

УДК 141

DOI: 10.18413/2408-932X-2024-10-4-0-5

Севальников А. Ю.¹,
Сагикызы А.²

К определению сущности виртуальной реальности

¹ Институт философии Российской академии наук, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1, г. Москва, 109240, Российская Федерация; sevalnicov@rambler.ru

² Институт философии, политологии и религиоведения КН МОН РК, ул. Курмангазы, д. 29, г. Алматы, 050010, Республика Казахстан; ayazhan@list.ru

Аннотация. Современное человечество с самого начала XXI в. живет в условиях такой действительности, о которой оно не подозревало даже во второй половине XX в. Для этой действительности характерно прежде всего появление феномена, который получил название «виртуальная реальность». Этот феномен вот уже более двадцати пяти лет является предметом исследования множества авторов. Между тем, относительно него существуют самые различные точки зрения. В статье проведен критический анализ основных трактовок сущности феномена виртуальной реальности и предложено ее авторское понимание. Существующие в литературе толкования данного феномена сведены к четырем вариантам: 1) понятие виртуальной реальности распространяется на весь мир; 2) виртуальная реальность – сугубо природный феномен; 3) виртуальная реальность – продукт деятельности сознания и (или) подсознания; 4) виртуальная реальность есть артефакт, продукт человеческой деятельности. Авторами принимается последнее истолкование, но лишь по форме. Данное истолкование имеет целый ряд вариантов, анализ которых показал различную степень недостаточности каждого из них. В статье рассматривается сущность виртуальной реальности через такие категории, как идеальное, реальное, а также материя и форма. Форма здесь понимается в двух аспектах: архитектурном и композиционном. Виртуальная реальность представляется как реально-идеальный феномен, который проявляется только при взаимодействии с человеком-субъектом.

Ключевые слова: виртуальная реальность; идеальное и реальное; материя и форма; архитектурная форма; композиционная форма; реально-идеальный феномен

Для цитирования: Севальников А. Ю., Сагикызы А. К определению сущности виртуальной реальности // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2024. Т. 10. № 4. С. 47-59. DOI: 10.18413/2408-932X-2024-10-4-0-5

A. Yu. Sevalnikov¹,
A. Sagikyzy²

Defining the essence of virtual reality

¹ Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences,
12/1 Goncharnaya St., Moscow, 109240, Russian Federation; sevalnicov@rambler.ru

² Institute of Philosophy, Political Science and Religious Studies of the Committee
of Science of the Ministry of Science and Higher Education of the Republic of Kazakhstan,
29 Kurmangazy St., Almaty, 050049, Kazakhstan; ayazhan@list.ru

Abstract. The contemporary era is characterised by a reality that was not anticipated even in the latter half of the 20th century. This reality is characterised primarily by the advent of a phenomenon designated as "virtual reality." This phenomenon has been the subject of extensive research by numerous authors over the past twenty-five years. Meanwhile, there is considerable divergence of opinion regarding this concept. The article presents a critical analysis of the prevailing interpretations of the essence of the phenomenon of virtual reality and puts forward a novel understanding of the concept. The extant interpretations of this phenomenon across disparate sources can be distilled into four variants: 1) The concept of virtual reality is considered to extend to the whole world; 2) Virtual reality is regarded as a purely natural phenomenon; 3) Virtual reality is seen as a product of consciousness and (or) subconsciousness; 4) Virtual reality is viewed as an artefact, a product of human activity. The article assumes the latter interpretation, but only in form. This interpretation is subject to a number of variants, the analysis of which revealed the varying degrees of insufficiency of each. The article elucidates the essence of virtual reality through the categories of the ideal and the real, form and matter. Additionally, it considers form in two ways: as architectonic and as compositional. Virtual reality is understood as a phenomenon that exists simultaneously in both the ideal and the real, and is actualised when a human subject is connected to it.

Keywords: virtual reality; ideal and real; matter and form; architectonic form; compositional form; real-ideal phenomenon

For citation: Sevalnikov A. Yu., Sagikyzy A. (2024), "Defining the essence of virtual reality", *Research Result. Social Studies and Humanities*, 10 (4), 47-59, DOI: 10.18413/2408-932X-2024-10-4-0-5

Введение

Тема виртуальной реальности вновь становится актуальной в связи с появлением новых технологических возможностей и их выходом на принципиально новый уровень. В частности, в рамках программы Neuralink разработаны нейрочипы, которые непосредственно связываются с головным мозгом. Уже продемонстрировано, как с помощью «одной мысли» можно управлять

теми или иными гаджетами – компьютером, телефоном и т. д. Возможно и обратное влияние, в частности, в данный момент разрабатываются устройства на нейрочипах, которые могут вернуть зрение слепым (программа Blindsight). Очевидно, что с появлением продвинутых систем искусственного интеллекта становится возможным непосредственное погружение человека в виртуальную реальность и даже прямое управление сознанием человека.

Если раньше такие возможности рассматривались как фантастический потенциал будущего, то сегодня это становится реалиями нашего дня. Однако вызывает беспокойство отсутствие четкого понимания, чем является виртуальная реальность.

Методология исследования

В статье применены принцип целостности, принцип конкретного историзма, категории сущности, явления и существования, категории идеального и реального в их интерпретации Э.В. Ильенковым.

