

УДК 316.3+316.77

**И. В. Лэфанова**Международный государственный экологический институт имени А. Д. Сахарова  
Белорусского государственного университета**ФЕНОМЕН ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ  
В ЭКОЛОГО-ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ**

В статье рассмотрен феномен виртуальной реальности на этапе становления эколого-информационного общества. Проанализированы истоки и генезис понятия виртуальности. Обосновано понимание виртуальной реальности как частного случая концепции множественных реальностей А. Шюца. Определены основные свойства феномена виртуальной реальности и механизм функционирования виртуальной реальности. Выделены основные направления трактовки понятия виртуальной реальности. В наиболее общем виде рассмотрен процесс виртуализации современного социума.

**Ключевые слова:** виртуальность, виртуальная реальность, виртуализация, виртуальное событие, виртуальный поток, коллективное виртуальное, виртуальный субъект.

**I. V. Lefanova**

International Sakharov Environmental Institute of Belarusian State University

**PHENOMENON OF VIRTUAL REALITY IN ENVIRONMENTAL  
INFORMATION SOCIETY**

The article deals with the phenomenon of virtual reality on the stage of eco-information society. We analyzed the origins and the genesis of the concept of virtuality. Grounded understanding of virtual reality as a special case of the concept of multiple realities A. Shyutsa. The main features of the phenomenon of virtual reality and virtual reality mechanism of functioning. The basic directions of treatment of the concept of virtual reality. In the most general form through the process of virtualization of modern society.

**Key words:** virtual, virtual reality, virtualistics, virtualization, virtual events, virtual stream, collective virtual, virtual entity.

**Введение.** В условиях перехода общества к устойчивому типу (или эколого-информационному обществу) особую актуальность приобретает феномен виртуальной реальности. Предельно широкое определение понятия виртуальной реальности позволяет проследить наличие виртуализации на протяжении всей человеческой истории, нашедшее отражение в философии, литературе, искусстве, мифологии. Соответственно, в наиболее широком смысле виртуальная реальность есть любая проектируемая реальность, отличная от обыденной.

**Основная часть.** Повышенное внимание к феномену виртуальной реальности в конце XX – начале XXI в. со стороны естественных, технических и гуманитарных наук связано с бурным развитием технологий виртуальной компьютерной реальности в современном обществе. В науке возникает новая комплексная научная дисциплина – виртуалистика, которая изучает проблемы виртуальности и виртуальной реальности. Понятие виртуальной реальности широко используется для описания широкого спектра явлений, связанных не только с виртуальными реальностями компьютерными технологиями, но и психологическими, эстетиче-

скими, эзотерическими виртуальными реальностями.

Востребованность и широкое распространение понятия виртуальной реальности требует актуализации термина «виртуальность» и рассмотрения генезиса данного понятия в истории философии. Виртуальность можно определить как некоторое потенциальное состояние бытия. Содержание и объем категории виртуальности изменялось в истории науки как логикой развития языка, так и философскими исследованиями.

Формирование концепта «виртуальное» прошло сквозь богословские труды средневековых философов-схоластов. Латинский средневековый термин *virtualis* происходит от слова *virtus*, который эквивалентен метафизическим терминам *δύναμις* (возможность) и *ἐνέργεια* (действительность). Данная эквивалентность вкладывает в концепт *virtus* обозначившееся расхождение между общей потенциальной и единичной энергийной вещами. Фома Аквинский, представитель поздней схоластики, в понятии виртуального раскрывал онтологическое сосуществование множества реальностей, находящихся на различных уровнях иерархии. При этом он стремился решить проблему

порождения более высокими уровнями реальности более низких. Дунс Скотт своей интерпретацией понятия виртуального стремился преодолеть оппозицию единого реально существующего мира и многообразия возможного опыта, переживаемого индивидом.

