

Гилязова Ольга Сергеевна

### **ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ: ПРОБЛЕМА СООТНОШЕНИЯ**

Статья посвящена сравнительному анализу действительной реальности как внешнего мира пользователей и виртуальной реальности. Ставится цель категориально уточнить их онтологический статус, чтобы выявить их специфику. В ходе анализа выявляется ряд черт, не дающих оснований для смешения виртуальных реальностей как с теми реальностями (психическими, художественными), которые ряд исследователей подводит под общую рубрику "виртуальных", так и с собственно действительностью.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2017/3-2/9.html](http://www.gramota.net/materials/3/2017/3-2/9.html)

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2017. № 3(77): в 2-х ч. Ч. 2. С. 40-43. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2017/3-2/](http://www.gramota.net/materials/3/2017/3-2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

УДК 111.1:141.32

**Философские науки**

*Статья посвящена сравнительному анализу действительной реальности как внешнего мира пользователей и виртуальной реальности. Ставится цель категорически уточнить их онтологический статус, чтобы выявить их специфику. В ходе анализа выявляется ряд черт, не дающих оснований для смешения виртуальных реальностей как с теми реальностями (психическими, художественными), которые ряд исследователей подводит под общую рубрику «виртуальных», так и с собственно действительностью.*

*Ключевые слова и фразы:* виртуальная реальность; действительность; условность; художественный мир; онтологический статус.

**Гилязова Ольга Сергеевна**, к. филос. н.

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, г. Екатеринбург  
olga\_gilyazova@mail.ru

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ: ПРОБЛЕМА СООТНОШЕНИЯ**

В современную эпоху под влиянием формирования нового типа культуры, связанного с распространением информационных технологий и сети Интернет, под вопрос ставят само понимание действительности как реальности нашего наличного и насущного существования. Пересматриваются критерии и стандарты в определении ее онтологического статуса.

Что касается содержания понятия «виртуальная реальность», то здесь возникает не меньше сложностей. Идея виртуальности разрабатывалась в античной, восточной, византийской философиях, серьезно занимала умы и средневековых мыслителей, но актуализируется она именно в современных междисциплинарных исследованиях, науке и технике. Отсюда такое изобилие философских подходов к рассмотрению феномена виртуальной реальности: коммуникативный (М. Маклюэн), дифференциальный (Ж. Делёз), симулятивный (Ж. Бодрийяр), субъектный (И. Г. Корсунцев), символический (В. М. Розин), технологический (А. В. Юхвид) и т.д.

Мы считаем неправомерным слишком широкое определение виртуальной реальности, под которой нередко понимают и психические квазигаллюцинаторные реальности, например сновидения, а также квазидействительность литературы и кино. Данная тенденция характерна для многих отечественных исследователей: Н. А. Носова [8], Н. Н. Карпицкого [4], Н. Б. Маньковской [7], отчасти В. М. Розина [9]. Это сближение во многом оправданно, т.к. можно найти немало общих черт (которые мы в дальнейшем продемонстрируем), объединяющих эти реальности, но, по моему мнению, подведение всего многообразия реальностей под рубрику виртуальных только затрудняет анализ и мешает уяснению их специфики. Поэтому из множества определений виртуальной реальности мы выберем то, которое позволит четче соотнести ее с другими реальностями: «виртуальная реальность – это один из видов реальностей... который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности» [Там же, с. 58]. Тем более что и сами исследователи признают, что «общим в этих определениях является рассмотрение виртуальной реальности как комплекса методов, принципов и технических средств, обеспечивающих возможность компьютерного моделирования реального мира и интерактивного влияния на него» [Цит. по: 10, с. 210].

Таким образом, можно дать собственное, более краткое определение виртуальной реальности как искусственной среды, порождаемой по преимуществу компьютерными технологиями, которые обеспечивают пользователю возможность интерактивного воздействия на нее. Последнее требование делает понятие виртуальной реальности уже, нежели понятие «компьютерная реальность», которая не всегда предполагает обязательное участие человека в происходящем на экране. Под данное определение виртуальной реальности подходят имитационные, проективные компьютерные реальности, гипертексты, киберпространство компьютерных игр, а также медицинские симуляторы и т.п.