Основная часть

Понятие «виртуальная реальность» ввел в 1984 году американский ученый Дж. Ланье (J. Lanier), в то время возглавлявший компанию VPL Reseach. Многие современные исследователи виртуальной реальности предикат «виртуальная» выводят от слова “virtūs” классической латыни, которое в ней обозначало «мужество», «храбрость», «доблесть», «добродетель» (Дворецкий, 1976: 1084). Могло бы показаться непонятным, как могут эти значения соотноситься с тем феноменом, который сегодня именуется виртуальной реальностью. Но все проясняется, если мы вспомним, что латинское “virtūs” генетически связано со словом “vir” – «муж», «мужчина». Уже значительно позднее, в эпоху средневековой схоластики, оно напрямую стало соотноситься с греческим словом “δύναμις”, что означает «сила», «способность», «могущество», «значение», а также всей последующей цепочкой слов, которые связаны с “δύναμις” (Вайсман, 2006: 347). Таким образом, понятие “virtus” в схоластике является эквивалентом греческого понятия “δύναμις”, которое обозначает возможность, потенциальность, потенцию. В дословном переводе “virtus” означает силу, способность и могущество, является также актуализацией сущности

вещи, а также свойств интеллекта человека, как в свое время это было определено Дунсом Скотом (Скот Дунс, 2001: 347).

Если помнить, что понятие «виртуальное» тесно связано с понятием «возможность», которая может реализоваться, то отсюда следует, что «виртуальное» является той самой возможностью, а по Аристотелю, скорее, даже «способностью», которая актуализируется или проявляется особым образом, или точнее, при определенных условиях. В схоластике такое условие получило название «принцип индивидуации вещей», то есть та или иная возможность реализуется по-разному, в зависимости от определенного материального окружения. Именно в этом значении оно оказывается синонимичным слову «эвентуальный» (Словарь иностранных слов, 1988: 582). Но данным смыслом современное представление о виртуальной реальности не ограничивается.

Обратимся к рассмотрению ключевых интерпретаций сущности виртуальной реальности. Д.И. Лобанков выделяет пять пониманий «виртуального», которые преобладают в современной литературе. Он констатирует: «В современном философском знании сложились несколько подходов к толкованию виртуальной реальности. Во-первых, виртуальная реальность – иллюзорная, порожденная компьютерными технологиями реальность (Д. Ланье, А.И. Воронов). Во-вторых, это субъективная реальность, генерируемая интеллектуальными способностями человека, силой его собственного сознания (И.Г. Корсунцев, Е.В. Ковалевская). В-третьих, виртуальность – бытие особого рода, недоволенное, недореализованное бытие, “недобытие” (В.В. Афанасьева, С.С. Хоружий). В-четвертых, виртуальная реальность – особое психическое состояние, часть психологической реальности человека (Н.А. Носов, С.А. Борчиков). В-пятых, виртуальная реальность есть способ

отчуждения человека, в процессе диалога сознания и машины от собственной плоти (А. Крокер, М. Вейнштейн)» (Лобанков, 2015: 102).

Такое определение не может избежать критики, а также нуждается в существенном дополнении. Здесь автор должен объяснить и растолковать, чем отличаются пункт второй и четвертый. В чем состоит различие «субъективной реальности» человека, связанной с его интеллектуальными возможностями, и его психологической реальности? Да, эти определения не совсем тождественны, так как понятие «психологическая реальность» является более широким и включает в себя необходимым образом не только интеллект, но и волю, влечения, эмоции и другие способности души человека.

Тут упущено одно из ключевых определений или, скорее, пониманий «виртуального», которое было дано «пионером виртуалистики» Николаем Александровичем Носовым. В его хорошо известном «Манифесте виртуалистики» в самом начале, в «Преамбуле», четко заявляется, что весь «мир виртуален» (Носов, 2001).

Если исходить из критики определения Д.И. Лобанкова и нашего дополнения, то, на наш взгляд, множество интерпретаций сущности виртуальной реальности может быть объединено в четыре основные. В соответствии с первой интерпретацией, соотносящейся с работами Н.А. Носова, виртуальная реальность, существуя во многих формах, согласно *охватывает весь мир*, начиная от реальности физической и вплоть до реальности социальной, и включает в себя все «промежуточные» реальности, в частности реальность психическую, техническую и т. д.

Позиция Носова обрела значительное количество сторонников. Например, А.А. Кириллова вторит исследователю и отмечает: «Мир скорее виртуален, чем реален» (Кириллова, 2009: 9). Мы считаем, что данное истолкование является

