифрованным документным фондам. Все социально-коммуникационные службы, включая библиотеки, книжные палаты, архивы, музеи, органы НТИ, существуют в социальной и в духовной реальности, а *информационная реальность* и *виртуальная реальность* – *квазинаучные мифы*. Однако я бы поостерегся от категорического осуждения и решительного искоренения этого мифа. Ведь миф – это не сказка и не ложь, а скрепленный верой сплав правды и вымысла. «Правда» информационной и виртуальной реальности обнаруживается в государственных концепциях информационного общества и в постмодернистской философии.

Повторю: всё сказанное следует воспринимать как приглашение к размышлению над гипотетическими предположениями, высказанными в этой дискуссионной статье.

Список источников

1. **Столяров Ю. Н.** Критика термина *виртуальная библиотека* // Науч. и техн. б-ки. – 1997. – № 8. – С. 16-20.
2. **Седлова В.** Игры в виртуальность. – Москва : АСТ, 2008. – 320 с.
3. **Михнова И. Б., Пурник А. А., Пурник А. В., Самохина М. М.** Поручи поиск человеку: виртуальные

справочные службы в современных библиотеках. – Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2005. – 304 с.

4. **Пивоваров Д. В.** Виртуальное, виртуал, виртуальная реальность // Современный философский словарь / под ред. В. Е. Кемерова. – Москва : Академический проект, 2004.

5. **Клюев В. К.** Итоги академического года // Библиография. – 2008. – № 2. – С. 138–140.

6. **Соколов А. В.** Информатические опусы. Опус 3. Онтология информации. Типы реальностей и типы информации / А. В. Соколов // Науч. и техн. б-ки. – 2010. – № 11. – С. 7–24.

7. **Соколов А. В.** Информатические опусы. Опус 5. Природа и сущность информации / А. В. Соколов // Там же. – 2011. – № 2. – С. 5–27.

8. **История** информатики и философия информационной реальности : учеб. пособие для вузов / под ред. Р. М. Юсупова, В. П. Котенко. – Москва : Академический проект, 2007. – 429 с.

9. **Свияш А.** Как получить информацию из Тонкого мира. – С.-Петербург, 1999. – 224 с.; **Шипов Г. И.** Теория физического вакуума. Новая парадигма. – Москва, 1993. – 362 с.

10. **Тимашев А.** Что такое ясновидение, астрология, магия, гадание? <http://www.waylove/ezoterika.ru>

11. **Кастельс М.** Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – Москва, 2000.

12. **Носов Н. А.** Манифест виртуалистики. – Москва, Путь, 2001. – 17 с.; **Теоретическая** виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. – Москва : Наука, 2008. – 316 с.

13. **Кант И.** Антропология с прагматической точки зрения. – С.-Петербург, 2002.

14. **Антонова О. А., Соловьев С. В.** Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ. – С.-Петербург, 2008.

15. **Елинер И. Г.** Мультимедийная культура и современное общество. – С.-Петербург : Родные просторы, 2008. – 529 с.; **Он же.** Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе. – С.-Петербург : Искусство России, 2010. – 278 с.

16. **Иванов Д. В.** Виртуализация общества. – С.-Петербург : Петербургское востоковедение, 2000. – 96 с.

17. **Иванов Д. В.** Общество как виртуальная реальность // Информационное общество : сб. статей. – Москва : Изд-во АСТ, 2004. – С. 355–427.

18. **Соколов А. В.** Метатеория социальной коммуникации. – С.-Петербург : Рос. нац. б-ка, 2001. – 351 с.