

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт массовых коммуникаций, филологии и политологии
Кафедра социальной философии, онтологии и теории познания

**ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

(ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ))

Выполнил студент 2 курса,
группы 886М
Кузуб Ольга Сергеевна

(подпись)

Научный руководитель,
д.филос. н., доцент
Черданцева Инна Владимировна

(подпись)

Допустить к защите
Зав. кафедрой СФОиТП
д.филос. н., доцент
Черданцева Инна Владимировна

ВКР (магистерская
диссертация) защищена
_____ 2020 г.
Оценка _____

(подпись)
_____ 2020 г.

Председатель ГЭК
д.филос. н., доцент
Инговатов Владимир Юрьевич

(подпись)

Барнаул 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ТРАКТОВКЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.....	10
1.1. Понятие «виртуальная реальность».....	10
1.2. Объективистский подход к определению виртуальной реальности.....	13
1.3. Субъективистский подход к определению виртуальной реальности	30
2. ФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВАНИЯ И ПРИНЦИПЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.....	42
2.1. Философско-антропологические принципы виртуальной реальности ..	42
2.2. Онто-гносеологические основания построения виртуальной реальности	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	84
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	90

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования.

Интенсификация развития информационно-коммуникационных технологий на рубеже XX и XXI вв. повлекла изменения, происходящие как в социокультурной действительности, так и в области научного познания. С одной стороны, произошло становление информационно-технологического уклада на мировом уровне. С другой стороны, появился феномен, обозначенный термином «виртуальная реальность».

Реальность, описываемая этим понятием, стала особой средой, которая оказавшей влияние на многие сферы человеческой жизнедеятельности.

Технологии виртуальной реальности способствуют погружению пользователя в искусственный мир, который позволяет реализовать многочисленные потребности и интересы, в связи с чем, они находят применение в различных сферах жизнедеятельности: индустрии развлечений, маркетинг, образование, здравоохранение, строительстве и др.

Расширение области внедрения новейших технологий привело к популяризации и повсеместному употреблению категории «виртуальная реальность». Это подтверждает распространение производных понятий, таких как «виртуальная конференция», «виртуальная экономика», «виртуальное общение», «виртуальный музей», «виртуальный шоурум» и т.д., к которым прибегают разного рода специалисты.

Эти и другие явления, вызванные процессами компьютеризации и информатизации различных сфер жизнедеятельности человека, побуждают к активному изучению природы виртуальной реальности. И с конца XX в. наблюдается непрекращающийся рост научного интереса к феномену виртуальной реальности, вопреки которому данная категория не имеет однозначного толкования, а среди многообразия существующих определений обнаруживаются концептуальные противоречия, которые затрудняют ее изучение. Ярким примером является методологическая дихотомия в

трактовке виртуальной реальности, проявляющаяся в сведение виртуальной реальности к либо сфере объективной, либо к – субъективной.

Кроме того, несмотря на то, что научная и философская литература изобилует исследованиями в области психологических, социальных и культурологических характеристик виртуальной реальности, до сих пор остаются мало исследованными ее философско-антропологические принципы и онто-гносеологические основания.

Поэтому приходится констатировать, что в настоящее время отсутствует комплексный философский анализ виртуальной реальности. Состояние исследований, когда сосуществуют разнообразные и весьма противоречивые точки зрения на ее природу и сущность, нельзя считать удовлетворительным. Проблема выявления оснований виртуальной реальности является актуальной, поскольку именно в принципах формирования и развития раскрывается бытийственная специфика виртуальной реальности.

Степень разработанности проблемы

Впервые интерес к феномену виртуальной реальности обнаруживается вне философского дискурса, в работах М. Крюгера, И. Сазерленда, М. Хейлига, Ф. Хэмита, чья деятельность была напрямую связана с созданием искусственной среды, имитирующей эмпирическую реальность. Популяризация термина «virtual reality» (виртуальная реальность) неразрывно связана с деятельностью Дж. Ланьера по разработке и продвижению технологий будущего.

Изменения, происходящие в человеке и обществе под влиянием технологий виртуальной реальности, находятся в поле зрения ряда зарубежных исследователей, таких как Г. Рейнгольд, М. Хейм, Ж. Бодрийяр, М. Кастельс, С. Жижек и др.

В отечественных философских исследованиях виртуальная реальность можно выделить несколько основных направлений. В первую очередь,

виртуальная реальность рассматривается как результат развития информационных технологий (В.С. Бабенко, А.И. Воронов, Е.В. Ковалевская, В.М. Розин, В.О. Саяпин, П.Е. Солопов, Д.И. Шапиро, А.В. Юхвид и др.).

Следующее направление, опираясь на концептуальный аппарат постнеклассической философии, изучает социально-философские аспекты виртуализации общества и исследует последствия воздействия виртуальной реальности на человека (В.А. Емелин, Д.В. Иванов, Б.С. Сивирин, Т.А. Бондаренко, А.А. Кириллова, Е.Е. Таратута, А.Ю. Фимин).

Интерес представляют работы Н.А. Носова, который явился основоположником полионтичного подхода, ставшего популярным методологическим приемом в исследовании виртуальной реальности, нашедшим прикладное применение. Идеи Н.А. Носова развивались исследовательской группой «Виртуалистика» Института философии РАН (М.А. Пронин, О.А. Скоркин, Я.В. Чеснов, Г.П. Юрьев).

В работах И.Е. Гутмана, О.А. Степанцевой рассматриваются игровые аспекты виртуальной реальности.

Понятие «виртуальная реальность» встречается также в эстетике, так как оно позволяет по-новому осмыслить процессы, которые протекают в искусстве (В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, И.И. Силантьева).

С.И. Орехов, занимаясь исследованием основ виртуальной реальности, опирается на антропный принцип и определяет ее как искусственную реальность, возникающую в результате отношений техники и сознания. М.Ю. Опенков дает онто-диалогическое трактовку виртуальной реальности. С.С. Хоружий, прибегая к энергийному дискурсу, определяет виртуальную реальность как «недород бытия».

Методологические и теоретические основы исследования.

Теоретико-методологическая база диссертационного исследования опирается на философские и общенаучные принципы следующие:

-системный подход, позволивший анализировать виртуальную реальность как единство взаимодействия человека с ВР-системой;

-сравнительно-исторический метод при исследовании становления и развития понятия «виртуальный» в истории философии;

- методологию сравнительного анализа в изучении подходов к определению виртуальной реальности, а также форм присутствия человека в пространстве виртуального;

- антропный принцип при рассмотрении антропологических оснований виртуальной реальности;

Кроме того, в диссертационном исследовании были использованы принципы и идеи отдельных авторов:

- А. Бергсона, В. Дильтея, Х. Плеснера, М. Хайдеггера, М. Мерло-Понти, Ж. Бодрийера, Ж. Делеза, С. Жижека, для выявления онтогносеологических и антропологических оснований виртуальной реальности;

- идея процессуальной формы существования виртуальной реальности С. И. Орехова, А.И. Трофимовой помогающая сформулировать авторское определение понятия «виртуальная реальность»;

- сущностные свойства виртуальной реальности: порожденность, автономность, актуальность и интерактивность, выделенные Н.А.Носовым;

Теоретической основой изучения особенностей пространства и времени виртуальной реальности стали работы Ж. Делеза, М. Хайдеггера, С.С. Хоружего, И.А. Николаева, А.А. Трофимовой, О.И. Елховой,

Основанием для исследования изоморфизма мифологического и виртуально пространства-времени выступили работы Э. Кассирера, К. Леви-Стросса, Дж. Фрейзера, М. Элиаде, А.Ф. Лосева, Б. Малиновского, Е.М. Мелетинского, Ван Геппена, К. Хюбнера, Э. Лича, Я.Э. Головосовкер, Ф. Х. Кесседи, М. Маклюэна.

В диссертационном исследовании также были использованы методы взаимодополнительности и синтеза противоположностей, системно-

структурный, сравнительно-исторический подходы, а также общенаучные методы познания: абстрагирование, типологизация, анализ и синтез и др.

Объектом диссертационного исследования является виртуальная реальность.

Предметом диссертационного исследования – философско-антропологические принципы и основания виртуальной реальности.

Целью диссертационного исследования выступает выявление философско-антропологических оснований и принципов виртуальной реальности.

Достижение указанной цели предполагает решение следующих задач:

- проследить развитие понятия «виртуальной реальности» в историко-философской мысли;
- выделить и проанализировать существующие теоретико-методологические подходы к трактовке виртуальной реальности;
- определить философско-антропологические принципы виртуальной реальности;
- рассмотреть в качестве основных онтологических характеристик виртуальной реальности пространство, время и память;
- выявить изоморфизм мифологического и виртуального пространства-времени.

Научная новизна работы заключается в построении концепции, отражающей философские основания виртуальной реальности, и конкретизируется в следующих результатах исследования:

- выявлены и проанализированы основные подходы исследования виртуальной реальности: объективистский и субъективистский. Основой для анализа данных подходов стало сопоставление следующих трактовок виртуальной реальности: как искусственной среды, созданной с помощью технологий и имитирующей чувственно-воспринимаемый мир, как

природного феномена, проявляющегося на микро-уровне, как «недорода бытия», как феномена, связанного с символической деятельностью человека, как чувственно-образной реальности;

- показано, что для функционирования виртуальной реальности необходимо наличие VR-системы, а также погружение субъекта в продуцируемый этой системой искусственный мир, с которым он имеет возможность взаимодействия. Выделены формы присутствия человека в пространстве виртуальной реальности;

- установлено, что пространство и время виртуальной реальности отвечают конституирующим принципам мифологического пространства и времени.

Положения, выносимые на защиту:

- Среди многообразия существующих трактовок виртуальной реальности можно выделить два основных методологических подхода: объективистский и субъективистский. В рамках первого подхода виртуальная реальность определяется либо как искусственная среда, созданная при помощи технических средств, либо как свойство физического мира, независимая от свойств субъекта. Выявляются такие характеристики как автономность и особая темпоральность. В рамках второго подхода существование виртуальной реальности напрямую зависит от сознания и деятельности субъекта и отождествляется либо с культурой, либо с социальной реальностью, либо редуцируется к психологическим феноменам и состояниям сознания.

- К конституирующим принципам виртуальной реальности относятся следующие философско-антропологические принципы: антропный принцип и эксцентрическая позициональность. Антропный принцип проявляется в утверждении необходимости центрального места человека в ней. Его роль проявляется в двух аспектах: в качестве пользователя, задающего содержание, сценарии виртуальных событий, условия их

существования, а также возможные области применения, и в качестве пользователя, актуализирующего и интерпретирующего виртуальные события. Экцентрическая позициональность как фундаментальная особенность человека проявляется в том, что человек не связывает свой сущностный центр со своим телом и стремится выйти за его границы. В виртуальной реальности экцентрическая позициональность проявляется, во-первых, как попытка заменить инвариантное тело дигитальным телом, а во-вторых, в неприятии своей конечности и стремлении к ее преодолению путем осуществления цифрового бессмертия.

- Виртуальная реальность обладает скрытой «демиургической» функцией, проявляющейся в наличии у человека новой степени свобод, состоящей в возможности управлять и взаимодействовать с виртуальным пространством. Основанием для этого является мифологическое мышление, которое, позволяет реализовать свободу желания через «логику чудесного» и управлять категориями пространства и времени.

Теоретическая значимость работы заключается в раскрытии философско-антропологических принципов и онто-гносеологических оснований существования виртуальной реальности, что позволяет элиминировать элементы неопределенности в ее описании.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования основных положений и результатов данной работы для дальнейшего изучения виртуальной реальности.

Содержащийся в диссертационном исследовании материал может применяться при разработке учебных курсов по дисциплинам: «Философия», «Философия техники», а также использоваться для подготовки отдельных курсов: «Философия виртуальной реальности», «Философские проблемы виртуальной реальности» и др.

1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ТРАКТОВКЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

1.1. Понятие «виртуальная реальность»

В настоящее время понятия «виртуальный» и «виртуальная реальность» не имеют четких концептуальных рамок, поскольку спектр их употребления достаточно широк. Зачастую они связаны с информационно-коммуникационными технологиями, но можно обнаружить применение данных понятий в отношении природных и социальных явлений (виртуальные частицы, виртуальная политика, экономика, война, города и т.д.). Диапазон использования как самого понятия «виртуальный», так и его производных приводит к необходимости установления концептуальных границ. В связи с этим на данном этапе диссертационного исследования важным для нас является изучение происхождения и анализ развития данного понятия, а также выявление предпосылок, способствующих концептуализации «виртуальной реальности».

По мнению ряда исследователей, происхождение понятия «виртуальный» относится римскому стоицизму. Латинское «*virtus*» означало «доблесть, необычное качество», и употреблялось для обозначения боевой доблести, экстаза битвы. У Цицерона можно обнаружить фразу: «*est virtus nihil aliud, quam ad summum perducta natura* -добродетель есть не что иное, как доведенная до совершенства природа» [41, с. 7]. Как мы видим, здесь, во-первых, *virtus* употребляется в значении доблести, добродетели. Во-вторых, *virtus* это нечто несуществующее здесь и сейчас, но желаемое, которое может быть достигнуто, из чего следует противопоставление эмпирической и виртуальной реальности.

В период средневековой философии понятие «*virtus*» было связано со способностью к добродетели. Это прекрасные свойства души, связанные с практическим опытом (*peritia*) и ученостью (*doctrina*), т.е. достоинства человеческого духа в превосходной степени [41, с.12]. Анализируя употребление *virtus* в указанном значении, Кирик Т.А. отмечает, что акцент делался «на изменение в психике человека ввиду столкновения его с чем-то необычным, экстраординарным», поэтому «приобщиться к виртуальности - значит выйти за пределы обыденности, изменить свое сознание, мгновенно актуализировать, выплеснуть свои латентные возможности, взглянуть на мир иначе» [Там же].

В период схоластики в трудах Ф. Аквинского, Д. Скота, Н. Кузанского на первый план выходят значения *virtus* как «внутренняя сила», «мощь», «потенция» (возможность), к которым восходят современные трактовки понятий «виртуальный», «виртуальная реальность».

Работая над проблемой соотношения части и целого (на примере смеси и ее компонентов) и решая вопрос – является ли целое соединением отдельных компонентов или же они приобретают некое новое качество, Фома Аквинский также обращается к понятию *virtus*. В смеси присутствует только одна субстанциональная форма – форма смеси, первоначальные же элементы присутствуют в ней виртуально, т.е. каждый из них сохраняет свою способность действовать определенным образом. Виртуальное в этом случае подобно античному представлению о потенциальности.

Понятие «*virtus*» встречается и у Дунса Скота, по мнению которого реальная вещь содержит в себе эмпирические атрибуты не формально, а виртуально, из чего следует потенциальная возможность чувственного опыта. В его текстах «*virtus*» -это еще неактуализированное, «спрятанное», потенциально возможное свойство вещи. Исходя из этого виртуальное можно трактовать в качестве реального, но еще неразвернутого в опыте.

По утверждению М. Хайма, употребляя «virtus» для преодоления разрыва между реальностью и эмпирическим опытом, Д. Скот, сформулировал определение виртуального, как «противоположность естественному физическому пространству, содержащее информационный эквивалент вещей», ставшее впоследствии традиционным [110].

Категория «virtus» встречается и у Николая Кузанского. Данное понятие разрабатывалось им при рассмотрении процесса возникновения сложных вещей: «... дерево пребывало в своем семени ... виртуально; я обращаю внимание на дивную силу того семени... Эта абсолютная и всепревосходящая сила дает ... способность виртуально свертывать в себе дерево вместе со всем, что требуется для бытия чувственного дерева ...» [48]. То есть, дерево содержится в семени не как субстанция, а виртуально, то есть как потенциальная возможность стать деревом, которая может реализоваться при определенных условиях, а может и не реализоваться. Очевидно, что «virtus» - это активное начало, внутренняя способность объекта, потенция: растение может перейти из виртуального состояния в действительное, а может так и остаться в потенции. Такое соотношение виртуального и субстанциального позволяет сделать вывод, что какой-либо объект может являться только возможностью для дальнейших изменений, результатом которых будет актуализация иного предмета.

Итак, в философии Средневековья, как видно из приведенных примеров, термин «virtus» в значении особого, промежуточного состояния чего-либо.

В период Нового времени понятие «virtus» встречается у Г.В. Лейбница и связано с *potential*, т.е. с существованием объекта, когда он еще не актуализирован, но существует в зачаточной форме в виде силы, обладающей энергией, достаточной для того, чтобы быть проявленной.

В период неклассической философии к категории «virtus» обращается Анри Бергсон при анализе длительности. Длительность – одно из главных свойств живого существа, состоящее в непрерывной изменчивости и развитии, которая состоит в возможности прошлого быть настоящим, а также настоящего быть прошлым. Это состояние обозначено Бергсоном как виртуальное, но не в смысле противоположности эмпирической реальности, а скорее как синоним возможного, потенциального. События, завершены во времени и пространстве, сохраняются в памяти, где они могут возобновляться, а значит, они обладают свойством виртуального. Соответственно, у Бергсона виртуальное оказывается тем, что существует реально, поскольку моменты прошлого не менее реальны, чем моменты настоящего.

Краткий историко-философский анализ употребления понятия «virtus» показывает, что до XX в. данное понятие зачастую трактовалось как форма бытия вещи, способные проявиться, не есть самостоятельный феномен, а как порожденное и зависимое. «Виртуальное – это явление, характеризующееся становлением, потенциальностью, возможно, оно не рожденного вовсе, но имеет силу к актуализации». [105, с. 15].

1.2.Объективисткий подход к определению виртуальной реальности

Интерес к феномену виртуальной реальности возник только в последней трети XX в., когда сам термин «виртуальная реальность» был введен в массовый оборот благодаря пионеру компьютерных устройств, способных моделировать искусственные миры, Дж. Ланье.

Однако история становления виртуальной реальности как совокупности интерактивных технологий, имитирующих реальный мир и

применяемых в индустрии развлечений, относится к середине XX в., когда проводились первые разработки в визуальной сфере и в области аудиовосприятия.

Одним из первых этапов в развитии технологий виртуальной реальности стало изобретение в 1952 г. авиасимулятора «Синерама» (рис.1). Основными его элементами стали три экрана и три синхронизированных камеры, создающих ощущения перегрузки, достигаемых благодаря мультикамерному фильму с эффектами объемного изображения предметов в совокупности с механическим воздействием на тело пилота при осуществляемых виртуальных маневрах.

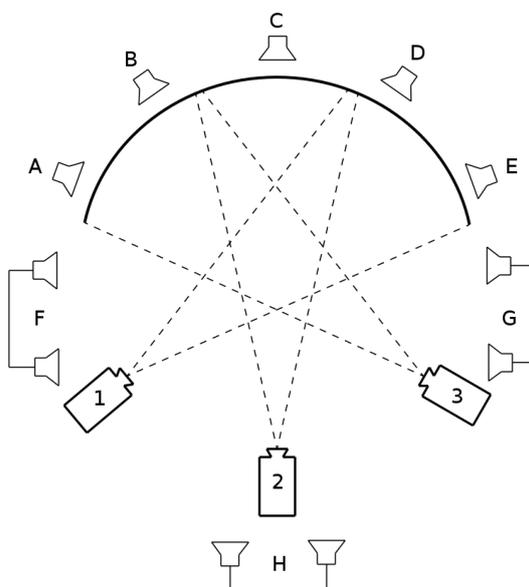


Рисунок 1 – Синерама.

Схема панорамной кинопроекции по системе «Синерама». 1 — кинопроектор правой части изображения; 2 — кинопроектор средней части кадра; 3 — кинопроектор левой части изображения. A, B, C, D, E — заэкранные громкоговорители пяти фронтальных каналов звука; F, G, H — левая, правая и тыловая акустические системы эффектных каналов «звукового окружения»

В 1961 году М. Хейлигом было построено и запатентовано устройство, предвосхитившее идею тотального погружения человека в искусственную среду, - «Сенсорاما» (рис.2), которое, по сути, являлось усовершенствованным вариантом предыдущего симулятора. «Сенсорاما» представляла собой устройство с нишей, в которую помещалось лицо наблюдателя. «Сенсорاما», будучи оснащенной рычагами управления, окулярами, вибрирующим креслом, стереонаушниками, раструбами и генератором запахов, фактически представляла виртуальную реальность без компьютера. Однако в одном из «впечатлений», производимом «Сенсорамой», - а именно, в поездке на мотоцикле по Бруклину, маршрут оставался неизменным. Что говорит о недостатке интерактивности у данной системы.

