

Самухин Антон Хосеевич

ТРИ ПОДХОДА К ТРАКТОВКЕ ВИРТУАЛЬНОСТИ

В статье всесторонне рассматриваются разнообразные подходы к понятию виртуальности, которые были разделены автором на три группы. Благодаря этому разделению вносится ясность в многообразие трактовок этого термина в наше время. Проясняется вопрос относительно высокой популярности понятия виртуальности и его распространения в массовой культуре. Компьютерная виртуальность выделяется как отдельный подход, что дает возможность разграничить и определить многие явления, относя их к определенному виду виртуальности безотносительно к онтологическим и физико-научным референциям.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2014/3-1/37.html

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2014. № 3 (41): в 2-х ч. Ч. I. С. 141-144. ISSN 1997-292X.

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

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2014/3-1/

© 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: voprosy_hist@gramota.net

ON INTERDEPENDENCE OF COMMUNICATIVE ESSENCE OF LANGUAGE POLITICAL CULTURE AND POLITICAL IDEOLOGY

Savoiskaya Svetlana Vasil'evna, Doctor in Political Science, Ph. D. in History, Associate Professor
Kyiv National University of Construction and Architecture, Ukraine
Savojska.svitlana@yandex.ua

The article studies the interdependence and interaction of the communicative essence of language political culture and political ideology. The author claims that political ideology does not exist in its pure form: every ideology at some stage of situation development borrows some elements from another. Language political culture is the basis of political ideology and is closely tied to it.

Key words and phrases: language political culture; political ideology; interdependence; communicative; interaction.

УДК 008

Культурология

В статье всесторонне рассматриваются разнообразные подходы к понятию виртуальности, которые были разделены автором на три группы. Благодаря этому разделению вносится ясность в многообразие трактовок этого термина в наше время. Проясняется вопрос относительно высокой популярности понятия виртуальности и его распространения в массовой культуре. Компьютерная виртуальность выделяется как отдельный подход, что дает возможность разграничить и определить многие явления, относя их к определенному виду виртуальности безотносительно к онтологическим и физико-научным референциям.

Ключевые слова и фразы: виртуальность; виртуальная реальность; компьютерная виртуальная реальность; виртуалистика; киберреальность; киберпространство; концепции виртуальности; концепции виртуальной реальности; подходы к виртуальной реальности.

Самухин Антон Хосеевич

Государственный институт искусствознания
tonyr@mail.ru

ТРИ ПОДХОДА К ТРАКТОВКЕ ВИРТУАЛЬНОСТИ[©]

Понятие виртуальности пришло к нам из далекой античности: латинское слово *virtus* означает потенциальный, возможный, доблесть, энергия, сила, а также мнимый и воображаемый. Сейчас термином «виртуальность» могут быть обозначены совершенно разные явления. В настоящее время существует достаточно много подходов к тому, какие явления имеют этот атрибут. При определенном взгляде на разнообразие этих подходов их можно сгруппировать по трем основным группам и выделить следующие:

1. *Онтологическо-философский подход.* При таком подходе «виртуальность рассматривается как некоторое потенциальное состояние бытия, наличие в нем определенного активного начала, предрасположенность к появлению некоторых событий или состояний, которые могут реализоваться при соответствующих условиях» [6]. Первые контуры постановки проблемы в таком ракурсе уходят в античный период: тогда зародились и получили первичную разработку понятия сущности вещи, возможности или потенциальности и самой потенции, энергии и деятельности, а также энтелехии как действительности и актуализованности [10]. Анализ этих категорий, в первую очередь Аристотелем и впоследствии другими мыслителями, определил точку зрения, согласно которой актуально данная реальность не единственная, и ее конечности и воплощенности предшествуют вариативность и потенциальность.

