



Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки

Н.Ю. КЛИКУШИНА



В статье дается обзор различных интерпретаций понятия «виртуальная реальность». Предпринята попытка проанализировать и сопоставить понятие «виртуальная реальность» с близкими ему понятиями «кибернетическое пространство» и «информационное пространство». Предлагается вариант освещения этих понятий в курсе истории и философии технических наук.

Ключевые слова: *виртуальная реальность, кибернетическое пространство, информационное пространство, медиа-реальность, философские проблемы технических наук.*

Программы кандидатского экзамена по истории и философии науки включают специализированные разделы по направлениям подготовки аспирантов – философские проблемы медицины, социально-гуманитарного знания, технических наук и т.д. Проведение учебных занятий по данным разделам во всех случаях требует от преподавателя освоения и философского осмысления значительного объема конкретно-научного материала. Но даже среди этих разделов направление «Философские проблемы информатики» стоит особняком. Во-первых, объектом освоения здесь является одна из наиболее интенсивно развивающихся сфер познания, в отношении которой пока не существует столь же мощной философской традиции, как, скажем, в осмыслении фи-



лософских проблем естествознания. Во-вторых, поскольку информатика работает с технологиями знания, многие ее проблемы имеют самостоятельное значение для эпистемологии, поскольку актуализируют и позволяют по-новому поставить ряд традиционных гносеологических проблем. Например, философская проблема обоснования познаваемости мира и агностического тупика чистого сенсуализма приобретает совершенно новое содержание в связи с пониманием технических возможностей развития различных симуляторов. Таким образом, при изучении философских вопросов информатики возникает «обратная связь» с фундаментальными проблемами общей теории познания, требующая обеспечения определенного уровня их понимания слушателями. В-третьих, философские проблемы информатики имеют выраженный социальный и мировоззренческий аспект, поскольку в настоящее время виртуальные технологии прочно входят в жизнь каждого человека, кардинально преобразуя ее. Особенно это значимо для слушателей, ориентированных на профессиональную научную работу в сфере таких технологий и имеющих определенное сложившееся мнение об их значении. Поэтому самостоятельной задачей является также демонстрация специфики и места философской составляющей в исследовании информационных технологий и компьютерной техники.

В программе раздела «Философские проблемы информатики» специально выделены для изучения ключевые категории данной области знания – «виртуальная

реальность», «киберпространство», «информационное пространство». Все это достаточно дискуссионные понятия, причем наряду с общими вопросами об их генезисе и онтологическом статусе спорной является также проблема их интерпретации и соотношения. Задачей данной статьи является рассмотрение основных позиций, сложившихся в современной философии относительно содержания этих понятий (в первую очередь, понятия виртуальной реальности), и возможностей представления данной темы в учебном процессе. На наш взгляд, такое представление должно включать две или три лекции, которые, поскольку группа, как правило, является небольшой, могут включать моменты программированных дискуссий, а также одно или два семинарских занятия, к которым слушатели готовятся на основе полученных творческих заданий. Обозначим общую логику чтения данной части курса.

Одним из базовых способов обоснования и формирования философской составляющей в осмыслении аспирантом феномена виртуальной реальности является анализ истории его возникновения в философском знании. С данного вопроса целесообразно начинать чтение темы, специально подчеркнув, что понятие виртуальной реальности появилось задолго до изобретения компьютера.

Термин «виртуальный» использовался в философии со времен средневековой схоластики. Термин «виртуальный» – латинского происхождения, производный от слова *virtus*, что означает: потенциальный, возможный, энергия, а также мнимый, воображае-



мый¹. В работах Цицерона, Сенеки, Августина Блаженного, Г. Сен-Викторского, Д. Бонавентура, М. Монтеня «virtus» рассматривается в значении «доблесть», «добродетель» и употребляется в контексте боевой силы и доблести. Упомянув об этом, можно сразу же активизировать внимание слушателей, задав им вопрос: есть ли что-то общее между первоначальным и современным толкованием понятия виртуального? Как отмечает Т.А. Кирик, уже в первоначальной трактовке «акцент делается на некое изменение в психике человека ввиду столкновения его с чем-то необычным, экстраординарным... приобщиться к виртуальности – значит выйти за пределы обыденности, изменить свое сознание, мгновенно актуализировать, выплеснуть свои латентные возможности, взглянуть на мир иначе»².

В схоластической философии актуализация «виртуального» происходит в контексте обсуждения проблемы статуса элемента в составе смеси. Фома Аквинский использует понятие *virtualis* в самых различных контекстах, подразумевая при этом нечто, относимое к интерьеру, указывающее на внутреннее содержание и конструирующее множество. Речь идет о такой формуле, как «одно виртуально содержится в другом», и, стало быть, реально выходит за пределы другого.

Семантика *virtual* у Николая Кузанского организована в виде троичной конструкции. На самом

низшем, эмпирическом уровне он выделяет факты или явления эмпирической природы, в качестве примера он рассматривает дерево. Актуальное состояние красивого дерева с пышной кроной описывается Кузанским как созерцаемое «телесными очами». Если мы пытаемся увидеть, в чем состоит начало этого столь эмпирически прекрасного дерева, мы попадаем на следующий уровень микроустройства. Здесь всякое семя дерева виртуально содержит в себе конкретно-эмпирическое дерево, – а также и все возможные эмпирические деревья. Виртуальное осмысливается здесь как соединение потенции и образа, почти в платоновском духе, – с той разницей, что образ оказывается актуализирован в семени и увиден как потенция, «семенная сила» этого семени.

