

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, виртуальное, виртуальность (англ. virtual reality от virtual — фактический, virtue — добродетель, достоинство; ср. лат. virtus — потенциальный, возможный, доблесть, энергия, сила, а также мнимый, воображаемый; лат. realis — вещественный, действительный, существующий) — I). В схоластике — понятие, обретающее категориальный статус в ходе переосмысления платоновской и аристотелевской парадигм: было зафиксировано наличие определенной связи (посредством virtus) между реальностями, принадлежащими к различным уровням в собственной иерархии.

Категория "виртуальности" активно разрабатывалась также и в контексте разрешения иных фундаментальных проблем средневековой философии: конституирования сложных вещей из простых, энергетической составляющей акта действия, соотношения потенциального и актуального. Фома Аквинский посредством категории "виртуальность" осмысливал ситуацию сосуществования (в иерархии реальностей) души мыслящей, души животной и души растительной: "Ввиду этого следует признать, что в человеке не присутствует никакой иной субстанциальной формы, помимо одной только субстанциальной души, и что последняя, коль скоро она виртуально содержит в себе душу чувственную и душу вегетативную, равным образом содержит в себе формы низшего порядка и исполняет самостоятельно и одна все те функции, которые в иных вещах исполняются менее совершенными формами".

(Предположение о том, что некая реальность способна генерировать иную реальность, закономерности существования коей будут не сводимы к аналогичным характеристикам порождающей реальности, выдвигал еще византийский богослов в 4 в. Василий Великий. — Ср. замечание английского ученого Д.Денетта (1993): "Ум есть паттерн, получаемый умом. Это довольно тавтологично, но это не порочно и не парадоксально".)

Позже, Николай Кузанский в работе "О видении Бога" следующим образом решал проблемы виртуальности и актуальности существования и энергии: "Так велика сладость, которой ты, Господи, питаешь мою душу, что она всеми силами стремится помочь себе опытом здешнего мира и внушаемыми Тобой прекрасными уподоблениями. И вот, зная, что Ты — сила, или начало, откуда все, и твое лицо — та сила и начало, откуда все лица берут все, что они суть, я гляжу на стоящее передо мной большое и высокое ореховое дерево и пытаюсь увидеть его начало.

Я вижу телесными глазами, какое оно огромное, раскидистое, зеленое, отягощенное ветвями, листвой и орехами.

Потом умным оком я вижу, что то же дерево пребывало в своем семени не так, как я сейчас его разглядываю, а виртуально; я обращаю внимание на дивную силу того семени, в котором было заключено целиком и это дерево, и все его орехи, и вся сила орехового семени, и в силе семян все ореховые деревья.

И я понимаю, что эта сила не может развернуться целиком ни за какое время, отмеренное небесным движением, но что все равно она ограничена, потому что имеет область своего действия только внутри вида ореховых деревьев, то есть хотя в семени я вижу дерево, однако это начало дерева все еще ограничено по своей силе.

Потом я начинаю рассматривать семенную силу всех деревьев различных видов, не ограниченную никаким отдельным видом, и в этих семенах тоже вижу виртуальное присутствие всех мыслимых деревьев. Однако если я захочу увидеть абсолютную силу всех сил, силу-начало, дающую силу всем семенам, то я должен буду выйти за пределы всякой известной и мыслимой семенной силы и проникнуть в то незнание, где не остается уже никаких признаков ни силы, ни крепости семени; там, во мраке, я найду невероятную силу, с которой даже близко не равняться никакая мыслимая представимая сила.

В ней начало, дающее бытие всякой силе, и семенной, и несеменной.