В новоевропейской философии понятие виртуального использовал Г. Лейбниц, полемизируя о принципе врожденности идей с Дж. Локком. По мнению Лейбница, душа виртуально знает все. При этом новоевропейская философия переносит понятие виртуального в сферу естественных наук для решения проблем отражения и проекции. И. Кант в «Трансцендентальной эстетике» актуализирует пространство и время как априорные формы чувственности, формы наглядных представлений, а не некие реальные данности, существующие независимо от нас. А. Бергсон, анализируя различия между сущностью вещи и памятью о ней, раскрывает понятие виртуального как разрыв протяженности мира, совершаемый на основе критерия телесности, который предполагает присутствие или отсутствие аффективных чувств [1, с. 10–15].

Далее важно отметить, что виртуальная реальность может рассматриваться как частный случай концепции множества реальностей австро-американского философа и социолога Альфреда Шюца. Верховной реальностью, по мнению А. Шюца, является повседневность, из которой индивид выходит в другие реальности. Все эти реальности являются конечными областями смысла, т. е. они замкнуты в себе, и переход из одной такой реальности в другую если ивозможен, то требует смыслового скачка, переориентации сознания на иную реальность. Каждая из таких реальностей имеет свой, присущий только ей «когнитивный стиль», складывающийся из шести основных компонентов:

- 1) особая форма активности сознания;
- 2) специфическое решение проблемы существования объектов, данных в опыте;
- 3) специфическое активное отношение к жизни;
- 4) специфическая темпоральная структура;
- 5) специфика личностной определенности индивида;
- 6) специфическая форма социальности.

Внутри границ каждой конкретной реальности переживания индивида последовательны и совместимы [2, с. 3–34].

Виртуальной реальностью в широком смысле присущи все признаки, определяемые А. Шюцем. Вместе с тем в понятие виртуальной реальности разными исследователями вкладывается разный, зачастую противоречивый смысл. Поэтому множество существующих в настоящий

момент концепций виртуальной реальности можно разделить на несколько крупных направлений (или классов).

*Психологическое (феноменологическое) направление*, которое исторически является первым из возможных подходов и основывается на взглядах Э. Гуссерля, М. Хайдеггера, А. Бергсона, П. Тиллиха. Продолжателями традиций феноменологии являются Н. А. Носов, А. Н. Леонтьев, В. Ф. Жданов, В. М. Розин. Виртуальная реальность понимается представителями психологического подхода как свойство человеческой психики, результат работы человеческого сознания, способного порождать множество возможных реальностей. Сознание – идеальная (субъективная) реальность, которая означает отражение наличной окружающей (объективной) реальности. В терминологии М. Хайдеггера виртуальная реальность есть Dasein. Dasein – это сущее, вопрошающее о своем бытии («кто я есть?», «что я есть?», «как я есть?»). Способ бытия данного сущего Хайдеггер именует экзистенцией, осмысление и упорядочивание действительности человеком, творение множества актуальных и потенциально возможных реальностей. П. Тиллих считал, что виртуальность – это интеллектуальная способность человека создавать виртуальные миры. По мнению В. М. Розина, виртуальные миры творятся индивидом и не могут быть идентифицированы иными субъектами. Изначально будучи частью объективного наличного мира, человек в своем сознании и своими действиями творит пространство виртуального в своем сознании. Реальный наличный объективный мир преломляется в сознании человека и становится виртуальным миром.

*Коммуникативно-культурологическое направление*, трактующее виртуальную реальность как реальность, созданную замещением элементов общества симулякрами. Впервые термин «симулякр» употребил Платон для обозначения «копии копий», которая искажает свой прототип. При том, что истинность определяется Платоном, исходя из сходства или несходства с идеей вещи, симулякры лишаются любого онтологического статуса и осуждаются как подделки. В современной трактовке симулякр есть элемент виртуальной реальности, равно как вещь-прототип есть элемент реального мира. Иными словами, виртуальная реальность есть пространство симулякров. Ж. Бодрийяр ввел термин «симулякр» в широкий обиход и применил для интерпретации реалий окружающего мира. Симулякр определяется Ж. Бодрийяром в двух контекстах: во-первых, как некое ложное подобие, копия, нивелирующая отсутствие оригинала, и, во-вторых, как