неубедительным и, более того, ключевой подход Носова несет в себе, если исходить от традиционной, классической философии, существенную ошибку и внутреннее противоречие. Н.А. Носов вводит понятия порожденной и порождающей реальностей и выделяет ряд их свойств: «Порожденность (виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; психологические виртуальные реальности порождаются психикой человека), актуальность (виртуальная реальность существует актуально, только “здесь и теперь”, только пока активна порожденная реальность), автономность (в виртуальной реальности свое время, свое пространство и свои законы существования), интерактивность (виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них)» (Носов, 2001). Далее, согласно его определениям, виртуальной реальности противопоставляется «константная реальность». Под константной реальностью Носов понимает то, с чем соотносится виртуальная реальность. Однако автора можно спросить, если *весь мир полностью виртуален*, то где же тогда коренится та самая константная реальность, отличающаяся от виртуальной. Если мы исходим от такого глобального и тотального понимания виртуального, то для «константной реальности» явно не остается никакого места. Далее, согласно его «Манифесту», способы существования реальностей порождающей и порожденной принципиально не различаются (!). С этим мы никак не можем согласиться. Возьмем к примеру компьютерную виртуальную реальность. Существует сам прибор – компьютер, программа, которая задает развертывание виртуальной реальности, и сам образ, предстающий в двух ипостасях. Во-первых, это изображение на экране монитора или на специальных очках

оператора, а также отражение его в сознании человека. В каждом случае мы имеем принципиально различные типы существования. Создается впечатление, что автор либо не знает, либо сознательно избегает понятия о различных способах становления, «инобытии», что принципиально не дает возможности отразить тончайшую диалектику становления, в данном случае виртуальной реальности.

Согласно второй позиции, виртуальная реальность – это объективный естественный феномен, который связан только с частью действительности. Так, например, в квантовой теории полей имеется понятие виртуальной частицы. Виртуальная частица, например, виртуальный фотон, является прежде всего носителем того или иного взаимодействия. В случае электромагнитного взаимодействия элементарные частицы, например, протон и электрон, взаимодействуя друг с другом, порождают виртуальный фотон, который их и связывает, вызывая притяжение. Как и обычный фотон, он описывается такими же квантовыми числами, что и обычный фотон. Но для всех виртуальных частиц нарушается одно из правил сохранения, если говорить конкретным образом, нарушается связь импульса частицы с ее энергией. Далее, если обычный фотон может быть наблюдаемым, то виртуальный фотон сам по себе принципиально не является наблюдаемым и никак не воплощается в бытии наличном.

По образу и подобию виртуальной частицы С.С. Хоружий и определил сущность виртуальной реальности. По его определению, «виртуальная реальность не выступает как автономный род бытия, онтологический горизонт. Она опознается как своеобразный субгоризонт в горизонте энергий “здешнего потолка”, представляя собою *не род, но недород бытия*. <...> Виртуальная реальность – недовыступившее, недорожденное бытие, не имеющее рода, не достигшее

“постановки в род”. Это недород бытия в смысле таксономических категорий, равно как и в смысле рождающего бытийного импульса» (Хоружий, 1997: 66). Работа С.С. Хоружего в смысле проработанности определений, понимания сущности и описания диалектики виртуальной реальности, ее особой темпоральности и с тонким пониманием *временных* процессов, является одной из самых глубоких. Однако не со всеми ее выводами и исходными положениями мы можем согласиться. К работе С.С. Хоружего мы еще вернемся, когда ниже будем излагать свое понимание проблематики виртуальной реальности.

Третья позиция относительно сущности виртуальной реальности прямо противоположна двум вышеизложенным. Согласно данной позиции, виртуальная реальность – феномен сугубо субъективный, включающий в себя продукты воображения, иллюзии, измененные состояния сознания и т. п. К примеру, И.Г. Корсунцев пишет, что «настало время сущностно и понятийно развести реальности – *материальную, несубъектную*, которую раньше называли “объективной”, и *виртуальную, субъективную*. Это значит, что виртуальная реальность – тоже реальность, но *другая*, отличающаяся от материальной, вещной» (Корсунцев, 1997: 53). Нет сомнения, что виртуальная реальность отличается от материальной реальности. Но, как нам представляется, это определение несет в себе некоторую ошибку. «Виртуальное» и «субъективное» в этом определении даются через запятую, и, как следует из смысла, они выступают как синонимы, то есть фактически субъективное и виртуальное выступают как нечто тождественное. С этим вряд ли можно согласиться. Субъективное всегда связано *либо с идеальным, либо с духовным*. Даже в марксизме, если брать одно идеальное, оно, хоть и связано с материей и ей производится, обладает реальным бытием. Да, оно не может быть сведено к *предметности*, но, тем не менее, обладает

наличным бытием, и оно никак не связано с понятием возможности, с чем как раз сущностно связано понятие *виртуального*.

Такое замечание мы сделали с определенной целью, так как понятие виртуальной реальности очень часто смешивается либо с феноменами психической реальности, либо вообще духовной. К первой позиции близка концепция О.И. Елховой, которая считает, что «виртуальная реальность есть явление внутри полисенсорного пространства (пространства восприятия), а визуализация виртуальной реальности является его изобразительной формой...» (Елхова, 2006: 6). А вот другой автор, Л.А. Тягунова, придерживается второго понимания виртуального: «Миф, религия, философия, наука представляют собой своеобразные виртуальные реальности, отличающиеся друг от друга по ряду особенностей как своеобразные сферы духовной культуры человечества. И в то же время они сходны по свойствам своей виртуальности. А это позволяет утверждать, что и другие сферы культуры, а значит, и культура в целом, могут быть рассмотрены в качестве своеобразных виртуальных реальностей» (Тягунова, 2007: 9). Если с первым определением еще можно поспорить и отметить связь виртуальной реальности с психической сферой человека, то отождествлять феномены виртуального и духовного, а также все другие феномены культуры вряд ли допустимо. Вместо критики такого положения дадим возможность представить читателю спор автора такого утверждения с христианином, когда автор будет настаивать на виртуальности Иисуса Христа (?), а, может быть, еще более образным и наглядным станет такой спор с последователем мусульманства. Интересно, какова будет реакция мусульманина, если автор в споре с ним будет настаивать на виртуальности пророка Мухаммеда?