В средневековой философии новым толчком к разработке понятия виртуальности послужила насущная задача прояснить отношения и статус между миром Божественным – нетварным – и человеческим – сотворенным Богом. Так, Василий Великий в своей натурфилософской работе «Беседы на шестоднев» [1] говорил, что одна реальность может породить другую реальность и законы новой реальности могут быть не сводимы к законам первичной реальности. На основе этой идеи он толковал о творении мира и его актуальном существовании. Исаак Сирий, христианский писатель-аскет седьмого века, утверждал, что соотношение уровней реальности определяется теми усилиями, которые человек предпринимает, чтобы раскрыть их для себя, а точнее породить в себе реальность другого, следующего онтологического уровня: каждая последующая реальность энергетически снабжает предыдущую, сообщая ей полноту бытия [11]. Немаловажную роль в осмыслении понятий «актуального» и «возможного» (виртуального) сыграло понятие *virtus*. *Virtus* – это «некое активное начало, активная первопричина действия, присущая Универсуму в целом и его фрагментам – и объектам и субъектам» [Там же]. Появление идеи *virtus* в сочетании с развитием идеи полионтичности способствовало развитию понятия виртуального в указанном ключе. Начиная с эпохи Нового времени,

осмысление мира характеризовалось попытками свести его многообразие к какой-либо одной онтологической реальности: атомы, энергия, психика, дух, экономика. При этом декартовский дуализм протяженной и мыслящей субстанции выступал именно в качестве проблемы: его преодоление виделось в целом как раз в указанном сведении. Это движение мысли шло в разрез с идеями виртуального, которое полагает, с определенными оговорками, признание существования нескольких реальностей.

В наше время предлагается множество разных подходов. Среди них встречаются трактовки виртуальности как: порожденности одной реальности от другой реальности; вида символической реальности; гносеологической реальности; отражение отражения; вида объективного бытия; недород бытия; единства материального и идеального; системности; видов бытия и небытия; существования множественности миров [8]. Одними из самых популярных концепций стали концепции Носова и Хоружего, которые были разработаны на фоне развития компьютерной техники и трактовки виртуальности как компьютерного феномена: в их трудах виртуальность рассматривается через оппозицию понятий субстанциальности и потенциальности: «виртуальный объект существует, хотя и не субстанциально, но реально; и в то же время – не потенциально, а актуально» [2].

Многообразие, конкурентность и дискуссионность этих подходов свидетельствуют об отсутствии единых стандартов к трактовке этого понятия в философско-онтологическом ключе.

2. *Физико-научный подход.* Этот подход впервые начал использоваться в физике, после того как специальная теория относительности стала повсеместно распространена в научной среде, а новые объекты – те или иные субатомные частицы, которые теперь попали в поле зрения ученых, – поддавались описанию с помощью уже знакомых нам понятий, разработанных в рамках онтологическо-философского подхода к виртуальности. В частности были востребованы понятия возможности, актуальности, потенции. Необходимо отметить, что эти понятия в определенной степени изменили свое значение в контексте новых научных идей.

Среди объектов современной физики можно выделить виртуальные частицы: это тип теоретических объектов в современной квантовой теории поля, наделенных всем теми же характеристиками, что и реальные «физические» частицы, но не удовлетворяющие некоторым существенным условиям и ограничениям на эти характеристики [11, с. 222]. Такие частицы имеют те же квантовые числа, что и реальные частицы (например, спин и электрический заряд), как и реальные частицы, но для них не выполняется связь между энергией, массой и импульсом. Масса виртуального фотона не обязательно нулевая, а энергия не всегда положительная. Таким образом, можно сказать, что такие частицы «выступают на мгновение из потенциальности, полностью никогда не актуализируясь» [Там же], а значит, по сути, существуют виртуально.

