

## КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ КАРТИНЫ МИРА КАК ОТНОСИТЕЛЬНО САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ МОДЕЛИ РЕАЛЬНОСТИ

**В.О. Саяпин**

*Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина*

*Рецензент В.Е. Подольский*

**Ключевые слова и фразы:** виртуальная реальность; виртуальные частицы; единая научная картина мира; системный анализ.

**Аннотация:** Определена виртуальная реальность, которая находит свое отражение в соответствующей виртуальной картине мира. В свою очередь, виртуальная картина мира отражает определенные стороны целостного, единого и неделимого бытия.

Философия, за редким исключением в лицах гностиков и скептиков, считала, что мир познаваем и наши понятия дают верное, адекватное отражение существующей вне нас реальности.

Человеческие контакты с миром многообразны, в различных попытках рефлексии над разными областями духовной деятельности человека возникают, соответственно, и различные картины мира: научная, философская, религиозная, художественная, виртуальная и др., по-особому разделяющие мир и охватывающие его лишь в определенных специфических аспектах.

Общая картина мира – это синтез знаний людей о природе и социальной реальности, то есть «совокупная картина мира – есть более или менее адекватное отражение реальности» [1]. Совокупность естественных наук образует естественнонаучную картину мира, а общественных – социально-историческую картину действительности. Создание общей картины мира – задача всех областей знания.

Человек утверждает себя в предметном мире с помощью мышления и посредством всех своих познавательных способностей. Целостное осознание и переживание воздействующей на человека реальности в форме ощущений, восприятий, представлений и эмоций, позволяют человеку выработать определенное мировоззрение. Для мировоззрения характерна еще

---

Саяпин В.О. – аспирант Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина.

более высокая интеграция знаний, чем в общей картине мира, и наличие не только интеллектуального, но и эмоционально-ценностного отношения человека к миру. Будучи отражением реальности и ценностным отношением к ней, мировоззрение играет и определенную регулятивно-творческую роль, выступая в качестве методологии построения общей картины мира.

«Основным признаком любой картины мира выступает ее целостность, а сущность любой картины мира заключается в ее репрезентативном характере» [1]. Любая картина мира как репрезентативная целостность представляет собой некоторый срез реальности и выступает, как предмет мировоззренческого осмысления. Любая картина мира не является сугубо объективным фактором бытия, то есть в различных картинах мира мера субъективного и объективного разная.

Переход науки к постнеклассической стадии развития создал новые предпосылки формирования единой научной картины мира. Длительное время идея этого единства существовала как идеал. Но в последней трети XX века возникли реальные возможности объединения представлений о трех основных сферах бытия – неживой природе, органическом мире и социальной жизни – в целостную научную картину на основе базисных принципов, имеющих общенаучный статус.

Впервые в естественно-научную картину мира виртуальность вошла через физику высоких энергий, которая ввела в качестве теоретического объекта частицы, существующие только во время акта взаимодействия других частиц. Эти частицы были названы виртуальными, от английского «virtual» – актуально, фактически, реально существующий. Эти частицы не существуют до взаимодействия и исчезают после него. Именно поэтому они являются принципиально не регистрируемыми. Факт взаимодействия виртуальной частицы с прибором означает, что это была не виртуальная частица. Их единственное свойство – актуальность, существование только «здесь и сейчас», в данном однократном событии. У них нет иной формы бытия кроме актуальной: ни потенциальной (они не являются составной частью взаимодействующих «обычных» частиц), ни превращенной (какого-либо следа от них не содержится в частицах, родившихся в результате взаимодействия). Появление виртуальных частиц существенно исказило устоявшуюся картину мира и, как впоследствии выяснилось, нашло отражение и в других областях знания и человеческой деятельности.