Другой аргумент против такого понимания виртуального можно соотнести

с концепцией Н.А. Носова и его различением виртуальной и «константной» реальностей. Возникает вопрос, если в культуре все виртуально, то что тогда может являться константным (выражаясь терминами Носова)? Вряд ли автор такого определения может ответить на данный вопрос, ибо такого ответа быть не может. Следовательно, истолкование виртуальной реальности как исключительно субъективного феномена (порождения человеческого сознания, подсознания и т. д.) или как феномена духовного принять нельзя. Продукты воображения, иллюзии и т. п. – суть достояния породившего их субъекта и не имеют на другом своем полюсе другого субъекта. Феномены же духовной культуры вообще являются принципиально иными феноменами, которые никак не могут быть истолкованы в терминах *виртуального*.

Согласно другой точке зрения, виртуальное имеет символический характер. Такую точку зрения отстаивает В.М. Розин. В одной из работ он пишет, что виртуальное – «это такой вид символических реальностей, который создается на основе компьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности» (Розин, 1997: 56-57). Возражая В.М. Розину, можно отметить, что всякий символ является предметным воплощением того, *что* он своим наличным бытием представляет, символизирует, что за ним стоит то, что он символизирует. Символ как таковой чаще всего вряд ли можно выразить вербальным образом, и он может иметь несколько интерпретаций и значений. Но имитация не есть символизирование. С нашей точки зрения, мы только с большой натяжкой можем соотнести понятие символической реальности с понятием виртуальной реальности.

Понятие «имитации», которое мы только что употребили, тесно связано с понятиями «симуляции» и «симулякра», в

рамках которых также пытаются трактовать виртуальную реальность. Так, Н.Ю. Кликушина утверждает, что «виртуальная реальность – это симуляция действительности, порожденная сознанием субъекта в процессе взаимодействия и существования до тех пор, пока длится это взаимодействие» (Кликушина, 2007: 7). Заострим наше внимание на том, что виртуальное здесь рассматривается только как порождение сознания. Выше мы уже обращались к компьютерной виртуальной реальности. Прежде всего, должны наличествовать компьютер, программа, монитор. Далее, необходимо рассматривать работу компьютера, воспроизводящего определенные образы на мониторе, и уж только тогда начинает действовать сознание, которое вступает в обратную связь с этими образами. Таким образом, мы никак не можем принять это определение.

С понятием симуляции реальности связывает *виртуальное* в своей докторской диссертации и О.И. Елхова. Так, она пишет: «Виртуализация, т. е. возникновение и существование виртуальной реальности, представляет собой процесс замещения реальности ее симуляционным образом, смоделированным современными техническими средствами» (Елхова, 2011: 10).

На позицию, которая отождествляет феномен виртуальной реальности с симулятором и имитацией, можно дать такой ответ. В классической латыни слово “*simulācrum*” имело значения: 1) «образ», «изображение»; 2) «подобие», «видимость»; 3) «тень», «призрак», «привидение»; 4) сновидение (см.: Дворецкий, 1976: 932). В современной литературе это понятие соотносится с работами Жана Бодрийяра. В работе «Прецессия симулякров» он пишет: «Симуляция – это порождение моделей реального без оригинала и реальности: гиперреального» (Бодрийяр, 2015: 5). Или еще более определенно, симулякр – это имитация несуществующего. Если мы применяем понятие «симулякра» к

пониманию виртуальной реальности, то оно уже будет расходиться с концепцией Н.А. Носова, так как он вводит константную реальность, находящуюся по ту сторону виртуальной реальности. *Симулякр* же по ту сторону самого себя ничего не имеет, если мы исходим из концепции Ж. Бодрийяра. Следовательно, на наш взгляд, данная трактовка виртуальной реальности является весьма сомнительной.

Согласно четвертому подходу, виртуальная реальность – феномен всецело социокультурный и представляет собой продукт человеческой деятельности, артефакт. Мы принимаем именно данную трактовку сущности виртуальной реальности, но лишь со стороны ее формы, так как истолкование виртуальной реальности как артефакта имеет множество вариантов. Рассмотрим некоторые. Так Е.Е. Таратута констатирует, что «виртуальная реальность представляет собой, прежде всего, конструкцию оперирования проблематизированной социальной реальностью. Она обеспечивает возможность частичной эксклюзии из общего континуума социальной реальности» (Таратута, 2007: 74). Иными словами, виртуальная реальность происходит от определенного элемента «константной реальности» (по Н.А. Носову), которой является социальная реальность.

