

НОВАЯ НАУЧНАЯ ПАРАДИГМА

Е.В. Грязнова

БЫТИЙНЫЙ СТАТУС ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация. В статье проводится анализ существующих точек зрения на понятие онтологического статуса виртуальной реальности. Рассматриваются три основных подхода, где виртуальная реальность понимается как вид реальности, как вид бытия и как вид небытия.

В результате проведенного критически обобщающего анализа автор выходит на построение информационно-концептуальной концепции виртуальной реальности, где последняя понимается как особый способ существования информационной реальности. Понятие «виртуально-информационная реальность» является основным концептом и представлена как результат диалектической взаимосвязи двух способов существования информации – в активном и пассивном состоянии.

Ключевые слова: философия, виртуальная, реальность, бытие, небытие, информация, виртуация, виртуал, идеальное, виртуально-информационная.

В своих многочисленных работах мы рассматривали множество аспектов виртуальной реальности, пытались приблизиться к пониманию ее сущности. В данной статье представим только один из них — проанализируем бытийный статус виртуальной реальности. В ходе исследования мы рассмотрим наиболее известные точки зрения современных ученых, которые, к сожалению, без соответствующей оценки, а иногда и в искаженном виде попадают в учебники и даже в энциклопедии. В результате оказывается, что весь мир виртуален, понятие идеального исключено даже из Новой философской энциклопедии. К сожалению, ограниченные рамки статьи и поставленной в ней целью (выявить бытийный статус виртуальной реальности), мы не сможем полностью раскрыть свою концепцию, однако основные ее положения постараемся изложить.

С позиции онтологии в самом общем смысле виртуальную реальность можно рассматривать как:

- один из видов реальности;
- один из видов бытия;
- один из видов небытия.

В первом случае наиболее распространенной идеей, лежащей в основе общепсихологической концепции виртуальной реальности, является полионтичная парадигма. Она предполагает существование множества несводимых друг к другу реальностей. Идея полионтичности активно разрабатывается в таком направлении психологии,

как виртуалистика, где психика рассматривается как совокупность онтологически разнородных, не сводимых друг к другу реальностей. «Виртуальная реальность, — пишет Н.А. Носов, — реальность, независимо от ее природы (физическая, геологическая, психологическая, социальная, техническая и проч.), обладающая следующим рядом свойств: порожденность (виртуальная реальность производится активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней...); актуальность (виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая 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). В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной. «Виртуальность» и «константность» образуют категориальную оппозицию...»¹. Итак, виртуальная реальность наделяется статусом вторичности. Обозначим такой вариант понятия виртуальной реальности как VR1 — виртуальная реальность есть реальность порожденная (виртуальность-константность).

¹ Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаб. виртуалистики. Выпуск 7. Труды Центра профориентации. М., 2000. С. 16.

Несмотря на оригинальность данной позиции, все перечисленные свойства можно отнести не только к виртуальной реальности (порожденной), но и к идеальной, и к психической, и к субъективной (порождающей), что затрудняет понимание сущности самой виртуальной реальности. Например, считая субъективную реальность порожденной психической реальностью, мы вынуждены признать ее виртуальной. В целом, достаточно трудно назвать реальность, которая не породилась бы другой реальностью, т.к. порожденность — это свойство всей Вселенной, любой ее структурной единицы. Свойство актуальности — это, скорее, свойство не «виртуального», а информации. Именно она проявляет себя только в процессе взаимодействия, тогда как для «виртуального» остается статус способа существования информации вне взаимодействия (наша гипотеза). Не секрет, что о «виртуальном» с древних времен говорили как о скрытом и недоступном. Виртуальные процессы недоступны наблюдению и становятся наблюдаемыми, только переходя в актуальную стадию существования, т.е. становясь информационной реальностью. Информация изначально и трактовалась как сведения, т.е. как нечто, что стало известным, актуальным. Даже последующие трактовки информации как свойств или отношений также говорят о том, что эти реалии могут стать «видимыми» только в процессе взаимодействия. Вероятно, что виртуальное и актуальное — выступают способами существования информации. Что касается автономности, то это тоже свойство информации. Именно информационная реальность существует вне времени и пространства, т.е. в ней свои и время, и пространство. Интерактивность как свойство виртуальной реальности противоречит ее сущности. Так как информация проявляет себя только во взаимодействии, то интерактивность — это также свойство информации и чем сложнее уровень взаимодействия, тем больше доля и шире спектр информационного взаимодействия, по сравнению с вещественно-энергетическим.

