

**Болтенков Николай Владимирович**

кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры истории и философии  
Дальневосточного государственного  
аграрного университета

## К ПРОБЛЕМЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОНЯТИЯ «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

### Аннотация:

В статье предпринята попытка осмыслить понятие «виртуальная реальность» посредством анализа истории возникновения данного термина и характеристики примеров виртуальной реальности в истории философии. Так, приводится характеристика понимания реальности М. Хаймом, У. Брикеном, М. Крюгером, Дж. Ланье, С. Жижеком. Изучены социальные последствия возникновения и развития виртуальной реальности. В рамках оценки современного понимания реальности и виртуальной реальности рассматриваются два направления исследования сущности феномена «виртуальная реальность»: онтологическое и антропологическое. Выделены основные свойства виртуальной реальности, сделана попытка классифицировать все взгляды ученых на два означенных направления. Материалы статьи будут интересны исследователям в области социальной философии и философии науки и техники. Работа является отправной точкой для изучения современных проблем виртуальной реальности.

### Ключевые слова:

реальность, виртуальная реальность, реальная виртуальность, гиперреализм, децентрация субъекта, постмодернизм.

**Boltenkov Nikolay Vladimirovich**

PhD in Education Science,  
Associate Professor,  
History and Philosophy Department,  
Far Eastern State Agrarian University

## THE PROBLEM OF DEFINING THE TERM 'VIRTUAL REALITY'

### Summary:

The research seeks to comprehend the concept of virtual reality by analyzing the historical background to the term and reviewing the examples of virtual reality in the history of philosophy. Thus, the understanding of reality by M. Heim, W. Bricken, M. Krueger, J. Lanier, and S. Zizek is characterized. Besides, the paper analyzes the social consequences of the emergence and development of virtual reality. While evaluating modern understanding of reality and virtual reality, the author considers two scopes of research (ontological and anthropological) into the phenomenon of virtual reality. The paper highlights the basic properties of virtual reality and attempts to classify all the views of scientists in the above-mentioned areas. The study will be of interest to researchers in the field of social philosophy and philosophy of science and technology. This paper is a starting point for examining the contemporary issues of virtual reality.

### Keywords:

reality, virtual reality, real virtuality, hyperrealism, de-centration of the subject, postmodernism.

За последние годы понятие «виртуальная реальность» приобрело широкую популярность. В первую очередь это обусловлено появлением и распространением интернета и компьютерных технологий. Тем не менее термин «виртуальная реальность» выходит за рамки компьютерной терминологии и требует рассмотрения с онтологических и эпистемологических позиций. В этом и заключается цель настоящей работы.

Отсутствие общепринятого, четкого определения этого феномена требует учета различных подходов.

Следует отметить, что термин «виртуальная реальность» находится в тесной взаимосвязи с понятием «виртуальность». В процессе исследования мы будем искать точки соприкосновения данных понятий.

По мнению Н. Хомского, физическая реальность уже довольно хорошо и всесторонне исследована, следовательно, своей недостаточной артикулированностью виртуальная реальность обязана статусу своего термина.

«Виртуальная реальность порождается взаимосвязью технической реальности, деятельности и сознания. Человек действует как создатель виртуальной реальности: он одновременно фиксирует ее образы на технических носителях и воспринимает их. Виртуальная реальность приобретает свое существо только как процессуальное отношение, которое опирается на две системы, порождающие ее, – техническую и социально-психологическую реальность» [1, с. 71].

Одним из древнейших примеров виртуальной реальности выступает платоновская пещера. Н. Кузанский впервые употребляет термин «виртуальность», говоря о происхождении дерева из маленького семени: «...Я смотрю на стоящее передо мной большое и высокое ореховое дерево и пытаюсь рассмотреть его начало. Благодаря способности видеть я могу рассмотреть, какое оно огромное, раскидистое, зеленое, отягощенное ветвями, листвой и орехами. Затем умным оком я вижу, что то же дерево пребывало в своем семени совершенно не так, как я сейчас

его разглядываю, а виртуально; иными словами, я акцентирую внимание на непреодолимой силе того семени, в котором было заключено данное дерево. Далее я начинаю исследовать семенную силу других различных деревьев, не ограниченную никакой разновидностью, и в них тоже разглядываю виртуальное присутствие всех мыслимых деревьев. ...Это и есть начало, дающее бытие всякой силе, и семенной, и несеменной. Данная абсолютная и всепревосходящая сила дает семенной силе способность виртуально свертывать в себе дерево вместе со всем, что требуется для его чувственного бытия; иными словами, в ней начало и причина, несущая в себе свернуто и абсолютно как причина все, что она дает своему следствию» [2, с. 46–47].

