

СОВРЕМЕННЫЕ ТРАКТОВКИ ПОНЯТИЯ «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

Петров Д.А.

научный руководитель д-р филос. наук Грицков Ю.В.

Сибирский федеральный университет

В современной литературе растет вал публикаций о виртуальной реальности, однако содержание данного понятия остается весьма размытым, неопределенным. Часто данный термин используется в различных смыслах, им обозначаются разнородные феномены объективной действительности. Философское осмысление сущности этих феноменов невозможно без анализа содержания понятия “виртуальная реальность”.

Происхождение понятия “виртуальная реальность”.

Как отмечает С.И. Орехов в монографии “Поиск виртуальной реальности”, термин “виртуальный” – это заимствование из латинского языка, производное от слова *virtus*, которое употреблялось разными философами в римском стоицизме и последующей европейской средневековой философии в значении добродетели, доблести, мужества, энергии, силы, красоты, нравственного совершенства, таланта, дарования, возвышенного мышления, возможности и т.д. Людвиг Фейербах в работе “Сущность христианства” приравнивает к значению “*logos*” “*virtus*” и “*spiritus*” (силу и разум).

В современных романских языках, восходящих к латыни, “*virtus*” с многочисленными его значениями, в конечном счете, вылился в понятие “виртуальная реальность”, при раскрытии которого часто могут использоваться совершенно противоположные смыслы. Так как “виртуальный” также происходит от слов современного английского языка. Например, в слове “*virtual*” (англ.) можно указать на две основных противоречивых системы его значений: 1) *фактический, не номинальный, действительный*; 2) *возможный, мнимый*.

Из философии понятие “виртуальное” проникает в науку: в аналитическую механику – “*виртуальное перемещение*”; в физику микромира – “*виртуальные частицы*”; в астрономию – “*эра виртуального состояния Вселенной*” и др.

Понятие “электронной” виртуальности возникло в 1965 году, когда отец компьютерной графики Айван Сазерленд предрек создание “непревзойденного дисплея”, который должен обеспечить пользователю ощущение полноценного пространства, не отличающегося от реального. Такое пространство Сазерленд назвал “*виртуальным миром*”. Появились первые имитаторы авиационных полетов, использующие компьютеры, средства управления графическими объектами при помощи механических манипуляторов. В 1972 году Мироном Крюгером вводится термин “искусственная реальность” для определения тех результатов, которые могут быть получены при помощи системы видеоналожения изображения объекта на генерируемую компьютером картинку и при помощи других разработанных к тому времени средств.

Далее в 1982-1985 Д. Ланье ввел термин “виртуальная реальность” – искусственный трехмерный мир (киберпространство), созданный компьютером и воспринимаемый человеком при помощи специальных устройств. По другим данным этот термин был употреблен в Массачусетском технологическом институте в конце 70-х годов, чтобы выразить идею присутствия человека в компьютерно создаваемом

пространстве. Сейчас трудно установить приоритет в создании нового термина и приходится довольствоваться сведениями, которые отчасти являются вымыслами.

После создания термина “виртуальная реальность” к “виртуальному” стали добавлять различные субъекты предикации. “Виртуальные жизнь и смерть”; “виртуальная сеть”; “виртуальный терминал”; “виртуальные технологии; банки, корпорации, офисы, классы, колледжи, цивилизации, деньги, войны, искусство, психология, философия” и, наконец, “виртуальный человек”. Другими словами, “виртуальное” было обнаружено во множестве жизненных сфер и обрело множество различных интерпретаций, которые мы и рассмотрим.

Различные интерпретации понятия “виртуальная реальность”.

Компьютерно-технический тип виртуальной реальности. Данный тип характеризуется трактовкой виртуальной реальности как компьютерной 3D-графики, максимально приближенной к реальности. То есть виртуальную реальность отождествляют с различного рода изображениями. Существуют два варианта интерпретаций: в первом, “картинка” сама по себе, графическое изображение и есть виртуальная реальность. “Сегодня виртуальная реальность – одно из наиболее перспективных и успешно развивающихся направлений машинной графики ” – пишет Е. Каргашева.

