

КИРИК
Татьяна Анатольевна

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:
СУЩНОСТЬ, КРИТЕРИИ, ТИПОЛОГИЯ**

Специальность 09.00.01 — онтология и теория познания

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Омск
2004

Работа выполнена на кафедре философии
Курганского государственного университета

- Научный руководитель: доктор философских наук,
профессор
Шалютин Борис Соломонович
- Официальные оппоненты: доктор философских наук,
профессор
Орехов Сергей Иванович
- кандидат философских наук,
доцент
Мироненко Валентина Ивановна
- Ведущая организация: Уральская академия
государственной службы

Защита состоится 25 ноября 2004 г. в 14 часов на заседании диссертационного совета Д 212.177.03 по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора наук в Омском государственном педагогическом университете по адресу: 644099, Омск-99, наб. Тухачевского, д. 14, ауд. 212.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Омского государственного педагогического университета.

Автореферат разослан 25 октября 2004 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат философских наук,
доцент



Л.М. Карпова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Стремительно распространившаяся в последние годы практика использования таких выражений, как «виртуальная реальность», «виртуальные технологии», «виртуальная экономика», «виртуальное сообщество» и т.п., стала обыденной. Термины, производные от слова «виртуальный», активно вводятся в оборот разного рода аналитиками современного общества - от философов и культурологов до политиков и журналистов. Причем каждый вкладывает в базовое понятие «виртуальная реальность» свой собственный смысл - от экономики до реальности мультимедийных игр или состояния души.

Распространение новой терминологии, с одной стороны, свидетельствует о стремлении отразить зримое возрастание роли компьютерных технологий в повседневной жизни людей, с другой - отражает тенденцию расширительного, метафорического использования понятия «виртуальная реальность». С его помощью в настоящее время обозначаются как новые, так и давно известные экономические, политические, культурные и психологические феномены, но связанные непосредственно с компьютерными технологиями, но обнаруживающие некоторое сходство с явлениями, появившимися именно благодаря компьютерным технологиям.

Стремление осмыслить специфику виртуальной реальности привело к тому, что свойства, наиболее заметные у виртуальной реальности в ее понимании в контексте информационных технологий, стали соотноситься с другими видами реальностей и обнаружилось, что они в полном объеме или частично там также присутствуют. Точнее говоря, эти свойства были переоткрыты, потому что они так или иначе были описаны давно. Одним из следствий такого «переоткрытия» стал широко обсуждаемый в настоящее время тезис о том, что все реальности виртуальны (О.Е.Баксанский, С.А.Борчиков, Д.В.Иванов, И.Г.Корсунцев и др.).

Кроме того, интерес к проблеме виртуальной реальности стал связываться с возрождением в современной культуре и философии идей о множественности и конструируемости реальностей, в которых живет человек, и смещением акцента исследований реальности с вещиности, материальности на наблюдаемость, мыслимость, а также с проблемой снятия классической оппозиции реальное-идеальное (А.М.Анисов, В.А.Кутырев, В.А.Майер, Д.В.Пивоваров, В.М.Розин и др.).

С другой стороны, компьютерная виртуальная реальность, хотя и является весьма популярной темой философских, культурологических, других научных исследований, требует не только выяснения, «хорошо это или плохо», но и тщательного онтологического анализа и типологизации.

Таким образом, философское исследование специфики виртуальной реальности обусловлено необходимостью, с одной стороны, определения грани между виртуальной реальностью и феноменами, онтологически сходными с ней, с



другой - выяснения сущностных характеристик виртуальной реальности, особенностей ее онтологии, генезиса, взаимодействия с человеком.

Степень разработанность проблемы. Категориальное или близкое к категориальному использование терминов *virtus*, «виртуальное» в различных значениях имеет место в работах Фомы Аквинского, Августина Блаженного, Джованни Бонавентуры, Николая Кузанского, М.Лютера и Ф.Меланхтона, Гути Сен-Викторского, Луция Аннея Сенеки, Иоанна Дунса Скота, Марка Туллия Цицерона и других представителей римского стоицизма и схоластической философии, древнеиндийского философа Патанджали, у А.Арто, А.Бергсона, Ж.Бодрийяра, Г.В.Ф.Гегеля, И.Канта, Г.-В.Лейбница, А.Н.Леонтьева, М.Монтеня, Д.В.Пивоварова, а также у представителей естественных наук - Ф.Р.Тантмахера, Р.Фейнмана и др. Изначально в контексте информационных технологий понятие «виртуальная реальность» используется в работах В.С.Бабенко, М.Б.Игнатьева, М.Крюгера, В.М.Розина, Ф.Хэмита, М.Хайма, Е.А.Шаповалова и других современных исследователей. Эти работы стали основанием для исследования историко-философского аспекта использования понятий «виртуальное», «виртуальная реальность».

Наиболее общие, фундаментальные онтологические предпосылки, послужившие основой для исследования виртуальной реальности и феноменов, онтологически сходных с ней, имеются в работах Аристотеля, Платона, Августина Блаженного, Дж.Беркли, М.Варгофского, Л.Витгенштейна, Х.-Г.Гадамера, Г.В.Ф.Гегеля, Э.Гуссерля, Р.Декарта, Ж.Делеза и Ф.Гваттари, И.Канта, Ф.Ницше, Х.Ортеги-и-Гассета, К.Поппера, О.Розенштока-Хюсси, Ф.Шиллера, З.Фрейда, М.Фуко, А.Арто, П.Бергера и Т.Лукмана, М.М.Бахтина, М.Волошина, Л.С.Выготского, Н.Гудмена, М.Кастельса, А.Кестлера, Р.Кайо, К.Лоренца, Р.Рорти, Э.Тоффлера, Й.Хейзинги, О.Финка и др.

Представляется целесообразным выделить три основных подхода к пониманию виртуальной реальности: первый, предельно широкий, в рамках которого под виртуальной реальностью понимается вся реальность, поскольку субъект взаимодействует не столько с объективным миром, сколько с представлениями о нем, представлен в работах О.Е.Баксанского, С.А.Борчикова, Ф.И.Гиренка, Д.В.Иванова, М.Кастельса, И.Г.Корсунцева, Ф.Г.Майленовой и др. Ко второму подходу, отражающему понимание виртуальной реальности в контексте современных информационных технологий, были отнесены работы В.С.Бабенко, П.И.Браславского, С.Дацюка, В.Д.Емелина, С.Жижека, М.Б.Игнатьева, Е.Ковалевской, М.Крюгера, Дж.Ланье, С.Лема, Т.Г.Глешкевич, В.Мазина и О.Туркиной, К.Макмиллан, А.А.Родионова, В.М.Розина, Т.Д.Стерледевой, В.Тарасенко, М.Хайма, Ф.Хэмита, Д.И.Шапиро, Е.А.Шаповалова, М.Эпштейна и др. Третий подход, в котором понятие виртуальной реальности применяется к реальности когнитивных и социальных моделей, абстрактных понятий и категорий, художественному вымыслу и образам фантазии, а также снам, мечтам, измененным состояниям сознания, прослеживается в работах О.С.Анисимова, О.Н.Астафьевой, И.В.Бестужева-Лады, В.М.Коллоной, О.Б.Майера, Н.Б.Маньковской, О.Р.Маслова и

Е.Е.Прониной, А.И.Неклессы, Н.А.Носова, Н.В.Овчинникова, Ю.М.Осипова, В.С.Поликарпова и В.А.Поликарповой, В.С.Свечникова и др.