М. Хайм утверждает, что «виртуальный» в виртуальной реальности восходит к лингвистическому различию [3], сформулированному в средневековой Европе Д. Скоттом. Именно Д. Скотт дал настоящему понятию коннотации, которые стали традиционными. Он писал о том, что понятие вещи содержит эмпирические составляющие не формально (как будто это существовало отдельно от эмпирических наблюдений), но виртуально. По мнению Д. Скотта, сама вещь содержит в своем единстве много эмпирических качеств, но виртуально, поскольку иначе они будут укоренены как характеристики данной вещи. Понятие «виртуальный» Д. Скотт использовал в первую очередь, чтобы преодолеть пропасть между формально единой реальностью и разнообразным беспорядочным опытом.

У. Брикен, М. Крюгер, Дж. Ланье предприняли первые попытки осознать сущность виртуальной реальности. Они рассматривали ее в качестве оригинального культурного, а затем и философского феномена [4].

Дж. Ланье, знаменитый представитель хакерской субкультуры, понятием «виртуальная реальность» определил «искусственный трехмерный мир, созданный с помощью компьютера и воспринимаемый личностью посредством специализированных устройств» [5].

С. Жижек утверждал, что виртуальная реальность – это «обобщение процедуры введения продукта, лишённого собственной сущности. <...> Так же, например, как кофе без кофеина, есть запах и вкус, но это не кофе, иными словами, реальность переживается как реальность, но таковой не является» [6]. Еще в одной своей работе С. Жижек пишет: «Виртуальная реальность не имитирует реальность, но симулирует ее с помощью сходства. Иначе говоря, имитация имитирует существующую реальную модель, а симуляция порождает сходство несуществующей реальности – симулирует нечто, что не существует» [7]. Исчезновение реальности происходит не только в ВР, генерируемой компьютером, но и на более элементарном уровне – благодаря усилению «гиперреализма» образов, которыми общество обеспечивают СМИ. При этом важно акцентировать внимание на том, что мы воспринимаем не только их цвет и контуры, но и глубину и объем.

Относительно следствия внедрения технологии Жижек пишет, что виртуальная реальность может выступать средой для «децентрации субъекта» [8] – в киберпространстве одна личность может быть представлена разными людьми. К размыванию границы идентичности субъекта, к образованию «децентрализованного субъекта», который представляет собой некую форму нарушенных отношений между индивидом и его телом, приводит именно виртуальная реальность.

Е.А. Шаповалов говорит о том, что «...источником изобретения виртуальной реальности была потребность в разработке таких систем, как “человек – технология”. При этом сфера, из которой черпается данное нововведение, имеет двойственный характер: это и человек, и техника во взаимодействии» [9].

На протяжении исторического исследования сущности феномена «виртуальная реальность» было сформировано два основополагающих направления:

1. Онтологическое (условно). Его сторонники трактуют виртуальную реальность как проявление глубоких онтологических закономерностей и принципов (М. Хайм, Н.А. Носов, С.И. Орехов, С.С. Хоружий и др.). Важно отметить, что каждый из них по-своему трактует виртуальную реальность, видя в ней разное: одни – «атрибут хаоса» [10, с. 182], другие – «тождество материального и идеального» [11, с. 7], третьи приписывают виртуальной реальности принцип «полионтичности» – равноправия объективной и всевозможных виртуальных реальностей (Н.А. Носов) [12].

2. Приверженцы второго – антропологического направления полагают, что виртуальная реальность имеет скорее антропологические основания, чем онтологические. Они рассматривают виртуальную реальность как символ постмодернизма, когда сама социальная реальность начинает проявлять признаки виртуальности. «Виртуальная реальность вводится ими как явление, существующее в социальной сфере, новая, особая система социальных взаимодействий, которая является симуляцией социальных процессов» [13]. Сторонники данного направления зачастую привлекают бодрийеровскую концепцию симулякров для описания специфики виртуальной реальности.