В Новое время понятие виртуального используется Г. Лейбницем в полемике с Дж. Локком по поводу принципа врожденности идей. Лейбниц приходит к выводу, что душа знает все виртуально. Кроме того, Новое время привносит в понимание виртуального естественнонаучную терминологию, где понятие употребляется первоначально в связи с проблемами отражения и проекции.

Важным этапом в разработке философского смысла понятия виртуального стал труд А. Бергсона «Материя и память». В трактовке Бергсона происходит перестановка онтологических акцентов внутри понятия виртуального. Со

¹ Новейший философский словарь. Сост. и общ. ред. А.А. Грицанов. 3-е изд., исправл. Минск, 2003. С. 171.

² Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: дисс. канд. филос. наук. Омск, 2004. С. 12.



схоластическим употреблением здесь соединяется традиция современного и родного Бергсону повседневного французского языка. Результатом соединения является критерий телесности, который положен теперь в основу различения виртуального и актуального, – а именно такую понятийную оппозицию проводит Бергсон: «Расстояние, отделяющее наше тело от воспринимаемого предмета действительно показывает большее или меньшее приближение опасности, большую или меньшую близость исполнения желаемого. Вследствие этого наше восприятие предмета, отличного от нашего тела, отделенного от него промежутком, никогда не выражает ничего, кроме виртуального действия. Но чем меньше становится расстояние между этим предметом и нашим телом, другими словами, чем опасность становится страшнее или обещание непосредственнее, тем больше виртуальное действие стремится превратиться в действие реальное. Дойдите теперь до последнего предела, предположите, что расстояния уже нет, то есть что воспринимаемый предмет совпадает с нашим телом, другими словами, что наше собственное тело становится предметом восприятия. Тогда это совершенно особого рода восприятие будет выражать уже не виртуальное, а реальное действие: в этом состоит аффективное чувство»³. Виртуальное означает здесь разрыв протяженности мира, совершаемый на

основе критерия телесности, – разрыв, который определяется как наличие или отсутствие аффективного чувства. Категория виртуального играет здесь ключевую роль в трактовке роли тела в возникновении аффективного ощущения.

Начиная с XIX в. усиливается дополнительная к философской естественнонаучная линия в трактовке понятия. Идея виртуальности возникает в аналитической механике с введением термина «виртуальные перемещения», трактуемых как перемещения «возможные», но не реализуемые. Это не мешает обращаться с ними как с перемещениями реальными и даже рассчитывать работу, осуществляемую на этих перемещениях. В XX веке в физике было введено понятие виртуальных частиц, характеризующихся особым статусом существования. При этом одновременно как в философии, так и в физике был поднят вопрос о реальности подобных частиц. Высказывалась точка зрения, согласно которой виртуальные частицы реально не существуют и нужны только для теории, поскольку «...их реальное существование в неограниченном времени означало бы нарушение закона сохранения и создавало бы мир, который невозможно помыслить как мир физический, реальный»⁴. С другой стороны, существование подобных частиц тоже имеет обоснование, которое заключается в том, что наличие виртуальных частиц дает объяснение многим

³ Бергсон А. Материя и память. Собр. соч. в 4-х т. Т. I. М., 1992. С. 192.

⁴ Романовская Т.Б. Иная реальность и проблемы интерпретации в физике // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб., 2000. С. 120–121.



экспериментально наблюдаемым физическим явлениям. Философское обсуждение данной проблемы значительно расширило онтологические представления о разных уровнях и формах существования.

В философии последней четверти XX века виртуальное как онтологический феномен и объект исследования получило новые важные импульсы к развитию – распространение персональных компьютеров и Интернета. Именно Сеть создает реальность виртуального в компьютерном смысле, обеспечивая возможность intersубъективности виртуального. Новую жизнь понятие виртуальности обретает после того, как в употребление входит словосочетание «виртуальная реальность», которое, как считается, введено в конце 70-х годов XX века Дж. Ланье для обозначения трехмерных моделей реальности, создаваемых при помощи компьютера и передающих эффекты полного в ней присутствия человека.

Таким образом, рассмотрев историю формирования понятия, можно сделать вывод о том, что при всем многообразии его трактовок определяется некая общая линия. Основополагающей является трактовка виртуального как особого способа существования сверхчувственного, отличающегося от вещественно-локализованного мира чувственных явлений. Виртуальное, с одной стороны, противопоставляется реальному, а с другой – реально в каком-то ином смысле. «Виртуальное – нечто, имеющее все характеристики

конкретной вещи, но формально не может быть определено как эта вещь»⁵.

На этом этапе представляется целесообразным проведение первой групповой дискуссии, для которой могут быть обозначены вопросы: что значит – реально в каком-то ином смысле? О каких известных объектах можно утверждать, что они существуют каким-то иным способом по сравнению с вещами? (Можно привести для начала собственные примеры, сравнив, скажем, существование технического объекта и его проекта). Примеры, найденные аудиторией, могут быть самыми неожиданными, но цель, как правило, достижима в их интерпретации: это вывод о многоплановости самого понятия «реальность», позволяющий поместить понятие виртуальной реальности в общий философский контекст. И этот вывод служит основой для перехода к следующей части лекции – обзору различных вариантов трактовки понятия виртуальной реальности.

