



УДК 316.33

© Д. В. Колодин, 2011

## ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ НАУЧНЫХ КОНТЕКСТАХ

*Колодин Д. В.* – соискатель кафедры «Социология, политология и регионоведение», инженер II категории управления информатизации отдела сетевых технологий, тел. 22-43-81, e-mail: dmitriy.kolodin@mail.ru, dkolodin@mail.khstu.ru (ТОГУ)

В представленной работе рассматриваются основные подходы к определению термина «виртуальная реальность» в различных дисциплинарных контекстах научного знания, а также дается обзор основных способов концептуализации виртуальной реальности. Данный предмет аккумулирует в себе различные точки зрения, которые нередко оказываются противоположными. Он представляет интерес для целого комплекса наук, каждая из которых исследует определенный, отдельный его аспект, и, несмотря на большое количество альтернативных подходов, нельзя сказать, что они в достаточной степени исчерпывают предмет. Поэтому в данной работе автор не только выделяет такие базовые подходы, которые сложились в философских, психологических, информационно-технических, художественно-эстетических и социальных науках, но также показывает их недостаточность и целесообразность операционализации понятия в соответствии с новыми вызовами, которые предъявляет компьютерная виртуальная реальность современному человеку.

The author studies the basic approaches to a definition of the term of “virtual reality” in various disciplinary contexts of scientific knowledge and reviews the basic ways of conceptualization of virtual reality. The given subject accumulates different points of view which quite often appear opposite. It is of interest for the complex of sciences, each of them investigates its certain, separate aspect. In spite of considerable quantity of alternative approaches, it’s impossible to say, that they sufficiently exhaust the subject. That is why in the present article the author not only marks out fundamental approaches which have been formed in philosophical, psychological, information-technical, art-esthetic and social sciences, but also shows insufficiency and expediency operation of the term under conditions of new challenges in relations between computer virtual reality and modern person.

*Ключевые слова:* виртуальная реальность, виртуальность, компьютерные сети, виртуализация.

Термин «виртуальная реальность» в настоящее время является одним из самых активно используемых не только в научном языке, но и обыденном, повседневном общении. С одной стороны, это говорит об актуальности и исследовательском интересе к этой теме, с другой – привело к тому, что сущность и содержание реальности, обозначаемой этим понятием, становятся все более и более запутанными. Под ней понимают и тот мир, который порожден современными средствами информатизации, и тот, который вымышлен субъектом, и реальность перформанса и, наконец, просто мир идеальных сущностей в широком смысле этого слова. С другой стороны, каждый из авторов акцентирует только определенный, отдельный аспект феномена и, несмотря на большое количество подходов, нельзя сказать, что они в достаточной степени согласованы между собой. Таким образом, цель этой работы – провести попытку ревизии и типологии существующих подходов к определению виртуальной реальности, найти их возможные точки пересечения, а также обозначить те аспекты виртуальности, которые не получили достаточной проработки и нуждаются в дальнейшей операционализации понятия в соответствии с новыми вызовами, которые предъявляет компьютерная виртуальная реальность современному человеку.

Как отмечают многие исследователи этого феномена, ранее всего интерес к виртуальной реальности обозначился в философии и осуществлялся в общем контексте исследования соотношения материального и идеального. Мыслители, обращаясь к проблеме бытия, отмечали сосуществование разных видов реальности, при этом, как правило, важным моментом всех концепций было то, что подчеркивалась неравноценность, неравнозначность этих реальностей. Одна из них полагалась за субстанциальную, другие же из нее выводились таким образом, что их взаимодействие можно проинтерпретировать как соотношение между субстанцией и ее «порождением» в соответствии с латинской калькой слов «виртуальный» и «реальный» (*Virtus* – потенциальный, возможный, мнимый, воображаемый, порожденный; *realis* – вещественный, действительный, существующий).

Так, например, Аристотель дифференцировал состояния сущего на две реалии. Первичной материей он называл состояние сущего, что образует *потенциальную* предпосылку существования и, несмотря на то, что считал ее основой всякого бытия, не отождествлял с реальностью и не считал структурной частью конкретного бытия. Простейшей определенностью этого бытия Аристотель считал четыре стихии: огонь, воздух, воду и землю. Это и представляет, по мнению Аристотеля, промежуточную ступень между *первой материей, которая чувственно непостижима, и реально существующим миром, воспринимаемым чувствами*. Не имея самостоятельного статуса между «потенцией» и «энтелехией», этот вид сущего, тем не менее, выполняет свою важную миссию и может считаться прообразом виртуального. Эта традиция была продолжена в Средние века. Для средневековых философов обращение к «виртуальности» подчеркивало субстанциальность божественной реально-



сти и иерархическую структуру мира, в которой все остальные типы реальностей представлялись как порожденные.