При указанных особенностях виртуальных объектов ведется дискуссия о том, что представляют собой виртуальные частицы: реальный физический процесс или «удобный метод математического описания реальности» [5]? Сторонники последней точки зрения в подтверждение своей правоты приводят несколько замечаний. Все виртуальные процессы проходят в бесконечно малых промежутках времени – 10^{-24} . В этом промежутке присутствует неопределенность относительно энергии и времени. У виртуальных частиц мы находим свойства, не имеющие физического смысла, такие как отрицательная и мнимая масса. Виртуальные процессы происходят с нарушением законов сохранения энергии, в отличие от реальных процессов, где этот закон соблюдается. Таким образом, виртуальные частицы – это удобный язык для описания взаимодействия, позволяющий снизить громоздкость его математического описания. Сторонники объективного содержания виртуальных процессов утверждают, что «невозможность наблюдать виртуальные частицы в измерительных приборах не опровергает их объективного существования» [Там же], и приводят несколько примеров, свидетельствующих в их пользу. Среди прочих можно выделить следующие: виртуальные частицы могут превратиться в действительные за счёт внешних или внутренних; действительные частицы при поглощении виртуальных частиц превращаются в другие действительные частицы; виртуальные частицы порождают вполне действительные поля; виртуальные частицы в составе действительных частиц определяют их свойства [Там же].

Несмотря на указанную полемику, физический подход к трактовке виртуальности сильно распространился как в научной среде, так и за ее пределами. Так, он стал широко использоваться в философии XX и XXI веков для создания новых философско-онтологических моделей реальностей. Отголоски этого подхода можно увидеть также в концепциях виртуальности Носова и Хоружего [11, с. 214-232], где авторы пытаются создать универсальную модель виртуальности, в рамках которой предлагается единый подход к совершенно разным феноменам реальности, в том числе и физическим. Также свойства виртуальных физических частиц всесторонне анализируются и сравниваются с концепциями бытия классиков мировой философии [12]. Концепция виртуального как свойства физических частиц попала, помимо философии, в поле зрения других гуманитарных наук. В частности, в психологии стали говорить о виртуальных способностях и виртуальных психологических состояниях [8; 13] по аналогии со свойствами субатомных виртуальных частиц.

В целом можно сказать, что этот подход является актуальным и успешно развивается в узкой среде ученых-физиков.

3. *Компьютерно-технологический подход.* Этот подход относительно новый (1984 г.), однако всего за тридцатилетнюю историю своего существования он сумел сделать термин «виртуальное» известным далеко за пределами научной и философской среды. Виртуальность приобрела новую жизнь в свете именно этого подхода и стала известна для 90% рядовых обывателей именно в этом ключе. Этому способствовали появление художественной литературы и фильмов на тему виртуального. Одними из первых произведений в этом жанре стали книги Ульяма Гибсона (Неромант и др.) и фильм «Газонокосильщик» [3].

Интересно, что активное распространение этого подхода также способствовало катализации дискуссий в научных кругах на тему виртуальности в целом, где тенденциозно многие исследователи пытаются вписать возникший феномен компьютерной виртуальности в свои философские построения, рассматривая его как частный случай феномена виртуальности [8] или как символ состояния культуры постмодерна, когда признаками виртуальности обладает вся социальная реальность [13].

В рамках этого подхода понятие виртуальности было отнесено к группе явлений, объединенных общими свойствами, и получила название виртуальной реальности. Термин «виртуальная реальность» впервые в этой области ввел американский ученый Джерон Леньер (Jaron Lanier) в 1984 году, он основал фирму *VPL Research Corporation* в городе Фостер, штата Калифорния, которая стала первой компанией по созданию систем виртуальной реальности и их основных атрибутов [11, с. 209]. Этим он вполне четко обозначил следующий феномен: виртуальная реальность – это мир, созданный посредством компьютерных технологий для человека.

Приведем несколько определений виртуальной реальности в рамках этого подхода. Виртуальная реальность – это «искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попав в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и с искусственными персонажами» [4]; виртуальная реальность – это «созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие чувства» [3]; виртуальная реальность – это «трехмерная интерактивная графика, которая в соединении с техническими средствами реалистического отображения, позволяет пользователю в реальном масштабе времени погрузиться в моделируемый на компьютере мир» [11, с. 210]. Таким образом, при этом подходе виртуальность рассматривается как виртуальная реальность, которая, в свою очередь, является «комплексом методов, принципов и технических средств, обеспечивающих возможность компьютерного моделирования реального мира и интерактивного влияния на него пользователем» [Там же].