нечто воображаемое, иллюзорное. Применяя понятие симулякра как ложной копии, Ж. Бодрийяр рассматривает историю развития социума как процесс внедрения в социальную реальность ложных объектов. По его мнению, современная эпоха (в его терминологии – это эпоха постмодерна) является временем тотальной симуляции, т. е. временем обретения симулякрами самодостаточной реальности. Процесс симуляции происходит во всех сферах общественной жизни. В оценке феномена виртуализации Ж. Бодрийяр не только неоднозначен, но и приходит к двум противоречивым выводам. Прежде всего, он говорит о том, что виртуализация реальности – смелый и далеко не всегда осознанный выбор человечества, отказавшегося от естественного состояния в пользу искусственного. При этом искусственное, виртуальное состояние, по его мнению, более эффективно, чем естественное. Вместе с тем тотальная виртуализация приводит к имплозии, т. е. стиранию границ, разделяющих реальный и виртуальный миры.

*Технико-технологическое (информационное, компьютерное) направление*, в рамках которого виртуальная реальность рассматривается как вариант развития современной техники и технологий и их влияния на все сферы жизни социума. Представителями данного направления являются Дж. Ланье, М. Крюгер, Й. Масуда, Н. Винер, Д. Белл, А. Бюль, А. И. Воронов. Виртуальная реальность, созданная информационно-коммуникационными технологиями, существует параллельно с объективной окружающей человека реальностью. Особую роль исследователи данного направления уделяют понятию «информация», которая является объективной реальностью, действующей на уровне природных закономерностей и не зависящей от субъекта восприятия. В рамках технико-технологического направления наряду с понятием «виртуальная реальность» встречается понятие «кибернетическое пространство» («киберпространство»), впервые употребленное У. Гибсоном в романе «Нейромантик» (Neuromancer, 1984). Термин «киберпространство» происходит от слов «кибернетика» и «пространство». Кибернетика – наука об общих закономерностях управления и передачи информации в различных системах, а пространство здесь является местом, где находится информация; так, киберпространство становится пространством информационных объектов и событий. Иными словами, киберпространство – это пространство кодов, абстрактное пространство, которое представляет массивы информации. Компьютерная виртуальная реальность визуализирует массивы информации для удобного восприятия

человеком, но также и для создания виртуального пространства, в котором может находиться человек реально, а не только в виде набора символов и кодов. В рамки технико-технологического подхода укладываются собственно технические подходы к пониманию виртуальной реальности, которые включают в себя:

– изучение искусственных языков моделирования виртуальной реальности (П. Вольф, К. Сандерс, Ч. Скотт, Эд. Титтел);

– рассмотрение особенностей трехмерной графики, созданной при использовании информационно-коммуникационных технологий (Е. Каргашева, Г. П. Катус, П. Г. Катус, Ф. Хэмит, Д. И. Шапиро);

– исследование виртуальных миров, созданных системами виртуальной реальности, воздействующими на органы чувств человека (В. С. Бабенко, О. Власенко, С. Дацюк, И. Кондратьев, М. Круглов, К. Макмиллан).

Несмотря на разнообразие подходов к трактовке понятия виртуальной реальности можно выделить общие для всех подходов свойства виртуальной реальности.

В качестве основных свойств виртуальной реальности необходимо отметить:

1) *порожденность*, т. е. непосредственная связь виртуальной реальности, не обладающей самосущим бытием, с деятельностью человеческого сознания; виртуальная реальность есть продукт иной реальности, внешней по отношению к виртуальной;

2) *актуальность*, т. е. существование виртуальной реальности «здесь и сейчас», деятельность в пространстве и времени и по законам виртуальной реальности, отличным от темпоральности и каузальности иных реальностей; данное свойство тесно связано со свойством порожденности, так как виртуальная реальность существует до того момента, пока активна порождающая реальность;

3) *иммерсивность* (эффект погружения, эффект присутствия), т. е. комплекс ощущений человека, находящегося в искусственно созданном мире, в котором он может менять точку обзора, приближать и удалять объекты и т. п., также данное свойство характеризует степень погруженности субъекта в виртуальную реальность;

4) *интерактивность*, т. е. способность информационно-коммуникационной системы и реальности, ей порождаемой, активно и адекватно реагировать на действия пользователя, что предполагает уход от условного, искусственного характера виртуальной реальности.