Все-таки чаще всего под виртуальной реальностью понимается компьютерная виртуальная реальность, которая продуцирует аудиовизуальную среду, имеющую свойства интерактивности. Человек (оператор) активно взаимодействует с этой средой и ее изменяет, преобразует. Эта среда никак не может рассматриваться как мнимая. И здесь мы полностью согласны с С. Дацюком, который отмечает: «“Виртуальное” не есть мнимое или воображаемое... Виртуальное не есть несуществующее, просто мы не можем приписать ему объективное

существование... Виртуальная реальность отлична от содержания “идеального” и “потенциального”, поскольку, идя от теоретической традиции (“идеальное – реальное”, “идеальное – материальное” и “актуальное – потенциальное”), устанавливает совершенно иную оппозицию “виртуальное – актуальное” (Дацюк).

Нам представляется, что решить проблему сущности виртуальной реальности можно благодаря понятиям *идеальное* и *реальное*, а также *содержание*, *форма*, *материя* и *возможное*. Аристотель ввел категории материи и формы. Согласно ему, «все, что возникает вследствие чего-то, из чего-то и становится чем-то» (Аристотель, 1975: 197). То, из чего нечто возникает, он называет материей, то, сообразно чему оно возникает, – формой. Форма, согласно ему, определена и активна, материя же тесно связана с понятием возможности, предстающей в двух ипостасях – δύναμις (потенция, возможность, мощь) и στέρησις (лишенность). Их можно рассматривать как активную и пассивную возможности. Все возникшее образовано единством материи и формы. Концепцию Аристотеля во многом повторяет Г.В.Ф. Гегель, развивая диалектику материи и формы. Гегель отмечает, что «форма *предполагает* материю, с которой она соотносится. Но это не значит, что форма и материя *противостоят друг другу* внешне и случайно... И наоборот, форма предполагается материей...» (Гегель, 1971: 78). Но форма соотносится не только с материей, но и с содержанием. Отметим, что Гегель различает два вида формы – внешнюю и внутреннюю. Внешняя более тесно связана с материей, внутренняя же – с содержанием, она есть форма самого содержания. В своей «Науке логики» Гегель рассматривает категории на онтологическом уровне. М.М. Бахтин рассмотрел соотношение этих категорий на примере культурной действительности, притом дал трактовку их соотношения

несколько иначе, чем Гегель. По его мнению, «форма должна быть понята и изучена в двух направлениях: 1) изнутри чисто эстетического объекта как архитектурная форма, ценностно направленная на содержание..., отнесенная к нему, и 2) внутри композиционного материального целого произведения: это изучение техники формы» (Бахтин, 2003: 311). Следовательно, архитектурная форма является формой самого содержания, а композиционная форма – это форма воплощения в материале (материи, субстрате) содержания с его архитектурной формой. И здесь мы подключаем понятия реального и идеального. В классической латыни слово “realis” не существовало. Оно появилось в средневековой латыни, на которой философы и теологи вели так называемый спор об универсалиях. Слово “realis” означало «действительный», существующий в действительности, а не только в сознании и языке (nominalis). Как известно, согласно номиналистам, объективно существуют лишь единичные феномены, а универсалии суть лишь основанные на действительном сходстве обобщения, которым придаются имена. Реалисты же утверждали, что универсалии существуют объективно и независимо от сознания и языка (universalia sunt realia). Вообще говоря, существуют различные понимания реальности. Чаще всего под ней понимают бытие наличное, предметное бытие. Такому бытию (реальности) в классической традиции противопоставляются: 1) вечный, непознаваемый, а точнее говоря, апофатичный Абсолют, бытие которого может быть выражено только в виде отрицаний, и 2) бытие эйдетическое, бытие идей, эйдосов (Платон) или форм (Аристотель).

Эти две формы бытия трансцендентны обычному *сущему*, предметной реальности. Последняя может быть стратифицирована, и в этом смысле можно говорить о физической реальности,

биологической реальности и т. д., имея в виду, что та же физическая реальность составляет лишь некоторую часть онтологического Бытия. При этом традиционно считается, что реальное соотносится с идеальным (по-немецки *Ideelle*).

К. Маркс, анализируя товарный мир, выработал свою концепцию идеального. Он писал о цене, что она есть «идеальная, или представленная» (“*ideelle oder vorgestellte Form*”). Э.В. Ильенков показал, что в русских переводах «Капитала» и примыкающих к нему работ слово “*vorgestellte*” переведено не совсем верно, а именно как «существующий в представлении», то есть в субъективном мире человека. Между тем идеальная форма является *объективной*. Некий предмет представляет себя через другой предмет и тем самым существует для субъекта идеально. Э.В. Ильенков отмечает: «Определение идеального, таким образом, сугубо диалектично. Это то, чего нет и вместе с тем есть, то, что не существует в виде внешней, чувственно воспринимаемой вещи и вместе с тем существует как *деятельная способность человека*. Это бытие, которое, однако, равно небытию, или наличное бытие внешней вещи в фазе ее становления в деятельности субъекта, в виде его внутреннего образа, потребности, побуждения и цели. Именно поэтому *идеальное бытие* вещи и отличается от ее *реального бытия*, как и от тех телесно-вещественных структур мозга и языка, посредством которых оно существует “внутри” субъекта. От структур мозга и языка идеальный образ предмета принципиально отличается тем, что он – *форма внешнего предмета*. От внешнего же предмета идеальный образ отличается тем, что он опредмечен непосредственно не во внешнем веществе природы, а в органическом теле человека и в теле языка как субъективный образ. Идеальное есть, следовательно, субъективное бытие предмета, или “инобытие” предмета, –

бытие одного предмета в другом и через другое, как выражал такую ситуацию Гегель» (Ильенков, 1962: 384-385).