Полное и понятное определение понятиям «реальная реальность» и «виртуальная реальность» дал М. Кастельс. Он указал на то, что для них специфичны различные формы пространственно-временных и причинно-следственных связей. Автор утверждал, что реальность есть, была

и будет «виртуальной», иными словами основанной на символах, разделении означаемого и означающего. «Поэтому исторически специфичным в новой коммуникационной системе, организованной вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации, от типографского до мультисенсорного, является не формирование виртуальной реальности, а строительство реальной виртуальности» [14, с. 351]. Виртуальная реальность, по М. Кастельсу, – это «система, в которой сама реальность (т. е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в вымышленный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом» [15, с. 351–352].

В рамках конструирования социальной реальности уникальность реальности для отдельно взятой личности утверждает А. Шюц. По мнению автора, она обусловлена индивидуальностью, личными качествами и условиями жизнедеятельности [16].

Как феномен человеческой психики виртуальная реальность трактуется Н.А. Носовым. Это отражение в самообразе специфики его актуализации. Автор противопоставляет психическую составляющую виртуальности «константности». Н.А. Носов характеризует ее порожденностью, актуальностью, автономностью и интерактивностью. Виртуальная реальность – это дискретная темпоральность [17]. При этом такое ее качество, как актуализация, выступает неким противоречием мнению А. Шюца относительно виртуальной реальности как иной реальности. Прежде всего это обусловлено тем, что фиксация собственного положения в данной реальности, как правило, осуществляется с неким опозданием.

По мнению М. Хайма, философский иррационализм имеет тенденцию воспринимать различные киберпространства как альтернативные миры, а между ними теряется «реальный» [18].

Сущность виртуальной реальности, согласно М. Хайму, состоит именно в ее способности отличаться от объективной реальности, воплощая самые разные образы человеческой фантазии и пробуждая человеческое воображение. Автор полагает, что при условии раскрытия данного потенциала виртуальности множественность миров предстанет перед человеком «скорее игровой, чем безумной» [19].

Все метафизические основы существования мира и человека теряются в океане множественных и неустойчивых миров. В этом заключается некоторая опасность: как для человека, лишенного вышеупомянутой поддержки, так и для иррационализма, который вступает в конфликт со здравым смыслом, а также для самой виртуальной реальности, которая потеряла всю свою специфичность.

М. Хайм полагает, что удержать человека в истинной реальности среди множества изменчивых виртуальных миров могут лишь три составляющие экзистенциональной направленности: смертность, переходы между прошлым и будущим и тревога. По М. Хайму, это «три крюка реальности». Причем они не характерны для виртуального мира. Реальная смерть в нем невозможна, в нем нельзя совершить непоправимых действий. Все это означает, что экзистенциальная хрупкость человеческого бытия не переживается им в виртуальном мире, иными словами, отсутствует в нем [20].

В рамках программы «VR-философия» В.А. Ладов дает следующее определение понятию «виртуальная реальность» – «реальность, созданная компьютером». При этом в качестве типологии выделяет: зеркало, сон, галлюцинацию, миф, сказку, театр, литературу, фотографию, радио, телефон, кино, телевидение, компьютер [21].

Д.В. Иванов предлагает следующие характеристики виртуальной реальности: «нематериальность влияния, условность параметров, эфемерность» [22, с. 192]. Он также приводит много примеров виртуализации современного общества. В экономике происходит виртуализация ценности продукта: теперь он зависит от его образа, созданного рекламой, а не от реальной, маржинальной или меновой стоимости. Происходит виртуализация денег, которые, по утверждению Д.В. Иванова, теперь не вещественный заместитель товара, а в первую очередь право его заимствования (означает важность образа платежеспособного клиента в контексте массового распространения кредитной практики). Политические институты характеризуются виртуализацией власти и ее основных функций: демократические выборы все чаще превращаются в шоу, сюжет которого не оказывает существенного влияния на политику. Реальные функции власти в большей степени сосредоточены в руках профессиональных менеджеров, а не общественных деятелей.

Научные институты виртуализированы, что наиболее четко выражено в двух основных направлениях. Во-первых, материальный эксперимент все чаще заменяется экспериментом на моделях, и, во-вторых, процесс проверки гипотез все чаще заменяется процессом фальсификации.