Приведем лишь один пример (а их сегодня множество) использования психологической концепции виртуальной реальности Н.А. Носова для курса по дисциплине «История»: «Виртуальный подход в истории и его методологические принципы реализуются **в конкретных исследовательских методах...** Если рассмотрение **изнутри** реальности предполагает ее **реконструкцию** (получение информации о том, как думали и

поступали люди в прошлом), то рассмотрение **снаружи** каждой конкретной реальности предполагает **анализ с целью выяснения причин, закономерностей развития и интерпретацию** исторических процессов и событий под влиянием **внутренних и внешних** факторов. Возможность **реконструкции и рассмотрения** исторического процесса с этих двух точек зрения сразу **в едином подходе** позволяет составить наиболее полную картину происшедшего, выявляя причины и закономерности исторического развития **в единой логике** не только конкретных исторических событий, но и развития человека и общества в динамике филогенеза»². Разве у истории как у науки и научной дисциплины подобный подход не имел раньше места и собственного названия? И дальше: «В свою очередь метод виртуального подхода в социально-историческом познании конкретизируется в **конкретных исследовательских методиках**. Некоторые из них, будучи созданными в рамках моноонтичной парадигмы, выступили в качестве исходной базы для создания методик реконструкции в рамках виртуального подхода. Так, в качестве одной из исследовательских методик виртуального подхода в истории, позволяющих реконструировать каждую реальность «изнутри», мы применили теорию иерархии логических уровней, разработанную английским философом Бертраном Расселом»³. Спрашивается — без «яркого термина «виртуальный подход» автор обойтись не мог? К сожалению, все данное учебное пособие построено на «переназывании» сложившихся в исторической науке понятий и методов на виртуальные и не более того.

Виртуальную реальность, как один из видов реальностей, рассматривает В.М. Розин, анализируя при этом соотношение категорий существование и реальность. Автор приходит к выводу, что следует различать три основных плана описания виртуальных реальностей: компьютерную реальность, собственно виртуальную реальность и виртуальные состояния человека, находящегося в виртуальной реальности. Такой подход позволяет выйти на проблемы дисциплин технического цикла, социально-

² Асадуллин, Э.Ф. Виртуальный подход в истории: Учеб. пособие по спецкурсу для студентов 1-5-х курсов по спец. «020700 — История» / Э.Ф. Асадуллин. Стерлитамак: Стерлитамак. гос. пед. акад. им. Зайнаб Бишевой, 2009. С. 7.

³ Там же. С.8.

го и психологического соответственно⁴. Как можно видеть, в данном случае естественнонаучный цикл исключен. Во избежание логической путаницы следовало бы отказаться от термина «виртуальная реальность» для описания процессов отображения и моделирования и заменить его простым и ясным термином «информационная реальность».

Если учесть, что информация, генерируемая компьютером, существует в закодированном виде, в котором она не доступна человеку вне актуального взаимодействия, то, вероятно, ее следует называть виртуальной. Вторжение человека в эту виртуальную реальность делает ее информационной, т.к. он получает информацию. Это, справедливо хотя бы потому, что человеческое сознание участвует в информационных, а не в виртуальных процессах, как с окружающим миром, так и с техническими системами и иного способа взаимодействия, особенно с компьютером, у него просто нет. Об этом же говорит и сам В.М. Розин: «виртуальный пользователь не только видит, слышит или ощущает то, что запрограммировано создателем виртуальной реальности, но и действует...»⁵, т.е. речь идет об информационных процессах в человеко-машинных системах. В качестве родового признака виртуальной реальности В.М. Розин предлагает выделить символичность, т.е. все виды виртуальных реальностей, по его мнению, прежде всего, символические. Однако этот признак нельзя найти у виртуальных реальностей абиотического или биотического мира. Поэтому данная позиция вряд ли может претендовать на всеобщность, т.к. она сужается до символической реальности. Но если учесть, что символ является информационным продуктом человеческого сознания, то мы вновь выйдем на информационную природу виртуальной реальности. Обозначим данную концепцию виртуальной реальности как вид реальности символической VR2.