Тогда можно сделать вывод, что отождествление виртуальной реальности и графического дисплейного изображения по сути своей ничем не отличается от возможного отождествления художественного полотна и его содержания. Разница в одном: в носителях изображения. Отсюда вытекает вопрос: является ли виртуальной реальностью содержание полотна?

Во втором варианте, предполагается, что при рассмотрении виртуальной реальности нужно учитывать: а) сам факт взаимодействия человека и компьютера; б) физиологию и психологию человека, особенности его восприятия.

Последнее переносит наше внимание на так называемые технологии «погружения», позволяющие усиливать эффект «подлинности» переживаемых в виртуальной реальности ощущений за счёт определённого материального обеспечения: разнообразных компьютерных систем типа “окно в мир”, системы видео-очерчивания, системы погружения, системы телеприсутствия и системы смешанной реальности. Различные технические аксессуары, такие как: виртуальные шлемы, стерео дисплеи, стереоочки и т.д. называются системами виртуальной реальности (VR-системами), которые в свою очередь делятся на визуальные, звуковые и др. VR-систем. М. Круглов выделяет следующие типы VR-систем: системы типа “окно в мир”; “видеоналожение”; погружающие VR-системы; системы дистанционного присутствия; смешанная реальность. В.С. Бабенко выделяет восемь типов: настольные VR-системы, перископные, шлемные, панорамные, транспортные, зеркальные, анимационные, динамические.

И. Кондратьев выделяет три вида виртуальной реальности по характеру взаимодействия человека с виртуальной средой: пассивная виртуальная реальность; исследовательская виртуальная реальность; активная виртуальная реальность.

Другая классификация принадлежит С. Дацюк, согласно которой выделяется два вида виртуальной реальности: а) моделируемая виртуальная реальность, б) интерактивная виртуальная реальность.

С. И. Орехов замечает, что при незначительном расхождении эти две классификации делают акцент на том, что собственно виртуальной реальности присуща интерактивная, изменяющая деятельность, как для создаваемых техническими

системами объектов, так и для образов этих объектов в психике человека. Другими словами, мир виртуального нельзя свести к совокупности микросхем, это понятие имеет также и психологический характер.

Психологическое понимание виртуальной реальности. Разработка психологической виртуальной реальности является новым психологическим направлением, которое было обосновано Н.А. Носовым. Этот автор развивает мысль, что психологическая виртуальная реальность – это один из частных видов виртуальных реальностей; один из слоев человеческой психики, сознания, возникающий в соответствующих условиях. Акцент делается на изучении процессуального, событийного аспекта психики, который не фиксируется иными средствами в современной психологии. Психологическая виртуальная реальность, с этой точки зрения, не что иное, как отражение психикой процессов, происходящих в самой же психике, т.е. самообраз характера актуализации образа.

Предпосылкой такого понимания виртуальной реальности является идея полионтологичности, согласно которой существует много несводимых друг к другу реальностей, например, бодрствование и сон. Н.А. Носов выделяет следующие свойства психологической реальности: порожденность, актуальность, самодостаточность, интерактивность.

Н.А. Носов считает, что виртуальные события оказывают влияние на человека в объективной реальности в сферах, требующих мобилизации интеллектуально-психических и телесных качеств.

Другой подход более широко трактует понятие психологической виртуальной реальности, практически отождествляя ее с психологией субъекта, с его внутренним миром. “Каждый человек в своем воображении творит бесконечное количество виртуальных реальностей – это наши фантазии, мечты, жизненные планы, некоторые из таких миров творящему их индивиду представляются почти (а то и совсем) реальными, другие же даже не осознаются”, - пишут Т.Н. Березина, С.А. Рыбаков, Е.И. Хитряков.