Вне данной типологии лежат исследования Г.П.Менчикова, М.Ю.Опенкова, С.И.Орехова, С.С.Хоружего, в которых виртуальная реальность не соотносится с определенным характером своего проявления и определенным носителем, а рассматривается как особая реальность, которая возникает при участии сознания и в таком виде оказывается данной психике человека. В этих работах авторы так или иначе учитывают все три основных подхода к пониманию виртуальной реальности.

Исследование отдельных онтологических и связанных с ними антропологических и психологических особенностей компьютерной виртуальной реальности проводится в работах Н.Н.Алексеевко, О.Н.Астафьевой, В.С.Бабенко, Дж.П.Барлоу, Б.Беккера (В.Becker), И.В.Бурлакова, А.Е.Войсунского, В.В.Гудимова, С.Дацюка, В.Д.Емелина, А.Е.Жичкиной и Е.П.Белинской, М.Иванова, М.Б.Игнатьева, Е.Ковалевской, И.Кондратьева, С.Н.Коняева, М.Крюгера, Г.Кузнецова, М.М.Кузнецова, И.Купер, Т.Г.Лешкевич, В.Мазина и О.Туркиной, Г.П.Менчикова, И.А.Негодаева, В.Нестерова, М.Ю.Опенкова, С.И.Орехова, Д.А.Поспелова, А.А.Родионова, В.М.Розина, Дж.Семпси, О.Б.Скородумовой, В.Ф.Спиридонова, Т.Д.Стерледевой, В.Тарасенко, Ч.Тарта, С.СХоружего, М.Хайма, Ф.Хэмита, В.П.Цветова, Д.И.Шапино, Е.А.Шаповалова, У.Эко и др.

В работах А.М.Анисова, Е.И.Анненковой, О.Н.Астафьевой, П.И.Браславского, И.А.Бесковой, Ю.Бородая, В.Бычкова и Л.Бычковой, А.А.Еникеева, М.Б.Игнатьева, К.Кастанеды, А.И.Липкина, В.В.Малявина, Н.Б.Маньковской, Л.А.Микешинной и М.Ю.Опенкова, Г.П.Мишельштейна и Л.И.Спивака, Н.А.Носова, Н.В.Овчинникова, А.И.Пигалева, М.Л.Полякова, М.А.Прониной, Г.Почепцова, Б.Ребера и Ф.Роша, В.М.Розина, Т.Б.Романовской, В.И.Самохваловой, Д.И.Спивака, А.С.Спиваковской, А.С.Тимошука, Р.Фейнмана, В.Эрхарда, Н.С.Юлиной, Ю.Т.Яценко и др. исследуются отдельные особенности либо совокупность особенностей феноменов, относимых в рамках третьего подхода к виртуальной реальности (измененных состояний сознания, в том числе «психологических виртуальных реальностей», эзотерических, сновиденческих, игровых и эстетических реальностей, когнитивных артефактов различной природы) вне зависимости от того, относят ли эти феномены к виртуальной реальности сами исследователи.

Однако современное состояние исследования виртуальной реальности не дает четкого и полного онтологического описания этого феномена, его существенных особенностей, а также типологии виртуальных реальностей.

Состояние исследования феномена виртуальной реальности и актуальность проблемы исследования позволили поставить проблему, определить цель и задачи диссертационной работы.

Проблема исследования заключается в определении грани между виртуальной реальностью и феноменами, онтологически сходными с ней и в построении онтологии виртуальной реальности. Эта проблема может быть зафиксирована в следующих вопросах: каковы существенные характеристики

виртуальной реальности? В чем состоят критерии, позволяющие различать виртуальную реальность и феномены, онтологически сходные с ней? Каковы особенности генезиса виртуальной реальности и ее взаимодействия с человеком?

Цель диссертационной работы - выявление онтологической специфики виртуальной реальности и феноменов, сходных с ней.

Для достижения данной цели потребовалось разрешение ряда задач:

- исследовать историко-философский аспект вхождения понятий «виртуальное», «виртуальная реальность» в современную культуру;
- определить онтологические основания виртуальной реальности;
- рассмотреть феномены, к которым в настоящее время широко применяется понятие «виртуальная реальность», и определить правомерность такого применения;
- рассмотреть компьютерную виртуальную реальность, определить ее онтологические особенности и типологию.

Методологическая основа исследования. В методологическом отношении данное диссертационное исследование осуществлено в русле признания существования системы реальностей человека, не сводимых только к объективной и субъективной.

Структура и логика данного исследования определена методологическим тезисом о целостности социокультурной реальности как в историческом, так и в структурном аспектах: появление и развитие виртуальной реальности находится в общем контексте эволюции культуры, виртуальная реальность не является жестко отграниченной от иных форм проявления человеческой сущности.

В работе используется ряд формальных и содержательных методов, таких как историко-философский метод, метод восхождения от абстрактного к конкретному, сравнительный метод. Кроме того, диссертант опирается на принципы детерминизма, единства исторического и логического, системности, объективности.

Научная новизна работы заключается в уточнении онтологической специфики виртуальной реальности на основе авторского понимания интерактивности, что позволило провести демаркационную линию между собственно виртуальной реальностью и рядом близких к ней феноменов - ее онтологических прототипов (измененных состояний сознания, в том числе так называемых «психологических виртуальных реальностей», эзотерических реальностей, реальностей сновидений, художественных (эстетических) реальностей).

Осмысление онтологической специфики также дало возможность осуществить внутреннюю типологизацию виртуальной реальности.

В работе показано, что выделяемые различными авторами разнообразные сущностные свойства виртуальной реальности сводятся к четырем основным: порождаемости, автономности, актуальности и интерактивности. Спецификация виртуальной реальности через комплекс указанных свойств

позволила квалифицировать ее как мир Четвертый, рядоположенный трем мирам, выделяемым К.Поппером.

Научная новизна может быть конкретизирована через следующие **выносимые на защиту положения:**

1. Показано, что виртуальная реальность непосредственно связана с деятельностью сознания субъекта; возникает благодаря взаимодействию человека с какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к нему; требует для своего существования носителей, и прежде всего человека. Чем бы ни была генерируема виртуальная реальность, она ограничивается характером своих носителей (это свойство определено как порождаемость). Виртуальная реальность существует, пока действует порождающая реальность; человек, находящийся в виртуальной реальности, непосредственно в ней участвует (свойства актуальности и интерактивности). В виртуальной реальности свое пространство, время и законы существования (свойство автономности). Другие характеристики виртуальной реальности, предложенные различными авторами, в конечном счете сводятся к перечисленным.

