

Стерледева Тамара Дмитриевна

ОНТОЛОГИЯ ЭЛЕКТРОННО-ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В статье предложена оригинальная философско-футурологическая версия, позволяющая анализировать электронно-виртуальную реальность (ЭВР) в ее возможном будущем состоянии на ее максимально высоком уровне развития, что дает возможность выявить черты принципиальной новизны онтологии ЭВР. Такой анализ позволяет выделить основные этапы развития ЭВР, дать логически обоснованную характеристику современного этапа, оценить перспективы развития личности и человечества в целом как в ближайшем, так и в отдаленном будущем.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/1/50.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 1(75) С. 190-192. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

УДК 111.1:141.32:004.946

Философские науки

В статье предложена оригинальная философско-футурологическая версия, позволяющая анализировать электронно-виртуальную реальность (ЭВР) в ее возможном будущем состоянии на ее максимально высоком уровне развития, что дает возможность выявить черты принципиальной новизны онтологии ЭВР. Такой анализ позволяет выделить основные этапы развития ЭВР, дать логически обоснованную характеристику современного этапа, оценить перспективы развития личности и человечества в целом как в ближайшем, так и в отдаленном будущем.

Ключевые слова и фразы: электронно-виртуальная реальность; метод идеализации; новая онтология ЭВР; основная функция ЭВР; перспективы ЭВР.

Стерледева Тамара Дмитриевна, к. филос. н., доцент

Пермский национальный исследовательский политехнический университет
cenzia@rambler.ru

ОНТОЛОГИЯ ЭЛЕКТРОННО-ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Специфика философских категорий в том, что их смысловое наполнение зависит от очень многих факторов, как субъективных, так и объективных. Философия как форма общественного сознания обладает относительной самостоятельностью, что проявляется в таком ее качестве, как опережающее отражение. Так, например, Н. Гартман и М. Хайдеггер интуитивно чувствовали грядущий онтологический поворот и строили свои онтологические системы отчасти под влиянием этого ощущения [2; 5].

Во второй половине XX в. начала формироваться электронно-виртуальная реальность (ЭВР). Это принципиально новый тип искусственно созданной виртуальной реальности, который имеет новый тип онтологии. Для характеристики этого нового типа онтологии необходимо выявить, в чем заключается принципиальная новизна ЭВР как нового типа реальности. Такое выявление возможно, на наш взгляд, только с помощью построения философско-футурологических версий ЭВР. Предлагаемая нами философско-футурологическая версия ЭВР строится с помощью метода идеализации, позволяющего представить ЭВР в ее наиболее абстрактном и максимально развитом виде. Преимуществом данного теоретического метода является способность исследования ЭВР в ее возможном будущем состоянии на ее максимально возможном высоком уровне развития. Метод философской идеализации требует абстрагирования от ряда конкретных физических параметров ЭВР, таких, например, как мощность процессоров, тип материала, из которого изготовлены детали компьютеров, скорость информационных процессов, конкретные технологические операции и т.п. Лишь абстрагирование от такого рода конкретики позволяет сформировать философское видение ЭВР как «чистой» идеальной схемы. Предлагаемый нами метод философско-футурологической идеализации дает возможность наиболее полно выявить потенции этой реальности, которые сегодня в силу первоначального, неразвитого этапа развития ЭВР еще скрыты. В свою очередь, такой философско-футурологический анализ дает логическое обоснование для выделения этапов развития ЭВР, для адекватной оценки ее современного этапа, достаточно четкого планирования и оценки перспектив развития личности и человечества в целом как в ближайшем, так и в отдаленном будущем.

Существуют различные точки зрения о функциях ЭВР, об их количестве, нюансах содержания этих функций, различного типа соотношений между ними [1; 3; 4; 6; 7]. Большинство исследователей выделяют в качестве основных функций: инструментальную, познавательную, коммуникативную и игровую. Приходится констатировать, что никто из ученых даже не замечает наличия экзистенциально-конструкторской функции ЭВР и, соответственно, ведущей роли этой функции среди остальных. На наш же взгляд, именно экзистенциально-конструкторская функция наиболее полно и четко выражает сущность ЭВР. Наше утверждение логически обосновывается тем, что ведущая функция ЭВР должна выражать самую сущность этой принципиально новой виртуальной реальности, отличной от всех других изобретений человечества. Сущность же ЭВР в том, что впервые в истории человечества изобретена такая виртуальная реальность, которая в перспективе, по мере своего совершенствования, создает возможность формирования нового типа человеческого существования, основанного на реализации такого важнейшего аспекта сущности человека, как свобода.

Ценность этой принципиально новой функции ЭВР заключается в том, что становится возможным моделировать в ЭВР не только отдельные образы, но и весь мир, включая человека. Это, в свою очередь, открывает широчайшие перспективы для человека в познании и преобразовании мира. В то же время необходимо помнить, что вся история человечества свидетельствует о неоднозначности воздействия на развитие человечества практически всех без исключения созданных человеком изобретений. Эта предосторожность в отношении неоднозначности возможного влияния ЭВР должна быть усилена во много раз в силу того, что максимальная реализация экзистенциально-конструкторской функции ЭВР создаст небывалые ранее возможности как для мощного усиления духовно-нравственного уровня человечества, так и для его глубокого духовно-нравственного упадка.