Идеальное существует объективно, но без человека-субъекта оно является таковым лишь потенциально. Возьмем известную статью Э.В. Ильенкова «Идеальное», опубликованную в 1962 г. во втором томе советской «Философской энциклопедии» (Ильенков, 1962). Идеальное (содержание статьи) опредмечено в ней в виде текста, т. е. определенным образом оформленной системы знаков (в данном случае букв). Но открывается это содержание, то есть становится не только потенциальным, но и актуальным, для начавшего читать статью человека. В этом отношении идеальное становится одновременно объективным и субъективным: на стороне текста оно объективно, на стороне читателя субъективно, становится (разумеется, в меру понимания) его деятельностной способностью. Отсюда мы можем «перекинуть мостик» к понятию виртуальной реальности. Как совершенно правильно констатирует Т.А. Кирик: «Виртуальная реальность существует, пока действует порождающая реальность; человек, находящийся в виртуальной реальности, непосредственно в ней участвует (свойства актуальности и интерактивности)» (Кирик, 2004: 7).

Исходя из вышеизложенного, мы и можем дать определение виртуальной реальности. Первое, данный феномен можно попытаться определить как *реально-идеальный феномен*. Идеально в нем содержание и его (архитектоническая) форма. Реальным является опредмеченная посредством композиционной формы структура, в которую входят как минимум техническое устройство (компьютер) и программное обеспечение. Но при решении более сложных задач с виртуальной реальностью используются разного рода специальные гаджеты – шлем виртуальной реальности, перчатки виртуальной реальности, костюм виртуальной

реальности и др. А что является материей, в которой воплощена композиционная форма, а с ней (посредством нее) – содержание и архитектурная форма? Как таковой ею является электромагнитное поле, то, через что осуществляется взаимодействие. Оно, поле – естественный носитель, субстрат виртуальной реальности.

Таким образом, не надо изобретать никакие сложные нагромождения понятий, не надо определять данный феномен как некую особую, невиданную реальность. Эта реальность, конечно, по своей сложности отличается от телевидения, радио и тому подобного, но существует по тому же принципу. Когда, включая свой компьютер и намереваясь открыть интернет или посмотреть тот или иной фильм или нечто тому подобное, человек находит соответствующий сайт и, закрыв его, может снова на него зайти, – это все дело техники и технологий, которые, конечно, намного сложнее, чем телевизионные технологии.

Заключение

Все трактовки сущности феномена виртуальной реальности имеют своим основанием неправильное понимание соотношения реального и идеального, а также невладевание диалектикой соотношения формы и материи и неразличение двух видов формы. Применение этих понятий позволяет раскрыть сущность и способ существования виртуальной реальности.

Необходимо отметить, что диалектика становления включает в себя необходимым образом и понятие возможности. В результате становления реальным становится то, что до этого было потенциальным. Например, если мы рассматриваем компьютерную виртуальную реальность, актуализируется то, что было заложено возможностями соответствующей программы. Эта реализация, актуализация возможного носит свои особенности. В связи с этим

более внимательного анализа требует работа С.С. Хоружего и его понимание «недорода бытия». На формирование его концепции явно оказала влияние современная физика, конкретно, понимание виртуальной частицы, а с другой – попытка избежать эссенциалистского подхода. Однако мы должны отметить, что если мы отказываемся от понятия сущности, формы, то тогда все существующее оказывается недородом бытия! Вспомним его утверждение: «Виртуальная реальность – недовыступившее, недорожденное бытие» (Хоружий, 1997: 66). Если нет сущности, формы, возникает вопрос: что же тогда порождается или выступает в наличное бытие? Воплощается то, чего нет.

Если же мы касаемся понимания виртуальной реальности, то должны отметить, во-первых, что мы имеем дело не с *фюзис*, а с *тэхне*, если использовать язык античной философии. Далее, в виртуальной реальности реализуется, и реализуется двояким образом, то, что заложено в компьютерной программе. Во-первых, оно актуализируется на определенном гаджете (мониторе, шлеме с очками и т. д.), а во-вторых, в сознании человека. Несмотря на критику, мы можем все-таки согласиться с С.С. Хоружим, что виртуальная реальность – это «недород бытия», так как порождающим устройством является не природа, а конкретное техническое устройство, а воплощается оно не в обычной реальности, а, в конечном итоге, в нашем сознании.

Далее, в обычной реальности наше сознание отражает обычные вещи, а в случае виртуальной реальности – отражает и взаимодействует с образами компьютерной реальности. Мы можем даже менять реальность, если это позволяет изначальная программа. Таким образом, такое отражение прямым образом носит *деятельностный* характер, возникающий в результате взаимодействия с компьютерной средой. Отметим, что эта работа носит в большей степени характер

постановки проблемы, а вот *аналитика* виртуальной реальности, которая оказывается тесно связана с понятиями формы, материи, возможности, становления, отражения, идеального и реального, требует более обстоятельной работы, которую авторы планируют выполнить в ближайшее время.