В психологии исследования данной проблематики проводились одним из родоначальников виртуальной психологии, создателем российской школы виртуалистики, Н. А. Носовым. В его монографии «Психологические виртуальные реальности» рассматривается виртуальная реальность как сугубо психологическое явление, как состояние или объект, которого реально не существует, но может возникнуть при определенных специфических, и, возможно, даже независимых от объекта условиях. Однако в рамках психологической концепции дается также онтологическая трактовка, в которой, отталкиваясь от латинского перевода, виртуальная реальность рассматривается как «...некоторое потенциальное состояние бытия, наличие в нем определенного активного начала, предрасположенность к появлению некоторых событий или состояний, которые могут реализоваться при соответствующих условиях» [4]. В этом смысле виртуальность понимается в широком смысле как процессуальность вообще, как реальность, которая возникает только в процессе взаимодействия и этим же взаимодействием и является. Такое определение вполне корреспондирует с пониманием, сложившимся в философии: «Идея виртуальности указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними: порожденности и интерактивности – объекты виртуального уровня порождаются объектами ниже лежащего уровня, но, несмотря на свой статус порожденных, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные. Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности образуют виртуальную реальность. Виртуальные объекты существуют только актуально, только "здесь и теперь", пока в порождающей реальности происходят процессы порождения виртуальных объектов; с окончанием процесса порождения соответствующие виртуальные объекты исчезают» [11].

Первой историко-теоретической работой о цифровой виртуальной реальности считается книга американского журналиста Ф. Хэммита «Виртуальная реальность» (1993 г.) [8]. Ф. Хэммит усматривает исторические предпосылки становления феномена виртуальной реальности в развитии синтетических возможностей кино и кино-симуляторов. Ф. Хэммит отметил, что именно интерактивные возможности виртуальности делают ее столь функционально значимой. Также о трактовке виртуальной реальности, сложившейся под влиянием развития компьютерных и информационных технологий, идет речь в работе ранее упомянутого Н. Носова: «С помощью современных технических средств можно погрузиться в виртуальную реальность, в которой субъект не будет различать вещи и события действительного и виртуального мира: мир дан ему непосредственно в его ощущениях, а они оказываются на этом уровне неразличимыми. Однако поскольку виртуальная реальность характеризует состояния сознания, то тем самым она отличается от реальности

объективной, в т. ч. от мира нашей повседневной жизни. С аналогичной точки зрения следует рассматривать виртуальные реальности, встречающиеся в психологии, эстетике и в духовной культуре в целом» [8].

Рассмотреть проблему в ключе информационно-технических наук можно, взяв за основу понятие, который ввел Иван Сазерланд в 1969 г., когда написал программу Sketchpad, позволяющую создавать примитивные трехмерные объекты. Сазерланд, будучи отцом компьютерной графики, ввел близкий по смыслу к виртуальной реальности термин «Виртуальный мир», под которым он понимал визуальные и звуковые проекции на экране компьютерного дисплея, как изображение искусственной реальности. Позже, в 1989 г., Джарон Ланьер по-своему сформулировал термин, чтобы таким образом обозначить взаимодействие между индивидом и виртуальностью. Ланьер расширил концепцию Сазерланда, поскольку считал, что существует интерактивность индивида с цифровой моделью реальности.

Еще один подход к интерпретации виртуальной реальности можно связать с художественно-эстетической субъективной моделью Антуана Арто. Арто назвал виртуальную реальность театральной постановкой или «иной» реальностью. Его концепция восприятия виртуальности состоит в том, что театр – это полноценная и самостоятельная реальность, в чем-то подобная реальности сновидений. Театр не должен пытаться подражать действительности, изображать повседневную жизнь. Задача театра – «создание особой реальности, непривычное течение жизни. Театр должен дарить нам этот эфемерный, но подлинный мир, соприкасающийся с реальным» [Арто, 2000]. Именно эта реальность и есть двойник театра: «театр выступает в роли двойника, но не повседневной реальности, а реальности совершенно иной, опасной и типической» [5].

Художественно-эстетическая концепция получила большую популярность среди исследователей. И. А. Ачкурин в работе «Виртуальные миры и человеческое познание» изображает концепцию виртуального мира в виде продукта производства искусства: «Строго говоря, всякое искусство – и всегда! – это построение некоего параллельного реальной действительности возможного (виртуального) мира с некоторыми особо выделенными особенностями, которые как-то и чем-то заставляют нас переживать – особенно ярко и остро вполне определенные состояния» [12].