2. Предложен оптимальный критерий для определения виртуальной реальности - им выступает свойство интерактивности. Для интерактивности свойственна ответная реакция в режиме реального времени, принятая субъектом, инициировавшим процесс. Под реальным временем понимается сохранение субъектом состояния ожидания ответа. Наличие интерактивности не позволяет однозначно отнести виртуальную реальность к сфере объективной или субъективной реальности.

3. Обоснован вывод о том, что измененные состояния сознания (в том числе «психологические виртуальные реальности»), эзотерические и сновидческие реальности, реальности художественных произведений обладают многими признаками виртуальной реальности, однако не реализуют полноценную интерактивность, так как в этих случаях нет онтологически независимого контрагента. По существу это не виртуальные реальности, а феномены, онтологически сходные с ними - онтологические прототипы виртуальной реальности.

4. Установлено, что из числа феноменов, прямо не связанных с компьютерными технологиями, всеми необходимыми и достаточными характеристиками виртуальной реальности обладает реальность игры. Все игры интерактивны в том смысле, что предполагают наличие контрагента и ожидание ответа от него, это соответствует используемому в работе пониманию интерактивности. Игра есть некомпьютерная виртуальная реальность.

5. Выделено два типа виртуальной реальности, имеющих в своей основе сложную техническую систему - компьютер вместе с аппаратным и программным обеспечением. Это виртуальная реальность погружения (иммерсивная) и виртуальная реальность компьютерных сетей, в которой, в свою очередь, выделяются виртуальная реальность, возникающая в процессе поиска и структурирования информации в компьютерных сетях, и коммуникативные виртуальные реальности.

Теоретическая и практическая значимость исследования. Результаты данного диссертационного исследования могут быть использованы для прояснения онтологических аспектов виртуальной реальности, для уточнения значения неоднозначного и неопределенного понятия «виртуальная реальность». Кроме того, они могут служить основанием для философских, антропологических, психологических и социологических исследований различных типов компьютерной виртуальной реальности, в частности, виртуальных реальностей глобальной сети Интернет.

Материалы исследования могут также найти применение в рамках преподавания соответствующих курсов и спецкурсов по онтологии и теории познания, истории философии, а также современной философии.

Апробация работы. Основные положения диссертации были обсуждены на заседании кафедры философии Курганского государственного университета. Многие аспекты работы нашли отражение в докладах различных научных конференций, в том числе Третьего Российского философского конгресса, и изложены в шести публикациях автора. Материалы и некоторые результаты исследования были использованы при составлении программы соответствующего спецкурса, который планируется читать на гуманитарных факультетах Курганского государственного университета.

Структура работы соответствует целям и задачам диссертационного исследования и включает введение, три главы, заключение и библиографию.

Диссертация изложена на 165 страницах. Список литературы содержит 222 наименования.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность темы, определяется степень разработанности проблемы, указываются методологические основы работы, определяются цели и задачи исследования, теоретическая и практическая значимость, описывается структура работы.

Первая глава «Сущность виртуальной реальности» посвящена определению истоков понятия «виртуальность» и его вхождению в философию, науку и культуру, исследованию онтологических оснований виртуальной реальности, а также различных подходов к пониманию феномена виртуальной реальности. Глава содержит три параграфа.

Первый параграф «Понятие виртуальной реальности» включает в себя два пункта.

В первом пункте «Этимология понятия «виртуальный» и многообразие его использования в философии и науке» прослеживается использование понятия «виртуальный» в санскрите, латинском и современных языках и его вхождение в философию и науку.

В произведениях представителей римского стоицизма и схоластической философии понятие «virtus» употребляется в контексте обозначения боевой доблести, экстаза битвы и имеет значение «доблесть, добродетель, необычное качество». В период европейского средневековья «virtus» используется не столько для обозначения самого качества, сколько способности к добродетельным поступкам. Наряду с этим на первый план выходят значения «virtus», восходящие к «vi» (сила): «внутренняя сила», «мощь», «потенция» (возможность). В Новое время и до середины XX в. в философии в основном сохраняются классические значения virtus: добродетель, сила, потенция. Использование термина «виртуальный» как синонима возможного или потенциального наблюдается и в наше время.

В современных романских языках, восходящих к латыни, можно указать на две основные системы значений слова «виртуальный»: 1) возможный, мнимый; 2) фактический, не номинальный, поэтому при раскрытии понятия «виртуальная реальность» могут использоваться различающиеся смыслы.

В частности, используют различные смыслы понятия virtual естественные науки. Так, в аналитической механике был введен термин «виртуальные перемещения» как перемещения «возможные», но не реализуемые, в физике элементарных частиц - понятие виртуальных частиц, возникающих и существующих только в акте взаимодействия. В терминологии современных информационных систем понятия «виртуальный канал», «виртуальная память» и др. по существу делают акцент на фактическое, информационное соединение, отвлекаясь от его инженерно-физической реализации.

Во втором пункте «Понятие «виртуальная реальность» в контексте информационных технологий» отмечается, что вхождению в широкое использование термин «виртуальная реальность» обязан компьютерной технике, и только потом его начали широко применять ко всем явлениям, имеющим какое-либо интуитивно улавливаемое сходство с феноменами, инициированными компьютерной техникой. В этом пункте рассматривается «компьютерный вариант» использования понятия «виртуальная реальность».

Термин «виртуальная реальность» был введен в конце 1970-х годов, чтобы выразить идеи присутствия человека в компьютерно создаваемом пространстве и интерактивности, присущей этому искусственному пространству. Диссертант считает необходимым акцентировать внимание на непосредственной связи понятия виртуальной реальности в ее «компьютерном варианте» и интерактивности как ответной реакции среды на действия человека. Однако сама идея интерактивных технически созданных реальностей, которые впоследствии начали называть виртуальными, стала возможной вследствие эволюции знаковых систем искусства.

В широкое употребление понятие «виртуальная реальность» вошло как синоним киберпространства, которым со временем стали называть и пространство, созданное компьютерными системами связи и коммуникации, в частности, сеть Интернет.

Виртуальная реальность в техническом смысле стала артефактом современной культуры и, более того, она смогла соединить достаточно противоречивые понятия виртуальности и реальности.

В целом анализ этимологии и использования понятия «виртуальная реальность» позволил уже на этом этапе исследования выделить смысловые оттенки, присущие понятию «виртуальный». Это прежде всего нематериальность, нетелесность. Виртуальное всегда имеет некий носитель, будь то семя, в котором виртуально присутствует дерево (Н.Кузанский), компьютер вкупе с периферийными устройствами или субъект-объектные отношения (Д.В.Пивоваров). Виртуальное дано субъекту в его восприятии. Собственно, события виртуальной реальности - это события, данные сознанию человека, находящегося в ней, пользователя виртуальной реальности, виртуализатора. С виртуальным возможно некое взаимодействие.

В данном исследовании полагается, что виртуальная реальность не сводима к понятию мыслимого возможного мира. Виртуальная реальность интересует диссертанта в качестве феномена, как и возможный мир, не имеющего признаков материального и являющегося совокупностью возможностей, непротиворечиво образующих одно целое, однако своеобразие которого заключается прежде всего в том, что с ним человек взаимодействует как с реально существующим, а не просто мыслимым.