В рамках классической философии вопрос онтологического статуса эмпирической реальности обычно сводился к определению модальности ее существования: реально оно или идеально, действительно (актуально) или возможно (потенциально), объективно или субъективно и т.п. Двигаясь в русле классической онтологии, замыкающейся в рамках традиционных дихотомий: бытия и сознания, внешнего и внутреннего мира, слова и вещи, – мы невольно упираемся в проблему физически объективного существования реальности. Впрочем, и решение этой проблемы не гарантирует нам уразумения, что за реальность предстает перед нами. Ведь и *физическое наличие* происходящего еще не гарантирует его *действительности*, т.к. перед нами может быть *сыгранная* реальность (как в сценической реальности театра или в менее очевидных случаях розыгрышей), т.е. *условная* реальность. Так что не стоит выносить человека «за скобки» размышления о действительности, пренебрегая его отношением к происходящему, его субъектной позицией. Все это оправдывает обоснованность нашего обращения к социальной феноменологии и онтологии.

«Чувство реальности», зависящее напрямую от контакта с ней, формирует, по мнению прагматистов Дж. Дьюи и У. Джеймса, отношение человека к происходящему: в качестве ли обособленного наблюдателя (позиция Наблюдателя) или же непосредственно вовлеченного в события мира деятеля (позиция Участника),

преобразующего его своими действиями. Из данного представления вызревает идея о множественности реальностей, или подмиров (по У. Джеймсу), где «верховой реальностью» провозглашается мир чувственных данных. Концепция прагматистов нашла свое продолжение в русле социальной феноменологии, интерпретирующей высшую реальность в качестве жизненного мира в его непосредственной данности и значимости для субъекта, что, по А. Шюцу, отвечает так называемой «естественной установке» (= «горизонт повседневности»). Для нее жизненный мир – «интерсубъективный мир, общий для всех нас, мир, к которому мы испытываем не теоретический, а в высшей степени практический интерес» [12, с. 403].

Эта причастность человека происходящему, его личностная вовлеченность, дающая право характеризовать внешнеположную ему реальность в качестве насущной действительности, может переноситься и на открыто условные реальности. И наоборот: для совершенно безразличного к ней человека действительность утрачивает модальность *действительной*. Действительность «обесцвечивается» тогда, когда ее подлинники начинают уступать по яркости копиям-симулякрам, насыщенным нашими переживаниями, т.к. «когда призраком становится действительностью, действительность становится призраком» [1, с. 92].

Развитие современных ИТ-технологий, способствующих появлению новых форм коммуникации и формированию киберкультуры, практика постмодернистского искусства и экспериментальных театров, построенных на экспериментах с самоидентичностью автора/зрителя, вызывают необходимость введения понятия *функциональной условности*, актуализующей ведущую роль человека, значение его самостно-субъектной позиции (в качестве Участника или Наблюдателя) в конституировании реальности.

Функциональная условность, манифестируя проницаемость физически непреодолимых онтологических рамок, демонстрирует мобильность и гибкость критериев условности/действительности, их зависимость от самоидентификации человека с агентом событий, т.е. от его самостной принадлежности определенной реальности, что дает ему возможность занимать позицию Участника и в условных реальностях. Именно функциональная условность формирует совершенно новый способ взаимодействия с реальностью: за счет присущей ей интерактивности размыкает онтологические рамки, притом даже не притязая на их отмену; и наоборот – онтологически открытые реальности замыкает функциональными (обычно – художественными) рамками, за счет которых человек дистанцируется от происходящего. Таким образом, интерактивность функциональной открытости позволяет даже принципиально условным реальностям считаться открытыми (хотя, в отличие от действительности, и не в онтологическом смысле).