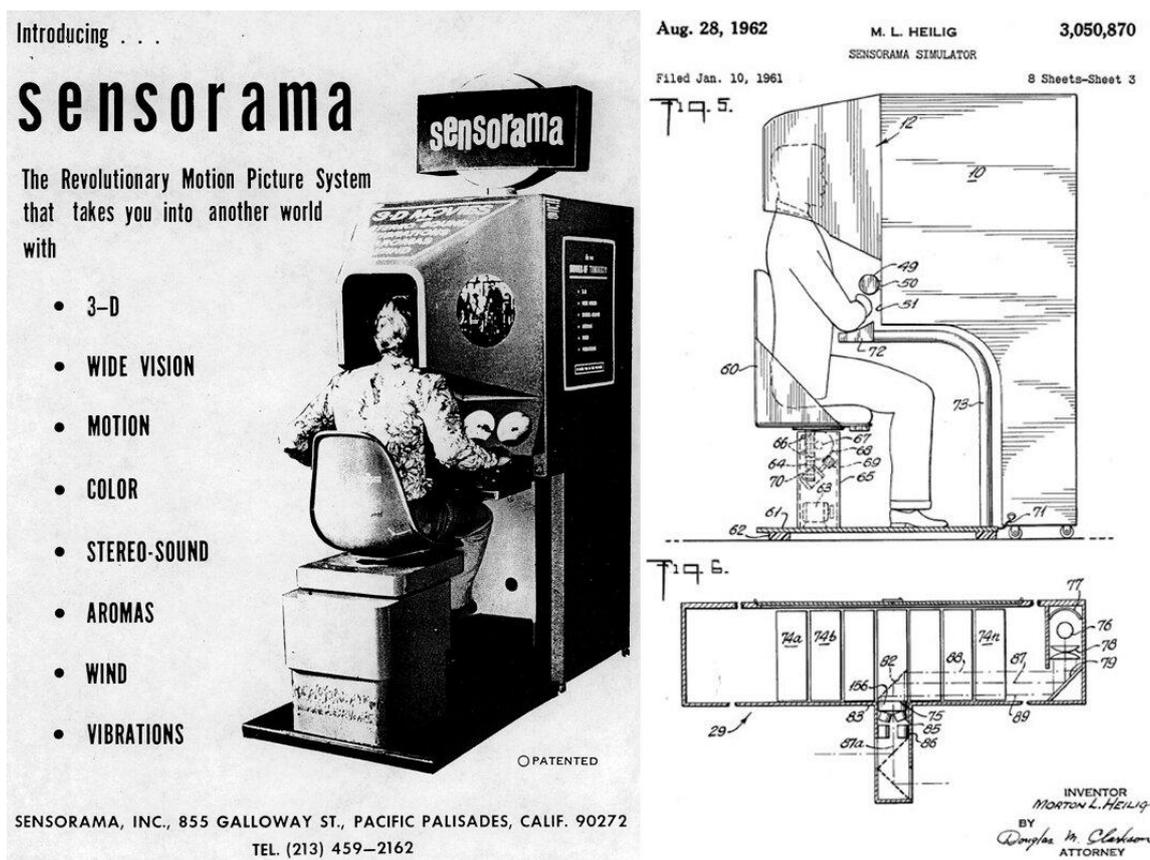


Рисунок 2 – Сенсорاما.

В 1965 году Иван Сазерленд опубликовал статью, где описал концепцию головного дисплея под названием *ultimate display*. Идея состояла в создании компьютерной симуляции физического мира, с которым посредством чувств пользователь мог бы взаимодействовать. [120, с.30]. С помощью головного дисплея, имевшего датчики положения головы и рук пользователя, создавалось стереоскопическое изображение каркасных моделей простых геометрических объектов, которое проецировалось на экраны, расположенные перед глазами, тем самым оно накладывалось на окружающую сцену реальности. По словам самого И. Сазерленда этот дисплей создавал «возможность познакомиться с понятиями, неосуществимыми в физическом мире. Дисплей был зазеркальем в математическую страну чудес». Действительно, несмотря на некоторые технические ограничения, изобретение И.Сазерленда открывало новые возможности, например, позволяло смоделировать операцию стыковки космических кораблей. В дальнейшем И. Сазерленд основал ряд корпораций, специализировавшихся в сфере компьютерно-графической индустрии, отчего получил прозвище «отца» компьютерной виртуальной реальности.

В 70-х гг. в университете штата Висконсин М. Крюгер проводил эксперименты, целью которых было раскрытие эстетического и коммуникативного потенциала компьютерной техники. Благодаря его работе были созданы интерактивные среды, обеспечивавшие мультисенсорное участие в моделируемых событиях. Так, в одном случае пользователь получал результат на экране после создания изображения в воздухе. В другом случае - взгляд участников на изображение спроецированной трехмерной комнаты изменялся вместе с их движением по физическому пространству. Помимо этого, система могла выступать посредником взаимодействия нескольких пользователей в двумерном мире экрана. Оборудование не сковывало пользователя: система формировала отклик

только на основе анализа видео - изображения, что было, бесспорно, важным преимуществом устройств, разработанных Крюгером.

Как отмечает Иванова А.В., технологии Хейлинга и Сазерленда стали основой последующих разработок. «Их идеи вдохновили Эндрю Липпмана, который вместе с коллегами в MIT со своей командой в 1978 году создал первую интерактивную карту Аспена (штат Колорадо). Благодаря ей можно было совершить виртуальный тур по городу на автомобиле» [29].

В начале 1970-х Ф. Брукс создал устройство, позволяющее манипулировать графическими объектами. Фактически им была предпринята попытка ввести новый вид взаимодействия с трехмерной графической средой – силовую обратную связь. Брукс занимался построением средства визуального моделирования синтеза молекул. Основной задачей при создании нового лекарственного средства является обнаружение места возможного соединения атомов лекарства с протеином или нуклеиновой кислотой, что достаточно проблематично, поскольку для потенциальной проверки существует множество мест. Ставя в качестве основной цели повышение эффективности работы химиков, Брукс пытался создать устройство, способное имитировать физические ощущения при стыковке молекул.

Вслед за визуальной сферой были осуществлены разработки в области аудиовосприятия, которые привели к созданию трехмерных звуковых генераторов. Это позволило соединить головной дисплей с аудиошлемом, продуцирующим «Sound Around». За аудиовосприятием последовало создание имитаторов осязания. В середине 80-х был создан головной дисплей, который был дополнен перчаткой DataGlove, которая стала важным этапом в развитии технологий виртуальной реальности. Во-первых, перчатка отслеживала положение всех пальцев, а также пространственное положение кисти. Во-вторых, с появлением DataGlove упрощенное изображение руки

появилось в компьютерном мире и повторяло все движения руки пользователя. В-третьих, появилась возможность манипулировать виртуальными объектами: брать, перемещать их, определять их скорость перемещения.

Конструктивные возможности «виртуальной перчатки» значительно превосходят возможности таких традиционных интерактивных устройств, как джойстики и «мыши». В данном случае электронные рецепторы реагируют не только на положение, но и на форму, и на изгибы вашей руки. И самое главное, при сетевом использовании головного дисплея и перчатки полностью имитируется эффект восприятия собственного тела, главной чертой которого является реверсивность ощущения: мы двигаем рукой, чувствуем ее изнутри, и одновременно, наблюдаем это движение снаружи, т. е. возникает восприятие сразу с двух сторон – тактильное и визуальное. Естественно, что и головной дисплей, и перчатка, также как и любые устройства ввода-вывода (клавиатура, мышь) подключаются к компьютеру, который обрабатывает все данные восприятия и следит за координацией ваших движений и событий создаваемого им виртуального мира. Логичным завершением конструкции виртуальных ощущений является создание специального сенсорного костюма, объединяющего в себе все прежние локальные устройства, и создающего эффект полного телесного присутствия в виртуальной реальности.

В связи со всем вышеизложенным, целесообразно первое наиболее распространенное и известное направление в изучении виртуальной реальности обозначить как технократическое.

Данный подход представлен в работах Д. Дойча, Ф. Хэмита, М. Крюгера и др. исследователей, где виртуальная реальность рассматривается как искусственная среда, созданная при помощи технологических средств, от которых зависит степень восприятия этой среды [54]. Виртуальная

реальность «относится к любой ситуации, когда искусственно создается ощущение пребывания человека в определенной среде» [25].

По мнению Ф. Хэммита, в основе виртуальной реальности лежит идея интерактивности, т.е. присутствия человека в этом пространстве. Он полагает, что идея виртуальной реальности оказалась возможной благодаря эволюции знаковых систем искусства, благодаря которым появились различные жанры искусства, такие как кино, где соединились во едино живопись, драма, танец, музыка, фотография. «Открытость этой новой коммуникативной системы была продемонстрирована уже на первых киносеансах, когда зрители в ужасе бежали от поезда, который, как им казалось, ехал с экрана прямо на них». [113]. Соответственно, первыми прототипами систем виртуальной реальности можно назвать пилотажные тренажеры, Sensorama М. Хейлинга и т.д.

Назначение виртуальной реальности, по мнению представителей данного подхода, состоит в погружении пользователя в виртуальный мир, которое достигается за счет применения соответствующих устройств (головной шлем, сенсорные очки и др.), программного и аппаратного обеспечения, подающих сенсорную информацию на датчики; программ, описывающих динамику, структуру и законы взаимодействия в виртуальной среде [105, с. 26]. За счет этих технологий виртуальная реальность оказалась универсальной технологией, области, применения которой весьма разнообразны: от тренажеров и симуляторов, способствующих отработке как уже имеющихся навыков, так и приобретению нового опыта в искусственной среде, применяемых в авиации, энергетике, медицине, до индустрии развлечений.

Как отмечает, Браславский П.И., долгое время виртуальная реальность лишь «ассоциировалась со специальным оборудованием, но позже произошла «экономичная редукция» до монитора домашнего компьютера

(правда, достаточно мощного), мыши и клавиатуры» [8, с. 24]. И наряду с понятием «виртуальная реальность» можно встретить термин «киберпространство» («cyberspace»). Первое упоминание о киберпространстве можно обнаружить в рассказе У. Гибсона «Сожжение Хром», опубликованном в 1982г. Однако этот термин становится широко известным с 1984г. благодаря роману «Нейромант», где Гибсон характеризует киберпространство как среду «чувственных галлюцинаций, испытываемых ежедневно миллиардами операторов всех наций, в том числе и детей, изучающих математические науки... Графическое отображение данных компьютеров, принадлежащих людям. Немыслимая сложность. Потоки света, упорядоченные человеческим разумом, скопления и созвездия информации» [16].

Сам Гибсон, отвечая на вопрос ведущего Paris Preview «Откуда взялось киберпространство» пояснял, что данное понятие вводилось им для смены «арены действия»: «мне было нужно что-то, чтобы смогло бы заменить космос и космический корабль» [17]. Идея с киберпространством пришла внезапно, когда он проходил мимо детей, играющих в игровые автоматы. При этом, Гибсон признает, что у него отсутствовало четкое понимание того, что означает «киберпространство», скорее выбор данного термина был интуитивным: «я...начал строчить: информационные пространства, пространство данных... Я думаю, что получил слово «киберпространство» с третьей попытки, и я подумал: О, это действительно странное слово. Мне понравилось, как оно ощущается при произношении во рту, я думал: оно звучит так, как будто означает что-то, но при этом оставаясь по существу внутри пустым» [Там же].

Гибсон отмечал: «У меня были - непонятный неологизм, очень расплывчатая цепь ассоциаций между рекламой Apple на остановке, детьми, играющими в видеоигры, и что-то, что я слышал от некоторых личностей из Сиэтла, которые увлекались неким «Интернет». Последнее было одной из

наиболее утомительных и технически скучных вещей, о которых мне доводилось слышать... Но я понял, что, вы можете отправлять сообщения через нее, как через телеграф. Я также знал, что это началось как проект поиска возможностей общения на случай реальной этой чертовой ядерной войны» [Там же].

Распространение вначале 1990-х гг. всемирной паутины привело к тому, что «киберпространство» стало применяться с целью описания онлайн мира, в котором взаимодействия индивидов опосредовано электронными сетями, соединенными средствами информационно-коммуникационных технологий. В связи с этим нередко происходит отождествление понятие «киберпространство» и Интернет, как например, в «Декларации независимости киберпространства» Дж. Барлоу, который, по сути, стал манифестом о свободе в Интернете. «Мы должны провозгласить свободу наших виртуальных «я» от вашего владычества, даже если мы и согласны с тем, что вы продолжаете властвовать над нашими телами. Мы распространим наши «я» по всей планете так, что никто не сможет арестовать наши мысли» [3].

В контексте данной работы необходимо уточнить, что киберпространство – это одна из вариаций виртуальной реальности, это область виртуальной реальность, которая опосредована компьютерной техникой. Как справедливо указывает Закаблуковский Е.В., существуют различные формы виртуальной реальности, которые отличаются друг от друга «техниками вхождения и пребывания» в виртуальном пространстве [33, с.37]. Поэтому киберпространство и Сеть являются уровнями виртуального [Там же, с.38]. Однако стоит уточнить, что особенность киберпространства, в частности, Интернета, состоит в том, что они порождают интерсубъективную среду, в которой происходит коммуникация

Итак, в соответствии с вышеизложенным, можно выявить несколько особенностей виртуальной реальности, о которых говорится в

технократическом подходе. Во-первых, виртуальная реальность стремится к уподоблению чувственно-воспринимаемой действительности. Степень ее уподобления зависит от количества чувств, к которым обращается виртуальный объект. Соответственно, чем большее количество чувств задействовано в виртуальной реальности, тем меньше она отличается от эмпирической реальности (тем выше коммерческий интерес к ней). «Идея виртуальной реальности в том, что эти интерфейсы должны быть ... замещением во всех смыслах; пользователь должен не просто дергать «мышь» ... но поворачивать виртуальную ручку так же, как и реальную...» [113]. Конечная цель виртуальной реальности заменить реальный мир виртуальным.

Во-вторых, уподобляясь эмпирической, виртуальная реальность открывает своему субъекту широкий спектр возможностей: от простого моделирования и имитации каких-либо объектов и явлений, а также управления (частичного или полного) ими как в научных целях, так и в целях упрощения повседневной жизни, до появления новых форм коммуникации. Это позволяет сторонникам технократического подхода давать положительную оценку виртуальной реальности: она «стимулирует силу нашего воображения и представления. Воображение позволяет нам взять то, что мы читаем или слышим, и перевести символические компоненты в духовное зрение. Это видение выходит за пределы нашей физической реальности, так что с точки зрения телесного существования воображение - это бегство даже притом, что воображение часто вносит в нашу жизнь новые факторы, которые иногда побуждают нас изменить реальные условия» [57, с. 263]. За счет этих возможностей, виртуальная реальность противопоставляется чувственно-воспринимаемой действительности как особая сфера действия человека в мире электронной информации, основанном на функциональном интерфейсе. При этом среди многообразия исследований можно обнаружить попытки показать на примере социальных,

что автономный и самореферентный характер виртуальной реальности, отличающейся «воспроизводящейся незавершенностью, постоянным изменением прежних свойств и приобретением новых» [58]. Поскольку существование социальных сетей обусловлено их собственными ресурсами: пользователями и их потребностями, а так же возможностями самой социальной сети к переструктуризации в соответствии с интересами пользователей, они могут быть охарактеризованы как автономные. Подобный взгляд на природу виртуальной реальности кажется спорным. Действительно, согласно мнению Ф. Варелы и У. Матураны, автономной системой является такая система, которая «устанавливает собственные подходящие законы» [71, с. 42]. Любая автономная система характеризуется организационной закрытостью, определяемой сетью взаимодействий составляющих ее частей. Эти части, рекурсивно воспроизводя взаимодействия, обуславливающие их существование, конституируют и специфицируют границы самой системы. Это означает, что существование автономной системы детерминировано не внешними факторами, а исключительно процессами, протекающими внутри нее. Что же получается у авторов, которые постулируют социальные сети, как разновидность виртуальной реальности, в качестве автономной системы? «В сети... не существует заранее выстроенной последовательности трансляции информационных потоков... Гипертекст превращает линейный медиальный поток в сеть, состоящую из различных информационных посланий, в которой пользователи при помощи предложенных соединений могут составить собственный маршрут коммуникации. Таким образом, аутопойезис социальных сетей выражается в том, что сети сами устанавливают и изменяют свои элементы посредством реляционных процессов. Он представляет собой не повторение уже существующей ранее организации, а постоянное воссоздание новых элементов, связанных с уже существующими. В социальных сетях за каждой производящейся коммуникацией следует

неидентичная другая коммуникация, которая всё же соответствует общему коммуникативному коду системы, его смыслу и всегда предопределена ранее осуществлявшимися коммуникациями. Таким образом, социальные сети являются самореферентными и аутопойетическими системами, способными, подобно живым и интеллектуальным системам, не только описывать, но и действительно воспроизводить самих себя» [58] Бесспорно, атрибутом социальных сетей является гипертекстовая организация взаимодействия. Но для того, чтобы говорить о социальных сетях как автономных, этого недостаточно. Существование социальных сетей обусловлено не только взаимодействиями, протекающими внутри них: предыдущими коммуникациями и постоянно расширяющимися интересами пользователей. Но также существование и функционирование любой социальной сети обусловлено заинтересованностью разработчиков в этой сети, социальными, культурными, политическими и даже природными факторами. А значит, провозглашение виртуальной реальности как автономной системы не является правомерным.

Вместе с этим, существенным недостатком технократического подхода является отсутствие внимания к роли субъекта в процессе конструирования и оценивания виртуальной реальности. Как содержание виртуальной реальности, так и ее оценка являются результатом человеческого сознания. Она порождается в соответствии со знаниями и образами, которыми обладает разработчик, а ее оценка связана отношением самого субъекта, конституирующего виртуальную реальность, к предмету своего труда. Так, по мнению Дж. Ланьера, именно «кибернетические тоталисты» [61, с. 11] определили значимость производимыми ими продуктами и способствовали формированию «догмы», согласно которой «вся существующая реальность, включая людей, является одной большой информационной системой» [Там же, с. 16]. В ней человек не только не представляет ничего особенного, но и

само киберпространство «понимает людей лучше, чем они сами понимают себя» [33, с.52].

Второе направление, которое можно выделить в рамках объективистского подхода, – онтологическое. Его истоки можно обнаружить в естествознании. Данное направление рассматривает характеристики виртуальной реальности как свойства физического мира, проявляемого на микро-, макро- и мегауровнях [56].

Данное направление наиболее ярко представлено в работах С.С. Хоружего. В своем исследовании он опирается на аристотелевскую триадную модель мира *dynamis-energeia-enteleceia*, одна из категорий которой может служить основанием для исследования виртуальной реальности. *Enteleceia* не может быть признана таковым, поскольку не соответствует принципам виртуальности, так как виртуальное не есть что-то ставшее, завершенное. *Energeia* иногда сближается с потенцией. *Energeia* получает статус первопричины перехода возможности в действительность, обозначая себя как бытие – в – действии. Поэтому только она может быть приемлема для адекватного описания виртуальной реальности. Для С.С. Хоружего виртуальная реальность – это «не-до-выступившее, недорожденное бытие, и одновременно – бытие, не имеющее рода, не достигшее постановки в род. Это недород бытия...» [111]. Рассматривая в качестве примеров виртуальные частницы, психологическую реальность и компьютерную виртуальную реальность, С.С. Хоружий заключает, что для последней характерно «отсутствие тех или иных существенных черт явлений обычной эмпирической реальности» [Там же]. То есть, что виртуальные объекты - это объекты, сущность которых не достигает полного воплощения.

С.С. Хоружий, пытаясь выявить онтологические характеристики виртуальной реальности, говорит о ее специфичной темпоральности, которая конструируется как «суб-время», или «недо-время», в котором отсутствуют либо какие-то из первичных элементов сознания времени, либо какие-то из

моментов акта связывания этих элементов в непрерывную длительность (либо и то, и другое)» [Там же]. Особенностью же виртуального времени является отсутствие связи с «активно-деятельностными, сознательно-творческими и ценностно-связывающими компонентами». Однако здесь в позиции Хоружего С.С. мы сталкиваемся с противоречием. Поскольку виртуальная реальность не обладает сущностью, она не обладает и энергией, а потому требует для своего «недобытия» основу, которой оказывается человек. Так, С.С. Хоружий приходит к выводу: «Смысл и содержание этого рода событий виртуальной реальности раскрываются вполне лишь в свете присутствия человека, играющего ключевую роль в онтологии» [Там же]. При этом пребывание субъекта в ней оказывается неполноценным и не приводит к возникновению подлинных форм человеческого бытия. «Гипертрофия «виртуалистского мировосприятия», глобальная трансляция и тиражирование его установок служат... симптомами энергетического упадка человека и мира» [Там же]. Следствием этого упадка является появление *homo virtualis*, который вырабатывает специфические «виртуалистские» стереотипы поведения и деятельности. Виртуальный мир не создает своих форм и ограничивается манипулированием с готовыми формами, и «эта вторичная, зависимая позиция по отношению к миру наличного... влечет фрустрацию, протест и тягу к освобождению, которая может выразиться лишь в разрушении форм и норм... бесконечное разыгрывание которого составляет главное занятие масскультуры» [Там же]. Другим стереотипом, инспирируемым виртуальной реальностью является так называемое «виртуальное творчество... творчество без принятия ответственности и без притязаний на истинность, творчество полу-понарошку, творчество для пробы, для понта, для стеба, для прикола... — творчество, постулирующее, что все существующее, будь то в сфере материальной или духовной, есть только виртуальность» [Там же].