Второй параграф «Основные подходы к пониманию виртуальной реальности» посвящен типологизации различных пониманий виртуальной реальности и анализу выделенных подходов.

Основные подходы к пониманию виртуальной реальности, которые трактуют ее как продукт именно человеческого способа отражения и преобразования действительности, в данном исследовании разделены на три группы.

Первая группа - это предельно широкое понимание виртуальной реальности, где под последней понимается вся реальность: полагается, что реальность («вещь-для-нас») вообще виртуальна, поскольку субъект взаимодействует не столько с объективным миром, сколько с представлениями о нем (О.Е.Баксанский, С.А.Борчиков, Ф.ИХиренок, Д.В.Иванов, М.Кастельс, К.Г.Корсунцев, Ф.Г.Майленова и др.).

Диссертант полагает, что предельно широкое понимание виртуальной реальности естественно в русле идеи конструируемости реальности, прослеживаемой у Дж.Беркли, И.Канта, Э.Гуссерля, П.Бергера, Т.Лукмана, Н.Гудмена, Р.Рорти и др. Используя весьма жесткие формулировки радикального конструктивизма, можно сказать, что реальность - это набор мыслительных конструкций, значит, любые реальности заданы «текстом», «системой знаков» и могут считаться виртуальными. Однако в целом предельно широкие подходы к пониманию виртуальной реальности не выделяют существенных особенностей виртуальной реальности по сравнению с символическими, социальными или субъективными реальностями.

Вторая группа подходов - понимание виртуальной реальности в контексте современных информационных технологий. Для этой группы

характерно включение в виртуальную реальность сложной технической системы - компьютера и его аппаратного и программного обеспечения (В.С.Бабенко, С.Дацюк, МБ.Игнатъев, Дж.Ланье, К.Макмиллан, АА.Родионов, М.Хайм, Ф.Хэмит, Д.И.Шапино, Е.А.Шаповалов и др.). Как правило, здесь виртуальная реальность понимается как кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята полная изоляция виртуализатора от внешнего мира. При этом виртуализатору предъявляется особый мир, имеющий собственные (возможно отличные от ординарных, повседневных) пространство, время и законы существования. В таком понимании виртуальная реальность является «частью, фрагментом или новой модификацией технической реальности»¹. Главная отличительная черта виртуальных компьютерных миров - интерактивность, т.е. возможность взаимодействия пользователя с компьютерными порождениями.

В исследованиях, относимых к третьей группе, понятие виртуальной реальности применяется к реальности когнитивных и социальных моделей, абстрактных понятий и категорий, которым не всегда соответствуют реальные физические процессы, художественному вымыслу и образам фантазии - книгам, фильмам, живописи, а также снам, мечтам, измененным состояниям сознания (О.С.Анисимов, О.Н.Астафьева, И.В.Бестужев-Лада, В.М.Коллонтай, О.Р.Маслов и Е.Е.Пронина, А.И.Неклесса, Н.А.Носов, Ю.М.Осипов, В.С.Свечников и др.).

Вне данной типологии лежат исследования, в которых виртуальная реальность не соотносится с определенным характером своего проявления и определенным носителем, а рассматривается как особая реальность, возникающая при участии сознания и в таком виде данная психике человека. В этих работах авторы учитывают все три основных подхода к пониманию виртуальной реальности (Г.П.Менчиков, М.Ю.Опенков, С.КОрехов, С.С.Хоружий).

В третьем параграфе «Онтологические основания виртуальной реальности» проводится анализ онтологических особенностей виртуальной реальности.

С точки зрения античной традиции, для которой сущность есть сущее, характеризующееся самосущим бытием, бытием самим по себе (*per se*), в самом себе (*in se*), а не в чем-либо другом, виртуальная реальность не обладает никаким самосущим бытием. Не обладая сущностью, виртуальная реальность не обладает и собственной энергией, требуя для своего бытия носителя, и прежде всего человека. Виртуальная реальность инспирируется в сознании человека некими технологиями в широком смысле и ограничена характером своего носителя (или носителей).

Эта особенность существования виртуальной реальности, как правило, обозначается термином «порожденность» (Н.А.Носов). Порожденность означает, что виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо

¹ Шаповалов Е.А. Философские проблемы виртуальной реальности // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры: Материалы первого Всероссийского симпозиума по философским проблемам виртуальной реальности.- СПб, 1996.- С. 8.

другой реальности, внешней по отношению к ней. По вложенному смыслу этот термин близок к концепции «перманентного творения» Августина. Чтобы подчеркнуть аспект перманентности творения виртуальной реальности, его незавершенности, в дальнейшем в работе используется термин «порождаемость».

Как еще одно свойство - актуальность, многие исследователи отмечают «чистое здесь-и-теперь» присутствие в виртуальной реальности. Однако в любой реальности человек существует в актуальности, здесь-и-теперь, едва уловимом моменте «сейчас» и вместе с тем он может пребывать в прошлом или будущем. Т.о., свойство актуальности виртуальной реальности проявляется лишь относительно других видов реальности. Это свойство делает акцент на присутствие субъекта в виртуальной реальности, ее вовлекающий характер. Также в это свойство вкладывается способность виртуальной реальности существовать, только пока активна порождающая реальность.

Все без исключения исследователи отмечают интуитивно ощущаемую особенность существования виртуальной реальности, обозначаемую как автономность. Она заключается в том, что в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования. Однако в настоящее время разработка специфики этого пространства-времени только намечается.

Важнейшей особенностью виртуальной реальности выступает интерактивность. В данном исследовании интерактивность понимается как характеристика одного из типов коммуникации, для которого свойственна ответная реакция в режиме реального времени, принятая субъектом, инициировавшим процесс. Причем под реальным временем понимается не столько немедленная ответная реакция, сколько ситуация, когда субъект, который направил запрос, сохраняет свое состояние в ожидании ответа контрагента, Другого (будь то программа или человек). Интерактивность есть признак подлинной реальности, с которой возможно практическое взаимодействие, ее онтологической независимости. Интерактивность можно полагать механизмом потери условного характера реальности.

Наличие интерактивности не позволяет однозначно отнести виртуальную реальность к сфере объективной или субъективной реальности. С одной стороны, виртуальная реальность коррелятивна сфере человеческой субъективности, поскольку не может существовать без воспринимающего субъекта, с другой стороны, субъект взаимодействует с ней как с онтологически независимой, т.е. объективной, действительностью. Это позволяет предположить, что категория «виртуальной реальности» рядоположена категориям «субъективной» и «объективной реальности». Однако в философской литературе данная проблема только начинает подниматься.

Помимо рассмотренных выше свойств виртуальной реальности, признаваемых всеми исследователями, некоторые исследователи (Т.Г.Лешкевич, С.И.Орехов и др.) отмечают другие особенности, однако они соотносятся с порождаемостью, актуальностью, автономностью и интерактивностью. В дальнейшем именно эти признаки в их совокупности

полагаются необходимыми и достаточными для определения виртуальной реальности.