С методологической точки зрения существует два основных направления описания виртуальной реальности, дополняющих друг друга: одни ученые исследуют сущность виртуальной реальности через выявление ее свойств и характерных признаков, другие идут путем классификации вариантов этого феномена.

Сложившаяся на сегодняшний день традиция исследования виртуальной реальности позволяет выделить следующие наиболее распространенные точки зрения.

⁵ Cobuild Collins. Essential English Dictionary: Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Harper Collins Publishers, 1995. P. 797.



В широком смысле виртуальная реальность трактуется как любая создаваемая реальность, отличная от объективной; в предельном варианте полагается, что вся реальность виртуальна, поскольку в наибольшей степени субъект взаимодействует с представлениями об объективной реальности, нежели с ней самой. Для рассмотрения данного вопроса могут быть использованы в первую очередь следующие источники: Гиренок Ф.И. Культура как виртуальность: события и смысл // Труды Лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998; Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000; Борчиков С.А. Метафизика виртуальной реальности: опыт единой теории виртуальной реальности // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. М., 2000; Иванов Д.В. Императив виртуализации // Современные теории общественных изменений. СПб., 2002; Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000; Корсунцев И.Г. Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. М., 1997.

В более узкой «технической» трактовке виртуальная реальность объясняется в контексте информационных и компьютерных технологий и связывается с понятием «кибернетическое пространство». Такой точки зрения придерживаются В.С. Бабенко, Д.И. Шапиро и др.⁶ Кроме того, существует линия рассмотрения, в которой виртуальная реальность связывается с измененными состояниями сознания (фантазия, сон, вымысел, миф, наркотическое или алкогольное опьянение и т.п.).

Наиболее известным описанием свойств виртуальной реальности является концепция, разработанная Лабораторией виртуалистики под руководством Носова Н.А. В рамках этой концепции виртуальное полагается как некая реальность, которая независимо от своей природы обладает определенными качествами. Носов Н.А. выделяет четыре основных свойства, позволяющих говорить о виртуальной реальности как о принципиально отличной от других: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность.

Под порожденностью понимается зависимость, вторичность виртуальной реальности от активной внешней по отношению к ней

⁶ См.: Бабенко В.С. Виртуальная реальность: проблема интерпретации // Виртуальная реальность как феномен науки, техники, культуры: Сб. тезисов I Всероссийского симпозиума. СПб., 1995. С.21–24; М. Хайм. Метафизика виртуальной реальности // Исследования по философии современного понимания мира. М., 1995.; Шапиро Д.И. Человек и виртуальный мир: когнитивные, креативные и прикладные проблемы. М., 2000; Шаповалов Е.А. Философские проблемы виртуальной реальности / Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры: Материалы I Всерос. симпозиума по философским проблемам виртуальной реальности.. СПб., 1996. С. 6–12; K. McMillan. Virtual Reality: Architecture and the Broader Community // <http://www.arch.unsw.edu.au/subjects/arch/specres2/mcmillan/vr-arch.htm>



«константной» реальности. При этом виртуалисты оговариваются, что порожденность является относительной в том смысле, что «виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно нее константной реальностью, – и так в принципе до бесконечности»⁷, поскольку ограниченный на количество уровней иерархии реальностей теоретически быть не может.

Признак актуальности объясняется как существование «здесь-и-теперь», только пока активна порождающая реальность⁸. По мнению М.Ю. Опенкова и Л.А. Микешиной, это означает полное присутствие, динамическая непрерывность настоящего. «Бытие здесь-и-сейчас подразумевает непричастность длительности, когда человек есть там, где он есть, а не впереди и не позади себя»⁹. При этом виртуальная реальность характеризуется снятием противоположностей жизни и смерти, реального и воображаемого, прошлого и будущего.

Характеристика автономности предполагает наличие в виртуальной реальности своего пространства, времени и законов существования. В подобном ракурсе просматривается определенная параллель с классическим тезисом

И. Канта о том, что чувственное восприятие или доступность опыта в качестве предмета вообще зависит от субъекта, а именно от присущих ему форм чувственности – времени и пространства, «составляющих как бы схемы и условия всего чувственного в человеческом познании»¹⁰. Таким образом, возникает ситуация, о которой мы говорили выше: некоторые классические проблемы эпистемологии могут быть совершенно по-новому иллюстрированы через новый образ виртуальной реальности, что дает преподавателю возможность погружения рассматриваемой тематики в общий контекст философского исследования познания.

Свойство интерактивности является сущностным признаком виртуальной реальности, поскольку пользователь получает ограниченную, но все же обратную связь. Под интерактивностью следует понимать обратную связь, возможность влиять на ситуацию. В отличие от погружения в художественную реальность, где человек принимает позицию наблюдателя, в компьютерной виртуальной реальности субъект становится как бы полноправным участником виртуальных событий. Мы говорим «как бы», потому что его «диалог» и «влияние на ситуа-

⁷ Розин В.М. Виртуальные реальности: природа и область применения // Социально-гуманитарные знания. 1997. № 6. С. 195.