Этот подход отражает точку зрения, согласно которой виртуальное есть свойство особого рода реальностей, порожденных компьютерной техникой. Иными словами, виртуально то, что продуцируемо компьютером для человека. С появлением такой трактовки виртуальность приобрела свойство воплощенности и сблизилась с реальностью. Интересно, что в словосочетании *виртуальная реальность* кроется, на первый взгляд, противоречие: *virtus* – потенциальный, возможный (лат.) и *realis* – действительный, существующий (лат.). Как может быть реально то, что еще только потенциально или возможно? Данная неразрешимая, с точки зрения аристотелевской логики, дилемма не позволяет нам отбросить этот подход, а его повсеместная распространенность в широких кругах говорит о том, что именно он заслуживает большего внимания со стороны сторонников других подходов.

За свою недолгую историю компьютерная виртуальность проделала достаточно большой путь развития. Среди главных этапов на ее пути можно выделить три. На первом состоялся переход к ее массовому распространению среди обычного населения. В эпоху своего зарождения компьютерная виртуальность была доступна лишь в крупных лабораториях и военных центрах: первыми разработчиками были именно военные, «создавшие имитации боевых событий и действий, а также тренажеры для быстрого обучения ведению боя в ситуациях, создаваемых такими имитациями» [Там же]. Это связано с малодоступностью, огромной стоимостью, а также громоздкостью оборудования для образования компьютерной виртуальности в те времена (70-80-е гг. XX века). Однако вместе с развитием сферы полупроводников и началом выпуска транзисторов в промышленных масштабах стали разрабатываться и появляться в крупных фирмах, а затем и у рядовых пользователей персональные и менее габаритные компьютеры: виртуальная реальность начала проникать в дома обычных людей. Следующим этапом развития и распространения виртуальности стало появление глобальной информационной сети Интернет, разработки которой также впервые проводились по военному заказу: министерством обороны США была создана компьютерная сеть, устойчивая к частичным повреждениям, а в 90-е годы XX века был впервые представлен первый текстовый браузер (browser), позволяющий просматривать связанные гиперссылками (hyperlinks) текстовые файлы *on-line* [9]. Сейчас посредством Интернета объединены в единую сеть практически все компьютеры на планете. Третьей вехой стало появление компактных миниатюрных компьютеров, соединенных с функциями мобильных телефонов, – гаджетов. Появление этих устройств связано, во-первых, с дальнейшим техническим прогрессом и процессами миниатюризации ПК, которые уже имели место быть при переходе к персональным компьютерам, с одной стороны, и с формированием потребности к мгновенному и немедленному получению информации, а также возможности оставаться в сети перманентно, с другой. На данном этапе распространения компьютерной виртуальности можно констатировать, что уже большая часть населения Земли связана между собой через компьютерную виртуальность.

Мы уже отметили, что в свете развития данного подхода к виртуальности стали массово активизироваться дискуссии на тему виртуальности в целом. Хорошим примером может послужить концепция Носова, проанализировав которую и сравнив с историей развития последнего подхода, можно констатировать, что установленные им критерии виртуальности (порожденность, актуальность, автономность, интерактивность) навеяны развитием именно последнего, компьютерного подхода к виртуальности. Отчасти другим примером может послужить развитие постмодернистской культурологии и философии. Бодриар, работая с понятием гиперреальности, ввел понятие «симулякр», основываясь на том, «что точность и совершенство технического воспроизводства объекта, его знаковая репрезентация конструируют иной объект» [2]. Симулякры –

это компоненты виртуальной реальности, которые «слишком видимы, слишком правдивы, слишком близки и доступны» [Там же], это «техническое безумие совершенного и сверхточного воспроизведения» [7]. Идеи симулякров и гиперреальности отчасти навеяны развитием техники, в том числе и компьютерных технологий, ведь именно они позволяют с легкостью воспроизводить и детализировать копии вещей.

