

ВИРТУОЛОГИЯ: КУЛЬТУРНО-ФИЛОСОФСКИЕ АСПЕКТЫ*

Аннотация. В данной статье автор раскрывает культурно-философские аспекты виртуологии – нового научного направления, задачей которого является комплексное изучение виртуальной проблематики с выделением ее общей философии, структуры, теоретического и практического ядра, направлений исследования. В рамках этого направления виртуальная проблематика рассматривается на трех проблемных уровнях – виртуальность, виртуальная реальность и виртуальные технологии. Компьютерные виртуальные технологии, которые сегодня становятся технологической основой развития современной цивилизации, изучаются в рамках технологического подхода, который является основой теоретической виртуологии.

Ключевые слова: виртуология, виртуальность, виртуальная реальность, виртуальные технологии, компьютерные виртуальные технологии.

A. Yukhvid

VIRTUOLOGY: CULTURAL-PHILOSOPHICAL ASPECTS

Abstract. In this article the author opens cultural-philosophical aspects of virtuology - the new scientific direction which problem is complex studying of a virtual problematics with allocation of its general philosophy, structures, a theoretical and practical kernel, research directions. Within the limits of this direction the virtual problematics is considered at three problem levels – virtuality, a virtual reality and virtual technologies. Computer virtual technologies which become today a technological basis of development of a modern civilisation, are studied within the limits of the technological approach which is a basis of theoretical virtuology.

Key words: Virtuology, virtuality, a virtual reality, virtual technologies, computer virtual technologies.

Виртуальная проблематика получила большую актуальность в современной философской мысли, поскольку в 80-гг. XX века общество вступило в стадию информатизации, глобализации и виртуализации. Данные процессы охватили все основные сферы общества – государственное управление, национальную безопасность, коммуникацию, образование, медицину и многие другие.

Виртуальная проблематика многогранна и крайне сложна, как и сам мир, поскольку, с одной стороны, она фиксирует самое основное, что есть во Вселенной – тайну жизни и творчества, во вторых – во многом является отражением нашего физического мира, его зеркалом, а с третьей – воплощает все то, что в физическом мире невозможно. Поэтому к данной проблематике с самых древних времен существует множество подходов, имеющих как общие признаки, так и большие различия. В данной статье автор поставил задачу проанализировать виртуальную проблематику в культурно-философском ключе. Данная задача будет выполнена в рамках виртуологии – нового научного направления, разрабатываемого автором статьи.

В виртуологии утверждается, что виртуальная проблематика представляет собой единое проблемное поле, в котором можно выделить три проблемных уров-

* © Юхвид А.В.

ня научных исследований: виртуальность, виртуальную реальность и виртуальные технологии.

Первый уровень научных исследований характерен для культурно – исторического и категориального подходов к виртуальной проблематике, в рамках которых устанавливается смысловое значение исходных терминов “виртуальность” и “виртуальный”, а также разрабатываются новые термины на их основе, которые составляют базу концептуальных подходов в рамках виртуальной проблематики.

Второй уровень научных исследований характерен для большинства современных концептуальных подходов к виртуальной проблематике, поскольку в ней традиционно основным объектом исследования является виртуальная реальность (компьютерная, психологическая, диалогическая и т.д.). Помимо концептуальных философских подходов, проблематика виртуальной реальности разрабатывается в большом количестве современных философских, естественнонаучных и междисциплинарных исследований.

Третий уровень научных исследований характерен для технологического подхода к виртуальной проблематике, разработанного автором статьи. В нем основным предметом исследования являются виртуальные технологии. Данный подход составляет концептуальное ядро нового научного направления – виртуологии.

Культурно-исторический и категориальный подходы к проблеме виртуальности. На основе культурно-исторического и категориального подходов к виртуальной проблематике исследуются различные значения терминов “виртуальность” и “виртуальный” в мировой философии, истории и культуре, а также создаются новые термины на их основе. Этими подходами для дальнейшего развития виртуальной проблематики пользовались М. Маклюен, Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Н.А. Носов, И.Г. Корсунцев, автор данной статьи и другие исследователи.