Таким образом, С.С. Хоружий предпринимает попытку выявления онтологических оснований и атрибутов виртуальной реальности, но отмечая наличие антропологической составляющей виртуальной реальности, впадает в явное противоречие. А кроме того, признавая роль человека в процессе формирования и функционирования виртуальной реальности, он рассматривает его только в качестве ее элемента, присутствие которого само по себе означает возможность осуществления для виртуальной реальности.

Кроме того, попытку выявления онтологических характеристик виртуальной реальности можно обнаружить в русле обращения к «виртуального» как к феномену естественного мира. В XX веке понятие «виртуального» получило распространение в научном дискурсе в связи с открытиями в области физики, когда было введено понятие виртуальных частиц. Среди исследователей нет однозначного решения вопроса об их онтологическом статусе. Одни полагают, что эти частицы актуально существуют, поскольку с их помощью можно объяснить некоторые физические явления. Другие говорят о том, что они существуют лишь в возможности, то есть «...их реальное существование в неограниченном времени означало бы нарушение закона сохранения и создавало бы мир, который невозможно помыслить как мир физический, реальный» [98, с. 120 – 121.]. Третьи утверждают, что виртуальные частицы – это языковой конструкт, «... это математические образы порожденные применением теории возмущений» [64, с. 175], онтологизация которых связана с необходимостью корректного описания процессов физического мира. «Укоренившаяся традиция описания нетривиального поведения ряда частиц, характеристик перемещения некоторых объектов и т. д. через категорию «виртуальное» свидетельствует лишь о терминологическом существовании последней» [42].

Изучение сущности виртуальной реальности в таком ключе позволяет выявить в качестве ее базового свойства особую темпоральную структуру,

характеризующуюся дискретностью и отсутствием длительности. Однако вопрос об онтологическом статусе виртуальной реальности в рамках данного направления все-таки остается нерешенным. Позиция С.С. Хоружего имеет явное противоречие: с одной стороны, виртуальная реальность как недород имеет собственное время, которое не связано ни с деятельностью человека, ни с его восприятием, а с другой, она как недород бытия требует своего носителя, т.е. человека. Позиция, истоки которой обнаруживаются в естествознании, так же неприемлема для изучения виртуальной реальности ввиду узконаучного терминологического значения понятия «виртуальный». Виртуальная частица функционирует в объективной реальности, а не в ином мире. Поэтому онтологическое направление, развиваемое в рамках объективистского подхода к изучению виртуальной реальности, представляется несостоятельным.

В технократическом направлении виртуальная реальность редуцируется к технической сфере, что недопустимо ввиду различия между ними. Цель технической реальности – техника, т.е. система средств, позволяющих удовлетворять или разрешать определенные потребности человека. Средством достижения указанной цели выступает технология, т.е. система принципов, методов, опыта, способствующих организации производственных процессов. Виртуальная реальность не просто представляет альтернативный мир, в который погружается человек и реализует свои познавательные, коммуникативные, организационно-экономические, развлекательные потребности. Конечной целью виртуальной реальности является стимулирование силы воображения и формирование новых смыслов, продуцируемых виртуальными образами и событиями, которые возникают, в свою очередь, благодаря технике. Соответственно, техническая сфера не тождественна виртуальной реальности; она выступает основой для ее конструирования. Таким образом, в отношении определения виртуальной реальности как искусственной среды, созданной при помощи

технологических средств, можно обозначить ряд существенных недостатков:

- 1) данная трактовка виртуальной реальности противоречива. Это противоречие заключается, в том что, будучи противопоставленной эмпирической, виртуальная реальность, одновременно декларируется в качестве автономной, предоставляющей пользователям актуализовать свой когнитивный потенциал и в то же время уподобляется (стремится к уподоблению) чувственно-воспринимаемому миру;
- 2) провозглашение автономного статуса виртуальной реальности является необоснованным, поскольку автономия предполагает организационную закрытость и независимость от внешних факторов;
- 3) виртуальная реальность, как ее определяют последователи технократического подхода, всегда существует в границах социальной реальности и обусловлена интенциональностью человеческого сознания, но об этом либо не говорится вообще, либо говорится вскользь;
- 4) сведение виртуальной реальности к технике приводит к ошибочному пониманию – пониманию ее как отличного от природной и социальной реальности мира.

Учитывая вышесказанное, можно заключить, что данная исследовательская позиция не приведет нас к раскрытию сущности виртуальной реальности.

В онтологическом подходе виртуальная реальность рассматривается как проявление физического мира, в технократическом – как искусственная среда. Однако, несмотря на столь разное толкование, оба направления объединяют умолчание об антропологических основаниях виртуальной реальности, а также однозначное ее причисление к миру объективной реальности.

1.3. Субъективистский подход к определению виртуальной реальности

Субъективистский подход (в противовес объективистскому) абсолютизирует роль сознания в процессе конструирования виртуальной реальности. Субъективистский подход включает два направления: социокультурное и психологическое.

В социокультурном направлении виртуальная реальность связана с реальностью культуры, как второй природы, в которую включен человек. Согласно представителям этого направления, культура представляет знаковую систему взаимодействия человека с миром. Это направление видит смысл виртуальной реальности в создании «для человека искусственного пространства и принципа существования культуры как знаковой системы» [105, с. 20].

Исследуя виртуальную реальность с позиции культурологического направления, И.Г. Корсунцев начинает с различения двух видов бытия в зависимости от источников своего происхождения – абсолютного, естественного, обнаруживаемого в «физических косных, а также в саморазвивающихся безрефлексивных форма» [44, с.22] и вторичное бытие. На законы функционирования первого человек не в какой-либо форме не способен оказать влияние, а вот на второе человек оказывает прямое воздействие. Этот вид бытия, именуемый Корсунцевым субъективным или виртуальным, целиком зависит от субъекта. Таким образом, виртуальная реальность – это реальность, зависящая от мышления человека и выражается в форме «общественных отношений, знаковых систем, образов, понятий, смыслов, творцами и носителями свойств которого являются субъекты» [Там же, с. 23]. Она рождается с появлением человека: «познавая природу, человек использует ее законы с целью выживания... в результате он создает новый

«искусственный» слой природы, в котором он живет по собственным законам, требующим своего повторного познания и освоения, а с другой существует в виртуальной форме в виде памяти, технической документации, в фильмах и других типах закрепления» [Там же, с. 25]. Человек – это единственное существо, способное создавать необходимые для него знаковые системы. То есть в истории человечества всегда были виртуальные явления, они «возникали, развивались, а затем погибали, выполнив свое предназначение» [46, с. 22].

Здесь мы обнаруживаем отождествление культуры и виртуальной реальности, где последняя расценивается как неотъемлемая структура, ставшая необходимой с момента формирования социальных связей.

Кроме культурологической тенденции в рамках обозначенного социокультурного подхода, виртуальная реальность анализируется с позиции теории симулякров и ограничивается социальным контекстом. Наиболее значимой фигурой в философии постмодерна, обратившей внимание на взаимосвязь социальной и виртуальной реальностей является Ж. Бодрийяр. Концептуальным ядром его философии является понятие симулякра, восходящее к Платону. Согласно ему, симулякр представляет собой копию копии, искажающую свой прототип. Поскольку в качестве критерия истинности Платон полагал соответствие вещи ее идеи, то симулякр однозначно оценивался как то, что не имеет онтологического статуса, а, следовательно, как подделка. Для Бодрийяра, симулякр – это не просто подделка или ложная копия, но это «то, что не имеет отношения к какой-либо реальности, чем бы она не являлась». [6]. Симулякр – это «образ отсутствующей действительности, правдоподобное подобие, лишенное подлинника, поверхностный гиперреалистичный объект, за которым не стоит какая-либо реальность» [101, с. 13] Симулякр имеет виртуальную природу, поскольку он может стать референцией. Соответственно, в тот момент, когда

знак отрывается от своего референта, появляется виртуальная реальность, которая есть «пространство симулякров» [31].

Рассматривая историю общества сквозь призму процесса симуляции, Ж. Бодрийяр заключает, что современная культура характеризуется процессом внедрения ложных объектов или виртуализацией, «которая является серией разнородных, но направленных сходным образом тенденций (замещения институционализированных практик симуляциями) в различных сферах общества» [28]. Симуляция захватила все сферы общественной жизни, начиная от искусства, заканчивая экономикой и политикой. Реальность постепенно растворилась в «симулякрах». Границы действительности и видимости оказались размытыми и диффузными, и мир расплылся в некий текстуальный коллаж, содержание которого подвергается интерпретации и переинтерпретации. Культура постмодерна – мир симулякров, не пытающаяся добраться до истоков. Это условный мир, который оторван от своего начала. Теперь на место реальности приходит реалистичность, которая является более весомой характеристикой для культуры. Соответствующие трансформации происходят и с трактовкой образа мира, который уже не конституируется, а мнится с помощью мультимедийных, аудиовизуальных средств, и в конечном итоге в виде знаков. Мир уже не только не предстает перед индивидом в какой бы то ни было объективности, – его образ утерял саму связь с реальностью.

По мнению Ж. Бодрийяра, насыщение повседневности серией симуляций формирует гиперреальность, нестабильную, эстетизированную галлюцинацию, спектакль образов, потерявших изначальный смысл [5]. Гиперреальность – это ситуация, в которой такие феномены, например, как истина или реальность, лишаются онтологического основания и переходят в разряд символических. Симуляции представляют собой объекты, не имеющие изначального референта. Возникает проблема потери смысла информации, который несет тот или иной образ, созданный социальным

институтом, а значение образов формируется не за счет соотнесения с некоторым стандартом, а за счет соотнесения с другими знаками. Так мир становится виртуальным. То есть, социальное исчезает, но появляется практика «делания», мотивом которого является делание как индивида, так и сообщества в целом. Это достигается за счет «демонстрационных эффектов», на которые ориентируется отдельно взятый человек, не подвергая критике то, что он видит и слышит. Технологии «изготовления», работающие для убеждения аудитории, рекомендуют фрагментировать информацию, подавать ее дробно, заполнять паузы образами, акцентировать второстепенное, уводя внимание от сути дела. Это приводит к тому, что в современных условиях образы, создаваемые социальными институтами, зачастую противоречат реальной деятельности социальных институтов. Образ далек от реальности, что способствует формированию виртуальной квазиреальности. Образ выражает мнимую, ложную реальность [100].

Таким образом, в контексте теорий постмодернизма виртуальная реальность предстает не просто как некий феномен, существующий в границах социальной сферы, но как новая система социальных взаимодействий, представляющая собой симуляции социальных процессов, раскрывающих содержание общественной жизни. Фактически, виртуальность и социальность сливаются в единое целое.

Виртуализация общества, возникшая как следствие увеличения скорости и частоты информационных процессов, привела к осмыслению социума как совокупности актуального и виртуального, что является характерным для теории сетевого сообщества. Концепция сетевого сообщества как разновидность теории информационного общества получила широкое распространение благодаря работам М. Кастельса.

Традиционно общество определялось как совокупность упорядоченных, взаимосвязанных и образующих целостное единство элементов. В настоящее время социальные взаимодействия зачастую носят

опосредованный киберинтерфейсом характер, в результате общество оказывается не гомогенной, а гетерогенной структурой. То есть говорить о нем следует не как о социальной системе, а как о совокупности актуальных и виртуальных акторов, действия которых не поддаются тотальному контролю и носят вероятностные характер. Так возникает сетевое сообщество, особая социальная общность, важнейшим атрибутом которого оказывается виртуальность.

М. Кастельс отказывается от понятия информационного общества и использует термин «информациональное». Это понятие указывает не только на роль информации, сколько на то, что главным источником производительности и власти в новой форме социальной организации является «способность генерировать, обрабатывать и эффективно использовать информацию» [38]. Переход к информационному обществу обусловлен технологической революцией, повлекшей смену иерархически организованных институтов, порождающих множество ограничений, приходом горизонтальноориентированными сетями, в которых отсутствует центральный «узел», регламентирующий внутренние и внешние взаимодействия. То есть возникает сетевое сообщество, определяемое как «комплекс взаимосвязанных узлов» [39].

«Сетевая форма организации существовала в иное время и в иных местах» [39], но в информационную эпоху она под влиянием информационных технологий оказывается расширяющейся системой, проникающей во все сферы общества.

Сетевое сообщество по своему характеру является динамическим: за счет возможностей обновления, корректировки узлов в соответствии с изменениями внешних факторов, а так же включением в него новых узлов. Сети действуют на основании бинарной логики: включения и исключения. Все, что входит в нее, полезно и необходимо для существования сети, все,

что не входит – не существует с точки зрения этой сети, а значит может быть проигнорировано и элиминировано.

Виртуальное сообщество характеризуется новой формой коммуникации - «прямых информационных взаимодействий между людьми» [38], возможных благодаря применению Internet-технологий в процессе совместной деятельности. Но это не просто коммуникация между субъектами деятельности, это коммуникация между непосредственно заинтересованными и добровольно вовлеченными в эту деятельность партнерами.

Таким образом, взаимодействие между членами виртуального сообщества построено по принципу горизонтальноориентированных отношений, происходящих «на основе интегрированных и локальных информационных систем и телекоммуникаций» [55, с. 363].

Поскольку коммуникация в виртуальном сообществе возможна только между партнерами, взаимоотношения между которыми устанавливаются на договорной основе, мы можем говорить о том, что оно существует на время решения конкретной задачи, а значит, имеет непостоянный характер. Отсюда вытекает необходимость нового порядка регулирования взаимодействий между его узлами. Поэтому на смену традиционным социальным нормам и институтам приходят сетикет и информационная стратификация.

Сетикет – это неформальные социальные нормы, разработанные в рамках виртуального сообщества, являющиеся образцом рационального управляемого поведения членов этого сообщества и обеспечивающие воспроизводство социальной структуры. Поскольку сетикет не имеет юридической силы, его можно оценивать как малоэффективный регулирующий механизм. Поскольку сетикет работает в рамках виртуального сообщества, то его правила не нуждаются в формализации, поскольку отклонения в поведении влекут порицание, игнорирование или исключение общения с данным членом сетевого сообщества.

Вместо юридически закрепленных страт, образованных на схожести экономических, политических и иных факторов появляется информационная стратификация, основанная на праве доступа к информации и праве ее размещения. Следовательно, условием перехода из одной страты в другую, как мы можем видеть, оказываются знания и навыки, что делает прозрачными границы между ними.

Таким образом, можно говорить о переплетении виртуальной и социальной реальности друг с другом. Виртуальную реальность выступает как неотъемлемый элемент социальной реальности. «Виртуальные сообщества существуют в самом обществе, а не вне его». [38]. Говоря о специфической иерархии, социальных нормах, статусах, культуре, сторонники данной теории не отождествляют процессы, протекающие внутри виртуального сообщества с процессами, происходящими в социуме. Виртуальные сообщества, будучи дислоцированными в пространстве, обеспечивают взаимодействие между субъектами, находящимися друг от друга на большом расстоянии, тем самым являясь «более полной реализацией и новым измерением» социальной структуры. Кроме того, в данном подходе обнаруживает положительная оценка виртуальной реальности и ее заложенного в ней потенциала, она не способствует увеличению социальной изоляции и снижению социального взаимодействия, а наоборот обуславливают уплотнение социальных отношений. Субъекты оказываются вовлеченными в процессы принятия и реализации управленческих, экономических и иных решений. Однако, при таком подходе из вида упускаются основания, на которых конструируется виртуальной реальности, а потому данный подход также является ограниченным.

Помимо указанных трактовок виртуальной реальности, к субъективистскому подходу можно отнести так называемое психологическое направление. Оно базируется на полионтической парадигме, согласно

которой не существует приоритетной универсальной реальности, поскольку все интерпретации мира равноправны. Л. Витгенштейн одним из первых предположил, что мир состоит не из вещей, а из фактов, которые и являются некоторым возможным положением дел, т.е. картина мира существует только в рамках языка и определяется им. Соответственно, каждый язык, «способ описания», «правильная версия» формируют картину мира, которая раскрывает свое видение реальности.

Одним из первых, кто акцентировал свое внимание на концептуализации виртуальной реальности среди отечественных исследований является Н.А. Носов. Решая вопросы, связанные с психологическими состояниями человека, возникающими в процессе деятельности человека с применением аппаратно-программного интерфейса, он, опираясь на идею полионтичности бытия, разрабатывает теорию виртуалистики и соответствующий методологический аппарат. Согласно его концепции, среди многообразия реальностей особое место отводится виртуальной реальности, обладающей рядом специфических характеристик: порожденностью, актуальностью, автономностью, интерактивностью и автономностью. Порожденность означает, что виртуальная реальность продуцируется активностью другой реальности. Виртуальная реальность является вторичной, производной. Порождающая реальность является по отношению к первой «константной». При этом, понятия «константный» и «виртуальный» являются относительными в виду возможности порождения виртуальной реальностью виртуальной реальности следующего уровня, став относительно нее реальностью константной. Носов Н.А. полагает, что не существует онтологических ограничений на количество уровней реальностей. Однако по отношению к конкретному индивиду психологически существует только две реальности: константная и виртуальная. Актуальность означает, что виртуальная реальность существует только «здесь и теперь», пока активна порождающая реальность.

Автономность подразумевает свое время, пространство и законы существования виртуальной реальности. Интерактивность - это возможность виртуальной реальности «взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них» [82].

Выделенные Н.А. Носовым характеристики виртуальной реальности спорны. Во-первых, если принять во внимание теорию креационизма, то сотворенный трансцендентным богом мир - виртуален, но Н.А. Носовым в качестве такового он не рассматривается. Во-вторых, если виртуальная реальность существует актуально, то, как существует эмпирическая реальность? В-третьих, «онтологическая независимость», подчеркнутая в интерактивности противоречит автономности.

Носов Н.А., разрабатывая свой собственный методологический аппарат исследования виртуальной реальности, обращает свое внимание на виртуальное событие, которое переживается как необычное явление, возникающее на достаточно короткий срок на фоне ординарного состояния. Виртуальное событие (или виртуал) бывает двух видов – гратуал и ингратуал, т.е. привлекательный и непривлекательный. В качестве специфических свойств виртуального события Носов Н.А. выделяет: непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективированность, измененность статуса телесности, измененность статуса сознания, измененность статуса личности, измененность статуса воли.

Вследствие такой методологии такие феномены, как психологическая реальность, сновидения, произведения искусства, наделяются статусом виртуального. Обращаясь к выделенным Н.А. Носовым свойствам виртуальной реальности (актуальности, порожденности, автономности, интерактивности), Кирик подробно рассматривает их наличие у психологических состояний, эзотерических и художественных реальностей и сновидений и приходит к выводу об отсутствии свойства интерактивности,

эти феномены можно считать онтологическими сходными с виртуальной реальностью феноменами.

Между тем, в концепции Н.А. Носова, виртуальная реальность обретает самостоятельность в момент сознательного вызова человеком, когда, например, надеваются наушники, очки, шлем и т.д., следовательно, его теория имеет антропологический характер: человек является конструктором виртуального бытия, не зависящего от компьютерных технологий.

В целом, в рамках субъективистского подхода виртуальная реальность понимается не как объективная (материально-телесная), а как чувственно-образная реальность, что противоречит фактам появления самого понятия виртуальной реальности. В результате такой редукции виртуальная реальность утрачивает свою специфику.

Таким образом, в процессе историко-философского анализа было обнаружено, что понятие «virtus» и до XX в. не было распространенным и трактовалось как форма бытия вещи, способные проявиться, не есть самостоятельный феномен, а как порожденное и зависимое. Популярность к данному термину приходит во второй половине XX в. в связи с ростом информационно-компьютерных технологий. В последствии феномен виртуальной реальности исследователи начинают рассматривать с различных позиций, которые можно свести к двум основным подходам: объективистскому и субъективистскому.

Как было показано, ни один из указанных подходов не является в полной мере приемлемым, поскольку рассмотрение виртуальной реальности с позиций только объективистского или субъективистского подхода абсолютизируют только одну ее составляющую, что является недостаточным для выявления ее специфики и обнаружения ее оснований.

Технократическое направление, акцентируя внимание на технологической составляющей, оказывается слишком узким. Определение

же виртуальной реальности как искусственно созданной среды, имитирующей реальный мир, является противоречивым. Противоречие заключается, в том, что будучи противопоставленной эмпирической, виртуальная реальность, одновременно декларируется в качестве автономной, предоставляющей пользователям актуализовать свой когнитивный потенциал и в то же время уподобляется (стремится к уподоблению) чувственно-воспринимаемому миру; 2) провозглашение автономного статуса виртуальной реальности является необоснованным, поскольку автономия предполагает организационную закрытость и независимость от внешних факторов; 3) виртуальная реальность всегда существует в границах социальной реальности и обусловлена интенциональностью человеческого сознания, что не раскрывает данный подход.