⁸ Носов Н.А. Виртуальный человек: очерки по виртуальной психологии детства. М.: Магистр, 1997. С. 13.

⁹ Опенков М.Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: автореф. дис. д-ра филос. наук. М., 1997. С. 19.

¹⁰ Кант И. О форме и принципах чувственно воспринимаемого и интеллигибельного мира // Собр. соч.: с 8 т. М., 1994. Т. 2. С. 293.



цию» условно. Они не выходят за рамки строго регламентированного выбора, заложенного программным обеспечением. Тем не менее, иллюзия интерактивности в виртуальном пространстве создается, что и обеспечивает субъективное восприятие автономности виртуальной реальности. Если добавить к этому высокую степень психической погруженности в виртуальную реальность, то мы получаем не только автономный, но и альтернативный мир, который способен заменить реальную действительность.

В основе концепции Н.А. Носова лежит понятие виртуальности как энергии, дающей силу для разворачивания акта. Виртуальность рассматривается как некая форма, объединяющая исходные элементы, то есть такая промежуточная реальность, которая несводима к другим, но находится в связи с ними. Данная идея может быть сопоставлена с другой фундаментальной концепцией виртуальной реальности, разработанной С.С. Хоружим. В ее основу положен анализ аристотелевской триады *dynamis-energeia-enteleceia*. Анализируя данную схему, С.С. Хоружий делает вывод, что только одна из ее категорий может служить основой для создания теории виртуальной реальности. *Enteleceia* не может быть признана доминирующим началом виртуальной реальности в силу несоответствия принципам виртуальности, так как виртуальное не есть что-то ставшее, завершенное. *Energeia* иногда

сближается с потенцией. *Energeia* получает статус первопричины перехода возможности в действительность, обозначая себя как бытие – в – действии. Именно она, по мнению С.С. Хоружего, может быть принята в качестве адекватного языка виртуальной реальности. Исследователь определяет виртуальную реальность как «недо-выступившее, недо-рожденное бытие, и одновременно – бытие, не имеющее рода, не достигшее постановки в род. Это недород бытия...»¹¹. Не обладая сущностью, виртуальная реальность не обладает и энергией, а именно собственной энергией, именно поэтому требуя для своего «недобытия» носителя, и, прежде всего, человека. Таким образом, С.С. Хоружий приходит к заключению: «Смысл и содержание этого рода событий (событий виртуальной реальности) раскрываются вполне лишь в свете присутствия человека, играющего ключевую роль в онтологии»¹².

С.И. Орехов, рассматривая виртуальную реальность, исходит из существования субстанциональной и акцидентальной реальности. «Реальность дана нам как необходимое со своими атрибутивными параметрами, следовательно, можно говорить о субстанциональной реальности – однако, некоторые ее аспекты могут иметь характер акцидентальных проявлений, следовательно, можно говорить о реальности акцидентального»¹³. Наряду с субстанциональным и акцидентальным

¹¹ Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. М., 1997. №6. С. 66.

¹² Там же. С. 59.

¹³ Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности. Омск, 2002. С. 48.



бытием возможно «инобытие объективной реальности»; это бытие и есть виртуальная реальность, основными признаками которой становятся положенность, репрезентация, объективированное идеальное, зависимость от сознания, тождество материального и идеального, общезначимость¹⁴. Положенность и репрезентация виртуальной реальности предполагают, что она не является зеркальным отражением действительности, создает своими средствами ее различные версии. Репрезентация охватывает всю субстанциональную реальность, отбирая при этом из нее только существенное, или то, что может способствовать становлению реальности нового типа, или то, что определяется человеческими целями. Репрезентация субстанциональной реальностью информации становится субстанцией виртуальной реальности¹⁵.

Согласно С.И. Орехову, существование виртуальная реальность получает только как процессуальное отношение, опирающееся на две порождающие ее системы – техническую и социально-психологическую реальность¹⁶. Таким образом, в его трактовке «виртуальная реальность – это форма объективированного существова-

ния, разновидность бытия в форме тождества материального и идеального, интегральное качество, порождаемое механизмом репрезентативной положенности взаимодействующих элементов сложной системы»¹⁷.

Идея гносеологической природы виртуальной реальности высказана С.А. Борчиковым в монографии «Метафизика виртуальной реальности», где автор предпринимает попытку создать «теорию теорий виртуальной реальности»¹⁸, которая объяснила бы все дискурсы виртуальной реальности и систематизировала специальные теории виртуальной реальности. С.А. Борчиков приходит к выводу о том, что все определения понятия «виртуальная реальность» связаны с особенностями индивидуального познания. С его точки зрения, такой гносеологический релятивизм («понятий виртуальной реальности столько, сколько существует людей и переходов их познания с одного уровня на другой»¹⁹) является условием создания общей теории виртуальной реальности. Продолжая данную мысль, С.А. Борчиков говорит: «Общая теория виртуальной реальности есть суперпозиция субъективных показаний виртуальной реальности»²⁰. Таким образом, вир-

¹⁴ Там же. С.84.

¹⁵ Там же. С.53

¹⁶ Там же. С.71

¹⁷ Орехов С.И. Виртуальная реальность: исследование онтологических и коммуникационных основ: дисс. д-ра филос. наук. Омск, 2002. С. 109.