Эта абсолютная и всепревосходящая сила дает всякой семенной силе способность виртуально свертывать в себе дерево вместе со всем, что требуется для бытия чувственного дерева и что вытекает из бытия дерева; то есть в ней начало и причина, несущая в себе свернуто и абсолютно как причина все, что она дает своему следствию. Таким путем я вижу, что абсолютная сила — лицо, или прообраз, всякого лица, всех деревьев и любого дерева; в ней ореховое дерево пребывает не как в своей ограниченной семенной силе, а как в причине и созидательнице этой семенной силы... Стало быть, дерево в тебе, Боге моем, есть сам ты, Бог мой, и в тебе истина и прообраз его бытия; равным образом и семя дерева в тебе есть истина и прообраз самого себя, то есть прообраз и дерева, и семени. Ты истина и прообраз ...Ты, Боже мой, абсолютная сила и потому природа всех природ". При этом постулирование диады "божественная или предельная реальность — субстанциальная реальность, пассивная, существующая в собственном пространстве-времени" исключало возможность помыслить некую "иерархию" реальностей: объектная пара может мыслиться лишь в контексте "бинаризма" "соположенных" компонентов и находящаяся вследствие предельности последних в состоянии внутреннего антагонизма.

Становление монистической "научной картины мира", заменившей божественные закономерности на "законы природы", означало постулирование одной реальности — "природной" — при сохранении общекосмического статуса *virtus* как особой, всепроникающей силы. (Этим обстоятельством были, в частности, фундированы дискуссии о соотношении науки и религии, науки и мистики, о природе и горизонтах магического.) II).

В постклассической науке — "В.Р." — понятие, посредством которого обозначается совокупность объектов следующего (по отношению к реальности низлежащей, порождающей их) уровня. Эти объекты онтологически равноправны с порождающей их "константной" реальностью и автономны; при этом их существование полностью обусловлено перманентным процессом их воспроизведения порождающей реальностью — при завершении указанного процесса объекты В.Р. исчезают. Категория "виртуальности" вводится через оппозицию субстанциальности и потенциальности: виртуальный объект существует, хотя и не субстанциально, но реально; и в то же время — не потенциально, а актуально. В.Р. суть "недо-возникающее событие, недо-рожденное бытие" (С.С

.Хоружий). В современной философской литературе подход, основанный на признании полионтичности реальности и осуществляющий в таком контексте реконструкцию природы В.Р., получил наименование "виртуалистика" (Н.А.Носов, С.С.Хоружий).

Согласно распространенной точке зрения, философско-психологическую концепцию В.Р. правомерно фундировать следующими теоретическими посылками: 1) понятие объекта научного исследования необходимо дополнить понятием реальности как среды существования множества разнородных и разнокачественных объектов; 2) В.Р. составляют отношения разнородных объектов, расположенных на разных иерархических уровнях взаимодействия и порождения объектов — В.Р. всегда порождена некоторой исходной (константной) реальностью; В.Р. относится к реальности константной как самостоятельная и автономная реальность, существуя лишь во временных рамках процесса ее /В.Р. — А.Г., Д.Г., А.И., И.К./ порождения и поддержания ее существования.

Объект В.Р. всегда актуален и реален, В.Р. способна порождать иную В.Р. следующего уровня. Для работы с понятием В.Р. необходим отказ от моноонтического мышления (постулирующего существование только одной реальности) и введение полионтической неопределенной парадигмы (признание множественности миров и промежуточных реальностей), которая позволит строить теории развивающихся и уникальных объектов, не сводя их к линейному детерминизму. При этом "первичная" В.Р. способна порождать В.Р. следующего уровня, становясь по отношению к ней "константной реальностью" — и

так "до бесконечности": ограничения на количество уровней иерархии реальностей теоретически быть не может. Предел в этом случае может быть обусловлен лишь ограниченностью психофизиологической природы человека как "точки схождения всех бытийных горизонтов" (С.С

.Хоружий). Проблематика В.Р. в статусе самоосознающего философского направления конституируется в рамках постнеклассической философии 1980—1990-х как проблема природы реальности, как осознание проблематичности и неопределенности последнего, как осмысление как возможного, так и невозможного в качестве действительного. Так, 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 В.Р., по Бодрийяру, слишком видимы, слишком правдивы, слишком близки и доступны. Гиперреальность, согласно Бодрийяру, абсорбирует, поглощает, упраздняет реальность.