Онтологическое направление определяет виртуальная реальность либо феномен физического мира, проявляющийся на микро-уровне, либо как «недобытие». В том и в другом случае мы обнаруживаем признание в качестве основной онтологической характеристики виртуальной реальности наличие особой темпоральной структуры, но эта идея либо не получает дальнейшего развития, а в случае ее развития, как мы это видим у С.С. Хоружего, характеристика времени виртуального события противоречит другим положениям.

В рамках субъективистского подхода виртуальная реальность понимается не как объективная (материально-телесная), а как чувственно-образная реальность, что противоречит фактам появления самого понятия виртуальной реальности. При детальном рассмотрении различных направлений данного подхода в большинстве случаев мы обнаруживаем редукцию виртуальной реальности к феноменам, связанным с символической деятельностью человека. В такой ситуации виртуальная реальность утрачивает свою специфику. Исключением, пожалуй, служит концепция

сетевого общества М. Кастельса, где виртуальная реальность оценивается как элемент функционирования социальной реальности, Однако, здесь не рассматриваются законы формирования и существования виртуальной реальности.

Учитывая вышеизложенное, мы полагаем, что рассмотрение виртуальной реальности только лишь через призму объективистского или же только с позиции субъективистского подходов приводит к абсолютизации одной из этих сторон и не дает представления об основаниях виртуальной реальности. Поэтому для наиболее полного представления необходимо преодолеть данную дихотомию, рассмотрев философско-антропологические и онто-гносеологические основания виртуальной реальности.

2. ФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВАНИЯ И ПРИНЦИПЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

2.1. Философско-антропологические принципы виртуальной реальности

Рассмотрение виртуальной реальности с позиции указанных подходов демонстрирует разнообразие в понимании оснований виртуальной реальности. Несмотря на то, что на первый взгляд, эти концепции различаются друг от друга (одни авторы выделяют в качестве конституирующих онтологические принципы, другие - антропологические основания), их объединяет следующее - «виртуальное» всегда имеет некоторый носитель. Принимая во внимание тот факт, что концептуализация понятия «виртуальной реальности» в первую очередь связана с информационно-коммуникационными технологиями, было бы ошибочно причислять виртуальную реальность исключительно к сфере объективной реальности или же отождествлять ее с субъективной реальностью. Поэтому необходим интегративный подход, рассматривающий ее как порождение взаимодействия между человеком и технологиями. В качестве методологической опоры для рассмотрения виртуальной реальности с позиции взаимодействия субъекта и информационно-коммуникационных технологий можно обратиться к антропному принципу.

Понятие «антропный космологический принцип» (АКП) было введено в середине XX в. в связи с обнаружением того, что возникновение жизни во Вселенной обусловлено фундаментальными физическими постоянными (например, гравитационная постоянная, скорость света, постоянная Планка и другими). Малейшее изменение одной из констант повлечет за собой образование новой космологической эпохи, в которой не окажется физиков, способных размышлять над этим вопросом. [35]

В 70-х гг. XX в. Б. Картер предложил слабую и сильную формулировки АКП. Согласно первой формулировки АКП, положение человека во Вселенной является привилегированным «в том смысле, что оно должно быть совместимо с нашим существованием в качестве наблюдателей». [Там же], т.е. физические константы Вселенной не противоречат появлению наблюдателя. Согласно второй формулировки, Вселенная должна быть такой, чтобы в ней на некотором этапе эволюции стало возможным существование наблюдателей, т.е. развитие Вселенной предполагает и способствует появлению человека. Чуть позже Дж. Уиллер предложил сверхсильную формулировку антропного принципа, согласно которой человек – это обязательное условие генезиса Вселенной. Таким образом, антропный космологический принцип – это принцип, объясняющий взаимосвязь физического мира и социобиологического существования человека и общества.

С.И. Орехов одним из первых обратился к антропному космологическому принципу, а если говорить точнее, то к его сверхсильной формулировке, как к методологической основе для исследования виртуальной реальности. Человек – это «привилегированное существо», поскольку именно он делает выбор виртуальных событий и участвует в них, соизмеряя свои действия со своими желаниями и потребностями. [85,с. 72].

В.Э. Войцехович же полагает, что сильная формулировка антропного принципа для понимания виртуальной реальности является ограниченной и тривиальной, поскольку, по его мнению, «виртуальная реальность полностью доступна человеку, открыта для него, поскольку создаётся им самим»[13]. На его взгляд, только слабая формулировка способствует расширению знания о значении человека в виртуальной реальности, а также способствует обнаружению его творческой активности и свободы. «...АПВ в слабом (широком) смысле ... несёт в себе большую свободу для человека и большие возможности для творчества, а следовательно, для расширения границ

виртуального, возможного, потенциального» [Там же] Однако, данным автором тема свободы и творчества в виртуальном пространстве далее не развивается.

Поскольку, согласно сильной и сверхсильной формулировкам АКП и антропного принципа виртуальной реальности, центральным звеном, начальным пунктом развития, является человек, а виртуальная реальность – это сконструированная система взаимодействия человека и информационно-коммуникационных технологий, постольку ряд авторов в своих исследованиях сущности виртуальной реальности опираются на сверхсильную формулировку антропного принципа.

В первую очередь, при изучении виртуальной реальности обращают на себя внимание явные функции, которые она выполняет (экономические, коммуникативные, когнитивные и т.д.). Та роль, которую играет виртуальная реальность в жизни человека сегодня является неоспоримым фактом. Поскольку авторы, опирающиеся на антропный принцип в исследовании сущности виртуальной реальности, полагают, что последняя не просто создана для человека, а она не может существовать без него. Человек – это центральное звено, начальный этап конструирования виртуальной реальности, которая есть, по выражению С.И. Орехова, «конечный пункт развития человека» [84, с.172] Постольку изучение виртуальной реальности с позиции антропного принципа позволяет выявить скрытые функции, посредством рассмотрения видов присутствия человека в виртуальном пространстве.

Виртуальная реальность является сотворенной, и одной из базовых характеристик виртуальной реальности, как было обозначено, является порожденность. Поэтому первый вид присутствия человека в виртуальном пространстве – разработчик, образ которого коррелирует с образ демиурга, фигуру которого можно обнаружить в трудах Платона.

В некоторых диалогах понятие «демиург» раскрывается косвенным образом через понятия «мастерства» и «творчества». В «Пире» под творчеством подразумевается все, что вызывает переход из небытия в бытие, т.е. творчество можно считать не только произведения искусства, но и результат ремесел, а их создателей - их творцами. [89] Мастерство – это знание, которому можно научиться, соответственно мастер (демиург) – это, тот кто владеет знаниями, соответственно, то, что основано на знании может служить ничему иному кроме блага. Знание при этом, согласно Платону, - это созерцание эйдосов. Получается, что мастер (демиург) – тот, кто умозрительно постигает идеи, вечные образцы. Таким образом, демиург – это ремесленник, который, создавая вещи посредством их перевода из небытия в бытие опираясь на умопостигаемый образец, стремится к наивысшему благу.

В «Тимее» Платон показывает процесс возникновения мира, Космоса, а в «Политике» - его устройство. Однако именно в этих диалогах образ демиурга стоит на переднем плане. Космос (Вселенная) – живое существо, созданное из хаоса по воле Демиурга в соответствии с умопостигаемыми образцами (эйдосами) и наделенное разумом: «...космос был создан по тождественному и неизменному [образцу], постижимому с помощью рассудка и разума» [91]. Отсюда видно, что, в качестве онтологического принципа мира у Платона выступает соразмерность мира вещей миру идей, соразмерность человека Космосу, соразмерность тела человека его душе.

Вместе с тем, Демиург Платона выступает не только как зодчий, создающий космический порядок из бесформенной материи в соответствии с идеями, но и как управляющий этим Космосом. Получив в свой удел прекрасное, Космос отдаляется от своего создателя, некоторое время пребывает в состоянии порядка и совершает прекрасное, но затем впадает в состояние хаоса. Поэтому Демиургу приходится вновь устраивать его, упорядочивать, делать бессмертным и непреходящим [90].

Соответственно, выступая как второстепенный персонаж или же как главное действующее лицо, Демиург Платона имеет набор постоянных характеристик. Будучи ремесленником (мастером) или же творцом Вселенной, опираясь на умопостигаемый первообраз, руководствуясь знанием, переводя небытие в бытие, создает его отражение, которое должно быть прекрасным.

Человек как творец виртуальной реальности создает возможную последовательность виртуальных событий и ее техническую базу.

Опираясь на знания о действительности, желания и потребности, которыми он обладает на момент формирования оной, разработчик создает последовательность возможных событий виртуального пространства, а также направления их развития, т.е. он создает параметры виртуальной реальности. Развитие виртуальных событий должно приводить к реализации намеченных целей, они не должны реализовываться хаотично. Поэтому, одновременно с процессом определения виртуальные действия, образы, роли и т.д. разработчик формулирует правила и методы и законов, т.е. формирует систему требований, виртуальной реальности.

Таким образом, сравнивая творца виртуальной реальности и Демиурга Платона, стоит отметить следующее. Очевидно, что полное отождествление Демиурга Платона и творца виртуальной реальности не совсем корректно, поскольку последняя создается не ввиду решения вопроса о благе, а ввиду необходимости решения каких-либо утилитарных задач. Тем не менее, можно выделить общее, обнаруживаемое между ними. Так, функции разработчика, выполняемые им по отношению к виртуальной реальности, схожи с функциями Демиурга по отношению к Космосу. И тот, и другой создают мир по своему образу и подобию и не дают ему ввергнуться в хаос. По отношению к конструируемому виртуальному миру человек, в качестве его творца, является его единственным законодателем. Создаваемые им программы неограниченной сложности исполняют заранее

запрограммированные сценарии, тем самым демонстрируя ему свое послушание, что в свою очередь, способствует формированию у человека ощущение всемогущества.

Виртуальная реальность, представленная как динамика виртуальных событий, появляется только в момент соприкосновения человека с технической системой. Значит, одного факта существования последовательности возможных виртуальных процессов, образов и т.д. недостаточно для ее возникновения (иначе она бы ничем не отличалась от компьютерной реальность). То есть виртуальное событие должно быть реализовано. Следовательно, события виртуальной реальности – это события, разворачивающиеся благодаря сознанию погруженного в виртуальную реальность человека. Так обнаруживается второй тип присутствия человека в виртуальном пространстве – присутствие в качестве пользователя, который является не пассивным наблюдателем виртуальных событий, а их активным участником. В этом и заключается основное отличие виртуальной реальности от других технологий, претендующих на достижение правдоподобия в репрезентации естественного мира (например, кинематографа).

Согласно концепции возможностей Дж. Гибсона, окружающий мир не тождественен физическому миру, это мир, где действует субъект, обладающий многообразием возможностей для различных видов производственной деятельности [18, с. 192-204]. Окружающий мир – это то, что он представляет и предоставляет человеку. Под возможностью Дж. Гибсон подразумевает то, что одновременно относится к окружающему и животному миру, то есть возможность – это факт окружающего мира и поведенческий факт. Отсюда следует и его определение восприятия не просто как результата познавательной деятельности, основанного на ощущениях, а как процесса по активному извлечению информации из окружающего мира. «Видеть окружающий мир – значит извлекать информацию из объемлющего оптического строя» [Там же, с. 374].

Обращаясь к зрительному восприятию кинематографа, Дж. Гибсон говорит, что этот жанр искусства демонстрирует достаточно высокую степень достоверности репрезентации. Однако, кино представляет собой пространство абсолютной власти режиссера, а зритель не имеет возможности влиять на что-либо, и поэтому в кинематографе отсутствует активный характер зрительного восприятия. «У зрителя есть и зрительная кинестезия, и зрительное самоосознание, но они пассивны» [Там же, с. 413-414].

В виртуальной реальности обнаруживается не только высокая степень соответствия с эмпирической действительностью, виртуальные образы человек является не пассивным наблюдателем происходящего, а активным участником. «Виртуальный свидетель не только видит, слышит или ощущает то, что запрограммировано создателем виртуальной реальности, но и действует...» [97].

Если в первом типе присутствия в виртуальной реальности человек выступает в роли ее творца, который создает для нее техническую базу и задает параметры виртуальных событий, то будучи пользователем, во-первых, он активизирует VR-систему, запуская необходимое программное обеспечение и подключая устройства, а во-вторых, участвует в виртуальном событии.

Виртуальная реальность всегда целенаправленна. Для достижения поставленных (перед) пользователем задач, каждое присутствие в виртуальном пространстве должно иметь регламентированный характер. Пользователь может прийти к намеченному результату, только в том случае, если его действия будут упорядоченными. Поэтому актуализация выбранного виртуального события сопровождается соответствующим сценарием, т.е. запрограммированной последовательностью возможных путей реализации пользователем виртуального события [105, с. 108].

В сценарии установлены все допустимые и недопустимые действия

пользователя в пределах выбранного виртуального события, определены характеры, статус, роли и судьбы персонажей и т.д. Например, поведение игрока задано условиями этой игры; выбор какого-либо персонажа означает согласие с заранее прописанным характером этого персонажа. Так же, сталкиваясь с теми или иными обстоятельствами при выполнении задач, заданных игровым сценарием, игрок выбирает одно из продолжений данного сценария, заложенного в самом сценарии. Например, выбирая одно из направлений движения – прямо, направо или налево, игрок тем самым выбирает конкретную ситуацию, обусловленную именно этим направлением. Фактически свободный выбор оказывается жестко ограниченным. То есть развертывание виртуальной реальности – это процесс выбора пользователем виртуальных событий.

Однако взаимодействие пользователя с виртуальной реальностью носит диалогический характер. Виртуальный мир зависим от человека, так как он выбирает необходимые элементы, расставляет приоритеты, определяет направление, характер своих действий и стратегию развития виртуальной реальности, тем самым формируя пространство «для» себя. Вместе с тем в процессе пребывания пользователя в виртуальном пространстве, происходит их взаимопроникновение - события виртуальной реальности «отвечают» на поведение виртуального наблюдателя. На примере гипертекста О.И. Елхова показывает механизм взаимодействия между виртуальной реальностью и человеком, находящимся внутри нее. Она обращает внимание на их непрекращающийся диалог. Сознание пользователя настраивается на частоту текста, текст и сознание резонируют друг с другом, дополняют друг друга и генерируют новые смыслы [30, с. 244]. Гипертекст в данном случае выступает в роли «Другого», через которого «я» раскрываюсь самому себе в своей нераскрытости, то есть появляется новое измерение личности пользователя. Погружение пользователя в виртуальную реальность обусловлено какими-либо

гедонистическими или прагматическими целями, тем не менее в процессе перемещения пользователя внутри гипертекста, он всегда может натолкнуться на нечто новое, обладающее информационным потенциалом для него, что послужит катализатором для новых смыслов и интеллектуальной деятельности. В этом, по мнению А. А.Трофимовой, заключается развертывание виртуальной реальности, под которым подразумевается процесс изменения виртуальных образов и событий, а также индивидуальные смыслы, значения и отношения к ним [105, с.93 - 94].

Таким образом, рассмотрение виртуальной реальности с позиции антропного принципа позволяет выделить человека в качестве ее конституирующего основания. Его роль в виртуальной реальности представлена в двух формах: разработчика и пользователя. В первом случае он конструирует содержание и сценарии виртуальных событий, задает условия их существования, определяет возможные области применения достижений виртуального. Во втором случае, в качестве пользователя, он, присутствуя внутри виртуального пространства, осуществляет выбор – какие события будут актуализированы, тем самым запуская процесс развертывания их смыслов. Такой подход к виртуальной реальности способствует выявлению скрытой «демиургической функции», проявляющейся в наличии у человека управляющих функций и осуществление власти в виртуальном пространстве. Как было отмечено ранее, виртуальная реальность отличается от иных феноменов, претендующих на сходство с чувственно-воспринимаемым миром, новой степенью свободы, состоящей в возможности взаимодействовать с моделируемым пространством.

Помимо антропного принципа, позволяющего рассмотреть виртуальную реальность как результат взаимодействия человека с компьютерными технологиями, для выявления специфики виртуального мира представляется целесообразным обратиться к философско-антропологической концепции Х. Плеснера.

В центре его философских изысканий стоит проблема человека. Плеснер предпринимает попытку преодоления традиционного дуализма западной метафизики вообще, и новоевропейской картезианской науки в частности и исходя из структуры витальных взаимоотношений человека со средой. Он, формируя новый категориальный аппарат, а также переосмысливая некоторые традиционные понятия, предлагает новую трактовку природы человека.

Человеческое существование видится Плеснером развернутым в двух направлениях: горизонтальном и вертикальном. Первое предполагает раскрытия способов отношения человека к миру и его действия в мире. Второе, на котором он акцентирует свое внимание, проявляется в положении человека как организма среди других организмов. Фактически, сущность человеческого бытия проявляется через органическую перспективу, в ряду растение-животное-человек.

Отличие неорганических веществ от организмов заключается в специфике границы. Для неорганического тела граница – это промежуток между телом и примыкающей к нему средой [92, с.13]. По отношению к живому телу граница предстает, во-первых, она задает пространственный контур телу, конституируя его как межа перехода от внутреннего к внешнему, а во-вторых, она предстает как зона, из которой исходят внешний и внутренний аспекты живого, и в котором они сходятся, т.е. отделяет тело от среды и связывает их. Таким образом, живое тело обладает двуаспектностью, иначе говоря, трансцендируется в двух направлениях. Живое тело само оказывается границей, переходом от внешнего аспекта к внутреннему, и в то же время отстранено от своей границы. В этом заключается двуаспектность организма. «Как живое существо телесная вещь ... с одной стороны, оно полагает вещь за ее пределы ... и, с другой стороны, полагает ее вовнутрь ...» [Там же, с.139]. Данное свойство тела Плеснер

называет позициональностью, которая выражается в необходимости одновременно оставаться прежним и переходить в нечто новое.

Позициальность проявляется в различных формах. Организм представляет собой единство, направленно на сохранение, которое обеспечивают органы, чье функционирование имеет двойкий характер. С одной стороны, они способствуют сохранению целостности организма, а с другой, через них живое тело включается в среду, т.е. выходит за свои пределы. Фактически организм, должен быть замкнутым, но в то же время должен быть открытым по отношению к среде. У живых тел существует несколько способов включения в среду. Самый простой способ характерен для растений. Форму организации, свойственную растению, при которой организм не имеет центрального органа, направляющего движения других органов, малой дифференциацией частей, участвующих в обмене со средой, Плеснер называет открытой. Такая форма организации обуславливает непосредственное «вчленении» тела в среду, при которой оно становится несамостоятельной частью соответствующего ему жизненного круга. Животное, в противовес растению, обладает закрытой организационной формой. Оно не является непосредственно включенным в свою среду. Его «вчленение» опосредованно органами, действия которых координируются центром. Поэтому животное обладает центричной позициональностью, однако центр себя в качестве такового не осознает. «Животное живет, сходя из своей середины, входя в нее, но оно не живет в качестве середины. Оно переживает содержания окружающего поля, свое и чужое, оно также в состоянии установить господство над собственной плотью, образует самоотнесенную с собой систему, образует себя, но оно не переживает – себя» [Там же, с.281.]. Степень органической жизни, при которой свой собственный жизненный центр осознаваем, свойственна человеку и является эксцентрической. «На этой предельной ступени жизни полагается основа для все более новых актов рефлексии над самим собой, для ... самосознания, и

тем самым осуществлено расщепление на внешнее поле, внутреннее поле и сознание» [Там же, с.283]. То есть человек способен «переживать себя» и осознавать собственное переживание. Его отличие от животного состоит в возможности дистанцироваться от себя, осознать себя как «я в теле» и как «я». Эксцентрическая позициональность проявляется в первую очередь как отношение к своему телу, точнее как отделенность от него и своей витальности. Подчиняясь «закону эксцентричности, по которому его бытие в «здесь» - «теперь... не совпадает с точкой его существования...» [Там же, с. 290], человек ни внутри тела, ни вне его не находит себя, что представляет для него проблему. То есть в отличие от животного, чей сущностный центр совпадает с их органическим телом, для человека его тело не является сосредоточием его сущности. В отличие от животного, которое принадлежит природе и во многом является только телом, человек дистанцируется от самого себя, его существование это не существования не только в теле, но и вне его. Он претупает за границы своего тело, при этом используя его для ориентации в мире, тем самым пытаясь преодолеть свою безвременность и бесприютность, он активно начинает осваивать и преобразовывать окружающую среду. Поэтому эксцентрическая позициональность раскрывает способы реализации человеческого существования.