Среди всех концепций особо выделяется подход представителей социальных наук, к которому можно отнести теорию символического капитала П. Бурдьё и близкую ему по смыслу в контексте данной проблемы философию Ж. Бодрийяра, оперирующую схожим по смыслу понятием «гиперреальность». Этот термин указывает на знаки особого вида, слабо соотносимые с нынешней реальностью и практически не намекающие на символы недавнего прошлого. «Реальное производится, начиная с миниатюрнейших клеточек, матриц и запоминающих устройств, с моделей управления – и может быть воспроизведено несметное количество раз. Оно не обязано более быть рациональным, поскольку оно больше не соизмеряется с некоей, идеальной или



негативной, инстанцией. Оно только операционально. Фактически, это уже больше и не реальное, поскольку его больше не обволакивает никакое воображаемое. Это гиперреальное, синтетический продукт, излучаемый комбинаторными моделями в безвоздушное гиперпространство». Эти знаки, занимающие все большее место в символической картине мира, выражены через симулякр, понимаемый как подделка, симуляция, маскировка отсутствия подлинной реальности [2].

Многие исследователи отмечают, что потребность в умножении реальностей является важным антропологическим свойством. Создание виртуальной реальности происходит в теоретических конструкциях, сновидениях, художественных произведениях и при помощи совершенно новых возможностей, которые дают стремительно развивающиеся информационные технологии. Коммуникативные виртуальные реальности хранят значительное количество научной, художественной, обыденной информации. Интернет давно перестал ограничиваться функциями хранения и передачи сверхбольших объемов информации, он стал неотъемлемой сферой жизнедеятельности значительного числа людей и, как следствие, новой социальной реальностью, диктующей свои моральные нормы, правила поведения, а также специфику вертикального и горизонтального разделения общества. В результате у пользователей компьютерных сетей, проводящих внушительную часть жизненного времени в виртуальном пространстве, возникают новые интересы, мотивы, цели, установки, а также формы психологической и социальной активности, напрямую связанные с этим новым пространством. Все это открывает новые проблемные и предметные горизонты в современных социальных науках, и, соответственно, ставит перед ними новые задачи. Автор считает, что, несмотря на значительное внимание к виртуальной реальности, в современной науке все еще недостаточно исследований, которые были бы ориентированы на изучение конкретных способов организации повседневной жизни людей, складывающихся под влиянием виртуализации. Для успешной работы в этом контексте необходимо таким образом переосмыслить сам феномен виртуальной реальности, чтобы в нем сочетались подходы информационно-технических и социальных наук. Таким образом, с точки зрения автора, можно дать такое операциональное определение, в котором учитываются эти требования: компьютерная виртуальная реальность – это вид социальной активности, выраженный при непосредственном контакте индивида с другими индивидами и/или общностями посредством локальной корпоративной или глобальной сети Интернет с использованием информационно-технических средств для получения нематериальных виртуальных социальных благ.

### Библиографические ссылки

1. Бурдые П. Рынок символической продукции. – М., 1993.
2. Интернет-ресурс: <http://culture.niv.ru/doc/philosophy/encyclopedia-post-modern/065.html>



3. *Степин В. С., Гусейнов А. А., Семагин Г. Ю., Огурцов А. П.* Новая философская энциклопедия: в 4 т. / Т. 1. – М., 2000.
4. *Носов Н. А.* Психологические виртуальные реальности. – М., 1994.
5. *Браславский П. И.* Театр и его двойник – виртуальная реальность // Известия Уральского государственного университета. – 2003. – № 27.
6. *Иванов А. Е.* Виртуальная реальность // История философии: Энциклопедия. – Минск, 2002.
7. Интернет-ресурс: <http://archive.ncsa.illinois.edu/Cyberia/VETopLevels/VR.History.html>
8. *Hammet F.* Virtual reality. – N. Y., 1993 // Дзюбенко М. А. Дайджест книги Фрэнсиса Хэммета «Виртуальная реальность».
9. *Грицанов А. А., Румянцева Т. Г., Можейко М. А.* История Философии. – Минск, 2002.
10. *10 История философии в кратком изложении / Пер. с чеш. И. И. Богута.* – М., 1994.
11. *Носов Н. А.* Виртуальная реальность // Вопросы философии. – 1999. – № 10.
12. *Ачкурин И. А.* Виртуальные миры и человеческое познание // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб., 2000.
13. *Леонтьев Ю. А.* Кризис постмодернизма и возвращение «реального» // Вестник Тихоокеанского государственного университета. – 2009. – № 4 (15).
14. *Баканова М. А.* Английский язык. – М., 2008.
15. *Абакумова Д. П.* Английский язык для учащихся ВУЗов. – М., 2009.