Появление компьютера вызвало и актуализировало понятие виртуальной машины. Собственно компьютер и стал виртуальной машиной, так как его можно превращать в совершенно разные объекты: в пишущую машинку или калькулятор, в экспериментальный стенд или игровой автомат. Как и в случае с виртуальными частицами, нельзя говорить, что в компьютер вложены калькулятор или игровой автомат. Эти объекты каждый раз заново порождаются активностью работающего человека и существуют только во время работы с ними. Развитие компьютеров породило появление понятия «виртуальная реальность», которая в массовом сознании прочно связалась с компьютерными играми. Однако сами игры явились в начале 1980-х годов побочным продуктом оборонных заказов на

создание моделей и тренажеров управления сложной техникой, при разработке которых понадобилась формулировка новых принципов.

Прорыв в новую реальность породил качественно новые этические проблемы, суть которых заключается в определении принципов поведения в искусственной «жизни» и взаимодействия с искусственными «людьми». Считается, что компьютерные виртуальные реальности окажут революционное воздействие на общество, и ведутся уже достаточно интенсивные работы по осмыслению этого явления.

Идея виртуальности получает все более широкое признание в психологии. Есть масса конкретных понятий, основанных на идее виртуальности: виртуальный объект, виртуальный субъект, виртуальный образ, виртуальный дисплей, виртуальный прототип, виртуальное поле зрения и так далее.

Что же касается специфически научного и философского прошлого виртуальной реальности, то следы его находятся в трудах по постнеклассическому естествознанию, пытавшемся нащупать подходы к Универсальной Теории Всего и в этом русле решавшему ставшей уже традиционной проблему стыковки объектов, «прописанных» в разных проявлениях реальности и репрезентируемых наблюдателю как вещество и поле. По мнению Н.А. Носова [4, с. 152–164], отношения корпускулярных и полевых объектов иерархичны, однако, думается, отличаемая им каузальность есть не иерархия, и не соподчинение, а обычная одноуровневая взаимобусловленность, тем более что и автор в дальнейшем отмечает их «онтологическое равноправие» [4 с 157]. Поле, либо вещество порождают становящиеся инородными объекты, виртуальные относительно исторгшей их реальности; их совокупность и есть собственно виртуальная реальность.

«Виртуальная реальность, о которой так много говорится в наши дни, – это не иная реальность, куда мы уходим, время от времени; это и есть реальность, в которой мы живем. Виртуальная реальность – это продолжение реальной реальности» [9]. Виртуальная реальность – реальность возможная, но не существующая в данный момент, и, так как условия, при которых она проявляется, созданы искусственно – они осуществляют субституцию данности, подменяют реальность другой, виртуальной реальностью. То есть, виртуальная реальность является таким же продуцентом сознания, как и иерархически первично воспринимаемая реальность. Виртуальность не есть нечто исключительно ментальное, и тем более несуществующее. Объекты виртуальной реальности проявляют свою экзистенцию «хотя и не субстанционально, но реально, и в то же время – не потенциально, а актуально» [4, с. 158], и соответственно психологические виртуальные состояния [7] как переживание восприятия реальности иной, нежели объективной, вполне реальны. Человек получает доступ к виртуальной реальности посредством смещения акцентов в мировосприятии, достигая «виртуального состояния». Поводом для этого может послужить как внутренняя логика течения психологической жизни, репрезентирующая внезапно абсурдность [2] бытия, так и внешнее давление, опосредованное, например, психологией поведения толпы, ситуативной захватывающей

игрой, или смоделированным компьютерным образом реальности. В «виртуальном состоянии» человек воспринимает виртуальную реальность не как порождение собственного воображения или аффективное состояние, но как реальность объективную. В этом одно из основных отличий «виртуального состояния» от иных психологических процессов, рефлекслируемых с достаточной для фиксации степенью отчетливости как ментальный, субъективный продукт.

Несмотря на сравнительно небольшой временной отрезок работы, с виртуальными реальностями уже осознано, что они есть особый срез реальности, требующий специального философского, культурологического, социологического и психологического анализа.