Человек, обладая эксцентрической позициальностью, имеет очень шаткое, неустойчивое положение: он должен находится в центре свой позициональности и одновременно знать о своей поставленности в нем, т.е. выходить за его пределы. Нахождение вне места и времени обуславливает шаткость положения человека. Это отсутствие определенности, отсутствие «дома», метафорически именуемое наготой, является для человека самой главной проблемой, которую он вынужден постоянно решать. Человек, благодаря эксцентрической позициональности, должен стать тем, кем он уже является, он должен вести свою жизнь. Стать «чем-то» и приобрести равновесие, он может только посредством чего-то «неестественного,

неприрожденного ему как виду», возникаемого в результате его творчества, «когда результаты его творчества обретают свой собственный вес» [Там же, с. 307], т.е., он должен создать новую среду своего обитания. Таким образом, в стремлении к восполнению своей половинчатости, к состоянию равновесия между жизненным центром и эксцентрическим «я» кроются фундаментальные корни культуры. Культура является непосредственным способом бытия человека, и соответственно, любая искусственность столько органична для человека, как и его витальная организация. «Только в силу природной неполноты человека и (что в сущности связано с ней) его превосходства над самим собой, искусственность и является для средством привести себя в равновесие с собой и миром» [Там же, с. 311]. Так, тело оказывается для человека не тюрьмой, а возможность обрести свой законченный образ в культуре.

Подобный взгляд на тело обнаруживается в работах М. Мерло-Понти. Согласно его взгляду, сознание человека локализовано телесно, тело является проводником бытия в мир. Поэтому когда естественные возможности тела оказываются недостаточными, человек создает различные орудия, вещи, образуя тем самым мир культуры [75, с. 196].

Техника является выражением стремлений человека к преодолению собственной недостаточности, желанием «роста своего господства, выходящего за границы телесности» [112]. По мнению Э.Каппа, техника является проекцией человеческого тела: «в орудии человек систематически воспроизводит себя самого» [36], поскольку человеческое тело по своим возможностям уступает телесным возможностям животных, его полезность и силу нужно увеличивать исходя из собственной формы. Примерами этому являются крючок, прообразом которого стал согнутый палец, горсть руки нашла свое воплощение в чашке и т.д. Органопроекция неосознаваемый процесс. Во многих случаях только после появления самого факта становятся очевидными морфологические параллели. На этом основании Э. Капп

утверждает, что железные дороги – это наглядная форма системы кровообращения, а нервная система находит свое продолжение в телеграфе.

Однако если сначала культура была технологическим расширением телесности, то с развитием информационно-коммуникационных технологий произошла постепенное преодоление тела: возник новый искусственный мир, который заменил его. Об этом подробно говорил М. Маклюэн. Его теория продолжает мысль Э.Каппа о том, что технологии являются проекцией человеческого тела. «...любое изобретение и любая технология представляют собой внешнюю проекцию, или самоампутацию наших физических тел» [69]. Так, например, фотографию и радио можно рассматривать как расширение отдельных органов чувств. Каждая технология, будучи материализацией тела, органов чувств и способностей человека, изменяет культуру и его самого: являясь внешним расширением, она задает границы мировосприятия человека и «подчиняет» его себе: «созерцая эту новую сущность человек вынужден становиться ею» [68, с. 88-89].

Начиная с зарождения письменности до информационной эпохи можно наблюдать постепенную элиминацию телесности из процесса передачи культурного опыта. Та деятельность, в которую изначально вовлекался человек со всеми элементами его тела, становится ограниченной только аудио-визуальной коммуникацией с одновременным подавлением тактильных

Такая дистанцированность формирует отношение к телу как вещи, которая должна быть эстетичной и привлекательной, поскольку воспринимается визуально. Тело оказывается вещью, демонстрирующей статус своего владельца, его можно сделать или «купить». Пластическая хирургия, косметология, *body-sculptingom* и т.д. – это практики, способствующие сборки тела, доведения его до соответствующего стандарта, в погоне за которым утрачивается индивидуальный образ.

Эти тенденции достигают своего максимума в киберпространстве. Дигитализацию тела, т.е. перевод плоти в виртуальную компьютерную форму в виде графических и звуковых образов, можно рассматривать как финальную, по сравнению даже с искусством начала XX в. [70], «ампутацию» плоти в культуре.

Казалось бы, телесность человека имеет важное значение, поскольку восприятие и переживание виртуальных событий должно осуществляться не только сознательно, но и телесно, и подтверждение этому являются попытки инклюзии тела в пространство виртуального посредством разработки VR-системе (т.е. системе, необходимыми компонентами которой являются устройства любого типа, обеспечивающие доступ к виртуальной среде, например, головной шлем, сенсорные очки, перчатки и т.д.).

Однако виртуальная реальность исключает участие физического, тела. В ней ввиду отсутствия целостного комплекса ощущений мы сталкиваемся не с самим телом, а с его предельной объективацией, которая предполагает создание образа, сопровождающееся преодолением инвариантов естественного тела (пола, возраста, внешности и т.п.) и произвольным построением дигитальных образов, вариаций которых может быть бесчисленное множество в зависимости от коммуникативных предпочтений субъекта. Нахождение в различных виртуальных сообществах позволяет человеку использовать различные тела, имена и модели поведения. То есть в виртуальном мире на естественное тело сменяется множеством образов, но, утрачивая его человек, он получает взамен послушное дигитальное тело-образ.

Поскольку дигитализированное тело или его отдельные функции и образы – речь и визуальный образ или их объединение в виртуальной реальности получают потенциал вездесущности и вневременности, популярность приобретает концепция цифрового бессмертия, в основе которой лежит идея сохранения памяти отдельно взятой личности.

Так, в работе «Total Recall: How the E-Memory Revolution Will Change Everything» Г. Белл и Дж. Геммелл приводят описание технологии под названием Mylifebites, направленной на хранение и управление персональными данными, а также обоснование радикальных преобразований памяти человека, получившей расширение благодаря цифровым устройствам. По мнению авторов, записи и хранению должны быть подвергнуты все сферы личной жизни: каждый шаг, каждый жест, каждый звук, каждая мысль, каждый удар сердца должны быть зафиксированы, отсканированы и растиражированы. Описывая опыт создания MyLifeBits – проекта по созданию цифровой жизни путем регистрации переговоров, контактов, веб-серфинга и др., авторы выделяют утилитарные преимущества электронной системы хранения персональных данных (например, оптимизация работы, передача информации на новом месте работы, поддержание здоровья и др.), а также указывают, что обладая цифровой записью сведений о близком человеке, мы можем даровать ему цифровое бессмертие.

Компьютерные приложения типа Eter9, Lifenaut и Eternime основаны на создании цифрового бессмертия уровня Аватара. Алгоритмы данных приложений направлены на увековечивание пользователя в цифровом формате. Эти проекты позволяют создать его цифровую копию, собрав огромную базу данных о действиях реального человека, его жизни, манерах, интересах и т.п. и на их основе выработать модель поведения.

Наряду с приведенной практикой личного цифрового бессмертия, существует и практика коллективного цифрового бессмертия, представленная виртуальными мемориалами и кладбищами. В отличие от приведенных примеров личного цифрового бессмертия, данная практика зависит не от волеизъявления умерших людей, а от живых людей. Такая форма цифрового бессмертия может расцениваться как модификация коммеморативных практик, поскольку на виртуальных кладбищах можно не

только разместить информацию об умершем, но и почтить его память, сказать слова, несказанные при жизни.

Эти проекты, как может показаться, действительно, подтверждают идею о том, что переход человечества на новый уровень развития, где возможно обрести виртуальное бессмертие, неизбежен. Однако концепция цифрового бессмертия имеет ряд возражений.

Конституирующим принципом цифрового бессмертия является идея о том, что именно память определяет идентичность.

Цифровая память, представленная в форме различных технологий, создающих цифровые копии личности на основе данных об этой личности, будучи направленной на реализацию утилитарных целей, является скорее разновидность мнемотехники. «Воспоминание теперь состоит не в высказывании прошлого, а в применении усвоенных знаний, упорядоченных в ментальном пространстве» [95, с. 95].

Цифровое бессмертие – это практика мемориального изобилия, когда увековечиванию поддаются все мыслимые и немыслимые факты человеческого существования, в то время как память – это живое, наполненное эмоциями, которые связаны с воспоминаниями и «допускающее всевозможные манипуляции, изменения, вытеснения, забвения» [106, с. 75].

Отсюда следует что, то мемориальное изобилие, которое обнаруживается в цифровом мире, результатом интеллектуальной деятельности на основе оставленных следов, нежели живым восприятием, пониманием события и переживанием текущего опыта.

Накопление цифровых данных подвергается критике В. Майер-Шенбергером.

Цифровая память представляется для В. Майер-Шенбергера эффективным механизмом паноптического контроля. Информация, которую мы оставляем в цифровом мире, становится доступной для большой аудитории и больше не принадлежит нам. Размещая свои данные в цифровой

среде, мы теряем над ними власть, и тем самым создаем условия для манипуляций нами и подвергаем себя проблемам, связанных с информационным изобилием, конфиденциальностью и приватностью, авторским правом и др. Отсюда вытекает необходимость в забвении.

На конституирующую роль забвения в становлении и развитии личности обращал внимание Ф.Ницше, предостерегая от чрезмерного увлечения изучением своего прошлого: «Кто не может замереть на пороге мгновения, забыв все прошлое ... никогда не сумеет совершить того, что делает счастливыми других..» [80]. По мнению Ницше, для человека, лишенного способности забывать, все события расплываются в единый поток становления, существует только одна участь – потерять себя. Всякая деятельность нуждается в забвении, подобно тому как всякая органическая жизнь нуждается не только в свете, но и в темноте. Воспоминания закливают человека на одном событии, делая его похожим на «животное, осужденное жить только ... пережевыванием одной и той же жвачки» [Там же], поэтому невозможно жить полной жизнью без возможности забвения. Как видно, для него способность жить, творя себя, связана со способностью забвения, желанием быть в настоящем и не быть связанным прошлым.

Идея Ницше о необходимости сбросить с себя бремя прошлого, выстраивать свою жизненную траекторию по устремлению к дальнему, является актуальной, как никогда, поскольку цифровая память, имея возможность реактивировать ссылки на воспоминания, считавшиеся ранее утраченными, затягивает в них, как в пучину, отрицая возможность изменения и парализуя способность к рациональному решению.

Концептуальной основой цифрового бессмертия является представление о смерти как травмирующей реальности. Она неизбежно ассоциируется со злом, что в свою очередь порождает стремление искать пути достижения бессмертия. Однако с позиции философии экзистенциализма, бытие-к-смерти, то есть, направленность каждой жизни к

смерти и ее конечность, является фундаментальным свойством человеческого существования, и именно оно делает восприятие жизни более обостренным, заставляя человека искать подлинные жизненные смыслы и ценности.

Подлинное и неподлинное бытие рассматриваются как понятия, составляющие квинтэссенцию всего экзистенциализма. Модус подлинного бытия человека связан со способностью прийти к истинному существованию, в пространстве которого человек встречается со своим призванием и живет, полноценно реализуя свою сущность. Модус неподлинного бытия присущ человеку, живущему только витальными потребностями и не осознающему важности тех вопросов, которые перед ним ставит само бытие. Его жизнь содержательно перестает быть истинной, и человек теряет внутреннюю связь с миром.

Бытие-к-смерти может проявляться в различных формах: как смерть близкого человека, как болезнь, заставляющая нас страдать, как чуждость и непокорность мира, выражающаяся в стихийных бедствиях и др. Любая из этих ситуаций является пусковым механизмом, помогающим человеку разорвать круг привычного бытия и совершить прорыв за пределы сущего. После этого следует осознание ситуации и изменение жизни: в переживании пограничной ситуации человеку открывается подлинное бытие.

Подлинное бытие заключается в том, витальные потребности больше не составляют основу человеческого существования. Человек творит себя и собственную жизнь без оглядки на готовые модели существования, приписанные присутствию, и в этом акте творчества он переживает глубину собственного существования.

Отсюда следует, что проекты цифрового бессмертия элиминируют смерть из повседневной жизни человека, нивелируя ее значимость. Цифровая память позволяет выстроить факты в непрерывную линию и отметить их на временном отрезке, где «тогда» будет означать «после того, как» или «перед

тем, как», являясь заботой о наличном существе. Если конечность означает, что «присутствие стоит перед собой в своей возможности быть», то есть, осознает себя заброшенным и имеет возможность стать самим собой на основе самостоятельного выбора или довольствоваться своей заброшенностью, то цифровой мир, обещая возможность бессмертия, лишает индивида возможности этого выбора, соотнося «присутствие» с готовыми жизненными стратегиями. Отсюда следует, что цифровая память, лежащая в основе цифрового бессмертия, которое приковывая к утилитарным потребностям и являя себя как время заботы, не позволяет прорваться к подлинному бытию.

Таким образом, еще одним принципом, лежащим в основании виртуальной реальности является эксцентрическая позициональность как фундаментальная особенность человеческого существования. В виду своей эксцентричности, человек, заключенный в телесную оболочку, не воспринимает ее как свой сущностный центр, а стремится выйти за ее пределы. По мнению Плеснера, неукорененность в себе, вызванная эксцентричной позициональностью, приводит к осознанию своей случайности и необходимости делать себя, т.е. выходить за свои пределы, что в свою очередь толкает человека в поток культуротворчества. Все технические изобретения, в том числе и виртуальная реальность, возникшая в результате развития компьютерных технологий, являются способом преодоления биологической недостаточности, то есть выход за пределы физического тела.

Рассматривая виртуальную реальность с ракурса, который задает Х. Плеснер, становится ясно, что как искусственная среда, она является естественной для человека в том смысле, что выступает по отношению к человеку как средство достижения равновесия, как попытка обретения своего «места» и «времени», как стремление стать чем-то. Стремление стать «чем-то» (кем-то) в пространстве виртуального обнаруживается в попытке

изменения инвариантного естественного тела дигитальным телом, которое позволяет осуществлять манипуляции со своей идентичностью. Помимо этого, виртуальная реальность обнаруживает неприятие конечности как фундаментального свойства человеческого бытия и стремление к ее преодолению посредством осуществления цифрового бессмертия, что кажется возможным благодаря замене естественного тела дигитальным телом. Тем самым стремление вырваться из оков телесности в виртуальной реальности достигают своего предела.

Таким образом, философско-антропологическими принципами конституирующими виртуальную реальность выступают: антропный принцип и эксцентрическая позициональность.

Антропный принцип демонстрирует важную роль человека в развертывании виртуальной реальности. В момент погружения человек запускает виртуальные события и тем самым становится одновременно центром и границей виртуальной реальности. Виртуальное событие разворачивается только благодаря человеку; его действия – это пределы виртуальной реальности, ведь без него виртуальное событие не совершается.

Соответственно, рассмотрение виртуальной реальности с позиции антропного принципа позволяет определить ее как искусственный мир, возникший в результате взаимодействия субъекта с компьютерными технологиями, и тем самым преодолеть дихотомию объективистского и субъективистского подходов к определению данного феномена.

Еще одним важным принципом, определяющим специфику виртуальной реальности, является эксцентрическая позициональность, в силу которой человек стремится выйти за пределы своей витальной природы. Виртуальная реальность предоставляет свободу от своей физической оболочки и дает надежду на достижение бессмертия.

2.2. Онто-гносеологические основания построения виртуальной реальности

Поднимая вопрос о влиянии информационно-коммуникационных технологий на человека, М. Маклюэн отмечал, что средство массовой информации не является нейтральным, воздействуя на общество не столько содержанием, сколько характером передачи сообщения. Сообщения, передаваемые по телевидению мозаичны. Мозаичность означает нарушение причинно-следственных связей, уничтожение линейности, возвращение к мифологическому мышлению. Идея о распространении мифологического мышления базируется на характере телевизионных передач.

Анализируя специфику телевидения, Маклюэн говорит о его взаимосвязи с аудиторией. В зависимости от степени интерактивности он выделяет холодное и горячее средства коммуникации. Горячее средство коммуникации (печать, кино) характеризуется «обстоятельным выговариванием смыслов» [69, с.163]. Излагаемые ими ситуации, представляющие какой-либо процесс, не требуют довершения, они предлагают продукт, а значит обладают низким уровнем включенности в передаваемую информацию. Холодное средство коммуникации (телевидение) являет собой тип вовлекающего представления, поскольку оно «оставляет слушателю или пользователю гораздо больше работы, чем горячее» [Там же]. Образ, создаваемый телевидением имеет размытые очертания, которые стимулируют к «заполнению», или довершению [Там же, с. 164]. Телевидение имеет иную природу, чем газеты или кино, оно представляет собой структуру, в которой информационный поток, опосредованный экранной выразительностью и аудитория, которые вместе, как говорит Елхова О.И., противопоставлены объективной реальности [30, с. 237]. В качестве иллюстрации взаимодействия телевидения и аудитории она приводит зэппинг, т.е. «привычку к постоянному переключению каналов,

бесцельному блужданию по ТВ-программам в попытке найти что-нибудь стоящее внимания» [93, с. 91]. На примере героев мультсериала «Бивис и Баттхед», Д. Рашкофф, показывает, что зеппинг – это явление, которое, не будучи навязываемым человеку, представляет собой «единственный способ навязать свою волю медиуму» [Там же, с. 88]. Зеппинг позволяет зрителю в соответствии со своими желаниями создать свое собственное мозаичное мифологическое пространство, что представляет для телевидения (для телеканалов, задающих мозаичный поток информации) в некотором роде опасным. Ведь при просмотре одного канала, зритель имеет линейный характер, переключение же зрителем каналов с одного на другой позволяют ему создать сложный, индивидуальный «поток». Авторитарный способ навязывания информации губителен для телеканалов. Осознание природы взаимоотношений со зрителями – действенный способ застраховаться от опасностей типа зеппинга. «Мы не пытаемся говорить нашим зрителям, что они должны делать, — настаивает Джуди МакГраф (президент группы музыкального и развлекательного телевидения MTV – прим. О.К.), — мы бы тут же стали жертвами „зеппинга“, если бы начали проповедовать что-либо или попытались говорить им, что делать или как голосовать» [Там же, с. 91].

Поскольку идеи М. Маклюэна были сформулированы в конце 60-х гг. XXв., основываясь на потенциале телевидения, он не мог учитывать перспективы компьютерных технологий, поскольку на тот момент они еще не стала коммуникационным компонентом. Однако его идеи предвосхитили появление «гипермедиа» — единства звука, статических и динамических изображений, реализованного в системах мультимедиа. Идеи М.Маклюэна звучат как пророчество виртуальной реальности. М. Маклюэн называет новые средства коммуникации нервной системой, выведенной вовне. «Главная особенность электрической эпохи состоит в том, что она создает глобальную сеть, во многом похожую по своему характеру на нашу центральную нервную систему. Наша центральная нервная система не просто

представляет собой электрическую сеть, но и конституирует единое поле опыта» [68, с. 178]. Нельзя не согласиться с Елховой О.И. с тем, что информационно-коммуникационные технологии не подменяют реальность, но с их помощью человек конструирует виртуальную реальность.

М. Маклюэн не единственный, кто говорил о мифе как способе восприятия мира человеком, испытывающим воздействие средств электронной информации. В работе Э. Дэвиса «Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху» мы также обнаруживаем прямое указание на изоморфизм виртуальной реальности и мифа. Дэвис Э. ссылается на идеи Дж. Бёрка и Р. Орнштейна, согласно которым с момента возникновения культуры человек, создавая технологии, совершенствовал логические и аналитические способности своего разума, что стало причиной отчуждения человека от природы. По их мнению, компьютер — это единственное средство, способное вернуть разум «в состояние, предшествующее выбору того пути, по которому мы развивались после первого дара, изготовившего топор»[27]. Чаяния кибергуманистов состояли в поиске места, где человек смог бы «раскрыть свой потенциал созидательной магии». Таким место оказалась виртуальная реальность, которая стимулирует мифологическое мышление. «Мы постоянно можем становиться кем-то большим, перерастать себя, как гибсоновский киберковбой Кейс, которого научный фантаст Норман Спинрад назвал магом, который черпает колдовскую силу из постоянных столкновений с компьютерной сферой, из манипулирования ею с помощью своего воображения (и подвергаясь манипуляциям с ее стороны) — подобно тому, как более традиционные шаманы силой воображения взаимодействовали с более традиционными мифологическими пространствами при помощи наркотиков или трансовых состояний» [Там же.] Виртуальная реальность — это способ воскресить «нерациональное мышление» ранних эпох — модус функционирования сознания, основанный на интуиции, скачках воображения и нечетких

повседневных правилах [Там же]. Конечно, существующая громадная разница между человеком, вовлеченным в техносферу и древнем человеком, однако мы не можем игнорировать архаику, окружившую новешие информационные технологии. Безусловно, мифология никогда в полной мере не будет определять наше видение виртуальной реальности, но если она действительно способствует становлению «нерационального мышления», о чем писали Бёрк и Орнштейн, то мы просто обязаны обратиться к рассмотрению особенностей мифологического мышления и установить сходство между виртуальностью и мифологией.