Исходя из проведенных автором статьи культурно-исторического и категориального исследований терминов “виртуальность” и “виртуальный”, можно сделать следующие выводы.

1. Данные термины имеют большие философские и культурно – исторические корни, уходящие в глубь тысячелетий: античность (римляне, Цицерон), буддизм (Патанджали), византийская философия (Василий Великий, Исаак Сирий), средневековая схоластическая философия (Фома Аквинский), средневековая логика (Дунс Скот), Николай Кузанский, Сигер Брабантский, политическая мысль эпохи Возрождения (Никколо Макиавелли), немецкая философия (Лейбниц, Гегель, Кант), XX век (квантовая физика, концепция театра А. Арто, современная психология).

2. В различных философских концепциях данные термины имеют свое значение, зависящее от характера и сути концепции, в которой они рассматриваются, из чего можно заключить их полисемантический характер.

3. Однако, несмотря на полисемантический характер данных терминов, можно зафиксировать общие черты их различных значений, связанные с рядом смысловых оттенков силы и энергичности.

4. В виртуологии под виртуальностью автор понимает творческую силу личности, а под виртуальным – свойство реальности, показывающее ее обладание *виртусом* как творческой, жизненной силой.

Современные концептуальные подходы к проблеме виртуальной реальности и ее разработка в различных научных областях. Во второй половине XX-начале XXI вв., в связи с бурным развитием информационных технологий, получила развитие проблематика виртуальной реальности. Термин “виртуальная реальность” был введен в научный обиход в 1984 г. американским ученым Жароном Ланье

– специалистом в области создания устройств для погружения в компьютерную виртуальную реальность. Этим термином он назвал новый компьютерный продукт, позволявший проводить *комплексное погружение пользователя в киберпространство* [10].

В виртуологии под виртуальной реальностью автор статьи понимает такую реальность, которая получает жизнь благодаря творческой силе личности – виртусу и имеет его в своей основе. В данном определении важной характеристикой является понятие силы, важное для различных определений термина “виртуальность” в мировой философии, но у автора статьи оно имеет свой, специфический оттенок, связанный с понятиями личности и творчества.

В ряде современных концептуальных подходов в рамках виртуальной проблематики основным объектом исследования полагается виртуальная реальность (компьютерная, телевизионная, психологическая и т.д.). Остановимся на данных подходах более подробно.

Коммуникативный подход был разработан канадским философом, литературоведом и культурологом Маршаллом Маклюеном (1911-1980). Основная идея данного подхода заключается в том, что все революционные сдвиги в развитии общества, культуры, сознания и психологии людей детерминированы техническими средствами информационных связей. “Средство и есть сообщение” – так сформулировал ключевой тезис своего подхода М. Маклюен [11], в соответствии с которым в истории цивилизации выделял три этапа. Он рассматривает изобретение устной речи и письменности как основное условие возникновения нового типа ментальности и общественного устройства доиндустриальной эпохи, печатного пресса – индустриальной, электронных средств сообщения – постиндустриальной [6, 478].

М. Маклюен оказался одним из немногих мыслителей докомпьютерной эры (персональный компьютер был изобретен три года спустя после его смерти), очень точно предвидевших в рамках коммуникативного подхода базовые принципы, лежащие в основе многих знаковых явлений современной информационной эпохи. Тенденция к ликвидации государственных границ, уничтожению языковых барьеров и аннулированию гигантских расстояний между континентами, лишь едва наметившаяся в эру телефона, радио и телевидения, становится реальностью лишь сегодня при наличии мгновенно связывающей любые точки планеты глобальной компьютерной сети Интернет и массового внедрения компьютерных виртуальных технологий.

