

ББК 87.152.42

УДК 111.1

**Виртуальная реальность:
технократический и онтологический подходы**

О.С. Кузуб

Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

**Virtual Reality:
the Technocratic and the Ontological Approaches**

O.S. Kuzub

Altai State University (Barnaul, Russia)

Статья посвящена философскому осмыслению виртуальной реальности. Проанализированы доминирующие подходы к определению данного феномена, существующие как в отечественной, так и в зарубежной литературе: технократический и онтологический. На основании особенностей и общих характеристик виртуальной реальности, обозначенных в рамках каждого подхода, показано, что на современном этапе развития социально-философской мысли понятие виртуальной реальности разработано недостаточно полно. Во-первых, обозначенные концепции виртуальной реальности не определяют роль субъекта в процессе конституирования виртуальной реальности, что является заметным упущением, поскольку именно субъект принимает участие в ее становлении и функционировании. Во-вторых, рассматриваемые подходы, определяя виртуальную реальность либо как искусственную среду, созданную при помощи технологических средств, либо как недо-бытие, не акцентируют внимание на том, что таким образом виртуальная реальность существует в границах социальной реальности. На основании указанных недостатков в заключительной части статьи представлено авторское понимание виртуальной реальности как особой сферы социальной реальности, конституируемой субъектом в целях актуализации своих потенциальных возможностей, а также расширения территории социального взаимодействия.

Ключевые слова: социальная реальность, виртуальная реальность, виртуальный объект, атрибуты виртуальной реальности, конструирование виртуальной реальности.

DOI 10.14258/izvasu(2015)3.1-33

Возникнув в сфере компьютерных технологий, виртуальная реальность сегодня оказалась в центре внимания различных наук. Интерес к ней обусловлен необходимостью осмысления проблем информатизации общества. В рамках определения виртуальной реальности целесообразно выделить технократический и онтологический подходы.

This article considers the philosophical interpretation of virtual reality. It deals with the technocratic and ontological approaches to the definition of this phenomenon, found both in Russian and foreign literature. A close analysis of the existing material on the basic characteristics of virtual reality as well as its distinctive properties, both featured in each of the aforementioned approaches, shows that, considering the present development of the sociophilosophical thought, the notion of virtual reality has not yet been fully elaborated. First of all, the stated theories of virtual reality do not define the role of the subject in constructing virtual reality, which constitutes a significant drawback, while the subject himself affects the formation and functioning of the given reality. Secondly, the approaches under study define virtual reality as an artificial environment created with the help of technology, or as pseudo-existence, which steals focus from the fact that virtual reality does, in fact, exist within the boundaries of social reality. By right of the given theoretical shortcomings, the conclusion of the article presents the author's view of virtual reality as a particular sphere of social reality, created by the agent in order to seize one's potential opportunities as well as expand one's social interaction zone.

Key words: social reality, virtual reality, virtual subject, virtual reality attributes, virtual reality construction.

Согласно технократическому подходу, представленному в работах Д. Дойча, Ф. Хэмита, и других исследователей, виртуальная реальность — это искусственная среда, созданная при помощи технологических средств, от которых зависит степень восприятия этой среды. Она «относится к любой ситуации, когда искусственно создается ощущение пребывания

человека в определенной среде» [1]. Соответственно виртуальная реальность характеризуется уподоблением чувственно-воспринимаемой действительности и широким спектром возможностей: от моделирования и имитации объектов и явлений, а также управления ими до появления новых форм коммуникации. Поэтому виртуальная реальность рассматривается как особая сфера действия человека в мире электронной информации, основанная на функциональном интерфейсе. В связи с этим некоторые исследователи на примере социальных сетей, как одной из форм виртуальной реальности, оценивают ее как автономную систему. Согласно теории Ф. Варелы и У. Матураны, автономная система характеризуется организационной закрытостью, определяемой сетью рекурсивных взаимодействий составляющих ее частей, конституирующих границы самой системы. Т.е. существование автономной системы детерминировано внутренними процессами, а не внешними факторами. Авторы, провозглашающие виртуальную реальность на примере социальной сети в качестве автономной системы, делают это, опираясь на гипертекстовую организацию сети: «гипертекст превращает линейный медиальный поток в сеть, состоящую из различных информационных посланий, в которой пользователи... могут составить собственный маршрут коммуникации. Таким образом, аутопойезис социальных сетей... представляет собой... постоянное воссоздание новых элементов, связанных с уже существующими» [2]. Но социальная сеть зависит не столько от внутренних взаимодействий, сколько от заинтересованности разработчиков в ней, социальных, политических и иных факторов. Следовательно, определение виртуальной реальности как автономной системы неправомерно.

Структура виртуальной реальности и ее значимость — результат интенциональности человеческого сознания: она порождается в соответствии со знаниями разработчика, а ее оценка связана с его отношением к предмету своего труда, о чем не говорит технократический подход.

Таким образом, технократическая концепция виртуальной реальности имеет ряд недостатков: 1) предложенная трактовка виртуальной реальности противоречива. Это противоречие заключается в том, что, будучи противопоставленной эмпирической, виртуальная реальность одновременно декларируется как автономная, предоставляющая пользователям возможность актуализовать свой когнитивный потенциал, и в то же время уподобляется чувственно-воспринимаемому миру; 2) провозглашение автономного статуса виртуальной реальности необоснованно, поскольку автономия предполагает организационную закрытость и независимость от внешних факторов; 3) виртуальная реальность существует в границах социальной реальности и обусловлена интенциональностью человеческого сознания, но последователи тех-

нократического подхода об этом либо не говорят, либо говорят вскользь.