Несколько отличным от предыдущих точек зрения является взгляд на виртуальную реальность С.А. Борчикова. С одной стороны, его позиция основывается на полионтической парадигме, с другой — она развивается в русле полигносеологизма. Онтология виртуальной реальности, — считает он, — есть следствие ее гносеологии, т.е. на постулате гносеологической реальности, оказывается можно строить общую, а затем и единую теорию виртуальной реальности. Он справедливо замечает,

что между субъективной и объективной реальностями существует отношение, аналогичное отношению между константной и порожденной реальностями. Надо отметить, что эта связь в рамках деятельностного подхода классически представлена в работах отечественных философов и психологов. С.А. Борчиков дает следующее, общее на его взгляд определение виртуальной реальности: она «есть единство объективной и субъективной реальностей, спрессованное в единицу актуального виртуала»⁶. Точка зрения автора сводится к пониманию виртуальной реальности как реальности гносеологической, которая всегда выступает как единство объективной и субъективной реальности. Связывая этот феномен с теорией познания, С.А. Борчиков развивает позиции Н.А. Носова, доказывая, что перечисленные им свойства виртуальной реальности, являются родовыми свойствами реальности гносеологической, что и определяет их как родовые свойства всеобщего понимания виртуальной реальности. Он добавляет еще одно свойство виртуальной реальности — превращенность: «Виртуальная реальность — это превращенная форма гнозиса. Гносеологическая практика — превращенная форма виртуальной реальности»⁷. В таком контексте понятие виртуальной реальности выступает в процессе познания как вспомогательная категория для объяснения возникновения в субъективной реальности человека определенного знания. Данная концепция так же, как и другие, не учитывает виртуальную реальность, создаваемую, например, элементарными частицами. Следовательно, и этот подход к пониманию виртуальной реальности не может претендовать на всеобщность. Тем не менее, обозначим его как VR3 — виртуальная реальность есть гносеологическая реальность, т.е. представляет собой единство субъективного и объективного.

П.Е. Солопов предпринимает очередную попытку формулирования общего определения виртуальной реальности, предлагая ее рассматривать как отражение отражения⁸. Обозначим такой подход как VR4. Такой метод основывается на теории отражения, а, значит, может и должен интерпретироваться в терминах информационного подхода. Однако П.Е. Солопов не применяет его в качестве метода

⁴ Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб, 2000. С. 70.

⁵ Там же. С. 70.

⁶ Борчиков С.А. Метафизика виртуальной реальности (Опыт единой теории виртуальной реальности) // Труды лаборатории виртуалистики. М., 2000. № 8. С. 35.

⁷ Там же. С. 22.

⁸ Солопов П.Е. Виртуальная реальность как отражение отражения // Виртуальные реальности. М., 1998. С. 198-201.

познания, что и не позволяет ему увидеть общее, типическое между столь разнородными явлениями, как виртуальные частицы и психика человека.

Исследование различных подходов к определению универсального понятия виртуальной реальности позволяет увидеть то общее, что их объединяет:

1. Виртуальная реальность интерпретируется либо на основе понятия «виртуальность», либо на основе понятия «реальность», тогда как совокупный анализ обоих феноменов отсутствует. Такой односторонний подход не позволяет виртуальной реальности подняться до уровня философской категории.
2. Виртуальная реальность признается субъективной по форме, но объективной по содержанию. В этом плане она неразличима с реальностью идеальной.
3. Ни в одном из подходов мы не находим анализа виртуальных реальностей микромира, что объясняется, вероятно, антропологизацией и гносеологизацией феномена виртуальной реальности, т.е. от данного вида виртуальности исследователи просто отказываются, т.к. он никак не вписывается в концепцию субъективности виртуальной реальности.

Однако если сопоставить все феномены, которые объявляются виртуальными, то вывод напрашивается сам собой: при виртуализации происходит онтологизация не просто идеального (субъективного), а любого типа информации, тогда как идеальное оказывается только одним из ее видов.

Для второго направления в изучении проблем виртуальной реальности характерно определение ее как вида бытия. Сегодня можно выделить два наиболее распространенных варианта систематизации бытия, которые опираются на триадическую схему, по-разному конкретизирующую бытие. В первом случае, это: ничто — творение — бытие, во втором: небытие — становление — бытие. Как известно, все разнообразие существующих подходов к трактовке понятия бытия объясняется не только различным толкованием самого термина и близких к нему по смыслу понятий (сущее, существование, реальность), но и содержанием категорий небытие, ничто, становление, творение. Богатое разнообразие содержания этих понятий приводит к еще большему разнообразию точек зрения на понятие «виртуальная реальность», которое и основывается на данных категориях. Рассмотрим наиболее интересные и значимые для нас работы.