Сопоставив вышеизложенным образом обозначенную виртуальную реальность и мир Третий Карла Поппера - мир когнитивных моделей, абстрактных понятий и категорий, диссертант делает вывод, что интерактивности в приведенном выше понимании понятие мира Третьего не предусматривает. Мир Третий не меж-индивидуален, как виртуальная реальность, а над-индивидуален. Кроме того, объекты мира Третьего не обладают свойством актуальности в приведенном выше смысле. Таким образом, в русле концепции Поппера виртуальная реальность есть мир Четвертый.

Во второй главе «Онтологические прототипы виртуальной реальности» рассматриваются феномены, к которым в настоящее время широко применяется понятие «виртуальная реальность» - измененные состояния сознания, в том числе так называемые «психологические виртуальные реальности», эзотерические, сновиденческие и эстетические реальности, а также анализируется правомочность такого применения.

Феномены, исследуемые в данной главе, диссертант разделяет на реальности, порождаемые только субъектом, его психикой, и реальности, которые порождаются в результате взаимодействия субъекта с внешними для него факторами.

Данная глава включает в себя 2 параграфа.

В первом параграфе «Реальности, порождаемые только психикой субъекта» рассматриваются измененные состояния сознания, в том числе так называемые «психологические виртуальные реальности», эзотерические и сновиденческие реальности.

Наиболее принято понимание измененных состояний сознания (ИСС) как состояний, при которых эпизодически с достаточной устойчивостью искажается — в целом или частично — самовосприятие, восприятие объекта, восприятие окружающего, что приводит к чувству нереальности. Эти состояния преходящи, могут возникать неоднократно. В теории ИСС обычно выделяются суггестогенные состояния, возникающие при гипнотическом и аутогипнотическом воздействии; фармакогенные состояния, индуцируемые в результате применения психоактивных препаратов и экзогенные, возникающие при попадании в экстремальные внешние условия, которые обуславливают включение механизмов пере- и дезадаптации. При исследовании экзогенных измененных состояний сознания применительно к известному феномену НАНосовым был философски обоснованно введен новый термин «психологические виртуальные реальности» и начал разрабатываться так называемый постнеклассический подход. Под «психологической виртуальной реальностью» понимается отражение психикой процессов, происходящих в самой же психике, причем виртуальные события человек воспринимает и переживает не как порождение собственной психики, а как объективную реальность. Н.А.Носовым было показано, что «психологические виртуальные

реальности» обладают свойствами порождаемости (в его терминологии «порожденности»), автономности, актуальности.

Предикат «виртуальные» также применяется к различным эзотерическим реальностям (АА.Еникеев, В.С.Поликарпов, В.А.Поликарпова, А.С.Тимошук и др.).

Словом "эзотерический" принято обозначать учения мистического характера, опирающиеся не столько на догмы ортодоксальных религий, сколько на личный мистический опыт и его истолкование. Психологический механизм обретения эзотерической «подлинной реальности» основан на том, что природа человеческого восприятия мира определяется не только внешними впечатлениями от предметов, но и «внутренним опытом», в том числе предыдущими актами восприятия. В эзотерической практике под влиянием психотехнической работы роль впечатлений от внешних предметов постепенно сводится к нулю, их заменяют воспоминания соответствующих переживаний, опыта, подкрепленные специальными установками сознания - требованием по желанию полноценно видеть, слышать, ощущать предмет, не имея его, т.е. строится некая реальность, имеющая такие признаки виртуальной, как порождаемость, актуальность, автономность. В идеале Я-реальность эзотерика в конце концов становится эзотерической реальностью, что и подтверждает, например, практика йоги. С точки зрения людей, не принимающих эзотерических учений, эзотерическая реальность может быть отнесена к числу измененных состояний сознания (ИАБескова).

Сновидение также очевидно имеет такие признаки виртуальной реальности, как порождаемость: оно порождается психикой и существует в психике человека; актуальность: сновидение существует, только пока человек спит; автономность: как показал З.Фрейд, события сновидения имеют необычную (в сравнении с бодрственной) логику сознания и систему ценностей, допускают «склейку» образов, относящихся к разным реальностям, иначе располагаются во времени, события в реальности сновидения подчиняются другим законам, нежели в реальности бодрствования.

В сновидении образная явленность человека есть явленность себе его самого как такового без посредства каких-либо иных по отношению к себе носителей.

Аналогично в случае измененных состояний сознания, в том числе «психологических виртуальных реальностей», и эзотерических реальностей: человек, как субъект этих реальностей, благодаря суггестогенному, экзогенному, фармакогенному факторам или их сочетанию начинает воспринимать свою субъективную реальность, Я-реальность как «иную», однако в эту «иную реальность» не привносится ничего такого, чего бы не было прежде в сознании и (или) подсознании человека. В этих случаях нет онтологически независимого Другого, с которым бы велся некий диалог, нет интерактивности, как понимает ее диссертант. Факторы, инициирующие переход в измененное состояние сознания, эзотерическую и сновиденческую реальность нельзя считать носителями в полном смысле этого слова, как

обладающими самосущим бытием, т.к. они только провоцируют изменение сознания субъекта, которое и порождает новую реальность.

Итак, можно утверждать, что и сновидение, и измененные состояния сознания, в том числе так называемые «психологические виртуальные реальности», и эзотерические реальности, хотя и очень близки к виртуальной реальности по своей онтологической структуре, но все же не тождественны ей.

Во втором параграфе «Реальности, порождаемые взаимодействием субъекта с внешними для него факторами» рассматриваются художественные (эстетические) реальности.

В эстетической концепции Аристотеля ключевым является понятие «мимезиса» или подражания. Идеи о подражании как основе искусства нашли свой отклик и в эпоху Возрождения. Однако более поздние авторы чаще рассматривают искусство как самостоятельную реальность, рядоположенную реальности эмпирической. Искусство всегда создавало образ, модель человека, общества, реальности, мира. Эти образы можно рассматривать как определенную воображаемую реальность, в разной степени соответствующую действительности - художественную реальность. Многие исследователи отмечают сходство художественной реальности и эзотерических, сновиденческих реальностей, измененных состояний сознания (М.Волошин, Л.С.Выготский, Лама Анагарика Годвинда, О.Ранк, В.Розин и др.).

Диссертант отмечает наличие у художественной реальности признаков виртуальной реальности: порождаемости - художественная реальность порождается сознанием автора произведения, с одной стороны, и сознанием воспринимающего субъекта с другой; актуальности - произведения искусства будут существовать именно как включенные в художественную реальность, пока есть субъект, способный их проинтерпретировать; автономности как свойства художественной реальности иметь некое единство пространственных и временных параметров, направленное на выражение определенного (культурного, художественного) смысла (хронотоп).

Отслеживая наличие в художественной реальности интерактивности, можно отметить, что в процессе творения художественного произведения в некоторой степени интерактивность реализуется: создаваемые характеры обладают собственной логикой развития (Татьяна Ларина, по признанию Пушкина, очень удивила его тем, что взяла да и вышла замуж). Процесс творения произведения искусства по существу является игрой, что и отражается в концепции «игры-искусства» Х.-Г.Гадамера.

