

## ПРОБЛЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИНФОРМАТИКЕ

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Шимко И. В.

Александрова Л. Н. – кандидат философских наук, доцент

Созданная с помощью компьютера искусственная реальность называется виртуальной реальностью. Но является ли она каким-то новым событием в мире человека? В каком смысле виртуальная реальность реальна?

С момента своего появления человек задается вопросами о том, что существует вокруг него. Вопрос о реальности тревожил умы не только великих мыслителей, но и простых людей. Сегодня он обретает новую окраску из-за стремительного развития информационных технологий.

С одной точки зрения, человек существует именно в искусственной реальности. Весь мир человека является сделанным: мир науки, техники, СМИ, мир поэзии и культуры в целом — всё это мир искусственный, виртуальный. Причем этот мир реален в том смысле, что может замещать реальность непосредственного чувственного восприятия.

Главная претензия виртуальной реальности на статус реальности основана на тенденциях взаимозамены одной реальности на другую. Это хорошо знакомый в психологии механизм компенсаторного замещения. Искусственная реальность более яркая и насыщенная, чем действительность — в этом и заключается её привлекательность. Принимая во внимание гибкость компьютерных технологий, дающих возможность для реализации практически любой идеи, у человека есть возможность создания «собственного мира», более красочного и притягательного, чем существующий. Виртуальная реальность представляет собой естественный для человека способ ориентации в большом массиве электронной информации, созданный на основе дружественного интерфейса. Работа в виртуальной среде часто носит игровой характер, создает ощущение лёгкости и быстроты работы с информацией. При этом операции над объектами виртуальной реальности достаточно схожи с операциями над реальными предметами. У пользователя возникает ощущение единства с компьютером, происходит отождествление воздействия виртуальных и действительных объектов.

Существует подход к пониманию виртуальной реальности, основанный на признании множественности реальности, получивший название «виртуалистика». В этом подходе виртуальная реальность создается некоторой исходной (в виртуалистике используется термин «константной») реальностью и является автономной по отношению к ней, однако существует, только пока активна порождающая реальность. Стоит отметить, что виртуальная реальность способна породить виртуальную реальность следующего уровня, став для неё константной. Таким образом, отношения между виртуальной и константной реальностями относительны, а теоретического ограничения на количество уровней вложенности нет.

Виртуальную реальность также можно понимать, как мир возможный, и противопоставлять виртуальности актуальность. Иными словами, виртуальность — это мир возможностей действительности. Это прекрасно иллюстрируют компьютерные игры с, казалось бы, самыми фантастическими сюжетами, в основе которых лежат обычные объекты нашего мира, только в новых, необычных комбинациях.

Важным достоинством виртуальной реальности является её интерактивность, то есть зависимость от наших поступков, способность определенным образом реагировать на наши действия. При этом основополагающим свойством реальности является субстанциальность: реальность есть сама по себе и для своего существования ничего другого не требует. Виртуальная реальность, реализованная посредством компьютера, лишена субстанциальности, так как зависит от работы машины, которую можно отключить. Тем не менее, идея создания машины, отключение которой затруднительно или даже невозможно, звучит не так уж и фантастически. Интернет, являющийся сейчас одним из основных источников информации, формирует наше представление о мире, в каком-то смысле наше представление о реальности, с помощью различных устройств, воздействуя на такие органы чувств, как зрение и слух. И нет никаких объективных оснований утверждать, что машина, освоив остальные сенсорные системы человека, не получит возможность полностью заменить наш собственный опыт.

Однако различие между виртуальностью и действительностью сохраняется даже в этом случае, так как у любой искусственной ситуации, в том числе созданной при помощи компьютера, есть предел сотворённости, связанный с несовершенством человеческого интеллекта и уровнем развития технологий. Проявляется это в первую очередь в ограниченной интерактивности виртуальной реальности, заключающейся в неспособности реагировать на любые действия. Таким образом, различие между виртуальной реальностью и действительной вытекает из их сути и является неустранимым.

Список использованных источников:

1. Говорунов А. В. Человек в ситуации виртуальной реальности / А. В. Говорунов // Информационное общество. 2001. — Вып. 1. — С. 22-24.
2. Носов Н. А. Манифест виртуалистики [Электронный ресурс]. — 2001. — Режим доступа: [http://www.virtualistika.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistika.ru/vip_15.html). — Дата доступа: 01.02.2015.
3. Ракитов А.И. Философия компьютерной революции. / А. И. Ракитов — М., 1993.
4. Розин В. М. Виртуальная реальность как форма современного дискурса // Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы. — М., 1997.