

ПРЕВРАЩЕННЫЙ ХАРАКТЕР ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

С.И. Орехов

*Омский государственный педагогический университет, кафедра философии
644099, Омск, наб. Тухачевского, 14⁰*

Получена 29 марта 2001 г.

The paper considers the ontological status of virtual reality. The virtual reality is created by the interaction of technical, social and mental realities. The basic way of virtual reality manifestation is the transformed form.

В настоящее время понятие "виртуальная реальность" широко используется для обозначения ряда самых различных явлений. Виртуальными могут быть различные эзотерические (мистические), психические, эстетические состояния; культурологические, информационно-технологические, семиотические и др. процессы. Пишут о "виртуальных деньгах", "виртуальных войнах", "виртуальных убийствах", "виртуальном искусстве", "виртуальном офисе", "виртуальной корпорации", "виртуальной цивилизации", "виртуальной психологии", наконец, всю эту "виртуальную пирамиду" венчает "виртуальный человек". В первом приближении, виртуальным оказывается все то, где хотя бы в какой-то мере используются информационные технологии, компьютер. Даже если при помощи компьютера будут забивать гвозди, то и этот процесс окажется "виртуальным".

Вместе с тем сознание улавливает, что применение информационных технологий связано с возникновением некоторых "виртуальных" феноменов, одним из которых является виртуальная реальность. На сегодняшний день при всей малочисленности исследований этого явления, сложились три основных направления. Они связаны, прежде всего, с ответом на вопрос: "Где находится виртуальная реальность?"

Исследователи по-разному отвечают на этот вопрос. Для первого направления характерно то, что виртуальная реальность обладает онтологическим статусом, это специфическая реальность,

и она существует вне сознания человека. Формирование виртуальной реальности связано с неким активным началом в природе - *virtus*; затем эта, уже ставшая реальность получает свое существование в пределах природы и культуры, и далее - специфическое отражение в человеческом сознании [1].

Второе направление также придает виртуальной реальности онтологический статус, но связывает ее формирование с различного рода компьютерными системами, генераторами изображений. Виртуальная реальность выступает как событие, создаваемое компьютером и в компьютере; она находится в информационных системах и прежде всего представляет собой техническую проблему [2].

Для третьего направления решение статуса виртуальной реальности свойственно снятие проблемы ее онтологического статуса. Виртуальная реальность рассматривается не как реальность бытия, а как реальность переживания и проживания некоего события человеком, как мир, генерируемый сознанием. Виртуальная реальность - это чисто психологический феномен [3].

Первое направление рассматривает виртуальную реальность онтологически и строит соответствующую модель реальности, где *virtus* есть активно действующая сила, но само построение основывается на гипотетическом допущении наличия такой силы, факт существования такой силы надо еще доказать. После постулирования онтологического характера виртуальной реальности изучение этой реальности смещается в сторону особенностей ее восприятия.

⁰e-mail: orekhov@omsk.edu

Для третьего направления "виртуальность" - это еще одна характеристика психики, неявно осуществляемая смена идеальности на виртуальность. В лучшем случае виртуальность рассматривается как одно из свойств идеального. По сути, виртуальность - это новый красивый термин для исследования психики.

Виртуальная реальность, как и любая реальность, есть определенность бытия при соответствующих условиях. Она рождается из взаимодействия реальности технической (причем техническая реальность трактуется достаточно широко) и субъективно-социальной, частным случаем которого является взаимодействие компьютера и человека. Технические устройства - клавиатура, мышь, джойстик, шлемы, перчатки, костюмы, системы объемного звучания и порождаемые ими соответствующие виды виртуальной реальности разнообразны. Субъект начинает активно взаимодействовать не только с точки зрения чувственного созерцания, но и, частично, мышления, так как вынужден ставить цель, оценивать виртуальную ситуацию, но не как виртуальную ситуацию, а именно ситуацию, в которой он оказался, принимать решения, действовать. В процессе этого взаимодействия осуществляется манипулирование информацией, которая, будучи сенсоризирована, предстает как виртуальная реальность. Эта реальность есть форма коммуникации, так как без межличностного взаимодействия - прямого или опосредованного - она бессмысленна.