Подводя итог, можно сказать, что в настоящее время достаточно активно развиваются все три подхода. Однако последний подход отличается от других тем, что известен далеко за пределами научного и философского сообщества. Он имеет вполне определенную сферу применимости к определенным группам явлений и поэтому заслуживает всестороннего рассмотрения и дополнительного исследования.

Список литературы

1. **Василий Великий.** Беседы на шестоднев [Электронный ресурс]. URL: <http://www.wco.ru/biblio/books/vasilv2/Main.htm> (дата обращения: 20.11.2013).
2. **Виртуальная реальность** [Электронный ресурс]. URL: http://ec-dejavu.ru/v/Virtual_reality.html (дата обращения: 20.11.2013).
3. **Виртуальная реальность** [Электронный ресурс]. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность (дата обращения: 20.11.2013).
4. **Виртуальная реальность** [Электронный ресурс] // Культурология. XX век: энциклопедия. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/278/Виртуальная (дата обращения: 20.11.2013).
5. **Виртуальная частица** [Электронный ресурс]. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_частица (дата обращения: 20.11.2013).
6. **Виртуальность** [Электронный ресурс] // Новая философская энциклопедия в 4-х т. / под ред. В. С. Стёпина. 2001. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/8106/ВИРТУАЛЬНОСТЬ (дата обращения: 20.11.2013).
7. **Гиперреальность** [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Гиперреальность> (дата обращения: 20.11.2013).
8. **Грязнова Е. В.** Философский анализ концепций виртуальной реальности [Электронный ресурс]. URL: http://www.e-notabene.ru/fr/article_278.html (дата обращения: 21.11.2013).
9. **История появления и развития Интернета** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.programmersclub.ru/zevsrazvit/> (дата обращения: 20.11.2013).
10. **Никулин Д. В.** Деятельность-действительность и возможность-способность [Электронный ресурс] // История философии. Запад-Россия-Восток. Книга первая. Философия древности и средневековья. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000004/st068.shtml> (дата обращения: 21.11.2013).
11. **Севальников А. Ю.** Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004. 384 с.
12. **Севальников А. Ю.** Онтология Аристотеля и квантовая реальность [Электронный ресурс]. URL: <http://www.polygnosis.ru/default.asp?num=6&num2=306> (дата обращения: 21.11.2013).
13. **Степаненко П. А.** Виртуальная реальность в структуре отношений человека и мира [Электронный ресурс]: автореф. дисс. ... к. филос. н. Омск, 2006. URL: <http://www.dissercat.com/content/virtualnaya-realnost-v-strukture-otnoshenii-cheloveka-i-mira> (дата обращения: 21.11.2013).
14. **Хилкович Е.** Виртуальная архитектура: попытка систематизации [Электронный ресурс]. URL: <http://cih.ru/asp/a6.html> (дата обращения: 21.11.2013).

THREE APPROACHES TO INTERPRETATION OF VIRTUALITY

Samukhin Anton Khosevich
State Institute of Art Studies
tonyr@mail.ru

The article comprehensively considers various approaches to the notion of virtuality, which were divided into three groups by the author. Due to this division the author clears up the variety of the term interpretations nowadays. The issue regarding the high popularity of the notion of virtuality and its spreading in mass culture is clarified. Computer virtuality is singled out as a separate approach that allows differentiating and identifying many phenomena by referring them to a certain kind of virtuality regardless of ontological and physical-scientific references.

Key words and phrases: virtuality; virtual reality; computer virtual reality; virtualistics; cyberreality; cyberspace; conceptions of virtuality; conceptions of virtual reality; approaches to virtual reality.