Специфика виртуальной реальности, реализуемой за счет технических средств, заключается в том, что, не прибегая к усложненным способам идентификации личности, предоставляет возможность *одновременного* присутствия и участия в событийности *двух реальностей, онтологически разделённых*. Притом, в отличие от сновидения, это участие не обусловлено иллюзией, притворяющейся действительностью: в виртуальной реальности иллюзия – это не причина и не условие, а следствие доходящего до полного вживания соучастия происходящему, и хотя она может затмевать в сознании геймера онтологическую условность происходящего, но все же не скрывает ее.

В нашей терминологии перед нами реальность, отличающаяся онтологической закрытостью и функциональной открытостью. Продуктивность данного определения в том, что виртуальная реальность открывается как одна из условных реальностей, совмещающая свойства онтологически закрытых реальностей, прежде всего, художественных миров и функционально открытых психических реальностей, без смещения с ними. А ведь именно таким смещением чреват попытка современных исследователей дать дефиницию виртуальности, увязывая ее со средневековыми представлениями как о «силовой», «энергетичной» основе всего: в качестве ли промежуточного рода бытия (медиатора), возможного/потенциального бытия, переходного состояния между бытием и небытием или же небытия как инобытия [2].

Впрочем, функциональная открытость, которая с помощью эффекта обратной связи и интерактивного управления размыкает онтологическую границу между виртуальной реальностью и пользователем (чему способствует и галлюцинозная гиперреалистичность объектов киберпространства), все же не может аннулировать онтологический характер этой границы. Виртуальная реальность ограничена своим онтологическим статусом условной реальности.

Перечислим для конкретизации несколько взаимосвязанных пунктов, демонстрирующих основания, не позволяющие отождествлять виртуальную реальность, в силу ее условности, с действительностью:

1) онтологическая закрытость, которая, не допуская полнотелесного присутствия и участия в происходящем, тем самым избавляет от полного ему доверия и обеспечивает возможность «повторить все заново», а также чувство неуязвимости (что и позволяет имитационным виртуальным реальностям служить тренажерами, защищая пользователя онтологически непроходимой границей от опасностей, имитируемых ими). Возможность переиграть и задать новый сценарий развития событий говорит о вариативности, многомодусности виртуального мира. Кстати, страсть современных подростков к смертельно опасным забавам нередко объясняют тем, что они разучиваются видеть разницу между компьютерными играми и реальной жизнью, в которой нет клавиши «Сохранить». Заодно данная онтологическая закрытость оболочает мнимой властью над миром (в любой момент можно его «включить» или «выключить»). Это обусловлено

2) так называемым «давлением» виртуальной реальности, которое серьезно уступает давлению действительности (физическому, нормативному, социальному, психическому и т.д.), императивное и властное присутствие которой, по П. Бергеру и Т. Лукману, невозможно игнорировать даже убежденному солипситу или девианту. Сами виртуальные реальности нередко работают на это давление, распространяя его, влияя

на него и борясь с ним через внешнюю анонимность, плюралистичность и определенную безответственность того же Интернета. «Материальной упругостью» художественной же реальности выступает то самое «сопротивление материала», опыт которого имеет почти каждый творческий человек. И дело не только в ограниченности возможностей, предоставляемых средствами выражения, хоть она и сказывается в онтологической закрытости (провоцирующей возникновение свойств под п. 4 и 5) виртуального и художественного миров. Сопротивление оказывают сами миры, подчиняя волонтаристский произвол программиста (автора-демиурга) своим имманентным законам;

3) способность к миропорождению, притом виртуальный мир (наиболее отчетливо это заметно в компьютерных играх) характеризуется не меньшей степенью автономности (т.е. наличием своего хронотопа, логики, законов, смысла), образности, завлекательности (до полного самозабвения субъекта), нежели художественные миры, а интерактивностью – превосходит их;