Казалось бы, система человек - компьютер проста, но здесь надо учитывать, что: во-первых, компьютер есть своеобразная квинтэссенция современной техники, за ним стоит техническая реальность, представленная сплавом естественного и искусственного, фундаментальной и прикладной науки и техники; во-вторых, человек - это не просто индивид, а представитель определенного типа общества, культуры с конкретными социопсихическими характеристиками.

Поэтому, на первый взгляд "простая" система человек-компьютер содержит в снятом виде колоссальные пласты человеческой культуры, науки, техники. Знания и технологии, в которых воплощен совокупный человеческий опыт, непосредственным образом функционируют в этой системе, порождая новую реальность - виртуальную. Правда, человек, включенный в эту реальность, часто не только не задумывается о тех научно-практических достижениях, породивших информационные технологии, но и не знает о них, взаимодействуя с ними как пользователь, он, скорее всего, выступает как дрессированная обезьяна, наслаждающаяся достигнутым результатом - созданием виртуальной реальности и пре-

быванием в ней.

Локализация, онтологический статус виртуальной реальности последовательно приводят к изучению ее свойств. Ряд таких характеристик выделены и описаны в [4]. Это *порожденность* - виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности; *актуальность* - виртуальная реальность существует сиюминутно, пока активна порождающая ее реальность; *автономность* - в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования; *интерактивность* - виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающими ее реальностями.

Помимо названных характеристик, существенным признаком виртуальной реальности и способом ее проявления является *превращенность*. Виртуальная реальность, как превращенная форма взаимодействия технической, социальной и субъективной реальностей, концентрированно выражается в системе человек-компьютер, получает свое относительно самостоятельное существование. Эта реальность обладает своей сущностью (сущностями) и функционирует как отношение (отношения) между компьютером и человеком. Эти отношения, представленные потоком информации и выраженные в знаковой форме, превращаются в виртуальную реальность, которая в силу действия механизма превращенной формы становится наглядной, чувственно видимой и слышимой, в перспективе - осязаемой и обоняемой формой действительных отношений технической и социальной систем, причем явно отличной от тех процессов, которые ее породили.

Эта совокупность зримых образов - результат действия системы человек-компьютер - приобретает самостоятельное бытие, качественную определенность, не покидая саму систему человек-компьютер, но, одновременно, не сливаясь ни с машиной, ни с человеком. Они (образы) получают самостоятельность, пластичное, модифицируемое бытие, но не разлагаемое, наделенное определенной совокупностью свойств. Виртуальная реальность - это реальность, включающая в себя наблюдателя - субъекта, без которого этой системы нет. В качестве действующего и наблюдающего человека выступает виртуализатор. Виртуализатор - это человек, создающий виртуальную реальность, погруженный в нее и взаимодействующий с виртуальной реальностью. Это - субъект виртуальной реальности.

Трансформация взаимодействия технической и социальной реальностей в силу свойств превращенной формы выливается, в конечном счете, в виртуальную реальность. Но эта трансформация

осуществляется не в сознании человека (виртуализатора), а при помощи сознания. Более того, человеку кажется, что он застаёт виртуальную реальность готовой, сложившейся, сформированной независимо от него, вот почему виртуальная реальность может рассматриваться как самостоятельное образование. Порождающие факторы виртуальной реальности не даны на поверхности или даны в столь грубо-прямолинейной форме: вот компьютер, вот человек, вот изображение, что ничего не объясняют. Человек воспринимает и переживает виртуальную реальность как внешнеположенную данность и оперирует с ней и в ней, как в объективном физическом мире. Можно проанализировать, например, саму техническую реальность, разложить на составляющие технику, вплоть до отдельной микросхемы, но не обнаружить никаких следов виртуальной реальности, ибо она - порождение не отдельных частей, а продукт взаимодействия и переплетения сложных систем.