¹⁸ Борчиков С.А. Метафизика виртуальной реальности: опыт единой теории виртуальной реальности // Труды лаборатории виртуалистики. М., 2000. Вып. 8. С. 42.

¹⁹ Там же. С. 14.

²⁰ Там же. С. 15.



туальность оказывается скрытой внутри конкретных познавательных актов, она представляет собой реальность высшего уровня познания для каждого человека по отношению к предшествующему уровню его же познания.

П.Е.Солопов определяет специфику виртуальной реальности в общекультурном контексте, предлагая трактовать ее в соотношении с объективной реальностью с позиций теории отражения и философского понимания практики. Он определяет виртуальные объекты как «возникающие и существующие не самостоятельно, а как момент взаимодействия других объектов (стабильных элементарных частиц, людей друг с другом, с компьютерами и другими техническими системами и т.д.)»²¹, они могут быть материальными и идеальными, естественными и искусственными. Так, например, психологические виртуальные реальности – это естественные идеальные объекты, а компьютерные предполагают взаимодействие человеческого сознания с техническим устройством и телом человека, включая в качестве своего момента психологические виртуальные реальности и психосоматические эффекты. При этом психологическая виртуальная реальность является отражением в психике процессов, происходящих в самой психике. Если в «самообразе» возникают ощущения от первичного психического образа, то эти вторичные ощущения и обусловленные ими переживания будут виртуальными. Этот момент позволяет характеризовать виртуальную реальность не просто как отраже-

ние, а как «отражение отражения». Таким образом, виртуальную реальность следует рассматривать как феномен, непосредственно связанный с деятельностью сознания, а ее параметры могут меняться по воле и желанию субъекта.

Общей позицией всех описанных подходов можно считать вывод о том, что виртуальная реальность возникает благодаря взаимодействию человека с какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к нему. Виртуальная реальность имеет процессуальный характер, который заключается в репрезентации реальности, замещении ее образами и символами. Объективными причинами порождения виртуальной реальности являются выход познавательных потребностей общества (прежде всего потребности в быстром доступе к информации при радикальном изменении ее наличного объема) на принципиально новый уровень. Виртуальная реальность порождается, актуальна, автономна и интерактивна. В общем случае виртуальную реальность следует понимать как превращенную картину действительности, являющуюся ее симуляцией, которая порождается сознанием субъекта в процессе взаимодействия с предметами и явлениями окружающего мира и существует до тех пор, пока длится это взаимодействие.

На данном этапе целесообразно провести вторую групповую дискуссию, ключевыми вопросами которой могут стать следующие: какая концепция виртуальной реальности показалась наиболее интересной? Какой признак виртуаль-

²¹ Солопов П.Е. Виртуалистика и философия. М., 2000. С. 13.



ной реальности является ключевым, по Вашему мнению, и почему? Какие феномены обладают признаками виртуальной реальности? В рамках дискуссии на заданную тему группы могут на время занятия стать сторонниками той или иной концепции виртуальной реальности. Дискуссия может включать игровые элементы, которые выражаются в нестандартном представлении группами своих концепций (не только устный рассказ, но и, возможно, действие по определенному сценарию).

Следующим существенным вопросом, на котором представляется целесообразным акцентировать внимание слушателей, является вопрос о типологии виртуальной реальности. Критериями типологии виртуальной реальности могут являться виды взаимодействия человека с окружающим миром. Представляется целесообразным рассмотреть в курсе «Философские проблемы информатики» как минимум три типа виртуальной реальности: техническую (в соответствии с профилем подготовки аспирантов), медиатированную (в силу ее социальной роли) и художественную (для расширения представлений о сущности и способах существования виртуальной реальности).

В процессе взаимодействия «человек-компьютер» возникает техническая виртуальная реальность. Именно ее ассоциируют с другим ключевым термином философии информатики – так называемым кибернетическим пространством, «взаимодействие с которым предполагает полную

изоляция от внешнего мира, путем погружения в иллюзорный мир, созданный компьютером или другими техническими средствами»²².

На сегодняшний день не существует общепризнанного определения киберпространства. Наиболее убедительными, на наш взгляд, представляются идеи С. Сисмондо, который говорит о кибернетическом пространстве как о глобальной электронной среде, которую нельзя свести к технологии виртуальных миров или сетевой коммуникации. Ш. Теркл соотносит киберпространство также с набором дискурсивных практик, реализованных в компьютерных сетях.

В контексте технического понимания виртуальной реальности С.И. Орехов выделяет два направления. Первое соотносится с исследованием с языком программирования VRML (Virtual Reality Modeling Language), с помощью которого человек способен создавать трехмерные пространства на персональных компьютерах и в глобальных сетях. Второе направление характеризуется трактовкой виртуальной реальности как компьютерной 3D графики, максимально приближенной к реальности, основанной на технических достижениях в сфере производства программного и технического обеспечения, – то, что сейчас называют мультимедийной продукцией. В данном случае техническая виртуальная реальность понимается в качестве графических изображений, дополненных бес-

²² Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: дисс. канд. филос. наук. Омск, 2004. С. 31.