Онтологический подход к определению виртуальной реальности представлен в работах отечественных исследователей Н.А. Носова и С.С. Хоружего.

Н.А. Носов — сторонник идеи полионтичности бытия. Среди многообразия реальностей особое место отводится виртуальной реальности, обладающей рядом специфических характеристик: порожденностью, актуальностью, интерактивностью и автономностью. Порожденность означает, что виртуальная реальность продуцируется активностью другой реальности. Виртуальная реальность является вторичной, производной. Порождающая реальность является по отношению к первой «константной». Актуальность означает, что виртуальная реальность существует только «здесь и теперь», пока активна порождающая реальность. Автономность подразумевает свое время, пространство и законы существования виртуальной реальности. Интерактивность — это возможность виртуальной реальности «взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них» [3].

Выделенные Н.А. Носовым характеристики виртуальной реальности спорны. Во-первых, если принять во внимание теорию креационизма, то сотворенный трансцендентным богом мир — виртуален, но Н.А. Носовым как таковой он не рассматривается. Во-вторых, если виртуальная реальность существует актуально, то как существует эмпирическая реальность? В-третьих, «онтологическая независимость», подчеркнутая в интерактивности, противоречит автономности. Между тем в концепции Н.А. Носова виртуальная реальность обретает самостоятельность в момент сознательного вызова человеком, когда, например, надеваются наушники, очки, шлем и т.д., следовательно, его теория имеет антропологичный характер: человек является конструктором виртуального бытия, не зависящего от компьютерных технологий.

С.С. Хоружий, рассматривая виртуальные частицы, психологическую и компьютерную виртуальную реальность, заключает, что «виртуальная реальность, виртуальные явления характеризуются... недостатком или отсутствием тех или иных существенных черт явлений обычной эмпирической реальности» [4]. Т.е. сущность виртуальных объектов полностью не актуализирована. Не обладая сущностью, виртуальная реальность не обладает энергией, а значит, требует носителя. Так, С.С. Хоружий делает вывод о роли человека для виртуальной реальности: «смысл и содержание... виртуальной реальности раскрываются вполне лишь в свете присутствия человека» [4]. Но его пребывание в ней не приводит к возникновению подлинных форм человеческого бытия. «*Homo virtualis*» стремится замкнуться в виртуальном пространстве и вырабатывает «виртуалистские» модели

поведения, связанные с манипулированием готовыми формами. Следствием чего является либо фрустрация, выражающаяся в «разрушении форм и норм», либо появление «виртуального творчества» без «принятия ответственности» и «притязания на истинность», провозглашающего, «что все существующее... есть только виртуальность» [4].

В рамках онтологического подхода, как видно, среди исследователей нет единодушия: либо признается особый статус виртуальной реальности и выделяются ее атрибуты, либо постулируется ее неполноценность и выявляются ее основания. Но авторы признают антропологическую составляющую виртуальной реальности. Человек не просто демиург виртуальной реальности, он ее главный элемент, чье присутствие означает возможность осуществления виртуальной реальности.

Рассмотрение основных подходов к трактовке виртуальной реальности показывает, что определение данного феномена происходит через его сопоставление с эмпирической реальностью: технократический и онтологический подходы их противопоставляют. Такая позиция, на наш взгляд,

вызывает ряд проблем. Технократический подход не учитывает социальную и антропологическую составляющие. Онтологический, делая акцент на антропологической составляющей, умалчивает о социальной, а при попытке выявить ее атрибуты впадает в противоречие. Принятие во внимание того, что эти реальности «связаны друг с другом, и виртуальное принадлежит дефиниции как определенная часть реального объекта» [5], а также использование возможностей иронии как способа конструирования возможных миров и смыслов [6, 7] способствует преодолению указанных недостатков. Виртуальная реальность, определяемая как искусственная среда, либо как особая реальность, либо как недо-бытие, так существует в границах самой реальности, причем особую роль в ее возникновении, развитии и функционировании играет субъект. Анализ рассмотренных подходов позволяет нам заключить, что виртуальная реальность — это особая сфера социальной реальности, конституируемая субъектом в целях актуализации своих потенциальных возможностей, а также расширения территории социального взаимодействия.

Библиографический список

1. Дойч Д. Структура реальность. — М. ; Ижевск, 2001 [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.lib.ru/FILOSOF/DOJCH/reality.txt>.
2. Лавренчук Е.А. Аутопойезис // Электронный философский журнал Vox/Голос. — 2011. — №11 [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.vox-journal.org>.
3. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. — М., 2001 [Электронный ресурс]. — URL: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html.
4. Хоружий С.С. Род или нерод? Заметки к онтологии виртуальности [Электронный ресурс]. — URL: <http://cool-lib.com/b/151260>.
5. Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Восток. — 2006. — №3 (39) [Электронный ресурс]. — URL: http://www.situation.ru/app/j_art_1124.htm.
6. Черданцева И.В. Ирония: от метода философствования к концепту «Я — философ-ироник». — Барнаул, 2006.
7. Черданцева И.В. Специфика иронии как способа конструирования возможных миров и смыслов // Известия Алт. гос. ун-та. — 2012. — №2/2 (74).