

ГЕНЕЗИС ИДЕИ ВИРТУАЛЬНОСТИ

Р.В. Крюков

Новосибирский государственный
технический университет

krukov@fgo.nstu.ru

Статья посвящена рассмотрению истоков понятия виртуальности, этимологии термина «виртуальное», наполнением смыслами понятий виртуальности и виртуальной реальности. Целью статьи является уточнение категориального аппарата виртуалистики и решение задачи применимости понятия виртуальности к анализу общения в информационной среде.

Ключевые слова: виртуальность, виртуальная реальность, глубина бытия, овеществление фантомных феноменов.

Во второй половине XX в. идея виртуальности стала витать одновременно в нескольких сферах науки и техники: в квантовой физике были открыты так называемые виртуальные частицы, характеризующиеся особым статусом существования в отличие от других элементарных частиц; в компьютерной технике появилось понятие виртуального объекта: виртуальная машина, виртуальная память. В самолетостроении была разработана виртуальная кабина самолета, особым образом предоставляющая летчику информацию о полете и боевой обстановке. В эргономике была создана модель виртуального полета самолета, фиксирующая особый тип взаимодействия летчика и самолета в отдельных режимах полета. В психологии были открыты виртуальные состояния человека. Наконец, был придуман термин «виртуальная реальность» для обозначения особых компьютерных технологий, дающих пользователю интерактивное стереоскопическое изображение. В результате агрессивной рекламной кампании по

продвижению виртуальных компьютерных технологий на рынок термин «виртуальная реальность» стал в массовом сознании ассоциироваться именно с компьютерами, породив идею киберкультуры и реальное молодежное движение «киберпанк».

В соответствии с одним из мифов киберкультуры термин, выраженный словосочетанием «виртуальная реальность», придуман в Массачусетском технологическом институте в конце 1970-х годов для обозначения трехмерных макромоделей реальности, создаваемых при помощи компьютера и передающих эффект полного в ней присутствия человека¹. Через несколько лет Джэйрон Ланье использовал понятие «виртуальная реальность» для обозначения нового компьютерного продукта, и термин получил широкое распространение в качестве маркетингового ярлыка и понятия массовой культуры.

¹ См.: Hammet, F. Virtual Reality.— New York: Straus Ed. — 1993.— P. 112; См. также: Носов Н.А. Виртуальная реальность / Н.А. Носов // Вопросы философии. — 1999. — № 10. — С. 110–124.

Однако справедливости ради следует сказать, что прецеденты использования термина «виртуальный» как специфического, несводимого к другим терминам можно найти у многих авторов. Например, философ Ю. Бехер разрабатывал гипотезу экзистенциальной виртуальности, философ А. Бергсон говорил о виртуальной деятельности, психолог А.Н. Леонтьев – о виртуальных способностях, театровед А. Арто – о виртуальном театре, и т. п.

Словарь иностранных слов акцентирует тождественность виртуального и возможного: «Виртуальный – возможный; такой, который может или должен проявиться при определенных условиях»². Латинское же *virtus* означает «доблесть, необычное качество», и в древнеримской литературе употреблялось для обозначения необычной боевой доблести, боевого экстаза. Корень *vt* имеет древнее происхождение. Буддийский философ Патанджали, живший во II веке до н. э., употреблял слова с этим корнем для обозначения мгновенной беспрепятственной актуализации психического акта в психике *йоги*. В старославянском глагол «веръти» означает «кипеть, бурлить», имея в виду, в частности, кипение родника. У латинского *virtus* есть греческий аналог – *arete*, употреблявшийся еще Гомером в VIII веке до н. э., а значит – идея виртуальности существует около трех тысяч лет. Что касается реальности, то «реальность (от позднелат. *realis* – вещественный, действительный) – вещественность, онтологическое бытие-в-себе или в-себе-бытие, абстрагированное от его рефлексированности, выводимой в познавательной связи»³. Необходимо отме-

тить, что в отличие от действительности в реальности можно различить возможность и необходимость, в то время как в действительности они совпадают. Реальность приписывается всему тому, что может возникнуть и возникло во времени, что существует и является преходящим.