печением тактильного, слухового, зрительного восприятия. Т.А. Кирик выделяет еще такой особый вид компьютерной виртуальной реальности, как «виртуальная реальность погружения», или иммерсивная виртуальная реальность – это некий искусственный мир, порождаемый технической системой, которая формирует в сенсорном поле человека соответственные стимулы. При этом происходит полное погружение человека в этот искусственный мир²³.

В моделированной компьютером реальности человек попадает в мир, задуманный программистом, при этом получая новые возможности в плане мышления и поведения. Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но и действовать самостоятельно. Собственно говоря, человек и раньше мог, причем достаточно легко, попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто увлеченно читая книгу. Однако во всех подобных случаях активность человека была ограничена его позицией зрителя или читателя, или слушателя, он сам не мог включиться в действие как активный персонаж. С созданием компьютерных виртуальных реальностей стало возможно включиться в действие, причем часто не только в условном про-

странстве и времени, но и как бы вполне реальном, с точки зрения восприятия человека. В этой связи, виртуальная реальность – это оптимизированный под «естественный» для возможностей человека способ ориентации в мире электронной информации, созданный на основе дружественного функционально-интерактивного интерфейса.

Понятия киберпространства и виртуальной реальности могут быть разграничены на основе следующего соображения. Большинство исследователей компьютерной виртуальной реальности сходится в том, что киберпространство превращается в виртуальную реальность только тогда, когда в нее входит человек. «Виртуальная реальность – это технология трехмерного информационного взаимодействия человека и компьютера, которая реализуется с помощью комплексных мультимедиа-операционных средств»²⁴. «Виртуальная реальность – это трехмерное компьютерно смулированное окружение, которое в режиме реального времени согласуется с поведением пользователя»²⁵. «Сущность виртуальной реальности – компьютерное отображение с учетом особенностей мозга в кибернетическое пространство как общей картины, представленной по всем сенсорным каналам, так и любых деталей и их комбинаций»²⁶. Как видим, во всех вариантах определения виртуальная реальность, в отличие

²³ Там же. С.91.

²⁴ K. McMillan. Op. cit.

²⁵ Virtual Reality. Application and Explorations. London, 1993. P.57.

²⁶ Шапиро Д.И. Человек и виртуальный мир: когнитивные, креативные и прикладные проблемы. М., 2000. С. 91.



от киберпространства как такового, обязательно соотносится с человеком.

Итак, кибернетическое пространство – это некое интерактивное трёхмерное пространство, созданное при помощи графических, звуковых и тактильных данных, поступающих в режиме «реального времени» и создающее «эффект погружения» посредством компьютерной технологии. В качестве специфического свойства кибернетического пространства как виртуальной реальности можно отметить симулированность. На наш взгляд, оно принципиально выделяет киберпространство из класса субъективных реальностей, где искусственно не создается пространство сконструированной человеком системы символов и образов.

Акцентирование внимания на симулятивности виртуальной реальности – трансформированном воспроизведении одного вида реальности в другом – дает возможность сопоставления виртуальной реальности также с постмодернистской теорией симулякров.

С точки зрения постмодернизма, «воспроизводственный» социальный порядок – унификация, подражание, «триумф знаковой культуры» – приводит к стиранию граней между реальностью и мнимостью. В результате мир потерял свойственную ему рациональность и расплылся в некий текстуальный коллаж, содержание которого подвергается интерпретации и переинтерпретации. Реальность посте-

пенно растворилась, прикрытая «симулякрами». «Постмодернистская культура довольствуется миром симулякров, следов, означающих и принимает их такими, какие они есть, не пытаясь добраться до означаемых. Все воспринимается как цитата, как условность, за которой нельзя отыскать никаких истоков, начал, происхождения»²⁷. Реалистичность теперь является более весомой характеристикой для культуры, чем реальность.

Соответствующие трансформации происходят и с трактовкой образа мира, который уже не конституируется, хотя бы и субъективно, в виде функции сознания от реальности. Он мнится с помощью целого арсенала мультимедийных, аудиовизуальных средств, а в конечном итоге знаков. Мир уже не только не предстает перед индивидом в какой бы то ни было объективности, – его образ утерял в глазах постмодернистов саму связь с реальностью. «Событие, произведенное средствами информации, <....> становятся виртуальными. Повсеместно виртуальность (медиатическое гиперпространство с его множественным интерфейсом) уничтожает то, что мы могли бы назвать, если это все еще имеет какое-то значение, реальным движением истории»²⁸.

Таким образом, в контексте теорий постмодернизма авторы рассматривают виртуальную реальность как некий феномен, существующий в социальной сфере, новую, особую систему социаль-

²⁷ Эпштейн М. Информационный взрыв и травма постмодернизма // Звезда. 1999. №11. С.220.

²⁸ Бодрийяр Ж. В тени тысячелетия, или Приостановка года 2000 // <http://anthropology.ru/ru/texts/ baudrill.html>



ных взаимодействий, представляющую собой симуляции социальных процессов, составляющих содержание общественной жизни. Постмодернистская ирония по поводу виртуальной реальности, на наш взгляд, может послужить отправной точкой для последней логической части рассмотрения данной темы на лекциях – анализа социального среза виртуальной реальности в современном мире.

