

*Н. О. Положенская (Нижний Новгород, Россия)  
Нижегородский государственный лингвистический университет  
им. Н. А. Добролюбова*

## **Виртуальная реальность: социальный мир субъекта**

В статье дается анализ философских подходов в отношении категории «виртуальная реальность», исследуется многомерность и многоплановость определения виртуальности в разные исторические периоды, включая современный этап цивилизационного развития. Предметом исследования выступают современные научные подходы к изучению феномена виртуальной реальности. Актуальность статьи определяется необходимостью систематизировать взгляды на виртуальную реальность в контексте развития инновационных информационно-коммуникативных технологий в современном мире. Автор ставит целью изучение социально-философских концепций виртуальности и их воздействия на социальный мир субъекта.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, виртуализация, социальная реальность, историко-философский анализ, информационно-коммуникативные технологии

Изучение категории «виртуальность» в историческом аспекте позволяет говорить о том, что само понятие виртуальности и наиболее общие онтологические категории, послужившие основой для исследования феномена виртуального (невещественного) мира, присутствуют в философских трудах начиная с эпохи Античности. В контексте изучения методологических подходов к определению VR (виртуальной реальности), исследователи В. Первушина и С. Хуторной говорят о смене смысловых акцентов, которые происходили в понимании виртуальности от эпохи к эпохе: со временем теряла актуальность роль духовно-мистического опыта в контакте с миром, виртуальное все больше связывалось с действием человека, с конструированием самим субъектом своей реальности [8, с. 59]. Виртуализация актуализировала проблему отношений между объективным миром и субъективным – реальностью основной и искусственной.

К виртуальной реальности, которую на сегодняшний день связывают с информационно-коммуникативными технологиями, принято относить в том числе субъективный мир человека, чувства, мысли и переживания других людей, отраженные в знаково-символической форме кино, живописи, театра, – это тоже виртуальное «рукотворное» продолжение физического мира. Можно говорить о том, что нам свойственно пребывание в виртуальном мире, «надстроенной» реальности, однако есть особенности, которые характерны исключительно для техногенной виртуальности, – это, по мнению А. Юревой, зависимость от технического прогресса [9, с. 25]. Д. Воробьев и А. Сироткина под виртуальной реальностью в широком смысле понимают

любую реальность, которая подменяет собою действительность и не существует сама по себе [4, с. 90]. Она представляет собой вид информационной реальности и является вторичной, «порожденной», по отношению к реальности физического мира.

Начиная с последней четверти XX века концептуальную философскую проработку виртуальной реальности мы находим в трудах Ж. Бодрийера [1, с. 137, 215]. Виртуальный объект, как следует из работ Ж. Бодрийера, является воспроизведением реальности, ее знаковой репрезентацией. Такая гиперреальность поглощает, «упраздняет» реальность. Основой гиперреальности является механизм симуляции, а единицами гиперреальности выступают симулякры – «знаки или несамостоятельные феномены», которые по природе своей симулятивны.

Виртуальную реальность как симуляцию понимает и С. Жижек, который в своих исследованиях утверждает, что виртуальная реальность не имитирует объективную, физическую реальность, а именно симулирует ее с помощью сходства. В таком контексте происходит размывание границ идентичности и образуется так называемый «децентрированный субъект» [2, с. 2]. В рамках социально-философского подхода исследуется смещение акцента внимания на потенциальное воздействие виртуальных технологий на все сферы социальной жизни субъекта (M. Koltko-Rivera, G. Riva, A. Gaggioli) [11, с. 179]; [12, с. 41].

Стремительное развитие информационно-коммуникационных технологий последней четверти XX – начала XXI века актуализировало использование понятия «виртуальная реальность» в научном дискурсе. Исследователи определяют виртуализацию как процесс замещения реальности ее симуляционным образом, смоделированным современными техническими средствами (Д. Шапиро, Н. Коротков и др.). Дж. Ланье, писатель и футуролог, изучавший феномен визуализации данных и биометрических технологий, в 1984 г. ввел в научный оборот термин «виртуальная реальность» (virtual reality, VR). Он обозначил виртуальную реальность как мир иллюзий, который создается имитационной системой, способной контактировать с сенсорным полем человека и воспринимать его ответные реакции в реальном времени [5, с. 71]. Это технологический подход к изучению виртуальной реальности, в фокусе внимания которого находятся технические средства обеспечения передачи информации.

На сегодняшний день при описании и объяснении картин мира современная философия опирается на категории «объективная реальность» и «субъективная реальность», в то время как категория «виртуальная реальность» чаще применяется в современных научных концепциях, связанных с формированием цифровой парадигмы [3, с. 18]. Виртуальная реальность (VR) занимает позицию «между» и опосредует две «базовые» категории реальности. Основными приоритетными подходами к изучению VR в контексте междисциплинарного научного дискурса являются технический (виртуальная реальность создается с по-

мощью информационно-технических средств), культурологический (опирается на концепции Ж. Бодрийяра и М. Кастельса), психологический (VR – часть полионтичного бытия и особое состояние психики человека [7, с. 15] и онтологический (виртуальная реальность – особая конструируемая реальность, которую можно измерять реальным временем) подходы.