Более пространное понимание виртуального принадлежит И.Г. Корсунцеву, который делит действительность на субъективную и объективную. Все, что относится к идеальным проявлениям субъекта, он называет виртуальным, потому что “субъект является и потребителем и генератором виртуальной реальности, т.е. представляет собой своеобразный агрегат “по переработке реальностей”. Автор отождествляет виртуальное со всеми вариантами проявления сознания общества. К виртуальным ресурсам он относит: “Знаки и знаковые системы, статусные формы, типы легитимности; понятия, знания, концепции, теории, модели, логики, оценки, рейтинги, котировки, престижи, идеологии, эмоции, имиджи, образы, моральные и этические ценности, психические, соматические и ментальные состояния”.

Таким образом, в рамках психологии сложилась индивидуально-личностная трактовка виртуальной реальности. Начиная от отождествления идеального, психики и виртуального, где виртуальная реальность теряет свою специфику, растворяясь или подменяя категорию идеального, до толкования того, что психологическая виртуальная реальность – это особого рода образ объективной реальности, возникающий в сознании и включающий в себя одновременно и образ человека. В целом, несмотря на некоторые особенности, психологическая виртуальная реальность – это различные состояния личности.

Эстетическое понимание виртуальной реальности. Понятие “Виртуальная реальность” активно используется создателями произведений и искусствоведами. Для этого есть свои причины: искусство всегда создавало образ, модель человека, общества, реальности, мира. Этот образ всегда рассматривался как определенная условная, воображаемая реальность. Совокупность художественных образов выступает как

художественная реальность, которая наиболее приближена к свойствам реальности виртуальной. Исследование виртуальной реальности в искусстве ведется по следующим направлениям:

Психолого-эстетическое направление. В данном случае используются положения виртуальной психологии для описания и объяснения некоторых процессов, возникающих в сфере искусства: например, исследования творческого состояния, психологии актера, композитора, художника.

Технико-эстетическое направление. По сути, эта та же техническая виртуальная реальность, но с акцентом на создание определенных эффектов и спецэффектов, имеющих эстетическое содержание. Точнее говоря, программа предстает в роли виртуального проигрывателя или виртуальной галереи.

Эстетическое направление. В рамках этого направления изучается само произведение, созданное с помощью информационных технологий. Например, картины, созданные в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Потребление виртуальных произведений искусства содействует выработке совершенно иного, нежели традиционный, эстетического опыта современного человека. Осваивая новые искусственные миры, человек трансформирует ценностное содержание своего сознания, свое миропонимание, тем самым способствует созданию иной эстетической реальности.

Киберпространство как социальная виртуальная реальность. Развитие коммуникационных и информационных технологий ознаменовало создание новой социально-виртуальной среды, в которой отразились все рассмотренные выше типы “виртуальной реальности”, известное как киберпространство или социальная виртуальная реальность, носителем которой является сеть Интернет. Это не только взаимосвязанные посредством коммуникационного оборудования и программ компьютеры, а, прежде всего взаимодействующие в этой среде люди с продуктами своей активности. В этом случае “виртуальная реальность” приобретает массовый коллективный характер.

Таким образом, опираясь на рассмотренные позиции, можно сделать вывод, что “виртуальная реальность” разворачивается перед нами как сосуществование двух составляющих:

1) процессы или средства, влияющие на органы чувств и психику человека, провоцирующие его сознание на восприятие иного (отличного от действительного) искусственного пространства. Такие средства могут быть выражены, как информационными технологиями (различными VR-системами), так и органическими реакциями - идеальный внутренний мир человека можно считать виртуальной реальностью, моделируемой электрохимическими процессами взаимодействия нейронов;

2) психологическое приятие сознанием человека новой реальности, погружение в нее и отчуждение от “основной” реальности.

Следовательно, виртуальная реальность – это ложный образ какой-либо реальности, принятый сознанием за истинный в течение ограниченного промежутка времени, созданный в процессе воздействия на психику и органы чувств человека специальных программных средств и процессов. Существование таких образов сопоставимо с реальностью, но рассматривается обособленно от неё — виртуальные объекты существуют, но не как субстанции реального мира. Виртуальные реальности могут быть вложены друг в друга. При завершении моделирующих процессов, идущих в «основной» реальности, виртуальная реальность исчезает.