Массовое сознание современного общества в значительной мере программируется посредством СМИ, вследствие чего многие авторы считают возможным говорить о виртуальной реальности информационного пространства. В данной области мы также встречаемся с рядом содержательно близких терминов, соотношение которых нуждается в пояснении.

Г.Г. Почепцов считает, что понятие «информационное пространство» во многом синонимично понятию «информационное поле». Он не проводит между ними демаркационной линии, уподобляя информационную реальность в одном случае полю, в другом пространству. Л. Землянова же сближает «информационное пространство» с «информационной средой» и «инфосферой»²⁹.

В информатике термин «информационная среда» означает совокупность технических и программных средств хранения, обработки и передачи информации, обеспечивающих заданный режим работы и условия выполнения ее задач³⁰. В теории систем информа-

ционную среду принято рассматривать как совокупность окружающих систему элементов (объектов), которые оказывают на нее влияние или же на которые воздействует она сама. В глобальном же социальном плане выделяют информационную среду общества как совокупность информационных ресурсов, информационно-коммуникационной инфраструктуры, средств информатизации, информационных продуктов и услуг информатизации, политических, социально-экономических и культурных условий реализации процессов информатизации³¹.

В коммуникативистике информационная среда сближается также с понятием «медиатированная реальность». Под медиатированной реальностью понимается совокупность intersubjectively образов реальности, возникающих под влиянием средств массовой информации; она рассматривается как среда, в которую погружаются люди, попадающие под влияние медиамифологии.

Медиатированная реальность может быть уже или шире жизненного опыта людей, но всегда отличается от него набором собственных медиатированных значений, создающих так называемый конусообразный эффект, то есть отстранение «тяжелых» зрителей (тех, кто проводит у телевизионных экранов большую часть времени. – Н.К.) от объективной реальности и погружение их в сферу расширяющейся медиареальности. Медиатированные зна-

²⁹ Землянова Л.М. Зарубежная коммуникативистика в преддвериях информационного общества: толковый словарь терминов и концепций. М., 1999. С. 70.

³⁰ Там же. С. 68.

³¹ Нехаев С.А. Основные определения и понятия прикладной интернетологии. 2001 // <http://www.iis.ru/glossary/infenvironment.ru.html>



чения событий и фактов в сводках новостей по каналам СМИ формируются посредством кодов и алгоритмов информационных языков, характерных для тех или иных медиажанров. Масс-медиа (пресса, радио, телевидение, кинематограф, реклама, Интернет) выступают как структурные элементы современной информационной среды. Всем СМИ присущи объединяющие их качества: обращенность к массовой аудитории, доступность множеству людей, корпоративный характер производства и распространения информации.

Информационное пространство создает для индивида некую субъективную реальность. Ту ее часть, которая содержит информацию, неадекватно отражающую окружающий мир, и те ее характеристики и процессы, которые затрудняют или препятствуют адекватности восприятия и понимания человеком окружающего и самого себя, и представляется возможным обозначить как медиатированную виртуальную реальность.

Виртуальная реальность возникает в результате работы масс-медиа, поскольку именно они призваны несущественные характеристики события делать существенными. Это удастся сделать, поскольку происходит удержание в поле внимания только ограниченного круга характеристик. Все остальное отходит на другой план. Примером этого может служить теракт 11 сентября в США. Современная действительность в результате теракта получила настолько нереальный характер, что оказалась приравненной к компьютерной виртуальной реальности. При этом для многих она была полностью создана при помощи масс-медиа, поскольку большинство людей не были свидетелями раз-

рушения башен всемирного торгового центра и не получали писем с сибирской язвой. Они видели это по телевизору или читали в газете. Реальная действительность оказалась трансформирована в виртуальную.

В связи со сказанным можно выделить такие свойства медиатированной виртуальной реальности, как суггестивность и манипулирование сознанием человека. Виртуальная реальность информационного пространства основана на внешнем психическом воздействии и внушении, изменении процессов мышления, чувствования и реакций субъекта.

И наконец, еще одним своеобразным источником порождения виртуальной реальности является искусство, поскольку оно строит свою модель мира, модель реальности. Эту миромодель человек легко воспринимает как фиктивную, воображаемую, даже если она походит на слепок действительности, поскольку искусство всегда трансформирует исходную реальность. При этом не только на уровне философии искусства, но и в рамках обыденного сознания, как правило, осознается, что в художественном мире действуют свои, не похожие на житейские, но вполне определенные правила и законы.

Порождение виртуальной реальности и приобретение личностью символического опыта в ней в лекции целесообразно рассмотреть на примере фэнтези – особого литературного жанра, который считается разновидностью фантастической сказки и весьма популярен у современных читателей. Сюжеты художественной литературы максимально сопоставимы с социальной реальностью: они изменяются во времени и пространстве, отражают взаимодействие



социальных единиц во всем его многообразии. Книга позволяет как бы прожить параллельную жизнь в другой роли. В этом смысле мир фэнтези – наиболее структурированная виртуальная реальность по сравнению с виртуальностью других видов искусства. Фэнтези заставляет автора максимально оторваться от реальности при описании воображаемых персонажей и их мира, но приблизиться к ней в плане взаимоотношений, моральных норм – не случайно практически все сюжеты фэнтези заканчиваются победой Добра над Злом.