С заменой материальных объектов и реальных действий симулякрами исполнение социальных ролей ученого, учителя, ученика приобретает характер виртуальности. Исходя из этого, виртуализируются иерархия академических степеней и званий (научное сообщество), научная дискуссия (конференции, конкурсы), научное разделение труда (научно-образовательная организация), иными словами, университет и исследовательская лаборатория как социальные институты виртуализируются.

Общеизвестны особенности постмодернистского искусства. Для данной эпохи характерно создание не истинных произведений искусства, а их образов, иными словами, реализуется симуляция. Основным символом эпохи постмодерна является коллаж – произведение, собранное из частей из различных источников, симулирующее их. Целесообразно отметить, что в данном случае непосредственно виртуализируется и художественное «производство». Создание произведения превращается в «проект» – комплекс PR-акций, в процессе которых сглаживаются всякие различия между рекламой и художественными практиками в традиционном их понимании.

Семейные отношения также виртуализируются. Если учитывать, что ранее сексуальность личности выступала способом ее самовосприятия, а семья являлась «ячейкой общества», то в постмодернистскую эпоху место сексуальности по праву отводится внешнему образу. «Появляется термин “сексапильность”, который, по мнению ряда исследователей, совершенно не соотносится с самовосприятием себя как сексуальной личности. Статус семьи получают образования, которые только лишь создают видимость нормальной семьи. Как следствие, широкое распространение гомосексуальных союзов и гражданских браков» [23].

Таким образом, глубокий и всесторонний анализ исследований специфики и проблем виртуальной реальности позволяет акцентировать внимание на основных свойствах данного феномена:

1. Порожденность. Его сущность состоит в том, что виртуальная реальность не выступает неким образом восприятия окружающей действительности. Как правило, для субъекта он генерируется посредством тесного взаимодействия неких составляющих субстанциальной реальности.

2. Автономность. В каждой виртуальной реальности можно выделить свои время, пространство и законы существования. Реальность – это нечто целостное. По мнению Г.В.Ф. Гегеля, «целое – это самостоятельность, составляющая в себе и для себя сущий мир» [24].

3. Интерактивность. Представляет собой то, что отличает виртуальную реальность от простого представления. Иными словами, каждый человек погружен в события, происходящие в ней.

4. Антропный принцип. Впервые был выделен С.И. Ореховым: виртуальная реальность существует только там, куда приходит человек – для человека.

5. Коммуникативность. Позволяет виртуальной реальности выступить в качестве коммуникационной составляющей для воспринимающих ее людей. Иными словами – это реализация свойства интерактивности относительно групп.

В качестве весомого дополнения к вышеперечисленным свойствам феномена виртуальной реальности целесообразно указать еще одно, которое было предложено Н.А. Носовым, – актуальность. Автор утверждал, что виртуальная реальность существует здесь и сейчас в том случае, если активна порождающая ее реальность.

Итак, виртуальная реальность – это довольно многообразное явление, которое не ограничено отдельной наукой, подходом к ее исследованию.

#### Ссылки:

1. Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности. Омск, 2002. 184 с.
2. Кузанский Н. О видении Бога // Кузанский Н. Сочинения : в 2 т. Т. 2. М., 1980. С. 33–94.
3. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality // *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise* / ed. by S.K. Helsel, J.P. Roth. L., 1991. P. 27–33.
4. Крюгер М. Искусственная реальность: прошлое и будущее // *Возможные миры и виртуальные реальности* / сост. В.Я. Друк, В.П. Руднев. Вып. 1. М., 1995.
5. Хэммит Ф. Виртуальная реальность (Дайджест книги) // Там же.
6. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. М., 2002. 159 с.
7. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // *Искусство кино*. 1998. № 1. Январь.
8. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Там же. № 2. Февраль.
9. Шаповалов Е.А. Философские проблемы виртуальной реальности // *Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры* : материалы I Всерос. симп. по философским проблемам виртуальной реальности. М., 1996. 94 с.
10. Афанасьева В.В. Детерминированный хаос: феноменологическо-онтологический анализ. Саратов, 2002. 248 с.
11. Орехов С.И. Указ. соч. С. 7.
12. Носов Н.А. Манифест виртуалистики [Электронный ресурс]. М., 2001. 17 с. URL: [http://www.virtualistika.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistika.ru/vip_15.html) (дата обращения: 11.11.2018).
13. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург, 2000. 110 с. ; Емелин В.А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии : автореф. дис. ... канд. филос. наук. М., 1999. 26 с. ; Иванов Д.В. Императив виртуализации: современные теории общественных изменений. СПб., 2002. 212 с.
14. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. О.И. Шкаратана. М., 2000. 608 с.
15. Там же. С. 351–352.
16. Мелас В.Б. Социальная философия Альфреда Шюца // *Очерки социальной философии*. СПб., 1998.
17. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности // *Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты*. М., 1997. С. 68–85.
18. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality // *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*.
19. Ibid.
20. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. N. Y. ; Oxford, 1994. 175 p. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001>.