Литература

Аристотель. *Метафизика* // Сочинения. В 4-х т. Т. 1. М.: Мысль, 1975. С. 63-367.

Бахтин, М.М. Проблема формы, содержания и материала в словесном художественном творчестве // Бахтин, М.М. Собрание сочинений: В 7 т. Т. 1. М.: Русские словари; Языки славянской культуры, 2003. С. 266-325.

Блаженный Иоанн Дунс Скот. Избранное / пер. с лат. Г.Г. Майорова, И.В. Лупандина, А.В. Апполонова. М.: Изд-во Францисканцев, 2001. 584 с.

Бодрийяр, Ж. Прецессия симулякров // Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция. М.: ПОСТУМ, 2015. С. 5-61.

Вайсман, А.Д. Греческо-русский словарь. Репринт V-го издания 1899 г. М.: Греко-латинский кабинет Ю.А. Шичалина, 2006. 1370 с.

Гегель, Г.В.Ф. Наука логики: В 3 т. Т. 2. М.: Мысль, 1971. 248 с.

Дацюк, С. Виртуальная реальность [Электронный ресурс]. URL: <https://museum.netstalking.org/storage/cyberlib/lib/critica/sd1.html> (дата обращения: 02.09.2024).

Дворецкий, И.Х. Латинско-русский словарь. Изд. 2-е, переработ. и доп. М.: Русский язык, 1976. 1096 с.

Елхова, О.И. Онтологические аспекты визуализации виртуальной реальности: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Уфа, 2006. 22 с.

Елхова, О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: Автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Уфа, 2011. 38 с.

Ильенков, Э.В. Диалектическая логика. Очерки истории и теории // Э.В. Ильенков. Собрание сочинений. Т. 4. Диалектическая логика. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2020. С. 222-449.

Ильенков, Э.В. Идеальное // Философская энциклопедия: В 5 т. Т. 2. Дизъюнкция – Комическое. М.: Советская энциклопедия, 1962. С. 219-227.

Кирик, Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Омск, 2004. 23 с.

Кириллова, А.А. Проблема виртуальной реальности: социально-философский аспект: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Мурманск, 2009. 20 с.

Кликушина, Н.Ю. Виртуализация действительности в сознании субъекта как элемент социальной реальности: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Омск, 2007. 16 с.

Корсунцев, И.Г. Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. М.: Б. и., 1997. С. 37-55.

Лобанков, И.Д. Современные концепции виртуальной реальности // Вестник ПАГС. 2015. № 1 (46). С. 98-103.

Маркс, К. Капитал. Критика политической экономии. Т. 1. Кн. 1. Процесс производства капитала // К. Маркс, Ф. Энгельс. Сочинения: В 30 т. Т. 23. Изд. 2-е. М.: Политиздат, 1960. С. 43-784.

Носов, Н.А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с. (Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 15) [Электронный ресурс]. URL: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html (дата обращения: 02.09.2024).

Носов, Н.А. Словарь виртуальных терминов (Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 7. Труды центра профориентации). М.: Путь, 2000. 69 с.

Розин, В.М. Виртуальная реальность как форма современного дискурса // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. М.: Б.и., 1997. С. 56-64.

Словарь иностранных слов. Изд. 16-е, испр. М.: Русский язык, 1988. 622 с.

Таратута, Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: СПбГУ, 2007. 147 с.

Тягунова, Л.А. Виртуализация социума: сущность и тенденции: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Саратов, 2007. 18 с.

Хоружий, С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53-68.

References

Aristotle (1975), *Metafizika* [Metaphysics], Mysl, Moscow, USSR (in Russ.).

Bakhtin, M. M. (2003), *Problema formy, sodержaniya i materiala v slovesnom*

khudozhestvennom tvorchestve [Self-knowledge of man as a culture-creative being: three levels of task complexity], *Russkie slovari, Yazyki slavyanskoj kultury*, Moscow, Russia (in Russ.).

John Duns Scotus (2001), *Izbrannoe* [Favorites], Transl. by Mayorov, G. G., Lupandin, I. V., Appolonov, A. V. Franciscan Publishing House, Moscow, Russia (in Russ.).

Baudrillard, J. (2015), "Precession of simulacra", *Simulyakry i simulyatsiya* [Simulacra and simulation (Simulacres et Simulation)], POSTUM, Moscow, Russia (in Russ.).

Datsuk, S. *Virtualnaya realnost* [Virtual reality] [Online], available at: <https://museum.netstalking.ru/cyberlib/lib/critica/sd1.html> (Accessed 02 September 2024).

Dvoretzkiy, I. Kh. (1976), *Latinsko-russkiy slovar* [Latin-Russian dictionary], *Russkiy yazyk*, Moscow, USSR (in Russ.).

Elkhova, O. I. (2006), "Ontological aspects of virtual reality visualization", Abstract of Ph.D. dissertation, Ufa, Russia (in Russ.).

Elkhova, O. I. (2011), "Ontological content of virtual reality", Abstract of D.Sc. Dissertation, Ufa, Russia (in Russ.).

