

ФИЛОСОФСКОЕ ПОНИМАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИТИЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ

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

Александров С.А.

Пушкина Т.А. – к.ф.н., доцент

В работе рассматривается история развития и современное состояние проблемы философского понимания виртуальной реальности, её сущности и роли в жизни современного общества.

Одним из важнейших вопросов философии является проблема бытия, затрагивающая такие фундаментальные категории, как пространство, время, материя, сознание, реальность, качество и многие другие. Реальность в философии понимается как бытие вещей в его сопоставлении с небытием, а также с другими (возможными, вероятными и т. п.) формами бытия.

Выделяют два вида бытия – объективную (существует вне и независимо от сознания субъекта) и субъективную (существует в рамках сознания субъекта) реальность; и два уровня бытия – актуальное (наличное в данном пространственно-временном интервале) и потенциальное бытие.

Одним из феноменов информационного общества стало появление нового, генерируемого техническими средствами, вида реальности (аспекта бытия) – “виртуальной реальности”. Сам термин “виртуальная реальность” обозначает такую реальность, которая может существовать как в потенциальном (возможном) состоянии, так и в актуально существующем, действующем состоянии (от лат. *virtus* — потенциальный, возможный и лат. *realis* — действительный, существующий).

Выделяют следующие специфические свойства виртуальной реальности, независимо от природы реальности, породившей её: порожденность (производится активностью какой-либо другой реальности), актуальность (существует актуально, только “здесь и теперь”, только пока активна порождающая реальность), автономность (имеет свое время, пространство и законы существования) и интерактивность (может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них). Особенность виртуальной реальности, на наш взгляд, заключается в том, что ее реальность не привязана к конкретному субъекту, обладает достаточно высоким уровнем стабильности и независимости от своего создателя (после завершения ее формирования). Таким образом, в данной работе в основном будет рассматриваться виртуальная реальность генерируемая техническими средствами.

В отношении виртуальной реальности генерируемой техническими средствами справедливым будет следующее определение: виртуальная реальность — создаваемый техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения, привычные для восприятия материального мира: зрение, слух, осязание и другие. Как правило, при взаимодействии системы «человек – техническое средство» имеется как прямая, так и обратная связь в виде реалистичной ответной реакции на действия пользователя.

Технологии виртуальной реальности получили свое рождение из попытки создать искусственный интеллект. Собственно понятие искусственной реальности было впервые введено Майроном Крюгером в конце 1960-х. В 1989 году Джарон Ланьер ввел более популярный ныне термин «виртуальная реальность».

Попытки осмыслить виртуальную реальность велись с момента зарождения философии, а с возникновением технологий, способных искусственно создавать виртуальную реальность, в философии выделилось целое направление, занимающееся изучением проблем виртуальной реальности – виртуалистика.

Одной из первых историко-теоретических работ о виртуальной реальности стала книга американского журналиста Ф. Хэммита «Виртуальная реальность», 1993 г. Он рассматривает виртуальную реальность как оптимизированный, более «естественный» для возможностей человека способ ориентации в мире электронной информации, созданный на основе дружественного функционально-интерактивного интерфейса. В таком контексте киберпространство — это ментальная карта информационных ландшафтов в памяти компьютера в сочетании с программным обеспечением, т.е. это способ антропологизировать информацию, придать ей топологическую определенность, чтобы человек мог привычным образом оперировать данными как вещами, но на гиперфункциональном уровне.

В дальнейшем попытки изучения виртуальной реальности с философской точки зрения получили широкое распространение. Так С.С. Хоружий категорию “виртуальности” вводит через оппозицию субстанциальности и потенциальности: виртуальный объект существует, хотя и не субстанциально, но реально; и в то же время — не потенциально, а актуально. Виртуальная реальность суть “недо-возникающее событие, недо-рожденное бытие”[1].

Бодрийяр, оперируя с понятием “гиперреальность”, показал, что точность и совершенство технического воспроизводства объекта, его знаковая репрезентация, конструируют иной объект — симулякр, в котором реальности больше, чем в собственно “реальном”, который избыточен в своей детальности. Симулякры, как компоненты виртуальной реальности, слишком видимы, слишком правдивы, слишком близки и доступны. Гиперреальность, согласно Бодрийяру, абсорбирует, поглощает, упраздняет реальность [2].

Таким образом, философское изучение проблем “искусственной виртуальной реальности” началось

с момента ее возникновения и продолжается по сегодняшний день. На современном этапе, оно характеризуется работами таких видных ученых, как И.Д. Карпенко, Н.А. Носов, А.А. Грицанов, Д.В. Галкин, А.Е. Иванов и др.