С точки зрения социального бытия произведения искусства, художественная реальность, в основе которой лежит талантливое произведение, может изменить некоторые ценностные ориентации, мироощущение и пр. воспринимающего субъекта, однако само произведение остается неизменным. Кроме того, если вспомнить, что в данной работе в понятие интерактивности как существенный признак вложена способность коммуникатора сохранять свое состояние в ожидании ответа реципиента, то можно сказать, что тип взаимодействия между художественным произведением и его интерпретатором не будет интерактивным.

Таким образом, оформленная художественная реальность является лишь онтологическим прототипом виртуальной реальности, феноменом, онтологически сходным с ней.

Искусство, особенно те его виды, которые творятся «на глазах», имеющие элемент интерактивности, в частности, театр, наиболее близки к виртуальной реальности. Во многом благодаря искусству современный человек оказался вполне подготовленным к восприятию всех видов виртуальной реальности.

Итак, все рассмотренные в данной главе феномены, онтологически сходные с виртуальной реальностью, обладают свойствами порождаемости, автономности и актуальности. Все эти реальности, как и виртуальная, погружают человека в себя, строя собственное пространство и время, захватывают его, в них реализуется наше творческое Я в его различных ипостасях. Однако эти реальности не обладают полноценной интерактивностью, поэтому не могут считаться виртуальными.

В третьей главе «Собственно виртуальные реальности» рассматриваются некомпьютерная виртуальная реальность (реальность игры) и виртуальные реальности, порождаемые с помощью компьютерной техники (компьютерные виртуальные реальности), их онтологические особенности, выделяются типы компьютерных виртуальных реальностей.

Собственно виртуальные реальности выделяются на основании того, что в них реализуются все особенности существования виртуальной реальности, отмеченные в первой главе.

Глава включает в себя 2 параграфа.

В первом параграфе «Виртуальная реальность игры» рассматривается игра в самом общем смысле как одна из основных форм специфически человеческого поведения, вид непродуцируемой свободной деятельности, которая скрывает в себе забытое символическое значение (В.Бычков, Л.Бычкова, А.И.Пигалев, Й.Хейзинга), разворачивается ради удовольствия в особом пространстве и времени в форме либо состязания, либо представления (ролевого исполнения) различных ситуаций в соответствии с добровольно принятыми, но неукоснительно соблюдаемыми правилами и противопоставляется утилитарно-практической активности в качестве сферы серьезности. Хотя в современной культуре понятие игры обретает универсальный статус и под игрой в этом контексте понимается не только сознательная деятельность субъекта, но и сугубо объективные процессы: «языковые игры» Л.Витгенштейна, «игра ритма» по Гадамеру, «игра письма» у Р.Барта, «игры науки» у Лиотара, «игры истины» у М.Фуко, в работе игра понимается в классическом смысле.

В основном анализ феномена игры опирается на исследования М.М.Бахтина, Х.-Г.Гадамера, Й.Хейзинги. Как показал М.М.Бахтин, «сатурналии духа», карнавные, игровые формы восприятия мира и человеческой жизни, дававшие подчеркнуто внецерковный и внесударственный аспект мира, человека и человеческих отношений, строившие по ту сторону всего официального «второй мир» и «вторую жизнь»

(видны порождаемость и автономность как свойства виртуальной реальности), существовали уже на самых ранних стадиях развития культуры.

Важнейшим для данного исследования моментом интерпретации Гадамером феномена игры является наличие контрагента, Другого, для которого создаются произведения искусства, который включается в игру, либо противопоставляется игровой реальности, как в случае карнавала: «... игр «в одиночку» вообще не бывает, а именно: чтобы игра состоялась, «другой» не обязательно должен в ней действительно участвовать, но всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведет игру и что отвечает встречным ходом на ход игрока»². Можно по-разному определять Другого в зависимости от типа игры. Например, в случае игр, не предполагающих партнера (пасьянс, паззлы, рулетка), в качестве Другого может выступать Судьба. Однако в любом случае в игровой реальности имеет место полноценная интерактивность как диалог с Другим, но не с самим собой и не со своими психическими феноменами, создается реальность, ощущаемая субъектом через сопротивление Другого и ожидание ответа.

Следующий отличительный признак игры, на который указывали и Гадамер, и Бахтин, и Хейзинга, - замкнутость, отграниченность. Игра создает некие временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия, имеет собственный хронотоп. С ее временной ограниченностью, по мнению Хейзинги, непосредственно связано то, что игра сразу же закрепляется как культурная форма и может быть повторена в любое время. Можно сказать, что игра обладает свойством автономности.

Игра фиксирует игровое пространство-время посредством рефлексивно осмысленных рациональных параметров - правил игры, и в этом отношении может быть рассмотрена как достаточно жесткая нормативная система. Однако важнейшим свойством игры является принципиальная невозможность однозначно предсказать ее результат при знании правил и исходных условий (сданных карт, состава команды, выбранной траектории движения или миссии-роли). Игра задает принципиально открытое пространство, где значительную роль играет фактор случайности. Фактор случайности во многом обуславливает наличие в игре эмоциональной напряженности. Эмоциональная напряженность есть потенциал, необходимый для осуществления игры, для возможности реализации «здесь и сейчас», актуализации настоящего как такового, т.е. игровая реальность обладает свойством актуальности.

Таким образом, в игре отслежены все свойства виртуальной реальности и на основании этого делается заключение, что игра есть некомпьютерная виртуальная реальность.

Также при анализе феномена игры были отмечены такие ее существенные свойства, как свобода (свобода включения в игру, свобода от прагматически предопределенной деятельности, свобода субъекта от наличных социальных

² Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики - М., 1988 - С. 151.

ролей и возможность выхода за рамки социального статуса, в пределе становящаяся свободой от заданных наличной традицией социокультурных стереотипов), знание о включенности в игру (которое, по мнению диссертанта, является границей между игрой и сферой серьезного) и некоторые другие.

Во втором параграфе «Компьютерные виртуальные реальности» рассматриваются виртуальные реальности, одним из носителей которых является сложная техническая система - компьютер вместе со своим аппаратным и программным обеспечением.

В параграфе выделяются два типа компьютерных виртуальных реальностей.

Первый тип, определяемый как виртуальная реальность погружения (иммерсивная (от англ. immersion - погружение)), характеризуется тем, что виртуализатор погружается в некий искусственный мир, выдаваемый или принимаемый субъектом воздействия за подлинный или близкий к подлинному, который воспринимается благодаря воздействиям на органы чувств и с которым виртуализатор взаимодействует «изнутри».

Второй тип обозначается как «виртуальная реальность компьютерных сетей». В этом случае речь идет, как правило, об экстраполяции понятия виртуальной реальности на сферу межперсональной человеческой коммуникации, опосредованной компьютерными сетями. В работе показывается, что помимо «коммуникативной виртуальной реальности» этот тип включает в себя и виртуальную реальность, возникающую в процессе поиска и структурирования информации в компьютерных сетях.

Параграф включает два пункта.