А.В. Панкратов, не сомневаясь в том, что мир существует вне человека, вне его психики и сознания,

пишет, что уже в этом объективно существующем мире присутствует идея «virtus» — идея активной действующей силы. Для него «virtus» — элемент бытия, а это означает, что виртуальная реальность обладает онтологическим статусом. В поддержку данной точки зрения он выдвигает гипотезу о научном телеологизме, объясняющую существование в природе неизвестных активных сил. К ним он относит: энергию Большого взрыва; действующий источник согласования в устройстве мироздания (антропный принцип); существование генного механизма наследования; направленность всех природных явлений (второй закон термодинамики); синергетическое развитие и др.⁹. Итак, сущность виртуальной реальности, по Панкратову, вид объективного бытия с основанием идеи действующей силы. Обозначим ее как VR5. В данном случае, отождествление виртуального с силой не совсем правомерно, т.к., например, в генном механизме наследования важную роль играет информационная составляющая. Что касается направленности всех подобных явлений, то они определяются не только энергией, но и совокупностью вещественных и информационных процессов.

Уже не раз отмечалось, что в истории и философии науки нередко виртуальными считались те явления, которые происходят скрыто. Чаще всего к ним относились энергетические процессы, открытые намного раньше процессов информационных. Поэтому и сегодня появляются концепции виртуальной реальности, в которых за основу берется энергия.

Некоторые исследователи, создавая общую теорию виртуальной реальности, пытаются перенести свойства виртуальных объектов физики и техники на психологические и социальные феномены. Так, например, С.С. Хоружий полагает, что виртуальные объекты — это объекты, сущность которых не достигает полной актуализации¹⁰. Следует отметить, что вряд ли корректно применять единые критерии актуализации к объектам разной природы. Это окажется равносильно тому, когда дерево будут считать «недовозлощенной» мебелью, человека — «недовозлощенным» Богом и т.д. Если для одних объектов определенная степень актуализации сущности считается «недовозлощенной», то она оказывается вполне полноценной для других — такова сущность

⁹ Панкратов А.В. О различном понимании термина «виртуальная реальность» // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998. С. 118-119.

¹⁰ Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 54.

этих других объектов. Например, виртуальные частицы, обладая собственными физическими параметрами (масса, спин, заряд), определяют и свою сущность, отличную от сущности реальных частиц. Обозначим такой подход как VR6 — «недород» бытия.

Обращая внимание на данный недостаток в теории С.С. Хоружего, А.Ю. Севальников решает, что виртуальными следует считать объекты, вообще не имеющие сущности, к коим он и относит компьютерную виртуальную реальность, т.к. она, по мнению автора, не имеет своего носителя¹¹. Однако хочется напомнить, что ничто во Вселенной не существует самостоятельно. Все взаимосвязано, и любое нечто оказывается как носителем другого нечто, так и само может использовать это нечто в качестве носителя. Более того, технические носители информации и сама информация — это единое целое, так, что компьютерная виртуальная реальность как вид информационной реальности имеет свой материальный носитель: память, диски и т.д. В результате для С.С. Хоружего виртуальные частицы — это недоуплощенное бытие, а для А.Ю. Севальникова — возникающее, становящееся бытие.

Подобная ситуация наблюдается и в других работах, посвященных философским проблемам виртуальности. Например, В.В. Афанасьева за родовые свойства виртуальности берет свойства виртуальных частиц. Однако, транслируя их на другие виды виртуальности, автор постоянно вынуждена прибегать к оговоркам. Так, например, чтобы найти у компьютерной виртуальной реальности такое свойство, как «быть невидимым», она вынуждена признать за ней «впечатление видимости, осязаемости, ощущаемости». Получается, что приборами эта реальность не фиксируется, что само по себе абсурдно. Другое свойство — «короткое время жизни» приходится считать относительным, т.к. оно в компьютерной виртуальной реальности не такое уж и короткое. Для мистических виртуальностей В.В. Афанасьевой делается исключение — они должны быть вообще «долгоживущими». Свойство «возникновение в переходных состояниях» для компьютерных и психических виртуальностей объясняется раздвоением личности¹², где автор забывает указать на то, что попав в виртуальную среду, человек уже не находится в переходном состоянии,

а в течение многих часов может существовать в искусственно созданном мире. Следовательно, энерго-материальные свойства виртуальных частиц не могут быть родовыми признаками виртуальных объектов любого происхождения.