Социальный теоретик М.Постер, сопоставляя феномен В.Р. с эффектом "реального времени" в сфере современных телекоммуникаций (игры, телеконференции и т.п.), отмечает, что происходит проблематизация реальности, ставится под сомнение обоснованность, эксклюзивность и конвенциональная очевидность "обычного" времени, пространства и идентичности. Постер фиксирует конституирование симуляционной культуры с присущей для нее множественностью реальностей. Информационные супермагистрали и В.Р. еще не стали общекультурными практиками, но обладают гигантским потенциалом для порождения иных культурных идентичностей и моделей субъективности — вплоть для сотворения постмодерного субъекта.

В отличие от автономного и рационального субъекта модерна, этот субъект нестабилен, популятивен и диффузен. Он порождается и существует только в интерактивной среде. В постмодерной модели субъективности такие различия, как "отправитель — реципиент", "производитель — потребитель", "управляющий — управляемый" теряют свою актуальность. Для анализа В.Р. и порождаемой ею культуры модернистские категории социально-философского анализа оказываются недостаточны.

Обретение понятием "В.Р." философского статуса было обусловлено осмыслением соотношения трех очевидных пространств бытия человека: мира мыслимого, мира

видимого и мира объективного (внешнего). В современной философии, в особенности последние 10—15 лет 20 в., В.Р. рассматривается: а) как концептуализация революционного уровня развития техники и технологий, позволяющих открывать и создавать новые измерения культуры и общества, а также одновременно порождающих новые острые проблемы, требующие критического осмысления; б) как развитие идеи множественности миров (возможных миров), изначальной неопределенности и относительности "реального" мира. III).

Технически конструируемая при помощи компьютерных средств интерактивная среда порождения и оперирования объектами, подобными реальным или воображаемым, на основе их трехмерного графического представления, симуляции их физических свойств (объем, движение и т.д.), симуляции их способности воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве. В.Р. предполагает также создание средствами специального компьютерного оборудования (специальный шлем, костюм и т.п.) эффекта (отдельно, вне "обычной" реальности) присутствия человека в этой объектной среде (чувство пространства, ощущения и т.д.), сопровождающегося ощущением единства с компьютером. (Ср. "виртуальная деятельность" у Бергсона, "виртуальный театр" у А.Арто, "виртуальные способности" у А.Н.Леонтьева. Существенное изменение содержания и увеличение объема понятия В.Р. осуществил Ж.Ланье — создатель и владелец фирмы, освоившей выпуск персональных компьютеров, обладавших возможностью создания интерактивного стереоскопического изображения.) Термин "виртуальный" используют как в компьютерных технологиях (виртуальная память), так и в других сферах: квантовой физике (виртуальные частицы), в теории управления (виртуальный офис, виртуальный менеджмент), в психологии (виртуальные способности, виртуальные состояния) и т.д. Самобытная "философия В.Р." (это важная и принципиальная ее особенность) была первоначально предложена не профессиональными философами, а инженерами-компьютерщиками, общественными деятелями, писателями, журналистами. Первые идеи В.Р. оформились в самых различных дискурсах. Концепция и практика В.Р. имеют довольно разнообразные контексты возникновения и развития: в американской молодежной контркультуре, компьютерной индустрии, литературе (научная фантастика), военных разработках, космических исследованиях, искусстве и дизайне. Принято считать, что идея В.Р. как "киберпространства" — "cyberspace" — впервые возникла в знаменитом фантастическом романе-техноутопии "Neuromancer" У.Гибсона, где киберпространство изображается как коллективная галлюцинация миллионов людей, которую они испытывают одновременно в разных географических местах, соединенные через компьютерную сеть друг с другом и погруженные в мир графически представленных данных любого компьютера.

Однако Гибсон считал свой роман не предсказанием будущего, а критикой настоящего.