В первом пункте «Виртуальная реальность погружения (иммерсивная виртуальная реальность)» дается определение иммерсивной виртуальной реальности как невещественной реальности, сенсорно сходной с вещественной, условно воспринимаемой как вещественная и обладающей свойствами, позволяющими ей быть ясно идентифицируемой различными субъектами. Эта реальность порождается в сознании человека в процессе взаимодействия со сложными техническими системами - компьютерными системами виртуальной реальности, обладает собственным уникальным хронотопом, логикой, существует только актуально, пока виртуализатор «присутствует» в этой реальности, обладает интерактивностью как способностью отвечать на действия пользователя. С интерактивностью прямо связана проблема потери ощущения условности виртуальной реальности.

Кроме того, рассматриваются выделенные в литературе свойства, которые должны быть присущи компьютерной иммерсивной виртуальной реальности: интенсивность, иммерсивность, иллюстративность, интуитивность. В эти свойства вкладываются необходимость эмоционального напряжения виртуализатора для получения эффекта погружения и необходимость представления информации в интуитивно понятной максимально наглядной (иллюстративной) форме.

Каким бы образом ни предьявлялись пользователю зрительные и слуховые образы, а в перспективе запахи, температурная среда, вес - все они

идут «от Другого», поэтому может происходить сращивание себя с Другим, возможно отличным во времени и в пространстве, со специфическим образом телесности. Однако виртуализатор не отвечает жизнью и телесностью за действия виртуального субъекта, явившегося в результате слияния, что создает иллюзию собственной всеисильности. Особенностью иммерсивной виртуальной реальности также является возможность многократного проигрывания ситуации, так называемый эффект перезагрузки, что может стать основой как для элиминации ценности жизни, так и для психотерапии, направленной на освобождение от фобий, зависимостей.

В этом же пункте рассматривается решение обозначенной проблемы потери ощущения условности виртуальной реальности. Эта проблема прямо связана с проблемой различения реальностей.

В работе показывается, что ни связность событий реальности (принцип когерентности Декарта), ни «внутренний опыт» (И.Кант) не могут стать абсолютным критерием различения реальностей. Если рассматривать не просто различные реальности, но грань между ними, решение проблемы целесообразно искать в маркерах, якорях реальности, которые определяются параметрами ординарной реальности.

Анализируя маркеры реальности, диссертант приходит к выводу, «что решение проблемы различения реальностей, вероятно, находится в сфере, которая не может быть симулирована в виртуальной реальности - в сфере телесности.

Виртуальная реальность погружения наиболее доступна в виде компьютерных игр. Виртуальная реальность компьютерных игр не имеет каких-либо онтологических особенностей по сравнению с некомпьютерными и с компьютерными иммерсивными виртуальными реальностями, за исключением того, что в настоящее время в компьютерных играх задействована только часть каналов восприятия, как правило визуальный и аудиальный. Вовлекающий эффект компьютерных игр диссертант связывает с эмоциональной напряженностью, возникающей во время игры, новизной и социальной престижностью самого феномена и ориентированностью игр в основном на простые стимулы (по Э.Фромму).

Во втором пункте «Виртуальная реальность компьютерных сетей» рассматриваются онтологические особенности виртуальной реальности компьютерных сетей и выделяются, исходя из анализа человеческой деятельности в сети Интернет, два основных направления исследования виртуальной реальности сети Интернет: первое связано с поиском и структурированием информации, второе с общением, т.е. актуализацией коммуникативных виртуальных реальностей.

На основании анализа истории создания, структуры и принципов функционирования сети Интернет делается вывод, что она не является системой как совокупностью элементов, взаимосвязанных друг с другом таким образом, что всякая эволюция одного из них влечет эволюцию всей совокупности, а всякое изменение, совокупности сказывается на каждом элементе. В отличие от системы, Сеть принципиально неиерархична и

децентрализована, не имеет статусной коммуникации элементов (согласно уровню иерархии), коммуникация в Сети никаким образом не зависит от наличия или отсутствия отдельных элементов, отдельные элементы Сети в виртуальном плане, касающемся информационной наполненности отдельного элемента, независимы, могут существовать и функционировать «сами по себе».

Наиболее подходящей для описания структуры виртуальной реальности компьютерной сети Интернет является метафора ризомы, которая указывает на принципиально несистемный характер Сети (В.Емелин, И.А.Негодаев). Использование термина «ризома» для анализа Сети обусловлено тем, что в современной философской литературе не имеется альтернативного понятия, которое могло так же четко передать сущность сетевых технологий и особенности коммуникативной виртуальной реальности.

К виртуальной реальности сети Интернет применимы основные принципы ризомы, сформулированные Ж.Делезом и Ф.Гваттари: «связь и гетерогенность», принцип «множественности», принцип «незначущего разрыва», «картография и декалькомания».

Сформированная по принципу ризомы сеть Интернет является самым неуязвимым из всех информационных средств и представляет собой принципиально незаконченную, неиерархическую, динамически развивающуюся данность.

Помимо ризомы, в исследованиях Сети широко применяются еще несколько метафор, образно и концентрированно выражающих сущностные характеристики сети Интернет. К их числу относятся «электронная агора», «электронный фронт», «киберпространство», «гипертекст».

Метафора агоры выводит на проблему свободы личности в Сети, которая не имеет однозначного решения. Метафора фронта подчеркивает, что за позитивными качествами человека новичков-новобранцев (newbies) зачастую скрываются проблемы эскапизма - ухода от реальности, и в связи с этим необходимости построения альтернативной реальности.

Оперирование метафорой «киберпространство» - всего лишь способ антропологизировать информацию, придать ей топологическую определенность, чтобы человек мог привычным образом оперировать данными как вещами.

Метафора гипертекста используется в работе для обозначения идеи представления в коммуникативной виртуальной реальности неструктурированного, свободно наращиваемого знания. Важно, что результатом гипертекстового серфинга будет некая целостность, имеющая смысл, по крайней мере, для того, кто актуализировал данную целостность.

Задавая запрос в Сети, обращаясь к некоему глобальному электронному субъекту с целью получить какую-либо систему ссылок, пользователь актуализирует некоторую структуру, и этой актуализацией придает ей определенную устойчивость. Актуализация такой структуры позволяет создавать локальные виртуальные пространства, которые существуют «здесь-и-сейчас», пока существует запрос, т.е. необходимость в них. В локальной виртуальной реальности, возникающей в процессе поиска и структурирования информации в компьютерных сетях, очевидны такие особенности, как порождаемость,

актуальность, интерактивность и автономность. Пользователь может зафиксировать эту устойчивую структуру, например, на своей веб-странице в виде набора ссылок на разные иные веб-страницы и таким образом «омертвить» локальную виртуальную реальность, переведя ее в ранг компьютерной реальности как некой наличной информации. Локальные виртуальные пространства могут предоставлять человеку определенную картину мира. Адекватность такой картины мира ординарной реальности, возможность имплозии восприятия и виртуализация реальности в широком смысле есть предмет отдельных философских, социологических и психологических исследований.

Коммуникативная виртуальная реальность актуализируется в процессе взаимодействия не со средой или сложными данными, но с другими пользователями среды, с другими индивидами.