Стремление современных исследователей увязать средневековые представления о виртуальности как «силовой» основы всего с современными представлениями онтологии приводит к интерпретации виртуальной реальности как идеи переходного состояния между бытием и небытием. Так, например, позиция Н.С. Рыбакова оказывается близкой по смыслу к предыдущим тем, что виртуальная реальность рассматривается как основа бытия, как акт его становления. В частности, он считает, что становление — есть «всеобщая основа существования, как самого мира, так и каждого его фрагмента, ибо всякая вещь, не говоря уже о процессах, есть единство бытия и небытия ...»¹³. Вполне логичным кажется и выход автора на категорию виртуальной реальности, в основе которой, как он считает, так же лежит становление. «Наконец, уход бытия в небытие и уход небытия в бытие, совершающийся постоянно, сплошно и непрерывно, уже содержит в себе ключ к пониманию ... виртуальной реальности, ибо основания для ее анализа уже заложены в сущности становления. При этом говорить следует, по нашему мнению, именно о виртуальной реальности, но не просто о виртуальном бытии, которое, кстати говоря, предполагает наличие и виртуального небытия»¹⁴. К сожалению, отождествление сущности виртуального со становлением мало что проясняет в понимании данного феномена.

Очередное понимание виртуального, в духе средневековой традиции, как промежуточного рода бытия, получило свое продолжение в работе Н.И. Фатиева и М.В. Точиной. Они пишут, что «...виртуальность может быть онтологическим медиатором — промежуточным родом бытия для категориальной структуры традиционного философского рационализма ... виртуальность современной информационной культуры не есть нечто идеальное, а онтологически представляет собой промежуточный род бытия, чем и может быть оправдан его категориальный статус»¹⁵. В данном

¹¹ Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004. С. 237.

¹² Афанасьева В.В. Тотальность виртуального. Саратов, 2005. С. 40, 92.

¹³ Рыбаков Н.С. Становление: бытие и небытие // Бытие: Коллективная монография. Уфа, 2001. С. 22.

¹⁴ Там же. С. 24.

¹⁵ Фатиев Н.И., Точина М.В. Виртуальность и философские категории грядущего века // Философия XX века: школы и концепции. СПб, 2000. С. 129.

случае отчетливо просматривается попытка виртуальную реальность рассматривать в качестве промежуточного состояния между материальным и идеальным. Однако следует заметить, что подобное единство обнаруживается и в понятии информация. Обозначим этот вариант понятия виртуальной реальности как VR7.

Существуют и другие точки зрения, в которых виртуальное бытие отождествляется с возможным и потенциальным бытием. Например, Н.И. Губанов и В. Н. Согрина пишут: «Возможность не есть ничто, она обладает статусом существования. Например, зерно есть возможность растения. Отмеченные типы реальности можно именовать как виртуальную, или потенциальную, форму бытия и актуальную форму бытия»¹⁶. Выделение подобных форм бытия осуществляется в зависимости от степени развития или становления объектов. Конечно, подобное деление вполне правомерно, однако термин «виртуальное» оказывается лишним.

Анализируя субстрат идеального образа, Д.В. Пивоваров приходит к признанию виртуального статуса информации, тем самым, подтверждая и наши предположения. В частности он пишет: «В отличие от материи и энергии информация, скорее всего, относится к разряду виртуальных процессов, которые возникают во взаимосвязях элементов, в их взаимоотражениях»¹⁷. Иными словами, информация понимается как системное качество. К сожалению, данная идея ограничивается автором только рамками идеального и не распространяется на все виды информации. Обозначим эту позицию как VR8 — объективное существование системного качества, как разновидность виртуального бытия.

Обобщая сказанное, мы приходим к еще большей убежденности в своих предположениях о существовании информации двумя способами: актуальным (активным) — во взаимодействии и виртуальным (пассивным) — вне взаимодействия. Если с этих позиций строить типологию бытия, то в основание ее следует положить три фундаментальные составляющие мира: вещество, энергию и информацию, что и позволит говорить о трёх формах бытия: вещественной, энергетической и информационной. А так как они могут существовать различными способами, то их можно делить и дальше: возможное и действительное для вещества,

потенциальное и кинетическое для энергии, актуальное и виртуальное для информации.

Не менее интересными в области философских исследований виртуальной реальности оказываются те работы, где данный феномен понимается как вид небытия. М.С. Кунафин и Р.А. Ярцев содержание виртуального бытия строят на базе вводимого ими понятия «бытия в небытии». При таком подходе виртуальное бытие, приобретая основания, может быть как материальным, так и идеальным. Понимание виртуальной реальности как вида небытия строится на позициях субъективного субстанциализма, вследствие чего оно и наполняется своеобразным смыслом, т.е. тройка категорий — бытие, небытие, потенциальное бытие — получает вторичное распространение на область небытия¹⁸. Обозначим такой подход как VR9 — вид бытия в небытии.