21. Ладов В.А. VR-философия (философские проблемы виртуальной реальности) [Электронный ресурс] : программа спецкурса. Томск, 2002. URL: <https://ido.tsu.ru/ss/?unit=98> (дата обращения: 11.11.2018).
22. Иванов Д.В. Указ. соч. С. 192.
23. Там же.
24. Гегель Г.В.Ф. Наука логики : в 3 т. Т. 2. М., 1971. 248 с.

## References:

- Afanasyeva, VV 2002, *Deterministic Chaos: a Phenomenological and Ontological Analysis*, Saratov, 248 p., (in Russian).
- Baudrillard, J 2000, *In the Shadow of the Silent Majorities Or the End of the Social*, Yekaterinburg, 110 p., (in Russian).
- Castells, M 2000, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Moscow, p. 351-352, (in Russian).
- Emelin, VA 1999, *Information Technology in the Context of Postmodern Philosophy*, PhD thesis abstract, Moscow, 26 p., (in Russian).
- Hammet, F 1995, 'Virtual Reality (Book Digest)', in VYa Druk & VP Rudnev (comps.), *Vozmozhnyye miry i virtual'nyye real'nosti*, iss. 1, Moscow, (in Russian).
- Hegel, GWF 1971, *The Science of Logic*, in 3 vols., vol. 2, Moscow, 248 p., (in Russian).
- Heim, M 1991, 'The Metaphysics of Virtual Reality', in SK Helsel & JP Roth (eds.), *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*, London, pp. 27-33.
- Heim, M 1994, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York Oxford, 175 p. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001>.
- Ivanov, DV 2002, *Virtualization Imperative: Modern Theories of Social Change*, St. Petersburg, p. 192, (in Russian).
- Krueger, MW 1995, 'Artificial Reality: Past and Future', in VYa Druk & VP Rudnev (comps.), *Vozmozhnyye miry i virtual'nyye real'nosti*, iss. 1, Moscow, (in Russian).
- Kuzansky, 1980, 'On the Vision of God', *Works*, in 2 vols., vol. 2, Moscow, p. 33-94, (in Russian).
- Ladov, VA 2002, *Philosophy of Virtual Reality (Philosophical Problems of Virtual Reality): a Specialized Program*, Tomsk, viewed 11 November 2018, <<https://ido.tsu.ru/ss/?unit=98>>, (in Russian).
- Melas, VB 1998, 'Social Philosophy of Alfred Schütz', *Ocherki sotsial'noy filosofii*, St. Petersburg, (in Russian).
- Nosov, NA 1997, 'Thomas Aquinas and the Category of Virtuality', *Virtual'naya real'nost': filosofskiy i psikhologicheskiy aspekty*, Moscow, pp. 68-85, (in Russian).
- Nosov, NA 2001, *Virtualistics Manifesto*, Moscow, 17 p., viewed 11 November 2018, <[http://www.virtualistika.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistika.ru/vip_15.html)>, (in Russian).
- Orekhov, SI 2002, *Searching for Virtual Reality*, Omsk, p. 7, (in Russian).
- Shapovalov, EA 1996, 'Philosophical Problems of Virtual Reality', *Virtual'naya real'nost' kak fenomen nauki, tekhniki i kultury: materialy I Vseros. simp. po filosofskim problemam virtual'noy real'nosti*, Moscow, 94 p., (in Russian).
- Zizek, S 1998a, 'Cyberspace, Or The Unbearable Closure of Being', *Iskusstvo kino*, no. 1. January, (in Russian).
- Zizek, S 1998b, 'Cyberspace, Or The Unbearable Closure of Being', *Iskusstvo kino*, no. 2. February, (in Russian).
- Zizek, S 2002, *Welcome to the Desert of the Real*, Moscow, 159 p., (in Russian).