В своей книге⁴ В.В. Крюков показал, что в жизни современного человека появилось новое измерение существования, дополнительная *глубина* бытия: это *виртуальная реальность*. Обычно данный термин связывают с компьютерной сферой, но все чаще понятие «виртуальный» употребляется в контексте, совершенно выходящем за рамки области информатики и компьютерной техники. Так, вошли в обиход такие еще до недавнего времени не известные словосочетания, как «виртуальная корпорация», «виртуальные деньги», «виртуальная игрушка», «виртуальная студия» и т. п. Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о «виртуализации» общества. Можно утверждать, что на сегодняшнем этапе информационные технологии современного общества начинают выступать в своей виртуальной ипостаси. Тенденция ведет к тому, что проблема, связанная с распространением виртуальных технологий, выходит за рамки специальных наук и становится проблемой, требующей философского осмысления статуса виртуальной реальности.

Заметим, что у переводчиков на русский язык возникают трудности, когда им приходится переводить отсутствующий в словаре современной философии термин *virtus*. Казалось бы, либо надо давать кальку, либо, дав перевод, проинтерпретировать

² Современный словарь иностранных слов. – М.: Русский язык, 1993. – С. 126.

³ Краткая философская энциклопедия. – М.: Прогресс; Энциклопедия, 1994. – С. 388.

⁴ Крюков В.В. Материя и бытие в диахронической версии / В.В. Крюков. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2008. – С. 139–143.

его. С термином *virtus* переводчики не проделали такой работы, и объяснение этому только одно – они рассматривали термин *virtus* как технический, не несущий концептуальной нагрузки. А отсюда термин *virtus* может переводиться самыми разными способами: возможный, потенциальный, сила, доблесть. Тем не менее в критических случаях переводчики вынуждены давать кальку, поскольку никакой перевод не будет адекватен.

В XX в. термин «виртуальность» воскрепшают физики – он начинает применяться для обозначения мнимых элементарных объектов, так называемых виртуальных частиц. Также понятие «виртуальный» можно связать с распространенным в модальной логике понятием «возможный мир». До конца 70-х годов XX в. термин «виртуальный» еще не связывался ни с электронными, ни с информационными технологиями. В то время «виртуальный» толковался как «возможный, такой, который может или должен проявиться при определенных условиях», а также как «невидимый» и «скрытый». К примеру, в географии виртуальное расстояние между двумя точками на поверхности Земли измеряется по дуге большого диаметра (скажем, по меридиану), тогда как реальное расстояние между этими же точками должно измеряться с учетом рельефа местности, и поэтому оно всегда будет больше, учитывая подъемы, спуски и отклонения в стороны.

На основе работ Н. Петровой⁵, Ф. Хэммета, Е. Шаповалова⁶ можно дать следующую

⁵ Петрова Н.П. Виртуальная реальность для начинающих пользователей / Н.П. Петрова. – М.: Аквариум, 1997.

⁶ Шаповалов Е.А. Философские размышления о виртуальной реальности. / Е.А. Шаповалов // Вестник СПбГУ. – Сер. 6. – 2001. – № 13. – С. 34–38.

щие нестрогие определения виртуальной реальности:

- кажущаяся, вымышленная трехмерная реальность в отличие от двухмерной реальности книг;
- мир, созданный в сознании с помощью компьютера;
- яркая и беспокойная реальность человека-компьютера;
- улучшенная, идеализированная версия реального мира;
- несуществующий, воображаемый мир, который однажды может стать реальным;
- нереальный мир с реальными переживаниями;
- совокупность интерактивной стереоскопической визуализации виртуального пространства и перемещающихся в нем виртуальных объектов;
- интерактивная технология, создающая убедительную иллюзию погружения в реальный мир;
- инверсивная и интерактивная имитация реалистичных и вымышленных сред;
- иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир некой имитационной системой, способной формировать соответствующие стимулы в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном времени.

Все же остается до сих пор открытым вопрос о том, насколько глубока виртуальная реальность и что она может дать человеку? Ясно одно: виртуальная реальность – это *мир отражений* человеческих душ, изначально не злой и не добрый. Возвышает человека, беспредельно расширяет его существование искусственно сотворенная его воображением или его техникой *виртуальная реальность*. И если порой она его гу-

бит, то губит не сама *глубина*, а тот синдром разрушения, который привнес в нее сам человек. Виртуальный мир бесстрастен, он лишь отражает то, что *внутри* нас.