Обращение к анализу фэнтези позволяет поставить перед слушателями вопрос о функциях виртуальной реальности в бытии человека. Представляется возможным сначала предложить аудитории высказаться по вопросу о том, что дает современному человеку чтение фэнтези – просто ли это развлечение, и если да, то почему именно такое, а не другое? – а потом подвести ее к обобщению, рассуждая примерно следующим образом.

В виртуальной реальности художественного произведения происходит преодоление человеком од-нообразия и обыденности современной действительности, вызванных преимущественно перенасыщением информацией. Жанр фэнтези – новая реальность, позволяющая человеку разгружаться и одновременно идентифицировать себя в новых реальностях, что было бы невозможно сделать самостоятельно.

Фэнтези творит свою реальность с помощью повседневных образов. Человек узнает себя в героях книги, тем самым приближая и осваивая области физического, социального и других про-

странств, недостижимых его актуальной повседневности. Находясь в реальном месте в реальное время, человек конструирует в сознании виртуальный мир, ощущая себя участником вполне реальных событий. Обращаясь к художественному произведению, погружаясь в виртуальные миры с немыслимыми сценариями, человек усваивает те или иные модели поведения, деятельности и т.д. Фэнтези, таким образом, становится источником социального знания, существуя наравне с другими формами представления такого знания.

Создаваемые авторами художественных произведений реальности и миры находятся в постоянном взаимодействии, которое происходит как между реальной и виртуальной действительностью, так и между самими конструируемыми мирами. Множественность реальностей в современной литературе, с одной стороны, обусловлена самой природой художественного творчества (всегда время от времени с реальностью играли), а с другой – ее всплеск в современных условиях является отражением, отчасти стихийным и иррациональным, растущей виртуализации бытия, утраты граней между реальным и виртуальным, иерархии объективно-реального и внушаемого, конструируемого.

Именно в этой логике и должна быть рассмотрена виртуальная реальность в целом. С одной стороны, это новая форма реализации универсальной человеческой деятельности по построению мира знания. С другой стороны, она является принципиальным расширением границ объективного бытия, помещающим действительное в более широкий контекст возможного.



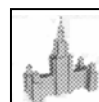
Поскольку все основные моменты рассматриваемой проблемы носят, как мы стремились показать, предельно дискуссионный характер, представляется целесообразным провести семинарские занятия по данному разделу в виде дебатов на основе заранее разработанных групповых позиций. Тематика их может быть определена следующим образом:

Семинар «Жизнь в киберпространстве». Несколько экспертных групп заранее готовят разработки по одному из направлений: как выглядят в виртуальной реальности повседневная жизнь, коммерческая деятельность, наука, образование, религия. Направления могут быть различными, однако, исходя из программы кандидатского экзамена, науку и образование стоит рассмотреть в обязательном порядке. Задача экспертных групп – проанализировать существующие и перспективные технические разработки в выбранной сфере, а также показать, как от этого меняется сама сущность той или иной сферы.

В качестве литературы, рекомендуемой для подготовки к данному семинару, могут служить следующие источники: Розин В.М. Виртуальные реальности: природа и область применения // Социально-гуманитарные знания. 1997. №6. С. 183–200; Кизима С. Интернет в России: влияние на социальную стратификацию // <http://www.virtual.ru/vculture/seminar/Kizima.html>; Песков Д.Н. Интернет в российской политике: утопия и реальность // Политические исследования. 2002. № 3. С. 31–46; Горский М.Ю. Информационно-управляющая функция денег // Проблемы информатизации. 2001. № 2. С. 108–116; Бабаева Ю.Д. Интернет: воздействие на личность //

Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2000. С. 11–39.

Семинар «Виртуальная реальность, в которой мы живем». Работа слушателей в рамках данного семинара может быть как групповой, так и индивидуальной, предпочтительная форма занятия – дискуссия. При выборе объекта для анализа можно предоставить слушателям свободу: те, кому ближе художественное творчество, могут отвечать на вопросы из серии «В каком вымышленном литературном мире Вы хотели бы жить? Почему Вас привлекают вымышленные миры? Какой мир лучше: реальный или фантазийный?»; те, кто регулярно смотрит новостные каналы, считает Интернет наиболее актуальным на сегодняшний день медиаканалом, могут анализировать ежедневные события социальной реальности на предмет ее мифологизации посредством СМИ, при этом акцентируя внимание на технологиях манипуляции сознанием. Рекомендуемая литература для подготовки к данному семинарскому занятию: Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб., 2000; Гаков В. Рыцарь медийного образа // Коммерсантъ – ДЕНЬГИ. 2001. 18 июля; Гибсон У. Нейромант // <http://www.lib.ru/gibson> ; Гончаров В. Русское фантази – выбор пути // Если. 1998. № 9. С. 216–223; Кара-Мурза С. Манипуляция сознанием. М.: ЭКСМО-Пресс, 2003; Каспельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000; Е. Ковтун. Истинная реальность fantasy // Вестник МГУ. Сер. 9. 1998. № 3. С. 109–110; Лукьяненко С.В. Л – значит люди // <http://www.lib.ru/>



lukxqn/people.txt; Почепцов Г.Г. ной сказке // <http://istok.fenzin.org/book/4805>.
Информационные войны. М.-Киев, 2000; Толкиен Дж.Р.Р. О волшеб-