Как типы коммуникативной виртуальной реальности целесообразно выделить многопользовательские виртуальные реальности, в которых так или иначе осуществляется коммуникация, и собственно виртуальные реальности коммуникации. В качестве основного критерия отличия в работе принята цель коммуникации. В случае многопользовательских виртуальных реальностей это либо некая внешняя цель, для достижения которой и осуществляется коммуникация, либо цель, заданная самой виртуальной реальностью, как, например, в многопользовательской виртуальной реальности игр. В случае второй группы - виртуальных реальностей коммуникации - цель разлита в этой реальности, меняется в зависимости от ситуационных целей пользователя, кроме того, коммуникация в данном случае может быть самоцелью.

К многопользовательским виртуальным реальностям в работе отнесены виртуальные реальности, в основе которых лежат программы и программные комплексы, направленные на решение определенных задач, работающие, как правило, в локальных сетях, различные многопользовательские игровые программы, MUDы (Multi-User Dimension - многопользовательское измерение) и их разновидности. Особенность многопользовательских виртуальных реальностей состоит в том, что для них сама Сеть прозрачна, выступает всего лишь средством создания игровой или рабочей виртуальной реальности, общей для некоторого числа пользователей, разделенной ими.

Ко второму типу, точнее, к киберпространствам, обуславливающим актуализацию виртуальных реальностей коммуникации, диссертантом отнесены среды синхронных обсуждений - IRC (Internet Relay Chat или просто чат), ICQ, видеоконференции, среды асинхронных обсуждений, включающие так называемые доски объявлений, листы рассылки, ньюсгруппы, веб-форумы, электронную почту (e-mail).

IRC или просто просто chat (беседа, болтовня) - это специфическая форма общения в Сети, когда в одном месте, на каком-то сайте происходит встреча двух или нескольких пользователей в реальном времени. Сайт играет роль грифельной доски, на которой пишут послания и передают друг другу. Исследователи феномена чата (Е.П.Белинская, А.Е.Жичкина, В.Нестеров, Дж.Салер и др.) выделяют особенности коммуникации в чатах как особенностей коммуникации в Сети вообще: в первую очередь это «растворенная телесность» -

отсутствие тела как такового, в результате чего люди не могут быть представлены друг другу иначе, чем через тексты. Это имеет своим следствием полную анонимность, которая в чатах культивируется. Основываясь на анонимности и растворенной телесности, можно утверждать, что чат карнавален по своей сути (В.Нестеров). Собственно, нельзя говорить о том, что в чатах общаются реальные люди, в чатах живут созданные ими образы, причем количество таких виртуальных вариантов личности не ограничено.

Диссертант показывает, что в случае виртуальной реальности коммуникации имеют место порождаемость в виде рождения образа и антуража; актуальность - пока субъект в киберпространстве Сети, он существует в виде этого образа в этом антураже; автономность - киберпространство и время коммуникативной виртуальной реальности весьма специфично (с одной стороны, при условии продолжения интеракций интересубъективное время обоюдно растягивается, с другой сжато - срок устаревания новостей и контактов измеряется в лучшем случае часами) и не всегда задано; интерактивность.

Также для компьютерных виртуальных реальностей, как и для игры, характерны свобода включения в реальность, свобода субъекта от наличных социальных ролей, повторяемость, то, что виртуализатор не отвечает жизнью за действия в виртуальной реальности, не нарушает свою телесность. Как и игра, компьютерная виртуальная реальность есть принципиально открытое ризоморфное пространство, обладающее почти бесконечной вариативностью в пику ограниченному правилам и технологиями ординарному порождающему пространству технической реальности.

В случае коммуникативной виртуальной реальности зафиксированы некоторые специфические особенности, не всегда характерные для других типов виртуальной реальности: «растворенная телесность» и анонимность, неограниченная доступность контактов и размывание пространственных и культурных границ, возможность постоянной фиксации реальности, этическая, а не юридическая (в виде фиксированных норм, правил игры) обусловленность, индивидуализм. Взятое в социальном аспекте киберпространство выступает альтернативой обществу как таковому, ибо уже не является тем, что принято считать социальной реальностью.

Вышеперечисленные специфические характеристики виртуального пространства коммуникации фактически определяют сущность психологических переживаний пользователя коммуникативной виртуальной реальности и могут явиться отправными точками для исследования трансформации личности пользователя виртуальной реальности и вообще человека XXI века.

В заключении подводятся итоги исследования и формулируются выводы концептуального характера, содержащие элементы новизны и выносимые на защиту.

Диссертант отмечает, что онтологический анализ виртуальной реальности выводит на идею продуктивности рассмотрения виртуальной реальности в контексте проблематики отчуждения, так как для нее характерно превращение

деятельности человека и её результата в самостоятельную силу, господствующую над ним и противостоящую ему.

Анализ онтологии виртуальной реальности так или иначе обозначает некоторые антропологические, в том числе и психологические особенности различных типов этой реальности, что в пределе может вывести на постановку проблемы трансформации личности человека, «живущего» в этих реальностях.

Основные результаты исследования нашли отражение в следующих публикациях:

1. Кирик Т.А. Применение философии постмодерна к анализу природы виртуальной реальности // Сборник научных трудов аспирантов и соискателей Курганского государственного университета (гуманитарные и естественные науки).- Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2002. - С. 10-14.
2. Кирик Т.А. О применимости/неприменимости признаков виртуальной реальности к понятию идеального // Рационализм и культура на пороге третьего тысячелетия: Материалы Третьего Российского Философского конгресса (16-20 сентября 2002 г.): В 3 т. Т. 2: История древней и средневековой философии, история философии Нового и новейшего времени, Русская философия, философия Востока, философия культуры, этика, эстетика. Коллоквиумы. Круглые столы.- Ростов-на-Дону, 2002.- С. 351-352.
3. Кирик Т.А. К проблеме анализа методов оформления реальности // Информация - Коммуникация - Общество (ИКО - 2002): Тезисы докладов и выступлений Международной научной конференции. Санкт-Петербург, 12-13 ноября 2002 г.- СПб., 2002.- С. 141-142.
4. Кирик Т.А. «Третий мир» (по К. Попперу) и «виртуальная реальность»: сопоставление понятий // Сборник научных трудов аспирантов и соискателей Курганского государственного университета (гуманитарные науки).- Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2003.- С. 57-61.
5. Кирик Т.А. Проблема агрессии в виртуальных реальностях различных типов // Новые университеты: роль информационных технологий в становлении гуманитарного образования: Материалы региональной научно-практической конференции.- Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2003.- С. 53-64.
6. Кирик Т.А. Виртуальная реальность: аксиологический аспект // Философия ценностей: Материалы Российской конференции [г. Курган, 15-16 апреля 2004 г.]- Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2004.- Вып.2.- С. 136-140.

№21077

КИРИК Татьяна Анатольевна

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:
СУЩНОСТЬ, КРИТЕРИИ, ТИПОЛОГИЯ**

Автореферат диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Подписано в печать	Усл.печ.л. 1,25	Бумага тип. №1
Формат 60x80 1/16	Тираж 100	Уч.-изд.л. 1,25
Заказ № 284		Бесплатно

Издательство Курганского государственного университета,
640669, г. Курган, ул. Гоголя, 25,
Курганский государственный университет, ризограф.