В качестве небытия виртуальную реальность рассматривает М.С. Каган, но уже с материалистических позиций. Виртуальную реальность он анализирует в ряду произвольных, воображаемых действий: плоды творческой фантазии, модели различных видов, образы искусства и виртуальной реальности, воспоминания, воссоздающие прошлое и будущее бытие, которое реально стало небытием¹⁹. Такое толкование виртуальной реальности совпадает с пониманием идеального, которое и попадает в разряд нереального, несуществующего, а, следовательно, небытия. Обозначим такой вариант интерпретации виртуальной реальности как VR10 — небытие как инобытие, нереальность.

Различное понимание категорий «бытие» и «небытие» приводит к различным взглядам и на понятие виртуальной реальности. Например, точки зрения М.С. Кагана и С.Н. Рыбакова различаются не столько концептуально, сколько позиционно, т.е. они основаны на разных толкованиях терминов бытие/небытие. Так, позиция абстрактно-логического объяснения взаимосвязи категорий бытие/небытие, пропущенная через становление, может выглядеть следующим образом: небытие (прошлое) — становление — бытие (настоящее) — становление — небытие (будущее). В этом случае, отвлекаясь от субстратных свойств предмета, бытием может быть любое нечто, по отношению к которому можно применить категорию «сущее», т.е. конкретное бытие, бытие «здесь и сейчас». Бытием будут обладать

¹⁶ Губанов Н.И., Согрина В. Н. Основные формы бытия // Философия и общество. 2004. № 4. С. 45.

¹⁷ Пивоваров Д.В. Проблема носителя идеального образа: операционный аспект. Свердловск, 1986. С. 47.

¹⁸ Кунафин М.С., Ярцев Р.А. Виртуальное бытие // Бытие: коллективная монография. Уфа, 2001. С. 130-152.

¹⁹ Каган М.С. Метаморфозы бытия и небытия // Вопросы философии. 2001. № 6. С. 59.

и материальные, и идеальные объекты. Например, фантазии, которые возникают в настоящий момент, так же реальны (существуют), как реальны и материальные вещи меня окружающие.

Концепция виртуальной реальности получает иной смысл, если онтологическая схема строится с использованием категории «ничто», которая, в свою очередь, также имеет целый ряд интерпретаций. Например, можно противопоставить бытие и ничто через противоположности неявного и проявленного. Видимо, из такой аналогии и рождаются современные концепции виртуального бытия, когда ничто с его неопределенностью и потенциальностью становится вспомогательной и неизбежной ступенькой для перехода ничто из небытия в бытие. В этом случае виртуальное бытие используется в смысле возможного, неявленного, скрытого, с помощью которого и осуществляется переход из небытия в бытие. Получается цепочка связей: небытие — виртуальное бытие (отождествляется с ничто) — бытие.

Отождествление ничто с виртуальным бытием происходит, вероятно, потому, что ничто — это такой способ бытия, который можно назвать свернутым бытием, потенциальным, являющимся зародышем всякого бытия. Данная позиция чаще всего сближает понимание виртуальной реальности и возможных миров, хотя само виртуальное бытие занимает в схеме «бытие — небытие» место становления. Обозначим данный взгляд на виртуальную реальность как VR11 — ничто (возможные миры).

При всей близости приведенных точек зрения позиции авторов нередко расходятся по поводу того, что компьютерные виртуальные реальности — это один из видов виртуального бытия. «Мы не считаем возможным, — пишет, например, А.И. Селиванов, — смешивать это понятие (виртуальное бытие) с расхожим компьютерно-телевизионным термином «виртуальная реальность» — последний по своему содержательному значению есть скорее компьютерная сюрреальность»²⁰. Но замена виртуального на сюрреальное ничего не дает, т.к. отказ от виртуального не проясняет его сущности и потому оказывается необоснованным. Исключение из списка виртуальной реальности компьютерных программ происходит именно потому, что до конца не выявлена информационная сущность виртуального.

Сведем все проанализированные концепции виртуальной реальности в единый список:

- VR1 — порожденная реальность.
- VR2 — вид символической реальности.
- VR3 — гносеологическая реальность или единство субъективного и объективного.
- VR4 — отражение отражения.
- VR5 — вид объективного бытия.
- VR6 — недород бытия.
- VR7 — единство материальной и идеальной реальностей.
- VR8 — объективное существование системного качества, как разновидность виртуального бытия.
- VR9 — вид бытия в небытии.
- VR10 — небытие как инобытие, нереальность.
- VR11 — ничто, возможные миры.