Симулятивный подход был разработан французским социологом и культурологом Жаном Бодрийяром. В центре данного подхода находятся *понятие симулякра*, которое он понимает по-своему. Ж. Бодрийяр вводит три типа симулякров: подделку, характеризующую классическую эпоху, производство, составляющее господствующий тип промышленной эпохи и симуляцию – господствующий тип симулякра нынешней фазы, регулируемый кодом [2, 113]. В рамках данного подхода Ж. Бодрийяр понимает виртуальную реальность как знаковую реальность, гиперреальность [1, 16]. Симулятивный подход, разработанный Ж. Бодрийяром, представляет собой особое видение виртуальной проблематики. Данный подход оказал большое воздействие на процесс понимания и развития большого спектра вопросов виртуальной проблематики относительно киберкультуры, искусственного интеллекта, виртуального человека, виртуальной коммуникации, виртуального существования, компьютерной виртуальной реальности и компьютерных виртуальных технологий.

Дифференциальный подход был разработан французским философом Жилем Делезом (1926-1995). В своей концепции виртуального Ж. Делез говорит о

том, что виртуальное – это свойство Идеи; существование производится исходя из ее реальности, в соответствии с имманентными Идее временем и пространством. Виртуальное, по словам Ж. Делеза, обладает полной реальностью в качестве виртуального. О виртуальном, по Ж. Делезу, следует говорить именно то, что говорил Пруст о состояниях резонанса: “Реальные, но не актуальные; идеальные, но не абстрактные” [3, 255]. Дифференциальный подход Ж. Делеза является оригинальным видением виртуальной проблематики, в котором представлено особое понимание ряда ее важнейших вопросов – природы виртуального, возможности и виртуальности, реальности виртуального, актуализации виртуального, индивидуальности и виртуальности, виртуальности и времени, виртуальности и искусства, а также многих других.

Полионтичный подход был разработан руководителем Центра виртуалистики Института человека РАН, доктором психологических наук Н.А. Носовым (1952-2002). В основе полионтичного подхода находится понятие виртуальной реальности. Виртуальная реальность понимается Н.А. Носовым как такая реальность, которая вне зависимости от ее природы – физической, психологической, технической и пр., имеет ряд свойств: порожденность внешней реальностью, актуальность существования в процессе активности порождающей реальности, временную, пространственную, закономерную автономность существования и интерактивность, т.е. способность взаимодействия со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимой от них [8, 33]. В отличие от виртуальной, порождающая реальность названа константной реальностью [7, 87]. Виртуалистика предполагает принципиально новую для европейской культуры парадигму мышления, в которой находит отражение сложность устройства мира. Виртуалистика может быть использована для описания и понимания самых различных областей – философии, психологии, физики, социологии, медицины, глобалистики, электроники и многих других.

Субъектный подход был разработан проректором Института повышения квалификации государственных служащих Российской академии государственной службы при Президенте РФ, доктором философских наук И.Г. Корсунцевым (1930-2002). Суть данного подхода заключается в том, что основой процессов, протекающих в субъектах, являются не материальные превращения, а “технологические” процессы, происходящие с информацией [4, 63] – “технология” образования понятий, знаков и смыслов, когда из простых образуются более сложные образы и смыслы, смысловые конструкции, теории и знания, являющиеся ресурсом для последующего субъектного развития.

Таким образом, суть субъектного (виртуального) развития заключается в образовании из информационного шума, хаоса смысловой упорядоченности, возникновения образов, понятий, знаков и знаковых систем, знаний, являющихся ресурсами субъекта [5, 109]. Субъектный подход, разработанный И.Г. Корсунцевым, представляет собой особый взгляд на виртуальную проблематику. В рамках данного подхода И.Г. Корсунцевым был разработан ряд вопросов, представляющих большое значение для виртуальной проблематики – виртуальной реальности, виртуального развития, мышления как виртуального процесса, субъекта и виртуальной реальности, структуры виртуальных реальностей субъекта, источников виртуальной реальности, искусственной рефлексии и многие другие.

Во второй половине XX-начале XXI в., помимо создания концептуальных философских подходов, проблему виртуальной реальности разрабатывали в большом количестве естественнонаучных, философских и междисциплинарных исследований: С.Ю. Желтов, А.А. Степанов, М.Б. Игнатъев, В.С. Бабенко, Ф. Хэммит, С.В. Карелов, В.И. Шапиро, А. Прохоров, Т. Знаменская, М. Кастельс, Д. Тапскотт, Г.