Как было ранее отмечено, виртуальная реальность разворачивается только благодаря присутствию погруженного в нее пользователя, , который конструирует ее не произвольно, но по законам мифологического мышления, акцентируя свое внимания на чем-то неповторимом и эмоционально-образном. А.Ф. Лосев, рассматривая миф как часть культуры, отмечает, что миф – не идеальное бытие и не научный феномен, а «вещественно и чувственно творимая действительность, являющаяся в то же время отрешенной от обычного хода явлений» [66], со своей собственной закономерностью и структурой. Для мифического субъекта миф – это сама жизнь со всеми ее проявлениями.

К. Леви-Стросс был уверен в том, что между логикой мифологического мышления и научного мышления существует определенное сходство. «Мифическое мышление развивается из осознания некоторых противоположностей и стремления к их логическому преодолению, медиации» [62, с. 161]. Следовательно, разница между операциями мифологического мышления и логическими операциями состоит в том, первое совершается с помощью чувственных образов, а второе — с помощью абстракций. То есть несмотря на свой образный характер и тесной связи с чувственным восприятием, мифологическое мышление так же способно к обобщениям, классификации и анализу, как и понятийное мышление.

Мифологическое и понятийное мышление – два способа постижения мира. Отличие между которыми состоит, в стремлении к преодолению противоположностей, свойственных вещам и явлениям внешнего мира. Мифологическое мышление не только фиксирует наличие этих противоположностей, но и пытается их аннигилировать путем медиации (когда, например, противоположность жизни и смерти подменяется менее резкой противоположностью растительного и животного мира, а она, в свою очередь, — более узкой противоположностью травоядных и плотоядных, и весь этот процесс подмены венчается введением в повествование в качестве «культурного героя» зооморфного существа, «преодолевающего» или «нейтрализующего» противоположности) [40].

Мифологическое мышление при наименовании предметов оперировало присущими им чувственными свойствами, наиболее явными их проявлениями и аналогиями. Оно, по словам И.М. Дьяконова, является тропеическим. Первобытный человек, не имея средств для выражения общих понятий, передавал их через частное посредством ассоциативного способом, используя метонимии или метафоры, тем самым создавая миф [26, с. 30—35]. Так возникал образ с множеством ассоциаций, каждая из которых могла породить новые цепочки ассоциаций, а потому в мифологической картине мира каждый фрагмент не представляется отдельно сам по себе, а всегда отсылает к условиям своего существования. Поэтому говоря о мифологической картине мира нельзя не упомянуть понятие «метафора».

Безусловно, наиболее очевидной функцией метафоры является эмоциональное воздействие, что до определенного времени считалось неприемлемым в деле познания и языкового оформления его результатов. Эмоциональность расценивалась как противоположность объективности и беспристрастности. Однако, начиная с неклассической философии, на смену подобному отношению приходит осознание важности эмоционального воздействия, а образность выражения стала считаться чуть ли не

единственным способом самого мышления. «...наука безостановочно работает в великом колумабрии понятий, в котором погребены видимости... и стремится... умастить в него весь эмпирический, т.е. антропоморфический мир. Если даже человек дела привязывает свою жизнь к разуму и его понятиям... есть ужасные силы, которые постоянно враждебно наступают на него, противопоставляя научной “истине” истины совсем иного рода... Это побуждение к образованию метафор – это основное побуждение человека, которого нельзя ни на минуту игнорировать, ибо этим самым мы игнорировали бы самого человека... Оно ищет для своей деятельности нового царства и другого русла и находит его в мифе и вообще в искусстве...» [79]. Мы видим, что по убеждению Ф. Ницше, познание глубоко метафорично. Между субъектом и объектом возможно эстетическое отношение, выраженное метафорой. А стремление человека к образности неискоренимо, что означает новые поиски форм для ее воплощения новые формы. Как справедливо заметила Д. Арутюнова в лице Ницше явно прослеживается стремление философского иррационализма отдать все царство познания метафоре, изгнав из него истину отдать все царство познания метафоре, изгнав из него истину.

Очевидно, что метафора – это не просто стилистический прием, характерный для художественного языка. Метафора пронизывает, как утверждают Лакофф Дж. и Джонсон М., есть мыслительный процесс человека, его поведение и повседневную жизнь. Метафора «проявляется не только в языке, но и в мышлении и действии» [60, с. 387-415]. А.Н. Афанасьев, исследуя происхождение мифа, отмечал, что мифологическое мышление всегда носило метафорический характер, поскольку первобытный человек был неспособен к отвлеченному созерцанию, мыслил и выражался в наглядных пластических образах [1].

На этапе постнеклассической рациональности наблюдается слияние логико-понятийно, наглядно-образного и интуитивного восприятия.

М.Ю. Опенков говорит, что «для нового научного мышления характерно формирование «интеллектуальной образности», «чувственного моделирования» [83, с. 218]. Развитие компьютерных технологий способствует смене ориентации мышления в сторону работы со зрительными образами; мышление приобретает «иконологический» характер: «В современных условиях визуализация компьютерных исследований ведет к становлению особого типа «иконологического», «двуязычного» мышления, когда специалист, по сути, занимается истолкованием некоторых изображений, полученных с помощью компьютерной графики и видеосистем» [Там же, с. 217]. Иконологическое мышление – это мышление, исходным пунктом и результатом которого становится зрительный образ, наполненный личностным содержанием. Высокий уровень визуализации информации, способствует целостному «схватыванию ситуации, не позволяет мышлению затеряться на уровне частных изучаемых систем, а графические суперкомпьютеры дают возможность специалисту изменять сложные алгоритмы по ходу исследования...» [Там же, с. 218]. Поэтому образное мышление более экономично, чем понятийное.

Большинство исследователей отмечают, что привлекательность виртуальной реальности заключается в ее способности «быть настолько странными и настолько сложными, насколько хочется ее создателям» [94., с. 222-223]. Человек имеет возможность ее модифицировать, упорядочивать. Она выполняет компенсаторскую функцию, позволяя человеку реализовать все то, что недоступно в эмпирическом мире. Все это в некотором роде роднит виртуальную реальность с мифом. Как и миф, она создает мир, в котором господствует только один закон – закон «абсолютной свободы желания...которая является в нем необходимостью» [19, с. 113-114]

Итак, если в основе виртуальной реальности лежит нерациональное мифологическое мышление, для которого характерны мозаичность, метафоричность, образность, то в основе ее структура должны лежать

законы мифологического мышления, которые позволяют будить воображение и контрастировать и выводить за «за пределы нашей физической реальности» [110].

В отечественной науке Н. Носов был одним из первых авторов, обративших внимание на виртуальную реальность. Решая вопросы, связанные с психологическими состояниями человека, возникающими в процессе деятельности человека с применением аппаратно-программного интерфейса, им была разработана теория виртуалистики, где он указал на онтологические характеристики виртуальной реальности, среди которых было свойство автономности, т.е. свое время, пространство и законы существования виртуальной реальности.

Пространство – это один из важнейших атрибутов бытия. Человек сосуществует с пространством и, завися от его характеристик, «он изменяет размеры, преодолевает границы, заполняет объемы» [13, с. 192], отсюда обыденное восприятие не мыслит пространства вне терминов материального мира, таких как присутствие, протяженность материи, пустота, положение и т.д. Пространство здесь определяется как вместилище всего сущего и человека в качестве одного из его объектов. Это так называемое перцептуальное пространство, связанное с порядком ощущений субъекта восприятия, обусловленного объектами и явлениями внешнего мира. Логической моделью, выступающей средством для исследования перцептуального пространства, является пространство концептуальное.

Важным элементом мифологической картины мира было понятие «пространства», хотя самого слова для его обозначения могло и не существовать [104]. Мифологическое пространство противопоставлялось перцептуальному пространству, «связанному с порядком ощущений субъекта восприятия, обусловленного объектами и явлениями внешнего мира» [55]. С другой стороны, оно отличается и от геометризованного пространства, или выражаясь словами Э. Кассирера, пространства концептуального, т.е.

логической модели, выступающей средством для исследования других пространств.

Мифологическое пространство представляет собой совокупность отдельных объектов, не всегда связанных между собой. Такая форма мифологического пространства характеризуется способностью к моделированию новых отношений, что обусловлено возможностью объекта при попадании в новое место терять связь с предыдущим состоянием и претерпевать качественные изменения. Поэтому мифологическое пространство можно назвать «лоскутным».

Может показаться, что лоскутный характер мифологического пространства в некотором смысле сопоставим с организацией виртуального пространства, которая, по мнению ряда исследователей, является ризоморфной.

Понятие «ризомы» было заимствовано Делезом Ж. и Гваттари Ф. из ботаники и обозначало тип корневой системы, которая не имеет центрального стержневого корня и состоит из множества хаотически переплетающихся побегов [32].

Ризома противопоставлена древовидной структуре, которая иерархична, поскольку «включает в себя центры означивания и субъективации, центральные автоматы как организованные воспоминания» [22, с. 29]. Дерево - это целостность, образованная корнями, стволом и ветвями, определяющих его пределы и демонстрирующих его содержание. Ризома же не имеет «ни начала, ни конца, ни истока, ни предназначения, она всегда в середине» [Там же, с. 434], а потому в ризоме возможно свободное сцепление друг с другом любых ее точек. [23, с. 12]. Поскольку у ризомы нет связующего центра и границ, ее рост ничем не ограничен. Она подобна окруженному культурными растениями сорняку, который пытается сохранить себя, тем больше разрастаясь во всех направлениях, чем больше на

него оказывается давление. В этом состоит принцип гетерогенности ризоморфной структуры.

В основе ризомы лежит принцип «множественности», согласно которому в ней «нет точек или позиций, которые мы находим в структуре, дереве или корне. Есть только линии» [Там же, с. 14]. Ж. Делез и Ф. Гваттари демонстрируют этот принцип, обращаясь к музыкальному произведению, где музыкальные точки становятся линиями, образуя при этом гармоничную целостность, воспринимаемую слушателем как звучание.

Еще одним конституирующим для ризомы принципом оказывается принцип «незначущего разрыва», который означает, что она «может быть сломана, разбита в каком-либо месте, она возобновляется, следуя той или иной своей линии, а также следуя другим линиям... Каждый раз, когда линии сегментарности взрываются в линию истечения, в ризоме образуется разрыв, но и эта линия истечения составит часть ризомы. Эти линии без конца отсылают одни к другим» [22, с. 16].

Последний принцип, лежащий в основе ризомы, - принцип «картографии и декалькомании». Картой обладает возможностью изменяться, помимо того, что она может быть уничтожена, она может быть «обладает множественными формами, в противоположность кальке, всегда отсылающей к «тому же самому» [Там же, с. 22]. Калька же является отпечатком, копирующим уже имеющиеся контуры и не способным к трансформациям. «Калька больше не репродуцирует ничего, кроме себя самой, когда ей кажется, что она репродуцирует нечто другое. Вот почему она так опасна. Она впрыскивает излишки и множит их» [Там же]. Ризома будучи открытой, подвижной структурой, имеющей множество входов, не поддается калькированию.

Таким образом ризома представляет собой нецентричную, несимметричную, неиерархичную структуру.

В некоторых работах, посвященных анализу виртуальной реальности, можно встретить описание пространства виртуальной реальности как ризоморфного.

Например, если обратиться к рассмотрению сети Интернет, то можно увидеть в ней открытую структуру, движения по которой не являются перемещениями по заранее определенным координатам от пункта А в пункт Б. Сеть, по словам Емелина, «напоминает скорее сеть дорог, которые постоянно меняют свою конфигурацию: если зарастают одни, то проводятся другие и так до бесконечности. Такие постоянно происходящие изменения не позволяют сети быть хотя бы на некоторое время статичной, тождественной самой себе, что исключает возможность ее калькирования» [31]. В таком случае, пространство виртуальной реальности, организованное по принципу ризомы, подвержено спонтанной подвижности и децентрированно.

Принцип «незначашего разрыва» в виртуальной реальности можно обнаружить в конфигурации гиперсвязей, альтернативных текстов, бриколаже, выполняющем только в совокупности своих кусочков смыслообразующую функцию, соответственно потеря какого-либо элемента есть «незначаший разрыв» [54].

Киберпространство имеет строго определенных границ, в нем отсутствуют регламентированные, зафиксированные и неизменные маршруты. Оно «напоминает скорее сеть дорог, которые постоянно меняют свою конфигурацию: если зарастают одни, то проводятся другие и так до бесконечности. Такие постоянно происходящие изменения не позволяют сети быть хотя бы на некоторое время статичной, тождественной самой себе, что исключает возможность ее калькирования» [32].

Одним из основных принципов мифологической картины мира было преобразование хаоса, т.е. состояния неупорядоченности в организованный космос. Жизнь общины была основана на традиции, в которой были заложены образцы должного поведения, повторяющие действия предков.

Традиции имели форму императива, соблюдение которого гарантировало поддержание порядка, сотворенного богами из хаоса. Пока традиции исполняются – порядок сохраняется; как только они нарушаются - наступает хаос. Отсюда видно, что формирование и структурирование пространства является важнейшей функцией мифа.

Упорядочение пространства из хаотичного состояния обнаруживается и в виртуальной реальности, в компьютерных играх и интернет-технологиях web 3.0.

Например, в виртуальных компьютерных играх становление порядка из хаоса проявляется в форме освоения, завоевания, «зачистки» земель и др. «Ритуал овладения геймером территории повторяет космогонию», начало его пути – «центр святости; по мере удаления от Центра Хаос все возрастает, с каждым новым уровнем монстры становятся все свирепее, а победа дается все труднее» [99].

Смена концепции развития интернет-технологий web 2.0 на web 3.0, также демонстрирует процесс упорядочения пространства, поскольку хаотичный «веб-серфингу» сменяется фиксированием интересов и предпочтений пользователей с последующим использованием этой информации для систематизированного управления поисковой деятельностью и приложениями пользователя.

Отсюда видно, что виртуальное пространство, как и мифологическое, возникает путем упорядочения хаоса, как переход из неупорядоченного неоформленного состояния в упорядоченное [51].

Еще одной отличительной чертой мифологического пространства является то, что оно всегда разворачивается по отношению к некоторому центру, «т. е. той точке, из которой совершается или некогда совершилось это развертывание и через которую как бы проходит стрела развития» [104]. «Аксиологическая иерархия строилась от максимальной, абсолютной ценности мирового центра до границ-пределов освоенной территории, за

которой начинался анти-мир, отождествляемый с миром смерти, загробным царством, миром антиценности со своей иерархией и центром абсолютного зла» [99, с. 145- 158]. В качестве центра мифологического пространства мог выступать любой объект, будь то камень, столб, дерево и т.д., но этот объект всегда был той точкой, откуда происходило сужение зоны хаоса и становление порядка.

В виртуальной реальности как таковые центр и межевые границы сложно обнаружить, однако пространство виртуальной реальности разворачивается благодаря человеку. «Компьютер не существует, если им не занимается человек. Есть теплая масса структурированного кремния, проводящего электрический ток, однако биты ничего не значат без образованного человека, способного их интерпретировать» [Ланиер, с.16]. Запуская VR-систему и погружаясь в виртуальность, человек оказывается, одновременно становится центром в развертывании виртуальных событий и ее границами, поскольку прекращая свои действия он прекращение и их существования.

Например, система фильтров, основанная на предыдущих действиях пользователя, формирует уникальную информационную вселенную, где интересы и желания этого пользователя находят свое выражение.

Если холодные масс-медиа толкали человека на поиск способа избавления от навязываемой ему воли, которым стал зеппенинг, позволивший создавать (вопреки линейному характеру телепрограмм) свое собственное мозаичное пространство, то сегодня отпала необходимость делать какой-либо выбор и прикладывать определенные усилия для формирования своего индивидуального «потока». Механизмы персонализации создают для него такой мир, каждая грань которого будет настроена под пользователя. Как указывает Э. Паризер, через 3–5 лет сайт, не подстраивающийся под конкретного пользователя, будет казаться нелепым. [33, с. 38].

Для структурирования представлений о мире архаичный человек прибегает к бинарным оппозициям, при котором объекты и явления мира противопоставляются попарно, например, белое - черное, свет - тьма т.п. Согласно Е. М. Мелетинскому, мифологическая логика широко оперирует бинарными оппозициями чувственных качеств, причем «...эти контрасты все более семантизируются и идеологизируются, становясь различными способами выражения фундаментальных антиномий типа жизнь/смерть и т.п...» [74, с. 168-169]. Принцип бинарных оппозиций, по его мнению, связан с метафоричностью и символичностью мифологического мышления, которое «пользуется конечным набором средств, выступающих то в роли материала, то в роли инструмента и подвергающихся периодически «калейдоскопической» реаранжировке» [72, с. 114].

В виртуальной реальности, на примере компьютерных игр, также можно обнаружить наличие бинарных оппозиций. В качестве осеобразующей бинарной оппозиции, по мнению И.Е. Гутмана, выступает оппозиция «свой-чужой» или ее аналог «я-они», «мы-они». Система бинарных оппозиций задает пространственные координаты компьютерной игры и характер персонажей. Первый случай, как показывает И.Е. Гутман, наиболее ярко проявляется в стратегических играх, где «имеется такое явление как Туман Войны – то есть затемнение карты, даже в случае открытых территорий, если там нет баз или войска игрока. Область Туманом Войны – далекая, сакральная или чужая, а своей она становится только после завоевания и освещения» [20, с. 97]. В ролевых компьютерных играх бинарные оппозиции выступают в качестве характеристик персонажей – «добрый-злой», «свой-чужой», «сильный-слабый» и т.д.

Из всего вышесказанного следует, что метафора ризомы сегодня мало применима для описания особенностей виртуального пространства. Как было показано, оно отвечает конституивным принципам мифологического пространства, по нескольким причинам оно может представлять собой

преобразование хаоса и обладает центром и границами. Если ранее, архитектура Сети воспринималась как пространство радикальной свободы, что допускало применение описанию метафоры ризомы, то современное развитие Сети вряд ли допускает такую трактовку, поскольку существующие алгоритмы персонифицированного поиска препятствуют разрастанию и расползанию Сети, становятся способом ее усечения.

Помимо времени особое место в мифологической картине мира занимало время, которое выступало как самостоятельный феномен мироздания, оказывающий определенное давление на архаического человека. Но структура темпоральных представлений мифологического мировоззрения показывает, что человек идентифицировал себя в потоке времени иначе, чем современный.

Мифологическое время, распадаясь на профанное и сакральное, обнаруживает совпадение в настоящем прошлого и будущего. Профанное время является линейным и необратимым, оно устремлено из прошлого через настоящее в будущее навстречу смерти. Сакральное же время циклично. Отсутствие в нем конкретного «сейчас» как настоящего и устремленности в сторону будущего делают его обратимым. Сакральное время включает в себя отдельные, независимые друг от друга архе, поэтому оно может быть зафиксировано в профанном времени в момент этого архе, следовательно, с профанной точки зрения, прошлое может возникать в настоящем, повторяться, и как нечто вечное расцениваться еще и как будущее. «Мифологическое время – время одномоментное, оно ни с чем не связано ни в прошлом, ни в будущем, оно ни из чего не вытекает и ни во что не выливается... это время вне потока времени» [2, с. 20].

Поскольку настоящее время жизни архаического человека вмещало и прошлое и будущее, то мифологическое сознание можно считать антиисторичным. «Память коллектива о действительно происшедших событиях со временем перерабатывается в миф, который лишает события их

индивидуальных черт и сохраняет только то, что соответствует заложенному в мифе образцу; события сводятся к категориям, а индивиды — к архетипу» [21, с. 86-87]. Новое для мифологического сознания не представляет интереса, в нем ищут лишь повторения уже свершившегося когда-то, того, что возвращает к началу времен. В силу отсутствия четкой дифференциации между прошедшим и настоящим, ввиду того, что прошлое вновь и вновь возвращается, становясь реальным содержанием настоящего необходимо признать «вневременность» мифологического сознания. Однако не имея самостоятельной ценности, настоящее наполняется «более глубоким и непреходящим содержанием, поскольку оно непосредственно соотнесено с мифическим прошлым, с минувшим, которое вечно длится» [Там же]. Так жизнь лишается характера случайности и быстротечности.

В качестве одного из главных виртуальной реальности С.С. Хоружий называл особое время, точнее «недо-время», которое «... не есть цельность, оно не усиливается, а утрачивает связность нормальной длительности, будучи разрывно не только по отношению к последней, но и внутренне, в самом себе: образуя обрывочную, не сотканную во времени стихию из разрозненных элементов времени» [111]. Промежутки времени виртуального события как совокупность несвязанных временных элементов, образуют новую форму временного порядка. Таким образом, по мнению Хоружего, длительность виртуальных событий имеет иной характер нежели от длительность событий, протекающих в эмпирической действительности, и отличается отсутствием устойчивого пребывания у первой.

По всей видимости, говоря о виртуальном времени, Хоружий С.С. отталкивается от понимания длительности как «последовательности сменяющих друг друга состояний» [76, с. 209].