Виртуальная реальность представляет собой особую составляющую совокупной реальности. Виртуальная реальность находит свое отражение в соответствующей ей виртуальной картине мира. Виртуальная картина мира – специфическое отражение единой реальности: она одновременно является отражением виртуальной реальности и, в то же время, виртуальная картина мира есть сама виртуальная реальность, так как влияет на процессы активного отражения человеком актуальной реальности. Виртуальная картина мира отражает определенные стороны целостного, единого и неделимого бытия. При этом категория отражения не вскрывает в полной мере действительных связей между виртуальной картиной мира и бытием, так как виртуальная картина мира, будучи неотъемлемым содержанием целостной реальности, не только отражает, но и воздействует на бытие. Иными словами целостность бытия, в свою очередь, так же есть в определенной мере отражение виртуальной картины мира.

Виртуальная картина мира является ответвлением более общей современной научной картины мира. В виртуальной картине мира различные образы виртуальной реальности находят свое отражение сквозь призму их научной интерпретации. Виртуальная картина мира есть целостный репрезентант виртуальной реальности, обладающей научным содержанием и смыслом, при этом следует заметить, что любые картины мира являются сложным сочетанием объективного и субъективного, однако один из этих факторов может иметь превалирующее значение.

Виртуальная картина мира находит свою концептуализацию в различных теориях виртуальной реальности. Следовательно, в каждой теоретической программе по виртуалистике более или менее адекватным образом репрезентируется виртуальная картина реальности. Однако сама целостная виртуальная картина мира не сводима к отдельным теориям виртуальной реальности и даже всей их совокупности. Картина мира, как и любой познавательный образ, упрощает и схематизирует действительность. Мир как бесконечно сложная действительность всегда значительно богаче, нежели представления о нем, сложившиеся на определенном этапе общественно-исторической практики. Вместе с тем, за счет упрощения и схематизации картина мира выделяет из бесконечного многообразия реального мира именно те его сущностные связи, познание которых и составляет основную цель науки на том или ином этапе ее исторического развития. При описании картины мира эти связи фиксируются в виде системы научных принципов, на которые опирается исследование и которые

позволяют ему активно конструировать конкретные теоретические модели, объяснять и предсказывать эмпирические факты. В свою очередь, поле приложений этих моделей к практике содержит потенциально возможные спектры реалий, которые способна порождать человеческая активность, опираясь на теоретическое знание. Виртуальная картина мира, будучи упрощением, схематизацией виртуальной реальности, вместе с тем включает и более богатое содержание по сравнению с актуально существующим миром, поскольку она открывает возможности для актуализации возможных реалий.

Поэтому никакие теории виртуалистики не в состоянии отразить виртуальной картины мира во всей ее полноте. Виртуальная реальность есть неотъемлемое звено общественной реальности, по этому ее концептуализация должна осуществляться специальной наукой – виртуалистикой. «Виртуалистика – парадигмальный подход, в рамках которого виртуальные реальности рассматриваются как реалии, обладающие онтологическим статусом существования, а не как феномены. Виртуалистика основывается на признании полионтичности виртуальных реальностей» [5, с. 416]. Виртуалистика делает возможным философски концептуализировать виртуальность, сделать ее предметом научных исследований и практических преобразований. «Виртуалистика выступает как определенный тип постнеклассического мировоззрения. Виртуалистика расширяет поля действия философии и науки: виртуалистика вводит в мировоззрение новую реальность и предлагает новый взгляд на мир. Базовой идеей, на которой строится виртуалистика, является идея виртуального существования (виртуальной реальности)» [6].

При исследовании виртуальной реальности необходимо отказаться от моноонтического мышления и принять полионтическую парадигму, в которой возможна иерархия реальностей, в том числе, проявляющихся при определенных условиях, то есть – виртуальных.