Рэйнгольд, О.Н. Астафьева, А.М. Орлов, В.П. Терин, Н.П. Петрова, Т. Лири, П. Джонсон-Ленз, Л.А. Хачатуров, А.В. Хуторской, Б. Гейтс, О.И. Генисаретский, В.М. Розин, М. Хайм, Л.А. Микешина, А.Д. Королев, А.А. Крушанов, А.Н. Чумаков, М.М. Кузнецов, Е.В. Ковалевская, В.И. Фалько, Д.В. Иванов, Ф.И. Гиренок, О.В. Катаева, М.В. Шугуров, О.С. Анисимов, Т.В. Носова, М.А. Пронин, А.Н. Михайлов, Ю.Т. Яценко, Г.П. Юрьев, Л.П. Гримак, Ю.М. Антонян и другие.

Технологический подход к виртуальной проблематике. Автором статьи был разработан технологический подход к виртуальной проблематике, который является концептуальным ядром нового научного направления – виртуологии. В нем основным предметом исследования становятся виртуальные технологии. В рамках данного подхода даны следующие определения виртуальности, виртуальной реальности и виртуальной технологии. Виртуальность (виртус) – это творческая сила личности. Виртуальная реальность – это такая реальность, которая получает жизнь благодаря виртусу и имеет его в своей основе. Виртуальная технология – это средство для погружения в виртуальную реальность, ее восприятия и познания, а также действия в ней [9, 45].

В рамках технологического подхода выделяется три вида виртуальных технологий: высшие, естественные и искусственные.

К высшим виртуальным технологиям относятся дух и душа человека. Они даны нам от рождения и позволяют погружаться в духовные и душевные реальности, воспринимать и познавать их, а также действовать в них. “Высшими” они названы потому, что позволяют человеку быть причастным к миру духовных и моральных ценностей, а “технологиями” – поскольку он самостоятельно, своим волевым актом, благодаря различным видам мастерства и искусства (от греч. *techne* – мастерство, искусство), делает их средством погружения в духовные и душевные реальности для осуществления творчества в сфере науки, искусства и морали.

Еще один вид виртуальных технологий, данный нам от рождения – это естественные виртуальные технологии. К ним относятся мозг и пять органов чувств: зрение, слух, обоняние, осязание и вкус. С их помощью человек способен погружаться в интеллектуальную и физическую реальности, воспринимать и познавать их, а также действовать в них. “Естественными” они названы потому, что делают человека причастным к миру естественной природы, а “технологиями” – поскольку дают ему возможность творчески проявить себя в ней и стать мастером собственной жизни.

Искусственные виртуальные технологии созданы человеком по образу и подобию высших и естественных виртуальных технологий. К ним можно отнести: языки, искусства, литературу, социальные институты, средства массовой информации, имиджевые технологии, компьютерные виртуальные технологии и др. Они позволяют погружаться в искусственные реальности, созданные человеческими руками, интеллектом, чувствами и духом, воспринимать и познавать эти реальности, а также действовать в них. “Искусственными” они названы потому, что делают человека причастным к искусственной реальности, а “технологиями” – поскольку дают ему возможность стать мастером в ее создании и творчески проявить себя в ней.

В рамках технологического подхода компьютерные виртуальные технологии полагаются наиболее совершенным видом искусственных виртуальных технологий, созданных человеком. Даются следующие определения компьютерной виртуальной технологии и компьютерной виртуальной реальности. Компьютерная виртуальная технология – это средство для погружения в компьютерную виртуальную реальность, ее восприятия и познания, а также действия в ней. Компьютерная виртуальная реальность – это интерактивная среда, созданная с помощью

компьютера, имеющая графические, акустические, пластические и иные свойства, в которую пользователь погружается как зритель или творец.