Линейная концепция предполагает движение времени от прошлого через настоящее к будущему. Нелинейное время – это не единое абсолютное время, а, паутина расходящихся, сходящихся времен, в которую заключены

любые возможности. Нелинейное время – это не единое абсолютное время, а, как выразился Борхес, «бесчисленность временных рядов», «растущая, головокружительная сеть расходящихся, сходящихся и параллельных времен», в которую заключены «все мыслимые возможности» [7].

По мнению, М. Хайма, виртуальная реальность должна контрастировать с физическим миром таким образом, чтобы у человека «оставался метафизический стимул к творчеству и активному использованию нашего воображения в киберпространстве» [110]. Нелинейная темпоральность отсутствие последовательного перехода из прошлого в будущее - это как раз и есть критерий отличия виртуальной реальности от чувственно-воспринимаемого мира.

Согласно М. Хайдеггеру, временность выражает направленность и конечность Dasein. Dasein, открывая свое прошлое, разворачивается в настоящем и устремляется в будущее. То время, которым живет человек, определено «заботой», которая связана с конечностью Dasein, с его бытием-к-смерти. Забота может проявляться как «озабочение», которое связано с прагматическим преобразованием мира, или как «заболевательность», т.е. возможное становление «собственных возможностей», «преданность своей самости». Озабоченность изначально погружена в анонимную повседневность, и самость в ней не раскрывается. Путь к собственному бытию состоит в преодолении повседневности посредством «решимости», т.е. «готовности бросить себя на самое свое бытие». Решимость означает свободу перед лицом смерти, что оказывается возможным только потому, что Dasein движется по направлению к будущему, т.е. навстречу самому себе, проявляя выдержку. Но такое движение возможно лишь в том, случае, когда будущее Dasein может быть своим прошлым: Dasein может идти навстречу себе, только тогда, когда оно к себе возвращается. Наконец, решимость осуществима в ситуации, когда сущее есть в настоящем. Таким образом, забота имеет двойную временную ориентацию: на настоящее, которое

подчиняет прошлое и будущее, или на будущее, которое в соединении с прошлым достигает «собственного» настоящего. Единство трех временных феноменов Хайдеггер называет временностью. Она составляет смысл заботы и экзистенции. Настоящее, прошлое и будущее – это экстазы временности, однако первичным является будущее.

Одним из свойств виртуальной реальности является порожденность, означающая, что базовые атрибуты и характеристики виртуальных событий и процессов закладываются конкретным человеком или группой лиц, обладающих необходимыми знаниями и навыками для этого. Поэтому нужно иметь в виду того, что время, как атрибут виртуальной реальности «целенаправленно интеллектуально конструируется» в соответствии со знаниями, фантазиями, замыслами разработчиков [88, с. 160]. Отсюда следует и многообразие способов обращения с временными масштабами и длительностью виртуальных событий, что отличает их от природных процессов, которые «протекают в реальном физическом времени, а координация между ними в сознании формируется в рамках естественной установки временного восприятия» [78, с. 104]. Следовательно, создание перспективного и ретроспективного развертывания виртуальных событий зависит, в первую очередь, от целеполагания разработчика. Например, в случае с имитационной виртуальной реальностью, которая ориентирована на приобретение или совершенствование какого-либо опыта, возможность развития виртуальных процессов во времени исключается, что связано с необходимостью получения или отработки знаний без обращения к уже свершившемуся или предстоящему. Рассматривая особенности компьютерных игр, И. Бурлаков, отмечает, что время для игрока не существует: «Прошлое в игре сложно отличить от будущего: трупы исчезают, следов перестрелки не остается. Только нажатые кнопки да отсутствие чудовищ позволяют предположить, что игрок уже был в этом месте «Уровня». Совсем вне времени такие разновидности Дум-образной

игры, как «Deathmatch» или Botmatch. В этих виртуальных мирах не остается никаких следов прошлого пребывания игрока. Для игры важен счет: соотношение количества «убитых» противников и собственных «смертей» [9].

Заданный характер виртуального времени проявляется также на примере компьютерных игр, где в зависимости от нарратива, может быть совершенно разная темпоральная структура. Так, Е.О. Самойлова и Ю.М. Шаев выделяют четыре возможных типа временной структуры компьютерных игр: структура, в которой отсутствуют флешбэки и перемещения во времени; игры, где геймплей разворачивается в настоящем и в прошлом или же в настоящем и в будущем времени смоделированного мира; и структура, где геймеру предоставлена возможность по управлению временем, изменению хода событий [99, с. 173].

Кроме этого, заданный характер виртуальной реальности проявляется и через такие явления как дискретность и обратимость виртуального времени. Виртуальная реальность обладает свободой входа и выхода, которые позволяют как прервать пользователю свое пребывание в ней, так и вернуться, начав все заново, либо продолжив с того момента, на котором он остановился. Инверсия виртуального времени, или движение вспять, выражается в возможности проигрывать какую-либо ситуацию сначала начерновую, не торопясь прожить ее набело. Например, в «Life is Strange» игроку в некоторых случаях дается возможность вернуться назад, если его не устраивает финал очередного диалога, и попробовать другие варианты.

Таким образом, в процессе запрограммированного взаимодействия прошлого, настоящего и будущего происходит растворение времени в потоке виртуальных событий, а обратимость виртуального времени делает виртуальную реальность вечным настоящим.

Таким образом, в качестве онто-гносеологических оснований виртуальной реальности можно выделить мифологическое мышление,

пространство и время. Исходя из вышеизложенного следует, что в основе виртуальной реальности лежат правила, задаваемые мифологическим мышлением, характеризующееся мозаичностью, метафоричностью, образностью. Пространственные и темпоральные характеристики виртуального времени сопоставимы с темпоральными и пространственными представлениями архаического человека, лежащими в основе мифологической картины мира.

Виртуальное пространство изоморфно пространству мифологическому: оно представляет собой процесс преобразование хаоса, выстраивается на основе бинарных оппозиций, обладает центром и границами. Применяемая ранее трактовка виртуального пространства как ризоморфного, уже не соответствует современной архитектуре Сети ввиду существующих алгоритмов персонифицированного поиска, препятствующих разрастанию и расползанию Сети.

Для мифологического времени и времени виртуального не характерен последовательный переход событий от прошлого через настоящее к будущему. Мгновения «сейчас» настоящего, прошлого и будущего в виртуальной реальности не следуют с необходимостью друг за другом. Сакральное время, как и виртуальное, не движется в сторону будущего. Это антиисторичное время. Субъект не поставлен в ситуацию «решимости», где он должен сделать свободный выбор исходя из своего будущего. Виртуальное время, как и мифологическое, антропоморфно. Виртуальная реальность разворачивается благодаря человеку. Пользователь определяет момент входа в виртуальное пространство и момент выхода из нее, он актуализирует виртуальные события, он их и останавливает. В ней все можно проигрывать ту или иную ситуацию «начерно», не торопясь «прожить» её «набело». Из нее всегда можно выйти и начать заново. Виртуальное время, как и мифологическое, лишено длительности и последовательности событий.

Таким образом, мифологическое мышление определяет основные что позволяет реализовать свободу желания через «логику чудесного», жонглирующей категориями пространства и времени.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном диссертационном исследовании был проведен историко-философский анализ понятия «виртуального», в ходе которого было выявлено, что понятие «виртуальный» прошло через всю историю западной культуры, начиная с античности, но чаще всего оно трактовалось как форма бытия вещи, способные проявиться, не есть самостоятельный феномен, а как порожденное и зависимое. Концептуальное оформление виртуальной реальности пришлось только на 20-й век, ввиду развития информационно-компьютерных технологий.

В рамках философского дискурса можно выделить два основных методологических подхода, послуживших основанием для изучения виртуальной реальности – объективистский и субъективистский.

В рамках объективистского подхода можно выделить два направления: технократическое и онтологическое. В рамках субъективистского подхода – социокультурное и психологическое направления. Предложенные трактовки виртуальной реальности оказываются недостаточными для полного представления о ее конституирующих основаниях.

Определение виртуальной реальности, предлагаемое технократическим направлением, оказывается, с одной стороны, слишком узким, а с другой, противоречивым. Во-первых, в нем акцентируется внимание только технологической составляющей. Во-вторых, будучи противопоставленной эмпирической, виртуальная реальность, провозглашается как автономная структура, дающая пользователям возможность актуализовать свой когнитивный потенциал и в то же время уподобляется (стремится к уподоблению) чувственно-воспринимаемому миру; 2) провозглашение автономного статуса виртуальной реальности является необоснованным,

поскольку автономия предполагает организационную закрытость и независимость от внешних факторов; 3) виртуальная реальность всегда существует в границах социальной реальности и обусловлена интенциональностью человеческого сознания, что не раскрывает данный подход.

Онтологическое направление определяет виртуальная реальность либо феномен физического мира, проявляющийся на микро-уровне, либо как «недобытие». Здесь обнаруживается идея об особой темпоральной структуре виртуальной реальности, однако она либо не получается дальнейшего развития при рассмотрении онтологических оснований, либо, как это видно у С.С. Хоружего, характеристика времени виртуального события противоречит другим положениям.

В социокультурном направлении виртуальная реальность связана с реальностью культуры, как второй природы, в которую включен человек. Согласно представителям этого направления, культура представляет знаковую систему взаимодействия человека с миром. Это направление видит смысл виртуальной реальности в создании для человека искусственного пространства и принципа существования культуры как знаковой системы.

В концепции Корсунцева И.Г. проявляется отождествление культуры и виртуальной реальности, где последняя расценивается как неотъемлемая структура, ставшая необходимой с момента формирования социальных связей. С позиции философии постмодернизма виртуальная реальность предстает не просто как некий феномен, существующий в границах социальной сферы, но как новая система социальных взаимодействий, представляющая собой симуляции социальных процессов, раскрывающих содержание общественной жизни. Фактически, виртуальность и социальность сливаются в единое целое. Согласно сетевому подходу к изучению виртуальной реальности, можно говорить о ее переплетении с социальной реальностью. Виртуальная реальность выступает как

неотъемлемый элемент социальной реальности. В данном подходе виртуальная реальность и ее заложенный в ней потенциал получают положительную оценку, поскольку она не способствует увеличению социальной изоляции и снижению социального взаимодействия, а наоборот обуславливают уплотнение социальных отношений. Однако при таком подходе из вида упускаются основания, на которых конструируется виртуальной реальности, а потому данный подход также является ограниченным.

В психологической концепции виртуальной реальности, наиболее ярко выраженной в трудах Н.А. Носова, подчеркивается ее антропологический характер. Человек признается в качестве конструктора виртуального бытия. Но абсолютизация роли человека в процессе формирования виртуальной реальности приводит к ее редукции с такими феноменами как психологическая, эзотерическая, художественная реальность и т.д. Н.А. Носов предпринимает попытку выявить характеристики виртуальной реальности. Фактически он одним из первых обращает внимание на тот факт, что виртуальная реальность существует по своим собственным законам, к числу которых относятся время и пространство. Но развитие этой идее не получило своего продолжения.

Поскольку рассмотрение виртуальной реальности только лишь через призму объективистского или же только с позиции субъективистского подходов приводит к абсолютизации одной из сторон, то была предпринята попытка синтеза указанных подходов. Было предложено определение виртуальной реальности как искусственной среды, конструируемой, посредством взаимодействия субъекта и технологических средств, и имитирующей чувственно-воспринимаемый мир.

Рассматривая специфику виртуальной реальности мы пришли к выводу, что она базируется на философско-антропологических и онто-гносеологические основания виртуальной реальности.

В качестве первых были выделены антропный принцип и эксцентрическая позициональность. В качестве вторых – мифологическое мышление, пространство и время.

Конституирующая роль антропного принципа в виртуальной реальности раскрывается в постулировании человека в качестве ее основания. Его роль в виртуальной реальности представлена в двух формах: разработчика и пользователя. В первом случае он конструирует содержание и сценарии виртуальных событий, задает условия их существования, определяет возможные области применения достижений виртуального. Во втором случае, в качестве пользователя, он, присутствуя внутри виртуального пространства, осуществляет выбор – какие события будут актуализированы, тем самым запуская процесс развертывания их смыслов. Такой подход к виртуальной реальности способствует выявлению скрытой «демиургической функции», проявляющейся в наличии у человека управляющих функций и осуществление власти в виртуальном пространстве. Как было отмечено ранее, виртуальная реальность отличается от иных феноменов, претендующих на сходство с чувственно-воспринимаемым миром, новой степенью свободы, состоящей в возможности взаимодействовать с моделируемым пространством.

Еще одним принципом лежащим в основании виртуальной реальности является эксцентрическая позициональность как фундаментальная особенность человеческого существования. В виду своей эксцентричности, человек, заключенный в телесную оболочку, не воспринимает ее как свой сущностный центр, а стремится выйти за ее пределы. По мнению Плеснера, неукорененность в себе, вызванная эксцентричной позициональностью, приводит к осознанию своей случайности и необходимость делать себя, т.е. выходить за свои пределы, что в свою очередь толкает человека в поток культуротворчества. Рассматривая виртуальную реальность с ракурса, который задает Х. Плеснер, становится ясно, что как искусственная среда,

она является естественной для человека в том смысле, что выступает по отношению к человеку как средство достижения равновесия, как попытка обретения своего «места» и «времени», как стремление стать чем-то. Стремление стать «чем-то» (кем-то) в пространстве виртуального обнаруживается в попытке изменения инвариантного естественного тела дигитальным телом, которое позволяет осуществлять манипуляции со своей идентичностью. Помимо этого, виртуальная реальность обнаруживает неприятие конечности как фундаментального свойства человеческого бытия и стремление к ее преодолению посредством осуществления цифрового бессмертия, что кажется возможным благодаря замене естественного тела дигитальным телом. Тем самым стремление вырваться из оков телесности в виртуальной реальности достигают своего предела.

В качестве базисных оснований виртуальной реальности лежат правила, задаваемые мифологическим мышлением, которое позволяет реализовать свободу желаний через «логику чудесного», жонглирующей категориями пространства и времени. Пространственные и темпоральные характеристики виртуального времени сопоставимы с темпоральными и пространственными представлениями архаического человека, лежащими в основе мифологической картины мира.

Виртуальное пространство изоморфно пространству мифологическому: оно представляет собой процесс преобразование хаоса, выстраивается на основе бинарных оппозиций, обладает центром и границами. Применяемая ранее трактовка виртуального пространства как ризоморфного, уже не соответствует современной архитектуре Сети ввиду существующих алгоритмов персонифицированного поиска, препятствующих разрастанию и расползанию Сети.

Для мифологического времени и времени виртуального не характерен последовательный переход событий от прошлого через настоящее к будущему. Мгновения «сейчас» настоящего, прошлого и будущего в

виртуальной реальности не следуют с необходимостью друг за другом. Сакральное время, как и виртуальное, не движется в сторону будущего. Это антиисторичное время. Субъект не поставлен в ситуацию «решимости», где он должен сделать свободный выбор исходя из своего будущего. Виртуальное время, как и мифологическое, антропоморфно. Виртуальная реальность разворачивается благодаря человеку. Пользователь определяет момент входа в виртуальное пространство и момент выхода из нее, он актуализирует виртуальные события, он их и останавливает. В ней все можно проигрывать ту или иную ситуацию «начерно», не торопясь «прожить» её «набело». Из нее всегда можно выйти и начать заново. Виртуальное время, как и мифологическое, лишено длительности и последовательности событий.

Таким образом, проведенный анализ виртуальной реальности позволяет сделать вывод, что виртуальная реальность – это искусственный мир, возникающий как результат взаимодействия человека и компьютерных технологий, претендующий, на первый взгляд, на правдоподобие эмпирической реальности. Однако философско-антропологические принципы и онто-гносеологические основания виртуальной реальности, которые были выявлены нами в ходе диссертационного исследования, позволяют сделать вывод о том, что виртуальная реальность является структурой, пытающейся преодолеть границы и рамки чувственно-воспринимаемого мира и дающая человеку ощущение свободы от них.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Афанасьев, А.Н. Древо жизни: Избранные статьи [Электронный ресурс] / А.Н. Афанасьев. — М.: Современник, 1982. — 464 с – Режим доступа https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/afan/index.php. - Загл. с экрана
2. Барг, М.А. Эпохи и идеи. Становление историзм. - М.: Мысль, 1987. – 354 с.
3. Барлоу, Дж. Декларация независимости киберпространства [Электронный ресурс] / Компьютерра, 1997. - №29. – Режим доступа: <http://old.computerra.ru/offline/1997/206/678/>. - Загл. с экрана
4. Бергсон, А. Творческая эволюция [Электронный ресурс] / А. Бергсон Режим доступа // <http://psylib.org.ua/books/bergs01/index.htm>. - Загл. с экрана
5. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – М., 2000. – Режим доступа https://royallib.com/book/bodriyyar_gan/simvolicheskiy_obmen_i_smert.html. - Загл. с экрана
6. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – Тула, 2013. - Режим доступа: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/bodr_sim/. – Загл. с экрана
7. Борхес, Х.Л. Сад расходящихся тропок [Электронный ресурс] / Х.Л. Борхес – Режим доступа <http://lib.ru/BORHES/sad.txt>. - Загл. с экрана
8. Браславский, П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: дис. ... канд. культурологи: 24.00.01 / П.И. Браславский; Уральский гос. Ун-т., - Екатеринбург, 2003.- 163 с.
9. Бурлаков, И. «Номо Gamer: Психология компьютерных игр» [Электронный ресурс] / И. Бурлаков – Режим доступа https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Article/burl_homgam.php. - Загл. с экрана

10. Геппен, А., ван Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов — М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1999. — 198 с.
11. Вейценбаум, Дж. Возможности вычислительных машин и человеческий разум. От суждений к вычислениям [Электронный ресурс] / Дж. Вайценбаум. - М: Радио и связь, 1982. - Режим доступа <http://www.kouzdra.ru/page/texts/weizenbaum/>. - Загл. с экрана
12. Войцехович, В.Э. «Эволюция науки: от знания к пониманию, от классического знания к постнеклассическому пониманию реальности» [Электронный ресурс] / В.Э. Войцехович - Режим доступа <http://spkurdyumov.ru/philosophy/evolyuciya-nauki-ot-znaniya-k-ponimaniyu/>. - Загл. с экрана
13. Войцехович, В.Э. Человек как аттрактор биоэволюции (антропосинергетический взгляд на развитие жизни) [Электронный ресурс] / В.Э. Войцехович // Философия науки. Вып. 8: Синергетика человекомерной реальности. М.: ИФ РАН, 2002. - Режим доступа <http://iph.ras.ru/page52731865.htm>. - Загл. с экрана
14. Вульф, К. Антропология, история, культура, философия. СПб: Изд-во Санкт-Петербургского государственного университета, 2008.
15. Гибсон, У. Сожжение хром [Электронный ресурс] / У. Гибсон.- Режим доступа <http://lib.ru/GIBSON/brnchrom.txt>. - Загл.с экрана
16. Гибсон, У. Нейромантик [Электронный ресурс] / У. Гибсон.- Режим доступа <http://lib.ru/GIBSON/gibso01.txt>. - Загл. с экрана
17. Гибсон, У. Возникновение «киберпространства» [Электронный ресурс] / У.О. Гибсон. - Режим доступа http://cyberpunkworld.net/news/uiljam_gibson_o_vozniknovenii_kiberprostranstva/2011-06-25-126. - Загл. с экрана
18. Гибсон, Дж. Экологический подход к зрительному восприятию / Дж.Гибсон. - М.: Прогресс, 1988. - 464 с.