Киберпространство, управляющие им безликие суперкорпорации, отчуждение технологий, созданный пластической хирургией идеальный человек, подключенный к киберпространству через мозг и нервную систему — это аллегория социального и культурного террора по отношению к реальному человеку — современнику писателя.

Идея В.Р. первоначально возникла и стала воплощаться в среде маргинальной контркультуры, получившей в последствии название "киберпанк" (США, 1970—1980-е), где В.Р. стала одним из центральных элементов своеобразного либерально-идеологического дискурса. "Киберпанк" быстро ассимилировался в массовой культуре и развернулся в быстро развивающуюся "киберкультуру" ("cyberculture").

Одной из первых историко-теоретических работ о В.Р. стала книга американского журналиста Ф.Хэммита "Виртуальная реальность" (1993). Автор усматривает исторические предпосылки становления феномена В.Р. в развитии синтетических возможностей кино и кино-симуляторов.

Корни же функциональной концепции В.Р. в контексте осмысления перспектив компьютерных систем состоят, по его мысли, в следующем: 1) Функции компьютера способны кардинально меняться в зависимости от совершенствования программного обеспечения. 2) В.Р. — оптимизированный, более "естественный" для возможностей человека способ ориентации в мире электронной информации, созданный на основе дружественного функционально-интерактивного интерфейса. (Как отмечал М

.Хайм, киберпространство — это ментальная карта информационных ландшафтов в памяти компьютера в сочетании с программным обеспечением; это способ антропологизировать информацию, придать ей топологическую определенность, чтобы человек мог привычным образом оперировать данными как вещами, но на гиперфункциональном уровне, сравнимом с магией; В.Р. и киберпространство должны будить воображение и дать возможность преодолеть экзистенциальную ограниченность реальности: выйти за пределы смерти, времени и тревоги; аннулировать свою заброшенность и конечность, достичь безопасности и святости.) 3) Операции с компонентами В.Р. потенциально вполне идентичны операциям с реальными инструментами и предметами. 4) Работа в среде В.Р. сопровождается эффектом легкости, быстроты, носит акцентированно игровой характер. 5) Возникает ощущение единства машины с пользователем, перемещения последнего в виртуальный мир: воздействие виртуальных объектов воспринимается человеком аналогично "обычной" реальности.

Именно интерактивные возможности В.Р. делают ее столь функционально значимой. Хэммит отметил, что рассогласование соответствующих данных с перцептивной системой человека может привести к диссонансу восприятия, значимым дезориентациям и психонервным заболеваниям. Он также зафиксировал серьезные технологические трудности в развитии технологий В.Р., связанные, прежде всего с необходимостью создания компьютеров гигантской мощности для обработки графических изображений.

Однако среда В.Р. нашла широчайшее функциональное применение; прежде всего — в производственном компьютерном дизайне, системах телеприсутствия (дистанционного управления с помощью телекамер), учебно-тренировочных системах.

Образование и развлечения, по мысли Хэммита, составляют наиболее перспективные направления применения технологий В.Р. Осмысление В.Р. является базовым принципом любых обновленных гуманитарных теорий, а также соответствующего научного подхода. В частности, на его основе строится "виртуальная психология" необычных, непривычных, редко возникающих состояний психики и самоощущений, выводящих человека за пределы обыденных психических состояний. Виртуал и гратуал — суть подобные состояния соответственно позитивного и негативного типа (инсайт, экстаз, мобилизация психики в экстремальных ситуациях, острое горе и т.д.). Они всегда спонтанны, фрагментарны, объективны (человек захвачен виртуалом как объект), ведут к изменению статуса телесности, сознания, личности, воли. Задача практической виртуальной психологии — авторы называют ее "аретейя" (от греческого синонима латинского *vir-tus*) — разработка методов актуализации/нейтрализации виртуальных состояний психики.

(См. Виртуалистика.)

А.А. Грицанов, Д.В. Галкин,

А.Е. Иванов, И.Д. Карпенко