«В виртуалистике полагается существование двух типов реальности: виртуальной и константной, – каждая из которых одинаково реальна. Виртуалистика имеет дело с порожденными событиями, поэтому имеет возможность концептуализировать не только статичные, вечные вещи, но и возникновение и становление: генезис биологического тела, развитие ребенка, история государства, эволюция вселенной и т.д. Виртуалистика имеет дело с актуальным существованием, поэтому имеет возможность концептуализировать события – то, что существует только «здесь и сейчас»; виртуалистика может рассматривать любое событие не как статистически усредненный объект, а как уникальное, существующее в единственном числе: творческое состояние, акт мысли, поступок, жизнь отдельного человека, отдельное государство и т.д. Виртуалистика имеет дело с интерактивными реальностями, т.е. события одной реальности могут взаимодействовать с событиями другой реальности, поэтому виртуалистика признает постулат единства мира. Выступает как определенный тип постнеклассического мировоззрения виртуалистика следует принципу конструктивизма. С точки зрения виртуалистики невозможно построить абсолютную картину мира, так как никакая из реальностей не может считаться абсолютной. Виртуальная картина мира не может быть односторонне ото-

ждествлена с каким-либо срезом научно-философской картины бытия, так как виртуалистика включает в себя константные мировоззрения как частный случай» [6].

По сути дела виртуалистика рассматривает виртуальную реальность как некоторую всеобщую характеристику самой реальности с точки зрения ее структуры и непрерывного характера такой структуры, то есть континуума. Поэтому становится допустимым пересмотреть имеющиеся представления о реальности, времени и пространстве, причинности, структуре, актуальности, субъекте и объекте, языке, среде анализа и т.п. в целостном понимании реальности как континуума. Существуют попытки пересмотра системного анализа (подхода) с точки зрения виртуальных технологий.

Виртуальный анализ принципиально отличен от системного анализа. При этом некоторая структура выделяется произвольно и рассматривается как виртуальная реальность. Она состоит не из элементов, а из сложных иерархий объект – атрибутивных связей. В этой виртуальной реальности объективное и субъективное содержания переплетены, являются равноправными и не подлежат распределению. Целостность виртуальной реальности удерживается данностью актуальной реальности, относительно которой она является релевантной и может иметь актуальное соотношение – референцию. Применяемая технология анализа создает не систему понятий и категорий, а модели и ситуации соотношения моделей, где среда анализа и предмет анализа могут меняться местами (позициями виртуальное – актуальное), применяемые термины определены не жестко и являются подвижными. Сама система категорий выступает одной из виртуальных реальностей (в логике и языке) и подлежит анализу как “бывающая ситуация”. Изменчивое (объект – атрибутивное) содержание актуально-виртуальной модели приобретает подвижность за счет смены, дополнения-изменения атрибутов у виртуальных и актуальных объектов, смены релевантной актуальной реальности или типа референции.

#### *Список литературы*

- 1 Булычев, И.И. О сущности гендерной и других картин мира / И.И. Булычев // Вестник Российского философского общества. – 2004. – № 3(31).
- 2 Камю, А. Романы / А. Камю. – М., 1999. – 336 с.
- 3 Моисеев, Н.Н. Логика универсального эволюционизма и кооперативность / Н.Н. Моисеев // Вопросы философии. – 1989. – №8. – С. 52–66.
- 4 Носов, Н.А. Виртуальная реальность / Н.А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164.
- 5 Носов, Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
- 6 Носов, Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – М.: Путь, 2001. – 17 с.
- 7 Носов, Н.А. Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора / Н.А. Носов, О.И. Генисаретский // Труды ГосНИИГА. Авиацион-

ная эргономика и подготовка летного состава. Вып. 253. – М., 1986. – С. 147–155.

8 Пригожин, И. Порядок из хаоса / И. Пригожин, И. Стенгерс. – М.: Прогресс, 1986. – 431 с.

9 Сергеев, К.А. Понятие образования в феноменологии науки / К.А. Сергеев, Д.Н. Разеев // Образование и гражданское общество / Под ред. Ю.Н. Солониной. Вып. 1. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. – С. 78–84.

---

### **Conceptualization of Virtual World Picture as Relatively Independent Model of Reality**

**V.O. Sayapin**

*Tambov State University after G.R. Derzhavin*

**Key words and phrases:** virtual reality; virtual particles; single scientific world picture; system analysis.

**Abstract:** Virtual reality which is reflected by the corresponding virtual world picture is identified. In its turn, virtual reality reflects particular aspects of single, entire and integral being.

---

© В.О. Саяпин, 2006