19. Голосовкер, Я. Э. Избранное. Логика мифа / Я.Э. Голосовкер. - М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. - 499 с.
20. Гутман, И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: дис. ...филос. наук: 09.00.13 / И.Е. Гутман; Санкт-Петербургский гос-ый ун-т. – СПб., 2009. – 192с.
21. Гуревич, А.Я. Категории средневековой культуры / А.Я. Гуревич. - М.: «Искусство», 1984 – 350с.
22. Делез, Ж. Логика смысла / Ж. Делез; пер. Я. И.Свирский. - М.: Раритет, Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – 480 с.
23. Делез, Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Ж.Делез, Ф. Гваттари; пер. Свирский Я. И. – Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. – 895с.
24. Добровидова, Н.А. Особенности эмоциональных состояний подростков, увлекающихся компьютерными играми [Электронный ресурс] / Н.А. Добровидова // Журнал вестник Томского государственного университета Выпуск № 323. – Режим доступа <http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-emotsionalnyh-sostoyaniy-podrostkov-uvlekaayuschih-sya-kompyuternymi-igrami>. - Загл. с экрана
25. Дойч, Д. Структура реальность [Электронный ресурс] / Д. Дойч. - Москва-Ижевск, 2001.- Режим доступа: http://digitalphysics.ru/pdf/The_Fabric_of_Reality--David_Deutsch.pdf .- Загл. с экрана
26. Дьяконов, И.М. Архаические мифы Востока и Запада [Электронный ресурс] / И.М.Дьяконов. — М.: Наука, 1990. – Режим доступа https://royallib.com/book/dyakonov_igor/arhaicheskie_mifi_vostoka_i_zapada.htm 1. - Загл. с эрана
27. Дэвис, Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху [Электронный ресурс] / Э. Дэвис. – Режим доступа

- <http://bookitut.ru/Tekhnognozis-mif-magiya-i-misticzizm-v-informacziionnuyu-epokhu.33.html#a33.Kiberprostranstvo-virtualjnoe-remeslo>. – Загл. с экрана
28. Иванов, Д.В. Виртуализация общества [Электронный ресурс] / Д.В. Иванов. - СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. - 96 с. – Режим доступа http://lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt. - Загл. с экрана
29. Иванова, А.В. Технологии виртуальной и дополненной реальности: возможности и препятствия применения [Электронный ресурс] / А.В. Иванова // Стратегические решения и риск-менеджмент, № 3 (108), 2018. - Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti-vozmozhnosti-i-prepyatstviya-primeneniya>. - Загл. с экрана
30. Елхова, О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: диссертация ... доктора философских наук: 09.00.01 / О.И. Елхова; «Башкирский гос-й ун-т. – Уфа, 2011. - 330 с.
31. Емелин, В.А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс] / В.А Емелин - Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm>. - Загл. с экрана
32. Емелин, В. Глобальная сеть и киберкультура. Ризома и Интернет [Электронный ресурс] / В.А Емелин - Режим доступа <http://www.emeline.narod.ru/rhizome.htm>. - Загл. с экрана
33. Закаблукровский, Е.В. Виртуальные сетевые сообщества: философско-антропологический анализ: дисс. к.филос. наук: 09.00.13 / Е.В. Закаблукровский – Нижний Новгород, 2015, - 160с.
34. Захряпин, А.В. Виртуальное мировоззрение как феномен развитие науки и общества: дисс. к. филос. наук: 09.00.11 / А.В.Захряпин – Саранск, 2008, - 150 с.
35. Казютинский, В.В., Балашов Ю.В. Антропный принцип. История и современность [Электронный ресурс] / В.В.Казютинский, Ю.В.Балашов // Природа, №1, 1989. - Режим доступа

<http://vivovoco.astronet.ru/VV/JOURNAL/NATURE/OLD/ANTROP.HTM>. -

Загл. с экрана

36. Капп, Э., Л.Нуаре, Эспинас А. Роль орудия в развитии человека. Часть II. Философия машины [Электронный ресурс] / Э.Капп, Нуаре Л., А. Эспинас – Режим доступа <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3479/3481>. - Загл. с экрана

37. Кассирер, Э. Философия символических форм. Том 1. Язык. / Э. Кассирер; пер. СА. Ромашко. - М.; СПб.: Ун. книга, 2002. - 272 с.

38. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. [Электронный ресурс] / М.Кастельс. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/02.php. - Загл.с экрана

39. Кастельс, М. Становление общества сетевых структур [Электронный ресурс] / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология. – М., 1999. - Режим доступа: <http://www.archipelag.ru/geoeconomics/soobshestva/power-identity/formation/>. -

Загл. с экрана

40. Кессиди, Ф. Х. От мифа к логосу: Становление греческой философии [Электронный ресурс] /Ф.Х. Кессиди. – Режим доступа <http://platoakademeia.ru/index.php/ru/e-library/researches/itemlist/category/111-kessidi>. - Загл. с экрана

41. Кирик, Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типологии: дисс. к. филос. наук: 09.00.01 / Т.А. Кирик. – Омск, 2004., - 165с.

42. Кирюшин, А. Н. [Электронный ресурс] / А.Н. Кирюшин // Credo new. - СПб., 2010. - № 4(64). – Режим доступа: <http://credonew.ru/content/view/956/62/>. – Загл. с экрана

43. Концепция виртуальных миров и научное познание: сб. ст. / отв. ред.: Акчурин И.А., Коняев С.Н. - СПб.: Изд-во Рус. христиан. гуманитар. ин-та, 2000. – 317с.

44. Корсунцев, И.Г. Онтология развития / И.Г. Корсунцев. - М.: ИПКгосслужбы 2001. – 139с.

45. Корсунцев, И.Г. Легенда о большом взрыве Вселенной / И.Г. Корсунцев. - М.: ИПКГосслужбы: Рос. филос. о-во, 2002. - 80 с.
46. Корсунцев, И.Г. В мире современных научных мифов / И.Г. Корсунцев. - М.: Молодая гвардия, 2004. – 188 с.
47. Круткин, В.Л, Онтология человеческой телесности / В.Л. Круткин. – Ижевск: Изд-во Удм. ун-та, 1993. - 169 с.
48. Кузанский, Н. О видении бога [Электронный ресурс] / Н. Кузанский. – Режим доступа <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000628/st000.shtml>. - Загл. с экрана
49. Кузуб, О.С. Антропологические основания виртуальной реальности // Общество.Экономика.Культура:актуальные проблемы, практика решения: сборник научных статей. В 2-х ч. Ч. 1 / V Международная научно-практическая конференция (24 марта 2015 г.). Барнаул: Изд-во СПБУУиЭ, 2015.- С.176-179
50. Кузуб, О.С. Виртуальная реальность: технократический и онтологический подходы // Известия Алтайского государственного университета.– 2015. - №3/1(87). – С.172-174
51. Кузуб, О.С. Мифологические черты виртуального пространства // Общество.Экономика.Культура:актуальные проблемы, практика решения: сборник научных статей. В 2-х ч. Ч. 1 / VII Международная научно-практическая конференция (27 марта 2017 г.). Барнаул: Издательство Санкт-Петербургского университета технологий управления и экономики, 2017.- С.255-260
52. Кузуб, О.С. Мифологические черты виртуальной реальности // Философские дескрипты (Электронный журнал.) – 2018 г. – № 19.
53. Кузуб, О.С. Проблема цифрового бессмертия // Философские дескрипты (Электронный журнал.) – 2020 г. – № 21.

54. Кузуб, О.С. Ризома как структура виртуального пространства // Философские дескрипты (Электронный журнал.) – 2015 г. – № 13.
55. Кузуб, О.С. Социокультурный подход к определению виртуальной реальности // Мир, науки, культуры, образования. – 2015. - № 1(50). – С.361-364
56. Кузуб, О.С. Трактовка виртуальной реальности с позиции единства объективистского и субъективистского подходов // Ученые записки Санкт-Петербургского университета управления и экономики. – 2015.-№ 2(50). – С.109-115
57. Кунафин, М.С. Концепции современного естествознания: Учеб. Пособие: в 2ч./ М. С. Кунафин Кунафин. –Уфа: Башк. ун-т, 2001. – 266с.
58. Лавренчук, Е.А. Аутопойезис [Электронный ресурс] / Е.А. Лавренчук // Электронный философский журнал Vox/Голос. – 2011. - №11. – Режим доступа: [http:// www.vox-journal.org](http://www.vox-journal.org). – Загл. с экрана
59. Лавренчук, Е.А. Аутопойезис социальных сетей интернет-коммуникаций [Электронный ресурс] / Е.А. Лавренчук // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». – 2009. – Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/autopoyezis-sotsialnyh-setey-internet-kommunikatsiy-1>. - Загл. с экрана
60. Лакофф, Дж. Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем [Электронный ресурс] / Дж. Лакофф, М. Джонсон; пер. Н. В. Перцова // Теория метафоры: сб. ст./ - М., 1990. - С. 387-415.
61. Ланиер, Дж. Вы не гаджет. Манифест / Дж. Ланир; пер. с англ. М. Кононенко. - М.: Астрель, 2011. – 317 с.
62. Леви-Стросс, К. Мифологии [В 4 т.] Т.1./ Клод Леви-Строс; пер.: З. А. Сокулер, К. З. Акопян. - М. ; СПб.: ЦГНИИ ИНИОН РАН, 2000. – 398с.
63. Лешкевич, Т.Г. Философия науки: традиции и новации. Учебное пособие для вузов / Т.Г.Лешкевич. - М.: «Издательство ПРИОР», 2001. — 428 с.

64. Липкин, А.И. Основания современного естествознания. Модельный взгляд на физику, синергетику, химию / А.И.Липкин.- М.: Вузовская книга, 2001.- 300 с.
65. Лич, Э. Культура и коммуникация: Логика взаимосвязи символов. К использованию структурного анализа в социальной антропологии / Э. Лич; пер. И. Ж. Кожановской. — М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 2001. — 142 с.
66. Лосев, А.Ф. Диалектика мифа [Электронный ресурс] / А.Ф. Лосев. – Режим доступа <http://psylib.org.ua/books/losew03/txt04.htm>. - Загл. с экрана
67. Лотман, Ю., Успенский Б. Миф—имя—культура [Электронный ресурс] / Ю. Лотман, Б. Успенский. – Режим доступа http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Lotm/mif_im.php. - Загл. с экрана
68. Маклюэн, М. Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего / М.Маклюэн; пер. И. О. Тюриной. – М.,: Акад. Проект: Фонд "Мир", 2005. - 495 с.
69. Маклюэн, М.Понимание Медиа: Внешние расширения человека [Электронный ресурс] / М.Маклюэн, пер. В.Г. Николаева.- М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. Режим доступа - http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf. - Загл. с экрана
70. Мальцева, Ю.М. Преодоление вербальной тотальности в театре авангарда как аспект трансформации метаязыка искусства. / Ю.М. Мальцева // Дискуссия.– 2014 – №8 (49). – С. 34-39
71. Матурана, У., Варела, Ф. Древо познания [Электронный ресурс] / У.Матуран, Ф.Варела. – М.: Прогресс-Традиция , 2001. – Режим доступа https://royallib.com/book/maturana_umberto/drevo_poznaniya.html
72. Мелетинский, Е.М. Избранные статьи. Воспоминания / Е.М. Мелетинский. М.: Прогресс, 1998.- 571 с.

73. От мифа к литературе : учебное пособие по курсу «Теория мифа и историческая поэтика повествовательных жанров» / Е. М. Мелетинский. – М.: РГГУ, 2000. - 167
74. Мелетинский, Е.М. Поэтика мифа / Е.М. Мелетинский. – М.: Восточная литература, 2000. – 406с.
75. Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти; пер. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. – СПб.: Ювента–Наука, 1999. – 606 с.
76. Миронов, В. В., Иванов А.В. Онтология и теория познания / В.В. Миронов, А.В. Иванов. —М.: Гардарики, 2005. – 447 с.
77. Молчанов, В.И. Время и сознание. Критика феноменологической философии [Электронный ресурс] / В.И. Молчанов. - Режим доступа http://sbiblio.com/biblio/archive/molchanov_vremja/. – Загл. с экрана
78. Николаев, И.А. Виртуальность как естественнонаучный, технический и культурный феномен: дисс. ... к. филос. наук: 09.00.08./ И.А.Николаев. - Саратов, 2004. - 149 с.
79. Ницше, Ф. Об истине и лжи во внеэтичном смысле [Электронный ресурс] / Ф.Ницше. – Режим доступа <http://www.nietzsche.ru/works/other/about-istina/>. – Загл. с экрана
80. Ницше, Ф. Несвоевременные размышления - О пользе и вреде истории для жизни [Электронный ресурс] / Ф.Ницше. – Режим доступа <http://lib.ru/NICSHE/razmyshleniya1.txt>. – Загл. с экрана
81. Новикова С.С. Социология: история, основы, институционализация в России [Электронный ресурс] / С.С. Новикова. - М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2000. - Режим доступа http://society.polbu.ru/novikova_sociology/ch37_all.html. - Загл. с экрана
82. Носов, Н.А. Манифест виртуалистики [Электронный ресурс] / Н.А. Носов. - М. - 2001. – Режим доступа: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html. - Загл. с экрана

83. Опенков, М.Ю. Развитие визуального мышления и компьютерная революция / М.Ю. Опенков // Когнитивная эволюция и творчество: сб. ст/ М.:ИФРАН, 1995. – С.335-367
84. Орехов, С.И. Виртуальная реальность: исследование Онтологических и коммуникационных основ: дисс. д – ра филос. нау: 09.00.01/ С.И.Орехов. - Омск, 2002., - 332 с.
85. Орехов, С.И. Виртуальная реальность: Учебное пособие / С.И. Орехов.- Омск: Издательство ОмГПУ, 2007.- 128 с.
86. Петрусь, Г. Агрессия в компьютерных играх [Электронный ресурс] / Г.Петрусь. - режим доступа URL: <http://banderus2.narod.ru/82035.html>. - Загл. с экрана
87. Пивоев, В. М. Мифологическое сознание как способ освоения мира [Электронный ресурс] / В.М. Пивоев.-Петрозаводск: Карелия, 1991.- 111 с. – Режим доступа <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000933/st000.shtml>. - Загл. с экрана
88. Пилипенко, Е.А. Виртуальное время: онтологический аспект /Е.А. Пилипенко // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. - 2015. № 12 (62): в 4-х ч. Ч. I. - С. 158-161.
89. Платон. Пир [Электронный ресурс] / Платон. – Режим доступа <http://lib.ru/POEEAST/PLATO/pir.txt>. - Загл. с экрана
90. Платон. Политик [Электронный ресурс] / Платон. – Режим доступа <http://psylib.org.ua/books/plato01/29polit.htm>. - Загл. с экрана
91. Платон. Тимей [Электронный ресурс] / Режим доступа - <http://psylib.org.ua/books/plato01/27timei.htm>.- Загл. с экрана
92. Плеснер, Х. Ступени органического и человек: Введение в философскую антропологию / Х. Плеснер, пер. А. Г. Гаджикурбанов. - М.: РОССПЭН, 2004.- 368 с

93. Рашкофф, Д. Медиавирус! Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание [Электронный ресурс] / Д.Рашкофф; пер. Д. Борисова. — М.: [Ультра.Культура](#), 2003. — 368 с.- Режим доступа <http://mediavirus.narod.ru/content.html>. - Загл. с экрана
94. Ребер, Б., Роша Ф., Ди Грегорио С. Виртуальный апокалипсис или повторное посещение Платоновой пещеры? / Б. Ребер, Ф. Роша, Ди Грегорио // Концепция виртуальных миров и научное познание: сб.ст. - СПб., 2000. – С. 213–225
95. Рикёр, П. Память, история, забвение / П. Рикёр; пер. *И. И. Блауберг, И. С. Вдовина, О. И. Мачульская, Г.М. Тавризян*. - М.: Изд-во гуманитарной литературы, 2004. - 728с.
96. Розин, М.В. Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда [Электронный ресурс] / М.В. Розин // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – М.: ИФ РАН, 2004.- Режим доступа http://iph.ras.ru/elib/Vliyan_Internet_1.html. - Загл. с экрана
97. Розин, В.М. Традиционная и современная технология: (филос.-методол. анализ). [Электронный ресурс] / М.В. Розин – М., 1999. – Режим доступа <http://www.philosophy1.narod.ru/www/html/iphras/library/technol.html>. - Загл. с экрана
98. Романовская, Т.Б. Иная реальность и проблемы интерпретации в физике / Т.Б. Романовская // Концепция виртуальных Миров и научное познание: сб.ст., СПб., 2000. С. 120 – 121.
99. Самойлова, Е.О., Шаев, Ю.М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е.О. Самойлова, Ю.М. Шаев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. - 2016 - № 2 (64). - С. 171-173
100. Сивирин, Б. С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность [Электронный ресурс] / Б. С. Сивирин // Социолог. исследования. – 2003. – № 2. – С. 39–44. – Режим доступа:

http://ecsocman.hse.ru/data/881/062/1217/006-SIVIRINOV_Bx2cS.pdf. - Загл. с экрана

101. Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: автореф. ...канд. филос. наук : 09.00.11 / В.Л. Силаева; Моск. гос. техн. ун-т им. Н.Э. Баумана – М., 2004.- 116с.

102. Таратута, Е.Е. Философия виртуальной реальности / Е.Е. Таратута. – СПб., 2007 г. – 147 с.

103. Тищенко, В.И. Виртуальные сообщества (методология и реальность). К постановке проблемы [Электронный ресурс] / В.И. Тищенко// Социальное мышление и деятельность: влияние новых интеллектуальных технологий. – М., 2004. - Режим доступа

http://www.isa.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=332%3A-1-4&catid=45%3A2009-06-11-08-50-12&Itemid=79&lang=ru. - Загл. с экрана

104. Топоров, В.Н. Пространство и текст [Электронный ресурс] / В.Н. Топоров // Текст: семантика и структура: сб. ст. - М., 1983, с. 227-284. – Режим доступа http://ec-dejavu.ru/p/Publ_Toporov_Space.html. - Загл. с экрана

105. Трофимова, А.А. Человек в разворачивании виртуальной реальности: дисс. к. филос. наук: 09.00.01 / А.А. Трофимова; Омский гос-ый педагогический ун-т. – Омск, 2011., - 164 с.

106. Филиппова, Е.И. История и память в эпоху господства идентичностей (беседа с действительным членом Французской Академии историком Пьером Нора) / Е.И.Филиппова // Этнографическое обозрение. 2011. №4. С. 75-84.

107. Фимин, А.Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности : диссертация ... к. филос.наук: 09.00.11 / А.Ю. Фимин; Волгоградский государственный технический ун-т.. - Волгоград, 2007. - 122 с.

108. Фома Аквинский. Сумма теологии / Фома Аквинский // Антология мировой философии. - М., 1969. - Т. 1. - С. 850-851.

109. Хайдеггер, М. Бытие и время [Электронный ресурс] / М. Хайдеггер. – Режим доступа <http://lib.ru/HEIDEGGER/bytie.txt>. - Загл. с экрана
110. Хайм, М. Метафизика виртуальной реальности: от наивного реализма к ирреализму [Электронный ресурс] / Хайм М. // Возможные миры и виртуальная реальность. Серия «Аналитическая философия в культуре XX века». Исследования по философии современного понимания мира. Выпуск I – М., 1995. – Режим доступа: <http://seventh.boom.ru/phil/virtual.txt>. - Загл. с экрана
111. Хоружий, С.С. Род или нерод? Заметки к онтологии виртуальности [Электронный ресурс] / С.С. Хоружий. – Режим доступа: <http://coollib.com/b/151260>. - Загл. с экрана
112. Шпенглер, О. «Человек и техника» [Электронный ресурс] / О. Шпенглер // Культурология XX век. М., 1995. С. 454-492. – Режим доступа <https://psihdocs.ru/o-shpengler-chelovek-i-tehnika-kuleturopologiya-xx-vek-m-1995-s.html>. - Загл. с экрана
113. Хэмит, Ф. Виртуальная реальность [Электронный ресурс] / Ф. Хэмит // Возможные миры и виртуальная реальность. Серия "Аналитическая философия в культуре XX века". Исследования по философии современного понимания мира. Выпуск I. – М., 1995. – Режим доступа: <http://seventh.boom.ru/phil/virtual.txt>. Загл. с экрана
114. Хюбнер, К. Истина мифа [Электронный ресурс] / К. Хюбнер. - М.: Республика, 1996. – Режим доступа http://krotov.info/libr_min/22_h/ub/ner_03.htm. - Загл. с экрана
115. Шестов, Л. «Достоевский и Ницше. Философия трагедии» [Электронный ресурс] / Л. Шестов. - Режим доступа <http://www.magister.msk.ru/library/philos/shestov/shest07.htm>. - Загл. с экрана
116. Элиаде, М. Космос и история [Электронный ресурс] / М. Элиаде; пер. А. А. Васильева, В. Р. Рокптянский, Е. Г. Борисова. - М.: Прогресс, 1987. –

- 313с. – Режим доступа https://www.koob.ru/mircea_eliade/cosmos_history. -
Загл. с экрана
117. Bell, G., Gemmell, J. Total Recall: How the E-Memory Revolution Will Change Everything. — Boston, Mass.: Dutton Adult, 2009. — 304 p.
118. Mayer-Schonberger, V. Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age. — Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2009. — 256 p.
119. Savin-Baden, M., Burden D. Digital Immortality and Virtual Humans // Postdigital Science and Education (2019) 1:87–103
<https://doi.org/10.1007/s42438-018-0007-6>
120. Schroeder, R. Possible Worlds. The Social Dynamic of Virtual Reality Technology. – Oxford: Westview Press, 1996. – 203 p.

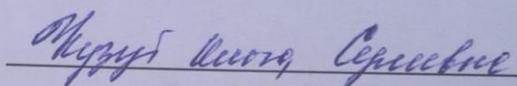
**ПОСЛЕДНИЙ ЛИСТ ВЫПУСКНОЙ
КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ (МАГИСТЕРСКОЙ
ДИССЕРТАЦИИ)**

Выпускная квалификационная работа (магистерская диссертация) выполнена мной совершенно самостоятельно. Все использованные в работе материалы и концепции из опубликованной научной литературы и других источников имеют ссылки на них.

« 01 » июня 2020 г.



(подпись)



Ф.И.О.