Виртуальная реальность как совокупность превращенных отношений и процессов обладает специфическим статусом существования. Существование этой реальности не сводится к субъективным переживаниям человека, различного рода феноменам, порождаемым психикой. Но, одновременно, форма существования виртуальной реальности не может характеризоваться аналогично природным образованиям в форме объективной реальности, не зависящей от сознания.

Виртуальная реальность, как превращенная форма, отделяется от тех физических процессов, которые происходят в технической реальности (компьютере), и биопсихических процессов, происходящих в голове человека, при этом, будучи синтетической формой их взаимодействия, она становится относительно самостоятельной и способной, в свою очередь, быть условием дальнейшего развития или изменения технико-социальных образований. Виртуализатор, как правило, не в состоянии проследить все зависимости виртуальной реальности от порождающих ее условий, для него виртуальная реальность существует как самостоятельная реальность, и он действует без учета генетических механизмов виртуальной реальности.

Виртуальная реальность, как превращенная форма, не субстанциональна, так как ее существование не определяется из нее самой; виртуальная реальность детерминируется внешними причинами, рождается из столкновения иных реальностей, но, возникнув, она может рассматриваться как нечто самостоятельное, не являясь таковым. Несмотря на то что виртуальная реальность интеробъективно-субъективна, она не менее реальна и существенна как для индивида,

так и для человечества.

Виртуальная реальность обнаруживает двоякое отношение к себе:

1) для субъекта-виртуализатора, погруженного в нее, она обладает сущностью, так как эта реальность противостоит ему как реальность, поскольку он воспринимает, переживает виртуальную реальность изнутри, в момент погружения в нее;

2) для субъекта-исследователя, ее изучающего, рефлектирующего, стоящего над ней (своеобразное метауровневое рассмотрение) она есть существование, превращенная форма, лишенная своей сущности, она - следствие сущностей иных реальностей, иного порядка, часть системы "человек-компьютер".

Первое, самое простое обнаружение виртуальной реальности - это восприятие ее как бытия; как сущее - она дана человеку в чувственном созерцании, выступает как непосредственная данность, очевидность. Находясь в виртуальной реальности, я одновременно могу ее переживать как реальность, почти неотличимую от подлинной, физической и, одновременно, рефлектируя, могу сознавать, что это - фикция, иллюзия, порожденная странными взаимодействиями моего сознания и компьютера.

Во втором случае, я отдаю себе отчет в том, что это не фикция, а специфически объективная превращенность. Превращенность раскрывается только мышлением, теоретически, сама же виртуальная реальность "естественна", насколько она может быть естественной как порождение взаимодействия технической и социальной реальностей. Если в первом случае она дана мне в форме чувственных образов, созерцательно, откуда и может рождаться представление об иллюзорности и даже ложности этих образов, то во втором - эта иллюзорность исчезает: понятийный характер рассмотрения, так сказать, "рационализация" виртуальной реальности, приводит к выводу о ее существовании, хотя и существовании странном, порождающем чувство неудовлетворенности: где она существует - в моей голове или в машине?

В содержании, в составе виртуальной реальности нет ничего иррационального, воплощение ее в графических образах, знаках и пр. может рассматриваться как нечто вполне естественное, привычное, понятное, легко поддающееся расшифровке. Как объект познания виртуальная реальность может быть проанализирована только вместе с взаимодействующим с ней человеком - виртуализатором. Виртуализатор располагается не перед виртуальной реальностью, они не рядоположены, а он, человек, находится внутри виртуальной реальности и только в момент на-

хождения в ней противопоставляет себя виртуальной реальности. Происходит взаимодействие двух различных онтологий с различными способами существования - человеческой (социальная онтология) и технической.