Подводя итоги анализа общенаучных и философских подходов к исследованию виртуальной реальности, можно обнаружить следующее:

1. Понятие «виртуальная реальность» рассматривается как вид реальности, вид бытия, вид небытия, становление, т.е. оно претендует на роль всеобщей философской категории. Но в представленных концепциях основную смысловую нагрузку несут категории «бытие» и «реальность», которые, имея статус философских универсалий, затрудняют признание универсальности и за термином «виртуальность». Даже в тех случаях, когда авторы пытаются внести свойства виртуальности в бытие, то кроме декларации о том, что это необычное бытие, ничего не получается. Сущность «виртуального» остается нераскрытой.
2. В тех случаях, когда виртуальная реальность рассматривается как вид реальности или как вид бытия, чаще всего ее онтологический анализ строится на полионтической парадигме. Виртуальная реальность при этом лишается онтологического статуса и выступает в качестве порожденной, вторичной, промежуточной реальности (бытия), что и приводит к её отождествлению с реальностью субъективной или идеальной.
3. Родовыми свойствами виртуальной реальности называются: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, превращенность, наблюдаемость, дискретность, субъективное происхождение и объективное существование, символичность, отсутствие признаков, имеющих у натуральной реальности, иллюзорность, нереальность, ирреальность, потенциальность. Исследуя их, мы пришли к выводу, что все перечисленные свойства не проявляются одновременно у виртуальных объектов различной природы: абиотической, биотической, психической, технической и социальной.

²⁰ Селиванов А.И. Ничто и нечто // Бытие: коллективная монография. Уфа, 2001. С. 44.

4. Родовым признаком всех перечисленных феноменов оказывается их информационная сущность, тогда как все приводимые ранее свойства виртуальных феноменов являются производными от неё.
5. Очевидным оказывается искажение смысла понятия «виртуального», которое до сих пор употребляется либо в средневековом значении, либо как метафора. Для адекватного определения понятия «виртуальной реальности» необходимо переосмыслить, прежде всего, понятие «виртуальное», отказавшись от ставших, традиционными, но не всегда правильными его определениями. Анализ понятия «виртуальное» показывает, что его следует рассматривать как способ существования информации, где информация получает двойной статус существования: виртуальный и актуальный.

При исследовании информационной составляющей мироздания наиболее эффективным оказывается информационный подход, который рассматривает реальность с точки зрения информационных процессов, имеющих в ней место. Очевидно, что, информационная реальность – это не реальность особого, неизвестного ранее вида, а лишь один из аспектов бытия. Существование информационной реальности обеспечивает и наличие своеобразной, специфической информационной формы движения материи, в основе которого лежит информационное взаимодействие.

Общенаучное, а затем и философское понятие информации было сформулировано А.Д. Урсулом, построенное на теории разнообразия У.Р. Эшби. Анализ всех существовавших определений информации позволил ему выделить два наиболее существенных признака: отражение и разнообразие (различие), в связи с чем, понятие «информация» определено как отраженное разнообразие, «как сущностная взаимосвязь отражения и разнообразия»²¹.

Как же определить способ существования информации, а, следовательно, и информационной реальности как вида бытия вне взаимодействия? В арсенале современной научной и философской мысли имеется две общепринятых категории: потенциальность и возможность. Но правомерно ли их применение к понятию информации? Взаимодействие, как известно, всегда связано с изменением, которое невозможно без наличия определенного потенциала, следовательно, потенциальность, так же как и информация — атрибут бытия. Понятие

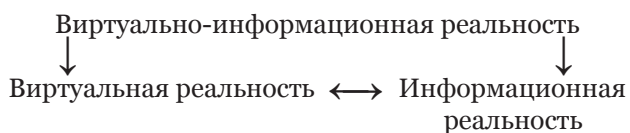
«потенциал» используется как в широком, так и в узком смысле, причем второе значение оказывается характерным для описания силовых, энергетических явлений в физических дисциплинах. «Возможность» является достаточно широкой и универсальной философской категорией. Однако ее можно употреблять и в более узком смысле, например, как спектр состояний вещества, а не энергии и не информации, хотя подобное употребление этих понятий достаточно распространено. Говоря о становлении нечего (переход возможности в действительность), от наличия энергетической и информационной составляющей отвлекаются, но это не означает, что они не подразумеваются.