Мы называем главной функцией ЭВР экзистенциально-конструкторской, поскольку человек сможет конструировать в ЭВР в «точке сборки» образы различных искусственных объектов. Сначала ими могут быть

образы привычного человеку «жесткого» мира: лес, горы, город, идеальная в его представлении квартира и т.д. Затем могут быть сконструированы образы мира любого типа, зависящие только от мощности аппаратуры и фантазии заказчика. Во-вторых, человек сможет создавать образ себя в мире ЭВР. Причем также в широком спектре, меняя характеристики как своего тела, так и своего сознания, своей истории и т.п. В-третьих, конструировать тип влияния мира на человека. В развитой ЭВР можно будет создавать любые предлагаемые обстоятельства, образы любых персонажей, как реально существующих, например родителей, друзей и т.д., так и вымышленных, например литературных и киногероев. В-четвертых, конструировать свой тип влияния на мир, то есть человек сможет выступать в любом амплуа – герой, исследователь, влюбленный и т.д.

Функцию мы назвали не просто конструкторской, а экзистенциально-конструкторской, поскольку человек создает этот мир сугубо для себя, для реализации своих сущностных возможностей. Это значит, что пользователь сможет создавать в ЭВР образы любого типа мира, любого человека и любого типа отношений. Характеристикой этого специфически человеческого мира является следующее. Во-первых, пределы этого конструирования на стадии максимально возможного развития ЭВР будут зависеть только от мощности ЭВР, программного обеспечения, фантазии и желания человека. Во-вторых, эти образы будут конструироваться максимально быстро. В-третьих, они будут максимально быстро корректироваться, то есть меняться по желанию человека. В-четвертых, этот виртуальный мир будет полностью находиться под контролем данного пользователя.

Мы полагаем, что экзистенциально-конструкторская функция включает в себя два аспекта. Первый аспект – проектно-конструкторский, суть которого в том, что ЭВР дает возможность подходить к формированию личности экспериментально, т.е. пробовать и создавать разные варианты объектов, в том числе и личности. Вторым аспектом экзистенциально-конструкторской функции логично обозначить как своего рода «инкубаторский». Такое обозначение оправдано тем, что ЭВР можно использовать для формирования и развития личности в достаточно длительном периоде и определенных условиях, которые потребуются для этого, то есть, условно говоря, как своеобразный «инкубатор».

Появление ЭВР требует коррекции понятия «онтология». В данном случае под онтологией мы понимаем определенный тип видения бытия применительно к ЭВР и теоретическую модель такого видения. В чем специфика онтологии ЭВР? Во-первых, это специфический тип реальности, который был создан человеком для человека. Тот тип реальности, в котором существовал до сих пор вид *Homo sapiens*, был создан природой для природных существ. Человек имеет биологическое тело, но, чтобы выжить в природном мире, человек вынужден создавать вторую природу – искусственный мир материальной и духовной культуры, чтобы противостоять миру природы, выжить и приспособить мир к себе, в то время как биологический мир только приспособливается к природе. В ЭВР же создается вариант искусственного мира «достойного» человека.

Во-вторых, онтология природного мира – это онтология, управляемая природой, не учитывающая существование человека. Наводнения, цунами, эпидемии, землетрясения и т.п. стихийные бедствия, не говоря уже о возможной метеоритной атаке планеты, – все это является факторами, осложняющими существование человека на Земле. Существует мнение, что природные катаклизмы различного рода уже не раз уничтожали цивилизации, существовавшие до нашей современной цивилизации. Онтология ЭВР создана как управляемая, ориентированная на интересы существования и развития человека.

В-третьих, в природном мире существует пространство трех измерений – длины, ширины и высоты. В пространстве ЭВР теоретически можно смоделировать любое количество измерений, хоть 5, хоть 25, в зависимости от мощности ЭВР и от того, что захочется человеку в данный момент времени. Возникает вопрос: а зачем человеку 5 или 25 измерений пространства? На этот вопрос невозможно ответить теоретически, не испытав это на практике. Поэтому, чтобы понять, сколько пространственных измерений нужно человеку «для полного счастья», человек должен иметь возможность испытать это на практике и выбрать для себя то количество измерений, в котором ему комфортно в данный момент времени.

В-четвертых, в природном мире существует специфический тип времени, для которого характерны одно измерение и анизотропия, то есть человек может двигаться в нем только вперед, движение в прошлое запрещено. В ЭВР может быть смоделирован любой возможный тип времени с заранее заданными характеристиками. Например, в ЭВР теоретически можно смоделировать время, имеющее и 5, и 25 измерений. Нужен ли человеку опыт ощущения таких типов времени? Мы не знаем и не узнаем этого, пока не испытаем это на практике. Кроме того, в физическом мире время необратимо. Мы не можем вернуться вспять и прожить то, что мы уже прожили, но с учетом приобретенного жизненного опыта. Это онтологическое ограничение сильнее всего ощущается в зрелом и пожилом возрасте. Недаром существует поговорка: «Те бы годы да этот бы ум».

