



Виртуальная реальность и философия

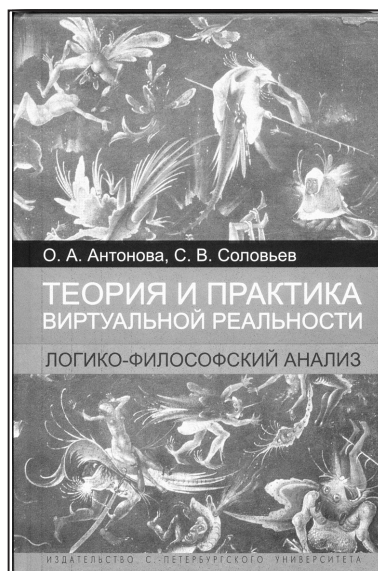
(Рецензия на книгу: Антонова О.А., Соловьев С.В. Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ. СПб. : Изд-во СПб. ун-та, 2008. 165 с.)

Е.Е. ЛЕДНИКОВ

В последнее время появилось множество работ, посвященных исследованию феномена компьютерной виртуальной реальности. Тем не менее на их фоне монография О.А. Антоновой и С.В. Соловьева заметно выделяется. Это связано с тем, что авторы на высоком научном уровне пытаются исследовать и анализировать не только само понятие компьютерной виртуальной реальности, но и его философские, гносеологические, логические и этические аспекты. Необходимость четкого научного определения понятия виртуальной реальности и недостаточность существующих определений убедительно обосновываются на первых же страницах монографии.

Свое исследование проблемы компьютерной виртуальной реальности авторы справедливо начинают с рассмотрения истории развития самого понятия. Начиная с рассмотрения понятия возможного у Аристотеля, через его трансформа-

ции в философии Фомы Аквинского и Лейбница они переходят к осмыслению понятия виртуального в современной философии, а именно в философии А. Бергсона. Таким образом, авторы показывают, что современное понятие





компьютерной виртуальной реальности не возникло на пустом месте, а имеет глубокие философские и исторические корни.

Переходя от историко-философского исследования понятия виртуальной реальности к рассмотрению самого понятия компьютерной виртуальной реальности, авторы проводят критический анализ тех определений, которые уже существуют и имеют широкое распространение. Они справедливо и аргументированно разбирают негативные и сомнительные стороны этих определений, вместе с тем не забывая отметить и их позитивные аспекты.

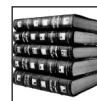
Предлагая далее свое определение компьютерной виртуальной реальности, авторы основываются прежде всего на идеях А. Тьюринга, связанных с определением искусственного интеллекта, которые были сформулированы им в известной статье «Вычислительная машина и интеллект» (1950). Анализируя эти идеи, авторы приходят к выводу об относительном характере так называемого теста Тьюринга, его зависимости от контекста, определяемого интенциями субъекта, участвующего в эксперименте, и каналами коммуникации. Само определение виртуальной реальности, предлагаемое в монографии, строится иерархически, т.е. в первую очередь определяется понятие виртуального объекта, далее – виртуальной ситуации и только на основе этих предварительных определений вводятся понятия виртуального мира и виртуальной реальности.

Важной особенностью этих определений является то, что они помогают осмыслить роль субъекта в компьютерной виртуальной

реальности, проблемы сенсорной и логической непротиворечивости, проблемы построения компьютерных виртуальных моделей. Таким образом, определения компьютерной виртуальной реальности и соответственно компьютерного виртуального объекта и компьютерной виртуальной ситуации, предложенные авторами, поднимают совершенно новые для данной проблематики и еще не изученные вопросы.

Вторая часть монографии, посвященная в основном анализу социальных, психологических и гносеологических аспектов компьютерной виртуальной реальности, начинается с описания различных форм измененного восприятия и измененных состояний сознания, которые в определенном смысле могут рассматриваться как «докомпьютерная виртуальная реальность». В качестве источников они используют психологическую литературу, например труды К. Ясперса. Далее рассматривается, как изменяются различные формы восприятия и воображения в компьютерной виртуальной реальности, сравниваются эти изменения с изменениями под влиянием внутренних личностных факторов, рассмотренными ранее. Интересным и новым является также исследование проблемы восприятия пространства и времени в компьютерной виртуальной реальности.

Значительный интерес с точки зрения гносеологии компьютерной виртуальной реальности представляет четкое разграничение «критической» и «некритической» интенций субъекта в отношении к виртуальной реальности. В то время как «некритическая» интенция связана с желанием субъекта интегрироваться в виртуальную реальность,



перестать отличать ее от настоящей, «критическая» интенция связана с желанием отличить ее от подлинной реальности, оценить ее качество. В этом контексте интерес с точки зрения развития аналитического понятийного аппарата представляет также введение авторами понятий «предметного уровня» и «метауровня» в рассмотрение виртуальной реальности.

Еще одна заслуживающая внимания идея, рассмотрением которой авторы занимаются в заключительной части книги, состоит в том, что современное общество самим своим развитием было подготовлено к восприятию идеи виртуальной реальности. В обоснование этой идеи приводятся главным образом литературные примеры (С. Лем, Д. Андреев, К. Кастанеда), показывающие, что литературные описания «виртуальных миров» возникли значительно раньше, нежели их реализация в компьютерной виртуальной реальности.

Таким образом, монография О.А. Антоновой и С.В. Соловьева представляет собой оригинальное, глубокое и интересное исследование современных сложных проблем, связанных с феноменом компьютерной виртуальной реальности. Несмотря на несомненные достоинства данной монографии, необходимо отметить и некоторые недостатки. Так, какие-то части монографии плохо согласуются между собой, в результате переход от одной части к другой часто выглядит обрывочным и неаргументированным. Авторы в

ходе своего исследования делают выводы, которые не всегда подкрепляются убедительными аргументами: более чем спорным является, к примеру, утверждение о единстве в подходе к пониманию возможного у Аристотеля, Ф. Аквинского и Г. Лейбница (С. 36). Ряд идей, например касающихся логического моделирования компьютерной виртуальной реальности, возможно, нуждается в дальнейшем развитии и разработке.

Авторы сосредоточивают свое внимание прежде всего на технических, гносеологических и социальных аспектах компьютерной виртуальной реальности. В то же время в монографии явно недостаточно места уделено рассмотрению этического аспекта компьютерной виртуальной реальности, хотя именно этические вопросы являются в настоящее время крайне актуальными. Авторы, особенно в заключительной части книги, злоупотребляют длинными цитатами, которые зачастую носят чисто иллюстративный характер и не являются обязательными.

Подводя итоги, можно сказать, что речь идет о несколько неровно написанной монографии, богатой новыми идеями и подходами к актуальной теме компьютерной (и не только компьютерной) виртуальной реальности. Работа легко читается и, несомненно, будет интересна как специалистам, занятым проблемами виртуальной реальности, так и широкому кругу читателей.