Информация, будучи атрибутом материи, создает особый вид реальности, которая должна существовать, как вещество и энергия не только в процессе взаимодействия, но и вне его. Мы считаем, что было бы справедливо утверждать о том, что информация вне взаимодействия (неотраженное разнообразие) существует виртуально, т.е. в закодированном виде, когда ее содержание скрыто и недоступно. Аналогично, можно ввести и употребление понятия «виртуал» как специфичный термин для описания информационных, а не энергетических величин. Таким образом, принципиальное отличие способов существования трех составляющих мироздания заключается в том, что энергия символизирует потенцию реализации, а затем и саму реализацию нечего во времени; вещество — возможность оформления и само оформление нечего в пространстве; информация указывает на виртуальное существование свойств, необходимых для актуализации, как потенци, так и возможности.

Если рассматривать информацию относительно способа существования, то в качестве ее полярности можно предложить термин «виртуация». Тогда получим, что виртуация — это некая составляющая Универсума, которая существует пассивно, вне взаимодействия в скрытом, закодированном виде, т.е. представляет собой неопределенность, отсутствие информационного отражения, а, следовательно, неотраженное разнообразие, что и соответствует отсутствию сигналов, программ к действию, сведений и т.д. Информация же, напротив — некая составляющая, которая существует активно, лишь во взаимодействии и поэтому является снятой, уничтоженной неопределенностью (К. Шеннон), разнообразием (У. Эшби), отраженным разнообразием (А.Д. Урсул). Опираясь на общеизвестные положения принципа диалектической

²¹ Урсул А.Д. Информация. М., 1971. С. 278.

поляризации, введем понятие «виртуально-информационная реальность», которое формируется как из виртуации, так и информации как полярных категорий. В результате получим следующее соотношение:



В самом общем виде: виртуально-информационная реальность — это взаимосвязь существования разнообразия в активном (информация) и пассивном (виртуация) состоянии.

Остается неразрешенным вопрос о том, какое место может занять виртуально-информационная реальность в типологии форм бытия. Так, например, Ю.Ф. Абрамов выстраивает следующую типологию видов информации, а, следовательно, и информационной реальности, в основе которой лежат четыре уровня организации материи и, соответственно, четыре типа информации:

- уровень физико-химической организации, которому соответствует информация добиологического типа;
- живые организмы и их объединения, которым присуща информация биологическая;
- социальный уровень организации, обществу, которому соответствует социальная информация, являющаяся продуктом человеческого сознания;
- уровень искусственной природы, т.е. техники, которая порождает так называемую машинную информацию²².

Мы считаем, что следует добавить еще один вид информации — психический. Если воспользоваться данной типологией, то можно говорить о пяти видах виртуально-информационной реальности: абиотическая, биотическая, психическая, техническая и социальная виртуально-информационные реальности. Разработанная нами информационная концепция виртуальной реальности вписывается в современную информационную картину мира. Основные ее положения изложены в книге «Информация и виртуальная реальность: концептуальные основания проблемы»²³.

Список литературы:

1. Абрамов Ю.Ф. Картина мира и информация (философские очерки). Иркутск, 1988.
2. Гегель Г.В.Ф. Наука логики: В 3 т. Т. 1. М., 1970.
3. Каган М.С. Метаморфозы бытия и небытия // Вопросы философии. 2001. № 6. С. 59.
4. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаб. виртуалистики. Выпуск 7. М., 2000.
5. Урсул А.Д. Информация. М., 1971.
6. Грязнова Е.В., Урсул А.Д. Информация и виртуальная реальность: концептуальные основания проблемы. Н. Новгород: ННГАСУ, 2012. 159 с.

References (transliteration):

1. Abramov Yu.F. Kartina mira i informatsiya (filosofskie ocherki). Irkutsk, 1988.
2. Gegel' G.V.F. Nauka logiki: V 3 t. T. 1. M., 1970.
3. Kagan M.S. Metamorfozy bytiya i nebytiya // Voprosy filosofii. 2001. № 6. S. 59.
4. Nosov N.A. Slovar' virtual'nykh terminov // Trudy lab. virtualistiki. Vypusk 7. M., 2000.
5. Ursul A.D. Informatsiya. M., 1971.
6. Gryaznova E.V., Ursul A.D. Informatsiya i virtual'naya real'nost': kontseptual'nye osnovaniya problemy. N. Novgorod: NNGASU, 2012. 159 s.

²² Абрамов Ю.Ф. Картина мира и информация (философские очерки). Иркутск, 1988. С. 153.

²³ Грязнова Е.В., Урсул А.Д. Информация и виртуальная реальность: концептуальные основания проблемы. Н. Новгород: ННГАСУ, 2012. 159 с.