В.В. Крюков вообще полагает и показывает это в тексте своей книги, что виртуальное есть не что иное, как фантомный феномен, т. е. продукт творческого воображения, вольной или невольной фантазии, овеществленный с помощью применения каких бы то ни было средств материализации, как то: слово, краски, звуки, лепка, пластика и пр. К традиционным средствам искусства в наше время добавляются технические возможности опредмечивания фантомов, а именно: аудиозапись, видеозапись, кино, телевидение и наконец и во все возрастающих масштабах – цифровые технологии с использованием компьютерной техники, вплоть до сенсорной имитации подлинной реальности. Виртуальность врывается в обыденность переживаний и межличностного общения.

Процесс модернизации социума как реализации ценностей, суть которых в распоряжении и обеспеченности сущим, выливается в процесс реификации, овеществления общества, где отношения между людьми принимают форму отношений между вещами. «Реализация ценностей превращает человека в функциональный элемент и ресурс общества, а социальные институты – в автономную реальность. Когда процесс овеществления приходит к своему логическому завершению, ценности перестают быть аутентичной реальностью, тем «референтом», по отношению к которому артефакты и социальные технологии суть «знаки»⁷. «Знаки» не обмениваются боль-

ше на «означаемое», они замкнуты сами на себя. Самоподдержание социальной системы продолжается как симуляция, скрывающая отсутствие «глубинной реальности». В силу этого, когда ценности реализованы и потому утрачивают актуальность, то, что считается социальной структурой, социальной реальностью, утрачивает устойчивость и определенность. Налицо процесс развещствления: сущность человека отчуждается не в социальную, а в виртуальную реальность, где человек имеет дело не с не вещью (располагаемым), а с симуляцией (изображаемым): социальные институты, возникшие в результате овеществления, теряя свою власть над индивидом, становятся образом, включаемым в игру.

И в заключение хотелось бы отметить, что идея виртуальности возникла задолго до возникновения компьютерных технологий: еще древние греки заложили фундамент этой идеи, а средневековые философы активно разрабатывали концепцию виртуальности. И поэтому хотя сам термин «виртуальная реальность» возник лишь в 80-е годы уходящего тысячелетия, флюиды виртуальности витали в человеческом обществе в течение тысячелетий.

Идея виртуальности указывает на особый тип взаимоотношений между различными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения порожденности и интерактивности между ними: объекты виртуального уровня порождаются объектами константного уровня, но, несмотря на свой статус порожденных, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные.

О виртуальной реальности как собственно реальности имеет смысл гово-

⁷ Пивоваров Д.В. Проблема носителя идеального образа: операционный аспект / Д.В. Пивоваров. – Свердловск: Изд-во Урал. ун-та, 1986. – С. 2.

рять еще и потому, что она подчиняется своим «врожденным» законам, в ней свое время и свое пространство, не сводимые к законам, времени и пространству порождающей реальности, то есть «внутренняя определенность» виртуальной реальности автономна.

Литература

- Краткая философская энциклопедия.* – М.: Прогресс; Энциклопедия, 1994. – 576 с.
- Крюков В.В.* Материя и бытие в диахронической версии / В.В. Крюков. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2008. – 168 с.: ил. (Серия «Монографии НГТУ»).
- Носов Н.А.* Психология ангелов / Н.А. Носов. – М.: ИТАР-ТАСС, 1995. – 224 с.
- Носов Н.А.* Виртуальная реальность / Н.А. Носов // Вопросы философии.– 1999.– № 10.– С. 110–124.
- Петрова Н.П.* Виртуальная реальность для начинающих пользователей / Н.П. Петрова. – М.: Акварнум, 1997. – 112 с.
- Пивоваров Д.В.* Проблема носителя идеального образа: операционный аспект / Д.В. Пивоваров. – Свердловск: Изд-во Урал. ун-та, 1986. – 176 с.
- Современный словарь иностранных слов.* – М.: Русский язык, 1993. – 740 с.
- Шаповалов Е.А.* Философские размышления о виртуальной реальности / Е.А. Шаповалов // Вестник СПбГУ. – Сер. 6. – 2001. – № 13. – С. 34–38.
- Hammet F.* Virtual Reality / F. Hammet. – New York: Straus Ed. – 1993. – 213 p.