Это основные отличия онтологии ЭВР от онтологии физического мира. Наверняка можно найти и другие возможные отличия, но эти отличия самые главные и самые очевидные. Возникает вопрос: как может человек существовать в ЭВР, если он живет в природно-социальном мире? Насколько необходимо ему такое параллельное существование? Мы опять же должны заметить, что только практика сможет ответить на этот вопрос. Здесь возможны различные варианты.

Онтология ЭВР является по многим параметрам более подходящей для существования и развития человека, чем онтология физического мира. Так, например, в ЭВР человек может формировать любые обстоятельства жизни, по желанию выбирать любой тип ландшафта, как это делается уже в компьютерной игре. В ЭВР человек теоретически может выбирать для себя определенный тип тела, возраста, возможностей и т.п. И чем более развитой будет ЭВР, тем больше возможностей сможет получить человек.

Возникает проблема: а вдруг человек не захочет возвращаться в физический мир и пожелает все свое время существовать в ЭВР? На этот вопрос мы можем ответить только теоретически. Но уже сейчас теоретически возможны два варианта сосуществования человека в природной среде и в ЭВР. Вариант первый: конкуренция. В этом случае человечество разделится на виртуалов и натуралов. Вариант второй: дополнение, когда один тип онтологии будет дополнять другой. Например, работать человек будет в природно-социальном мире, а отдыхать в мире ЭВР, где можно создавать себе любые условия. Нам могут возразить, что это будет суррогат действительности и, например, виртуальное море не сможет заменить реальное море физического мира. В онтологии ЭВР, существующей в настоящий момент, так оно и есть. Но представим себе ЭВР, допустим, в 3000 году, которая достигла максимально возможного, с нашей точки зрения, уровня развития. Вполне возможно, что онтология ЭВР будущего будет давать человеку больше впечатлений, чем онтология природно-социального мира.

Подводя итог, необходимо отметить, что человечество вступает в период новой технологической эволюции, которая может дать ему огромные возможности для самореализации, но эта же технологическая революция может и уничтожить его как вид.

Список литературы

1. Войскунский А. Е. Исследование Интернета в психологии // Интернет и российское общество. М.: Гендальф, 2002. С. 235-250.
2. Гартман Н. К основоположению онтологии. СПб.: Наука, 2003. 640 с.
3. Губанов Д. А., Новиков Д. А., Чхартишвили А. Г. Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства. М.: Физматлит, 2010. 228 с.
4. Уханов Е. В. Идентичность в сетевых коммуникациях // Философские науки. 2009. № 10. С. 59-71.
5. Хайдеггер М. Бытие и время. М.: Академический проект, 2013. 460 с.
6. Черновицкая Ю. В. Компьютерная виртуальная реальность и обновление понимания ответственности // Вестник Российского философского общества. 2013. № 4. С. 11-115.
7. Яковлев Р. Б. Информационные технологии в процессах моделирования окружающего мира и исследования виртуальной реальности // Искусственный интеллект. Философия, методология, инновации. СПб.: Изд-во С.-Петерб. гос. ун-та, 2007. С. 118-121.

ONTOLOGY OF ELECTRONIC-VIRTUAL REALITY

Sterledeva Tamara Dmitrievna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Perm National Research Polytechnic University
cenzia@rambler.ru

The article proposes an original philosophical-futurological version that allows analyzing electronic-virtual reality (EVR) in its possible future state at the highest level of its development, which enables to identify features of principal novelty of EVR ontology. This analysis allows identifying the main stages of EVR development giving a logically substantiated characteristic of the current stage, evaluating prospects of development of the individual and the humanity as a whole both in the near and distant future.

Key words and phrases: electronic-virtual reality; idealization method; new ontology of EVR; EVR main function; EVR prospects.

УДК 93/94

Исторические науки и археология

В статье рассматривается период восстановления и последующего развития нефтяной промышленности Чечено-Ингушетии в 1940-1950-е гг. Автором показана взаимосвязь между достижениями приоритетной нефтедобывающей и нефтеперерабатывающей индустрии Республики и развитием других отраслей экономики. В исследовании также указывается на трудности и ряд нерешенных проблем в данной отрасли, отразившихся на социальной ситуации в регионе.

Ключевые слова и фразы: нефтяная промышленность; нефтепродукты; восстановление экономики; трест «Грознефть»; Грозный; Чечено-Ингушетия.

Сулумов Зелимхан Хасамбекович

Чеченский государственный университет, г. Грозный
zsulumov@mail.ru

РАЗВИТИЕ ГРОЗНЕНСКОЙ НЕФТЯНОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ В 1940-1950-ЕЕ ГГ.

Нефтяная промышленность Чечено-Ингушетии была важнейшим фактором победы в Великой Отечественной войне. В мирных условиях нефтяная индустрия также оставалась одной из решающих и ведущих отраслей, от которой зависела успешность послевоенного восстановления экономики страны.