Hegel, G. V. F. (1971), *Nauka logiki. Kn. 2* [Science of Logic. Book 2], Mysl, Moscow, USSR (in Russ.).

Ilyenkov, E. V. (1962), "Ideal", *Filosofskaya entsiklopediya: V 5 t. T. 2* [Philosophical Encyclopedia: In 5 vols. Vol. 2. Disjunction – Comic], *Sovetskaya entsiklopediya*, Moscow, USSR, 219-227 (in Russ.).

Ilyenkov, E. V. (2020), "Dialectical logic. Essays on history and theory", *Sobranie sochineniy. T. 4. Dialekticheskaya logika* [Collected works. Vol. 4. Dialectical logic], Kanon+; Reabilitatsiya, Moscow, Russia, 222-449 (in Russ.).

Khoruzhiy, S. S. (1997), "Genus or subgenus? Notes on the ontology of virtuality", *Voprosy filosofii* [Questions of Philosophy], 6, 53-68 (in Russ.).

Kirik, T. A. (2004), "Virtual reality: essence, criteria, typology", Abstract of Ph.D. Dissertation, Omsk, Russia (in Russ.).

Kirilova, A. A. (2009), "The problem of virtual reality: socio-philosophical aspect", Abstract of Ph.D. Dissertation, Murmansk, Russia (in Russ.).

Klikushina, N. Yu. (2007), "Virtualization of reality in the mind of the subject as an element

of social reality", Abstract of Ph.D. Dissertation, Omsk, Russia (in Russ.).

Korsuntsev, I. G. (1997), "Philosophy of virtual reality", *Virtualnaya realnost. Filosofskie i psikhologicheskie problemy* [Virtual reality. Philosophical and psychological problems], Moscow, Russia, 37-55 (in Russ.).

Lobankov, I. D. (2015), "Modern virtual reality concepts", *The Bulletin of the Volga Region Institute of Administration*, 1 (46), 98-103 (in Russ.).

Marx, K. (1960), "Capital. Criticism of political economy. Vol. 1. The process of capital production", *Marks, K., Engels, F., Sochineniya: V 30 t. T. 23* [Marx, K., Engels, F., Essays: In 30 vols. Vol. 23], Politizdat, Moscow, Russia, 43-784 (in Russ.).

Nosov, N. A. (2015), *Manifest virtualistiki* [Virtualistics Manifesto] [Online], available at: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html (Accessed 02 September 2024) (in Russ.).

Nosov, N. A. (2000), *Slovar virtualnykh terminov (Trudy laboratorii virtualistiki. Iss. 7. Trudy tsentra proforientatsii)* [Dictionary of virtual terms (Proceedings of the Laboratory of Virtualistics. Vol. 7. Proceedings of the career guidance center)], Put', Moscow, Russia (in Russ.).

Rozin, V. M. (1997), "Virtual reality as a form of modern discourse", *Virtualnaya realnost. Filosofskie i psikhologicheskie problemy* [Virtual reality. Philosophical and psychological problems], Moscow, Russia, 56-64 (in Russ.).

Slovar inostrannykh slov [Dictionary of foreign words] (1988), *Russkiy yazyk*, Moscow, Russia (in Russ.).

Taratuta, E. E. (2007), *Filosofiya virtualnoy realnosti* [Philosophy of virtual reality], St. Petersburg State University Publishing House, Saint Petersburg, Russia (in Russ.).

Tyagunova, L. A. (2007), "Virtualization of society: essence and trends", Abstract of Ph.D. Dissertation, Saratov, Russia (in Russ.).

Weisman, A. D. (2006), *Grechesko-russkiy slovar. Reprint 5 izdaniya 1899 g.* [Greek-Russian dictionary. Reprint of the 5th edition 1899], Greko-latinskiy kabinet Yu. A. Shichalina, Moscow, Russia (in Russ.).

Информация о конфликте интересов: авторы не имеют конфликта интересов для деклараций.

Conflict of Interests: the authors have no conflict of interests to declare.

ОБ АВТОРАХ:

Севальников Андрей Юрьевич, доктор философских наук, главный научный сотрудник сектора философии естественных наук, Институт философии Российской академии наук, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1. г. Москва, 109240, Российская Федерация; sevalnicov@rambler.ru

Сагикызы Аязжан, доктор философских наук, профессор, главный научный сотрудник, Институт философии, политологии и религиоведения Комитета науки Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан, ул. Курмангазы, д. 29, г. Алматы, 050010, Республика Казахстан; ayazhan@list.ru

ABOUT THE AUTHORS:

Andrey Yu. Sevalnikov, Doctor of Philosophy, Chief Researcher of the Department of Philosophy of Natural Sciences, Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences, 12/1 Goncharnaya St., Moscow, 109240, Russian Federation; sevalnicov@rambler.ru

Ayazhan Sagikyzy, Doctor of Philosophy, Professor, Chief Researcher, Institute of Philosophy, Political Science and Religious Studies of the Committee of Science of the Ministry of Science and Higher Education of the Republic of Kazakhstan, 29 Kurmangazy St., Almaty, 050049, Republic of Kazakhstan; ayazhan@list.ru