Проблема виртуальной реальности и взаимодействия с ней человека приобретает в последние годы все больший размах. На данный момент «компьютерная виртуальная реальность» получила практически повсеместное распространение и стала неотъемлемой частью жизни «человека информационного общества», и, как следствие, нуждается во всестороннем изучении и осмыслении.

Для работы с понятием «виртуальная реальность» необходим отказ от моноонтического мышления, постулирующего существование только одной реальности – природной, и введение полионтической неопределяемой парадигмы (признание множественности миров и промежуточных реальностей), которая позволит строить теории развивающихся и уникальных объектов, не сводя их к линейному детерминизму.

Философия абстрагирует идею виртуальной реальности от её технического воплощения. Так, виртуальную реальность можно толковать как совокупность моделируемых реальными процессами объектов, содержание и форма которых не совпадает с этими процессами; существование которых подчинено реальности, но рассматривается обособленно от неё. Виртуальные объекты существуют, но не как субстанции реального мира, в то же время эти объекты актуальны, а не потенциальны. «Виртуальность» (мнимость, ложная кажимость) реальности устанавливается по отношению к обуславливающей её «основной» реальности. В этом свете идеальный внутренний мир человека можно считать виртуальной реальностью, моделируемой электрохимическими процессами взаимодействия нейронов.

Виртуальные реальности могут быть вложены друг в друга. При завершении моделирующих процессов, идущих в «основной» реальности, виртуальные реальности всех уровней пропадают.

В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной реальностью. Первичная виртуальная реальность способна порождать виртуальную реальность следующего уровня, становясь по отношению к ней «константной реальностью» и так до бесконечности. В этом свете становится очевидным, что понятия «константный» и «виртуальный» являются относительными: виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно неё константной реальностью. И в обратную сторону - виртуальная реальность может умереть в своей константной реальности.

Онтологически нет ограничений на количество уровней иерархии реальностей. Предел в этом случае может быть обусловлен лишь ограниченностью психофизиологической природы человека как «точкой схождения всех бытийных горизонтов»[1], для которого актуально функционируют только две реальности: одна константная и одна виртуальная. В философской модели человек при этом может положить существование обеих реальностей как предельных, порождая дуализм, или же может положить существование лишь одной реальности, считая вторую производной от первой.

Но какова же собственно природа виртуальной реальности? Мы живем в материальном мире, подчиненном некоей Логике Сущего, выраженной в физических закономерностях. Если экстрагировать эту Логичку из материального мира и представить ее как некую самодовлеющую сущность, то приходим к понятию Абсолютной Идеи в гегелевском понимании. В нашем мышлении мир Абсолютного Разума преобразуется в некие абстрактные модели и конструкции. Таким образом, виртуальная реальность есть техническая реализация наших представлений об идеальном мире абстракций. Как известно, информация – нематериальная субстанция, материальны только ее носители. Отсюда вытекает, что построенная нами виртуальная реальность есть некий промежуточный объект между идеальным миром и воплощением, инобытием этого идеального мира – материальной средой. И, как любой промежуточный субстрат, виртуальная реальность обладает чертами своих «родителей»: с одной стороны она нематериальна, ибо это мир нематериальной информации, с другой стороны – виртуальная реальность материальна, ибо, будучи реализованной в материальных вычислительных средах и коммуникационных сетях, онтологически независима от породившей ее реальности. Таким образом, виртуальная реальность, однажды созданная, становится объективной реальностью, средой обитания виртуальных образов.

В онтологическом плане виртуальная реальность обозначает реальность, производную от какой-либо первичной (предваряющей ее) реальности, выступающей по отношению к виртуальной реальности реальностью константной. Под «константностью» реальности, в таком контексте, понимается характеристика определенного состояния субъективной реальности, в которой уже сложились образы объективной действительности, либо система символов, имеющих операциональный характер.

В гносеологическом плане идея «виртуальной реальности» обуславливает возможность понимания многоступенчатой природы абстракций и идеальных конструктов (в процессе творческой деятельности человека, а также в процессе кибернетического моделирования константной реальности).

Список использованных источников:

1. Хоружий, С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. / С.С. Хоружий // О старом и новом / С.С. Хоружий. — СПб.: Алетейя, 2000. — С. 311 — 353.
2. Жан Бодрийяр. СИМУЛЯКРЫ И СИМУЛЯЦИЯ [Электронный ресурс] /. — Режим доступа : <http://exsistencia.livejournal.com/>. — Дата доступа : 09.02.2013.