К виртуальному относится субъективный мир самого человека, чувства, мысли и переживания других людей, отраженные в знаково-символической форме кино, живописи, театра, – это тоже виртуальное «рукотворное» продолжение физического мира. Можно говорить о том, что нам свойственно пребывание в виртуальном мире, в «надстроенной» реальности, однако есть особенности, которые свойственны исключительно техногенной виртуальности.

Современные зарубежные исследователи не только говорят об опасности чрезмерного погружения в виртуальный компьютерный мир, но они используют сходство виртуального мира с социальным в образовательных и терапевтических целях (погружение, симуляция и сочетание того и другого позволяют решать сложные психологические задачи в виртуальности, а полученные результаты переносить в реальный мир; технологии имитации реального мира становятся основой для погружения в мир иллюзорный). Дополненная, виртуальная, смешанная реальность может накладывать сгенерированную компьютером информацию на представления о реальном мире, усиливая таким образом восприятие субъекта [10, с. 17].

Феноменологическая традиция рассматривает феномен виртуальной реальности с позиций интерсубъективности, при этом сопоставление принципов коммуникации виртуального субъекта и виртуального Другого в аксиологическом аспекте выявляет иное понимание таких ценностей, как свобода, необходимость, справедливость, в сравнении с «первой» реальностью.

Таким образом, исследование ключевых концепций историко-философского дискурса в отношении виртуальной реальности позволило обозначить основные этапы развития представлений о VR и обнаружить многогранность и многоплановость, в зависимости от области исследования, подходов к ее определению. Интерес социальной философии к проблеме субъекта говорит о том, что необходимо дальнейшее изучение методологических подходов к анализу искусственных «реальностей», которые создаются технологиями инновационных компьютерных коммуникаций, исследование концепций пространственно-временного моделирования медиамира [6, с. 360]. Говоря о современной техногенной виртуальной реальности, которая включает в себя коммуникативные процессы сетевого взаимодействия, исследователи сходятся во мнении о необходимости социально-философского осмысления влияния технологий на социальный мир и социальные процессы, в которые вовлечен человек.

## *Литература*

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть (1976). М.: Добросвет, 2000. 387 с.
2. Болтенков Н. В. К проблеме определения понятия «виртуальная реальность» // Общество: философия, история, культура. 2018. № 11(55).
3. Бурлуцкий А. Н. Онтологический смысл категории «виртуальная реальность» в контексте формирования цифровой парадигмы [Электронный ресурс] // Вестник Томского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Политология. 2022. № 67. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ontologicheskiiy-smysl-kategorii-virtualnaya-realnost-v-kontekste-formirovaniya-tsifrovoy-paradigmy> (дата обращения: 14.09.2023).
4. Воробьев Д. В., Сироткина А. А. Виртуальная реальность как категория социальной философии, или Что такое виртуальная реальность? [Электронный ресурс] // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2008. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-kak-kategoriya-sotsialnoy-filosofii-ili-chno-takoe-virtualnaya-realnost> (дата обращения: 10.09.2023).
5. Егоров Н. С. Категория виртуальности в истории философии от XIX века до современности [Электронный ресурс] // Colloquium-journal. 2019. № 2-3(26). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kategoriya-virtualnosti-v-istorii-filosofii-ot-xix-veka-do-sovremennosti> (дата обращения: 14.09.2023).
6. Кузнецова Е. И. Медиакультура: к проблематизации понятия // Личность. Культура. Общество. 2009. Т. 11, № 3(50). С. 356–362.
7. Носов Н. А. Манифест виртуалистики [Электронный ресурс]. URL: [http://www.virtualistika.ru/vip\\_15.html](http://www.virtualistika.ru/vip_15.html) (дата обращения: 11.09.2023).
8. Первушина В. Н., Хуторной С. Н. Виртуальная реальность: методологические подходы к определению понятия // Вестник ВГУ. Серия: Философия. 2016. № 4. С. 52–64.
9. Юрьева А. В. Одинокий человек в пустыне: к вопросу об экзистенциальном пространстве виртуального мира // Культура и искусство. 2022. № 6.
10. Asiminidis, Christodoulos. Augmented and Virtual Reality: Extensive Review. 10. 11 // IJSET – International Journal of Innovative Science, Engineering & Technology. 2023. Vol. 10, Is. 04. April 2023.
11. Koltko-Rivera M. E. The potential societal impact of virtual reality [Электронный ресурс] // Advances in virtual environments technology: Musings on design, evaluation, and applications. New York: Erlbaum, 2005. Vol. 9 in G. Salvendy (Series Ed.), HCI International 2005: 11th International Conference on Human-Computer Interaction. URL: [https://www.researchgate.net/publication/238555198\\_The\\_Potential\\_Societal\\_Impact\\_of\\_Virtual\\_Reality](https://www.researchgate.net/publication/238555198_The_Potential_Societal_Impact_of_Virtual_Reality) (дата обращения: 08.09.2023).
12. Riva G., Gaggioli A. Positive Change and Positive Technology // Enabling Positive Change, Flow and Complexity in Daily Experience. Warsaw: De Gruyter Open, 2015. P. 39–49.