4) тем не менее, несмотря на их автономность и даже относительную самостоятельность, по С. С. Хоружему, «виртуальные явления характеризуются всегда неким частичным или недоовещенным существованием, характеризуются недостатком, отсутствием тех или иных сущностных черт явлений обычной эмпирической реальности. Им присуще неполное, умаленное наличествование, не достигающее устойчивого и пребывающего, самоподдерживающегося наличия и присутствия» [11, с. 54]. Это объясняется тем, что объекты онтологически закрытых реальностей (как художественных, так и виртуальных) обладают, по словам Романа Ингардена, «гетерономическим (несамостоятельным)» [3, с. 101] существованием: им для своего бытия необходим физически наличный носитель (или в терминологии Н. А. Носова – «константная» реальность), способный наделять их чувственно воспринимаемой формой, что, кстати, сближает их с психическими феноменами – фантазией, воображением и т.п. Впрочем, крайняя приватность психической сферы (до ее экстерииоризации) не дает право отождествлять ее с иными реальностями, доступными для всеобщего восприятия. Также им свойственны фрагментарность и отсутствие присущего действительности «неисчерпаемого изобилия насыщенности» реальности, что заметно по

5) «рамочному» характеру, т.е. онтологической ограниченности реальности заданными программными или художественными параметрами. Так, когда мы управляем тренажером-автомобилем, мы не можем выйти из него, чтобы зайти в магазины на виртуальной трассе. В рамках же художественного вымысла это не столь очевидно, т.к. воображение услужливо помогает домыслить то, что недосказал автор. Тем не менее «никто не найдет дневника Гамлета или его писем к матери» [7, с. 266]. Сиквелы и приквелы популярных романов или фильмов, а также ремейки никогда не смогут расширить художественный мир до объемов действительной реальности;

6) многоканальность восприятия (в отличие от двухканального (зрение и слух), на котором зиждутся традиционные формы искусства), на которой выстроена эффективность многих VR-технологий, причем, пока еще не способная всецело конкурировать с вызываемым действительностью эффектом реальности. Но это дело будущего. «Вопреки визуальности, театральности виртуальной реальности, она смещается из области оптикоцентрической в область комплексного, синтетического восприятия. Хотя визуальный опыт в виртуальной среде, впрочем, как и в актуальной реальности, по-прежнему доминирует, предельно важным становится опыт тактильный. Такой переход дает новый уровень достоверности: зрительные иллюзии и галлюцинации вероятны, но прикосновение не обманывает, тело не лжет. <...> В отличие от театра и кино происходит совпадение чувственного и осознаваемого опыта, что позволяет Агенту существовать в виртуальной реальности, там присутствовать» [6, с. 134].

Также выделяя «среди качественных характеристик повседневной действительности: материальность, объективность, непосредственность, трехмерность, интерактивность, систематичность и устойчивость» [5, с. 89-90], современные отечественные исследователи (например, Р. И. Вылков и А. Н. Киришин) отмечают, что первые четыре фундаментальные характеристики не свойственны виртуальной реальности. Поэтому «наиболее перспективное направление создания виртуальных миров – создание новых реальностей, а не симулирование тех, которые существуют» [Там же, с. 90].

Тем не менее интерактивность, являясь отличительной чертой любой виртуальной реальности, за счет которой ей присущи ранее рассмотренные нами особенности, не только способствует «втягиванию» в нее пользователя и замыканию его в компьютерном киберпространстве, но и наоборот, содействует выведению виртуальной реальности во «внешний мир».

В качестве вывода можно сказать, что именно интерактивность как реализация принципа обратной связи, функционально преодолевающей (хотя и не отменяющей) онтологическую границу между виртуальным миром и действительностью, не дает оснований для их противопоставления.

#### Список источников

1. **Андрес Г.** Мир как фантом и матрица. Философские размышления о радиовещании и телевидении // Искусство кино. 2005. № 2. С. 90-99.
2. **Грязнова Е. В.** Философский анализ концепций виртуальной реальности [Электронный ресурс] // Философские исследования. 2013. № 4. URL: [http://e-notabene.ru/fr/article\\_278.html](http://e-notabene.ru/fr/article_278.html) (дата обращения: 23.02.2017).
3. **Ингарден Р.** Исследования по эстетике / пер. с польск. А. Ермилова и Б. Федорова. М.: Изд-во иностранной литературы, 1962. 572 с.
4. **Карпицкий Н. Н.** Онтология виртуальной реальности [Электронный ресурс]. URL: <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm> (дата обращения: 23.02.2017).