Исходя из описанных свойств, можно сделать вывод, что виртуальная реальность выступает не только в качестве особой среды

деятельности индивида, но и в качестве процесса деятельности индивида в данной среде, а также в качестве становления данной среды. Для описания процесса деятельности в виртуальной реальности используется понятие виртуального события, т. е. кратковременного периода осуществления сценария существования фрагмента виртуальной реальности. Законченная совокупность виртуальных событий представляет собой виртуальный поток в пределах существования виртуальной реальности.

В рамках исследования эколого-информационного общества наиболее важным является технико-технологический подход к трактовке феномена виртуальной реальности.

Возникновение термина «виртуальная реальность» в рамках информационного подхода относят к первой половине 80-х гг. XX в. Признанным автором этого термина является Дж. Ланье, исследователь в области визуализации данных и биометрических технологий, который в 1984 г. возглавлял группу ученых, разработавших систему виртуальной реальности в области симуляции хирургических операций. Под виртуальной реальностью Дж. Ланье понимал искусственно созданный мир, погружение в который стало возможным с помощью определенных технических средств. Он придерживался взгляда на виртуальность как на иллюзорную реальность, возможную в рамках компьютерных технологий [3, с. 69–70].

Тем не менее ни один из описанных выше подходов в полной мере не отражает современное состояние виртуализации общества и экспансию виртуальной реальности в мир человека. Наиболее адекватно определить виртуальную реальность как феномен эколого-информационного общества позволяет только синтез всех трех подходов.

На современном этапе развития, этапе становления эколого-информационного общества как общества устойчивого типа феномен виртуальной реальности, с одной стороны, вскрывает противоречия, связанные с усложнением бытия социума, с другой стороны, может выступать инструментом как познания современного общества, так и прогнозирования путей развития и возможности выхода на желаемое будущее.

Не менее важным для понимания процессов в современном социуме является виртуализация. Виртуализация общества – это трансформация способа существования и функционирования социума, инструментами которой являются компьютерные и коммуникационные технологии. Техника и технологии становятся сущностным основанием современной социальной реальности.

Отличительными чертами этапа становления эколого-информационного общества являются возросший объем и значение научного знания и информации, которая превращается в стратегический ресурс, предмет и продукт производства, массовое распространение и приоритет интеллектуального труда, развитие и широкое распространение информационно-коммуникационных средств и технологий.

Широкое распространение информационно-коммуникационных технологий порождает феномен коллективного виртуального, которое представляет собой виртуальную реальность, созданную большим сообществом людей.

Примером коллективного виртуального на настоящем этапе развития является всемирная система объединенных компьютерных сетей Интернет. Взаимодействие индивида и виртуальной реальности Интернет определяется феноменом светской Интернет-соборности, которая является формой единения индивидов в виртуальной реальности, представленной соборностью ценностей виртуальной реальности для реализации смысла существования человека [4, с. 70–75].

Внутри коллективного виртуального действуют отдельные виртуальные субъекты, которые представляют собой отображение реального субъекта в виртуальном пространстве. Внутри сети Интернет такие виртуальные субъекты технически представлены в виде Web-сайта или аккаунта на форуме или в чате. Такого типа виртуальный образ реального субъекта создается с целью формирования у других виртуальных субъектов определенного образа самого себя. Вместе с тем подобный способ виртуализации предоставляет возможность самореализации для реального субъекта в виртуальном пространстве.

**Заключение.** В контексте всего вышесказанного можно сделать следующие выводы.

1. Виртуальную реальность в современном понимании можно определить как специфическую форму человеческого бытия и особую форму жизни общества на этапе формирования эколого-информационного общества, обусловленную массовым распространением информационно-коммуникационных технологий.