В рамках виртуальной реальности понятие объективности (независимость чего-то от воли, сознания) не действует или совершенно меняет свою форму, так как без участия человека-виртуализатора о самой виртуальной реальности сказать ничего нельзя, возможно, она не существует как виртуальная реальность, а есть всего лишь некая совокупность обычных материальных процессов. Человек занимает двойственную позицию: телесно и частично психически он находится в физическом бытии, субъективно (психически вместе с образом своего тела) он находится в виртуальной реальности, то есть объективно он окружен двойным бытием, но сознательно он присутствует только в одном, обладая способностью переключаться между "бытиями", переходя из одного в другое.

Правда, виртуализатор переносит свой жизненный опыт в виртуальную реальность, например, "управляя" самолетом, автомобилем на тренажере, но его интересует только адекватность, правильность своих действий, чтобы получить нужный результат, и менее всего интересует, где находится эта реальность - в его голове, компьютере или существует как отношение между ними. Виртуальная реальность заранее дана ему в качестве установки как условность и проблема объективности, ее природа и источники, критерии, формы и пр. его не интересуют. В виртуальной реальности человек одно и то же бытие может проиграть множество раз, добиваясь нужного, "правильного" результата.

Виртуализатора прежде всего интересует не что такое виртуальная реальность, ее характер, закономерности и пр., а как в ней действовать, как адаптироваться, к каким последствиям это действие приведет. Виртуализатор, взаимодействуя с виртуальной реальностью, сразу сталкивается, как и в повседневном мире, с вещью. Точнее не с вещью, а с квазивещью, образом, но, даже зная о ее мнимом характере, он обращается с ней, как с реальным предметом, и это вполне возможно, так как посредствующий инструментарий позволяет это делать, а чувственное созерцание "подтверждает" это. Вещь лишь меняет свое положение в пространстве, но не во времени. Время существует только для виртуализатора, а не для вещей виртуальной реальности, ибо некорректное взаимодействие не приведет к уничтожению виртуальной реальности или ее частей, можно повторить действие и воспроизвести "правильно" ситуацию. У вещей и событий

виртуальной реальности другое время.

Итак, виртуальная реальность - это искусственная среда, реальность, ее совершенство, в основном определяется теми информационными технологиями, которые участвуют в ее производстве. Виртуальная реальность, вторгаясь в мир человека, заставляет последний перестраивать технологии и сам способ бытия человека. Виртуальная реальность - нематериальная разновидность бытия, это упорядоченная форма бытия информации, возникающая при взаимодействии технической и социальной реальностей. Виртуальная реальность интегративна по своей сути, она есть синтез информационно-коммуникативных свойств технической реальности, эстетико-образных и социально-психических особенностей человека.

-
- [1] Носов Н.А. Виртуальный человек. М., 1997; Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. №10.
 - [2] Панкратов А.В. О различном понимании термина "виртуальная реальность" // Виртуальная реальность: Труды лаборатории виртуалистики. М., 1998. Вып. 4.
 - [3] Степанов А.А., Бахтина Т.Е., Свердлов Т.А., Желтов С.Ю. Обзор технических и программных средств систем виртуальной реальности // Технологии виртуальной реальности. Состояния и тенденции развития. М., 1996.
 - [4] Бабенко В.С. Таксономия систем виртуальной реальности // Виртуальная реальность: Труды лаборатории виртуалистики. М., 1998. Вып. 4.
 - [5] Корсунцев И.Г. Прикладная философия: субъект и технологии. М., 2000; Корсунцев И.Г. Субъект и знаковые системы. М., 2000.
 - [6] Хэмит Ф. Виртуальная реальность (Дайджест книги) // Возможные миры и виртуальные реальности. М., 1995. Вып. 1.
 - [7] Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. М., 1994; Носов Н.А., Яценко Ю.Т. Параллельные миры. Виртуальная психология алкоголизма. М., 1996.