5. **Кирюшин А. Н.** Коммуникативные основания виртуальной и игровой реальностей: философско-методологический анализ: монография. Воронеж: Научная книга, 2012. 300 с.
6. **Мазин В., Туркина О.** Голем со-знания 3. Смена сцены представления: от театра к виртуальной реальности // Метафизические исследования. СПб.: Алетейя, 1997. Вып. 4. Культура. С. 122-143.
7. **Маньковская Н. Б.** Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
8. **Носов Н. А.** Виртуальная реальность (виртуальная философия, виртуальная психология) // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 152-164.
9. **Розин В. М.** Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000. С. 56-74.
10. **Севальников А. Ю.** Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М.: Прогресс-Традиция, 2004. С. 208-241.
11. **Хоружий С. С.** Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53-68.
12. **Шюц А.** Избранное: мир, светящийся смыслом / пер. с нем. и англ. М.: РОССПЭН, 2004. 1056 с.

## VIRTUAL REALITY AND REALITY: THE PROBLEM OF RELATIONSHIP

Gilyazova Ol'ga Sergeevna, Ph. D. in Philosophy

Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin in Ekaterinburg

olga\_gilyazova@mail.ru

The article is devoted to the comparative analysis of actual reality as external world of users and virtual reality. The goal is to specify their ontological status categorically in order to reveal their specificity. The analysis discloses a number of features that do not provide a basis for mixing virtual realities with those realities (mental, artistic) that a number of researchers bring under the general rubric of "virtual" and with the actual reality.

*Key words and phrases:* virtual reality; reality; conventionality; artistic world; ontological status.

УДК 94

### Исторические науки и археология

*Данная статья посвящена римским шоассированным дорогам эпох Республики и Империи. В этой связи изучаются сведения античных авторов, технология строительства римских дорог, причины строительства, правила использования, влияние развитой дорожной системы на экономику государства и ведение внешней политики. В статье на примере восстания Боудики обосновано положение о том, что помимо положительных результатов, которые приносила развитая римская дорожная сеть государству, существовали и отрицательные.*

*Ключевые слова и фразы:* дороги; строительство дорог; римские дороги; античное строительство; Аппиева дорога; Римская Британия; восстание Боудики.

**Грачева Александра Дмитриевна**

Санкт-Петербургский государственный университет

sanya.gracheva.89@mail.ru

## РИМСКИЕ ДОРОГИ: ТЕХНОЛОГИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В РЕГИОНАХ В ЭПОХУ РЕСПУБЛИКИ И РАННЕЙ ИМПЕРИИ

Данная статья посвящена вопросам технологии строительства и эксплуатации дорог в эпохи римской Республики и Империи. Естественно, что развитая дорожная система оказывала влияние на развитие экономики государства и ведение внешней политики. Мы определим степень этого влияния, а также покажем те преимущества или недостатки, которые могли возникнуть в ходе использования дорог.

В работе проанализированы как сведения античных авторов, так и труды современных специалистов. Следует обратить внимание на тот факт, что литературы, посвященной отдельно римской дорожной системе, не много. Чаще всего информацию по данной теме можно обнаружить в работах, освещающих вопросы архитектуры, искусства, общих трудах по истории Древнего Рима, а также в литературе, описывающей деятельность цензоров и историю быта Античности. Необходимо отметить, что в данной работе автор обращался к дорожным картам как современной Европы, так и древней. Это позволяет понять, что современные трассы Великобритании и Италии часто проходят рядом с древнеримскими.

В качестве источников были использованы сведения античных авторов и памятник древнеримского права. Первым и наиболее важным источником является Пейтингерова таблица [18] – сохранившаяся копия схемы дорог Римской Империи, сделанная в XIII веке монахом из Эльзаса с оригинала карты IV века н.э. Следующим важным источником является памятник древнеримского права V века до н.э. «Законы XII таблиц» [14, с. 212], в котором впервые упоминаются параметры римских дорог. Не менее полезным для данной работы является