

Представления о понятии «виртуальная реальность».

Кузьмина Анастасия Сергеевна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет

психологии, Москва, Россия

E-mail: 0979695@mail.ru

Несмотря на то, что о виртуальной реальности как объекте научного исследования в полной мере стали говорить только во второй трети XX века, в предшествующий период немало представителей философии обращались к понятию виртуального.

Так, начиная с античности, в литературе развиваются две линии в определении смысла понятий на основе корня «Vir(t)» («Вирт»). Эти традиции можно обозначить как «платоновскую» (проблематика реальности и ее образа) и «аристотелевскую» (проблемы соотношения актуального и потенциального). Значительная часть философов стремится связать современную трактовку понятия «виртуальная реальность» с содержанием понятия «virtus» (от лат. – потенциальный, возможный, мнимый). [2]

Обращаясь к этимологии понятия «виртуальное» и, отмечая его неоднозначность, приходим к выводу, что, в данном случае, метод этимологического анализа мало результативен.

Можно ожидать, что наиболее полно суть понятия «виртуальное» проявляется при его использовании в различных контекстах. Оно употребляется, прежде всего, для обозначения взаимоотношения между непосредственным образом и замещающим его образом объектов любой природы. Отсюда вытекает, что оттенков значения термина «виртуальное» столько же, сколько его словосочетаний и контекстов. В самом общем виде, виртуальную реальность часто определяют как искусственный мир, воспринимаемый как действительный.

Виртуальная реальность возникает под влиянием многих факторов, становится следствием целого ряда условий и предпосылок, оказывается детерминированной познавательными способностями субъекта и событиями объективной реальности окружающего мира. Целесообразно обратиться к историко-философскому материалу по данной проблематике, включающему концепции Платона, Ф. Бэкона, Р. Декарта, Т. Гоббса, И. Канта, Дж. Гибсона. [1, 6] Все указанные мыслители замечают исходное противоречие: с одной стороны, человек осуществляет процесс познания с целью получить объективную характеристику окружающей действительности, но, с другой стороны, содержание получаемых им знаний весьма субъективно. В процессе познания окружающего мира человек неизбежно «преломляет» реальность через призму своего сознания. Ограниченность восприятия, обусловленная своеобразием строения органов чувств, также приводит к приблизительному соответствию образа реальности оригиналу.

Вместе с тем, процесс виртуализации реальности предстает двояким: с одной стороны, он обусловлен контекстуальностью восприятия реальности человеком, с другой стороны, виртуализация реальности в настоящее время становится целенаправленной симуляцией реальности современными техническими средствами. Новейшие технологии на уровне ощущений стремятся создать у пользователя наиболее достоверную иллюзию реальности искусственного мира. Формирование и развитие перцептивного об-

раза виртуальной реальности предстает как динамичный процесс, детерминированный внешними и внутренними по отношению к человеку факторами.

Во взглядах на виртуальную реальность можно обозначить две крайние позиции: одна из них сводит виртуальную реальность исключительно к техническому, другая – к психическому феномену. Остальной спектр мнений находится между ними.

Сложность состоит в том, что представители разных наук используют различные подходы к осмыслению самого термина.

В целом, можно выделить следующие направления: *техническое, психологическое, социокультурное, онтологическое*. [4]

В рамках *технического* направления развивается компьютерно-техническая трактовка виртуальной реальности, когда под этой реальностью подразумевается погружение и навигация субъекта в искусственно созданной при помощи компьютеров трехмерной среде, а также манипулирование ее объектами (обратим внимание, что трехмерность здесь понимается в смысле «минимально возможной размерности», какой является размерность физического мира).

В *психологическом* направлении представлены интерпретации виртуальной реальности как выхода из повседневности и как сновидения. Здесь рассматриваются вопросы: существования человека в экстремальных условиях, измененных состояний сознания, психологии алкоголизма и др. [5]

Психологические представления о виртуальной реальности базируются на основании концепции «конструирования реальности» человеческим сознанием, когда субъективные переживания воспринимаются в качестве объективной реальности. Стоит отметить, что ряд исследователей полностью отождествляют субъективную реальность с виртуальной реальностью, что лишает последнюю свойственной ей специфики.

Социокультурное направление исследования виртуальной реальности включает ее социальную и эстетическую трактовки. Исследователи *социальной виртуальной реальности* отмечают, что виртуальное измерение приобретает всякое пространство культуры, создаваемое различного рода симуляциями, когда присутствует подмена социальной реальности виртуальной.

Онтологическое направление исследования виртуальной реальности включает трактовки виртуальной реальности как: «недорода бытия», бытия в небытии, уровня небытия в бытии, реальности диалога, результата превращения, наконец, подмены одного типа бытия другим.

Таким образом, проведенный краткий обзор концепций и дефиниций приводит к заключению, что существующие исследования виртуальной реальности не привели к системным обобщениям как содержательного, так и концептуального характера. Проблема виртуальной реальности часто обозначена фрагментарно, поскольку в отдельно взятых работах рассматриваются лишь некоторые ее аспекты, а сам термин принимает различную смысловую окраску.

Кроме того, исследователи чрезвычайно мало внимания уделяют разработке таких основных онтологических характеристик, как пространство и время. Возникает необходимость поиска новых методологических оснований для интерпретации виртуальной реальности и определения ее онтологического содержания.

Литература

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. М., 1994.
2. Бабенко В.С. Две книги о виртуальной реальности // Труды лаборатории виртуальности. М., 1997. Вып. 3.
3. Иванов А.Е. Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11. М., 2003.
4. Ковалевская Е.В. Компьютерные виртуальные реальности: философский анализ. М., 1998.
5. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. - М., 1994.
6. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб., 2007.
7. Тихомиров О.К., Бабанин Л.Н. ЭВМ и новые проблемы психологии. М., 1986.
8. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London., 1991.