На сегодняшний день работа по созданию компьютерных виртуальных технологий является одним из самых успешных направлений в современной компьютерной индустрии. Основная задача этого направления – существенное расширение спектра человеческих возможностей, которая решается путем конвергенции компьютерных виртуальных технологий с человеком, слиянии их в единый конгломерат, способный выполнять такие задачи, которые человек или компьютер, запрограммированный человеком, решить не в состоянии. Местом выполнения таких задач является компьютерная виртуальная реальность. Результаты их решения переносятся в физический мир либо в самом процессе решения – с помощью робототехники, либо позже – самим человеком.

Благодаря использованию компьютерных виртуальных технологий человек обретает особенные возможности зрения, слуха, обоняния, осязания и вкуса; новые физические, интеллектуальные и творческие возможности; неклассические возможности перемещения в пространстве и во времени, а также много других возможностей.

Направление по созданию и применению компьютерных виртуальных технологий в различных областях показало свою результативность и большую перспективность на самое ближайшее будущее. Поэтому за рубежом данное направление активно финансируется государственными структурами и развивается очень быстрыми темпами. Над разработкой и созданием компьютерных виртуальных технологий работают многие зарубежные университеты, лаборатории, исследовательские центры и фирмы. Ими создано около двух десятков наименований компьютерных виртуальных устройств, уже в пятом – шестом поколении. Среди них: виртуальные шлемы, виртуальные очки, виртуальные перчатки, виртуальные костюмы, трекеры, устройства формирования запахов, устройства контактного воздействия, устройства силовой обратной связи, многопользовательские системы виртуальной реальности, а также много других оригинальных устройств.

За рубежом компьютерные виртуальные технологии уже начали применяться в большом количестве сфер: государственной, военной, образовательной, медицинской, производственной, энергетической, нефтегазовой, банковской, биржевой, коммуникационной, исследовательской, конструкторской, архитектурной, презентационной, творческой, развлекательной и других.

Большую роль для развития компьютерной виртуологии в нашей стране сыграло бы создание Российского государственного центра компьютерной виртуологии. В Центре могла бы проводиться концептуальная и практическая разработка проблем, связанных с компьютерными виртуальными технологиями.

В заключение и можно, и надо сделать вывод, что в ближайшие несколько лет произойдет значительное уменьшение стоимости компьютерных виртуальных технологий и появятся технические возможности для их совместного использования с сетью нового поколения Интернет-2. В результате компьютерные виртуальные технологии получат широкое распространение и станут неотъемлемой частью большинства сфер человеческой деятельности. Это приведет к еще большей глобализации нашей жизни, дистанционной коммуникации и совместной деятельности людей всего мира в рамках единого киберпространства. Массовое применение компьютерных виртуальных технологий значительно повлияет на экономические, политические и общественные отношения, а глобальная культура перейдет на новый уровень. Но для того, чтобы эта культура была достойна человеческого рода, ее нужно строить на высоких моральных принципах. Но это тема другой статьи.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Бодрийяр Ж. Америка. С-Пб.: Владимир Даль, 2000. С. 16-24.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. С. 113.
3. Делез Ж. Различие и повторение. С-Пб.: Петрополис, 1998. С. 255-261.
4. Корсунцев И.Г. Онтология развития. М.: ИПК госслужбы Российской академии государственной службы при Президенте РФ, 2001. С. 63
5. Корсунцев И.Г. Прикладная философия: субъект и технологии. М.: ИПК Госслужбы Российской академии государственной службы при Президенте РФ, 2001. С. 109.
6. Кузнецов М.М. Маклюен Х.М. / Новая философская энциклопедия. В 4 т. 2001. Т.2. С. 478-479.
7. Носов Н.А. Виртуальная парадигма / Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып.4. М., 1998. С. 87-94.
8. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. С. 33.
9. Юхвид А.В. Философские проблемы компьютерных виртуальных технологий. М., Российская академия государственной службы при Президенте Российской Федерации, 2006. С. 45-50.
10. Lanier J. You Are Not a Gadget: A Manifesto. N.Y., 2010.
11. McLuhan M. The Medium Is The Message: An Inventory of Effects. N.Y., 1967.