2. Реализация виртуальной реальности с помощью информационно-коммуникационных технологий представляет собой вырожденный случай более глубокого феномена виртуальности, историю которого можно проследить вплоть до Античности.

3. Виртуальная реальность является частным случаем концепции множественных реальностей, разработанной А. Шюцем.

4. Наиболее важным свойством виртуальной реальности выступает иммерсивность, которая определяет степень погружения индивида

в виртуальную реальность, что достигается путем генерации максимального сходства виртуальности с реальным миром при помощи симуляции. Другим важным свойством виртуальной реальности считается интерактивность, позволяющая организовать двунаправленное взаимодействие индивида с порожденной искусственной средой. Порождающей реальностью для виртуального мира является обыденный окружающий человека мир.

5. Виртуальная реальность актуальна, действует только «здесь и сейчас», обладает внутренней темпоральностью и каузальностью, т. е. происходит в своем пространстве и времени и по своим собственным законам. В рамках виртуальной реальности время обратимо, что может привести к нарушению причинно-следственных связей внутри виртуального мира.

6. Существует большое количество концепций виртуальной реальности, которые условно можно объединить в три крупных направления: психологическое (феноменологическое), коммуникативно-культурологическое, технико-

технологическое (информационное, компьютерное) направления.

7. Для актуализации и определения виртуальной реальности как феномена современного социума требуется синтез всех трех подходов. С одной стороны, виртуальная реальность является активностью сознания субъекта. С другой стороны, виртуальная реальность есть совокупность симулякров, созданных средствами информационно-коммуникационных технологий.

8. Виртуальная реальность оказывает влияние на все сферы жизни современного социума. Все социальные институты охвачены процессом виртуализации, которая предполагает подмену реальных процессов и переход социальных институтов в сферу виртуального.

Таким образом, виртуальная реальность – это разновидность реальности, порожденная сознанием субъекта посредством информационно-коммуникационных технологий, которая существует лишь в специфической темпоральности и каузальности, не будучи актуализированной в материальном мире.

### Литература

1. Горинский А. С. Понятие виртуального бытия (поливариантность эволюции): автореф. дис. ... канд. философ. наук. Екатеринбург, 2004. 28 с.
2. Шюц А., Корбут А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. № 2. С. 3–34.
3. Jaron Lanier. You are not a Gadget: a Manifesto. New York: AlfredA. Knopf, 2010. 129 p.
4. Орехов С. И. Поиск виртуальной реальности: монография. Омск: Омск. гос. пед. ун-т, 2002. 183 с.

### References

1. Gorinskiy A. S. *Ponyatiye virtual'nogo bytiya (polivariantnost' evolyutsii): avtoref. dis. ... kand. filosof. nauk* [The concept of a virtual existence (polyalternativeness evolution). Abstract of thesis cand. of philosoph. sci.]. Ekaterinburg, 2004. 28 p.
2. Shuts A., Korbut A. About multiple realities. *Sotsiologicheskoye obozreniye* [Sociological Review], 2003, no. 2, pp. 3–34 (In Russian).
3. Jaron Lanier. You are not a Gadget: a Manifesto. New York, AlfredA. Knopf, 2010. 129 p.
4. Orekhov S. I. *Poisk virtual'noy real'nosti: monografiya* [Search virtual reality: Monograph]. Omsk, Omskiy gosudarstvennyy pedagogicheskiy universitet Publ., 2002. 183 p.

### Информация об авторе

**Лефанова Ирина Владимировна** – старший преподаватель кафедры экологических информационных систем. Международный государственный экологический институт имени А. Д. Сахарова Белорусского государственного университета (220070, г. Минск, ул. Долгобродская, 23/1, Республика Беларусь). E-mail: irina.lefanova@mail.ru, irina\_lefanova@inbox.ru

### Information about the author

**Lefanova Irina Vladimirovna** – Senior Lecturer, the Department of Environmental Information Systems. International Sakharov Environmental Institute of Belarusian State University (23/1, Dolgobrodskaya str., 220070, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: irina.lefanova@mail.ru, irina\_lefanova@inbox.ru

Поступила 28.02.2017