

ОНТОЛОГИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

На основании сравнения существования человека в физической и виртуальной реальностях анализируется онтологическая специфика виртуальной реальности. Невозможность рождения и смерти в виртуальной реальности, но возможность создания виртуального Я до включения в виртуальные события является существенным отличием от бытия человека в физической реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность; телесность; присутствие; человек.

Представления о виртуальности и реальности сформировались задолго до появления информационных технологий. Однако само словосочетание «виртуальная реальность» возникло благодаря техническим системам, указавшим путь к созданию новой реальности.

Сконструированная виртуальная реальность есть искусственная реальность, создаваемая техническими средствами, продуцирующими новое пространство для самоопределения человека внутри системы. Но виртуальная реальность не является внутренним состоянием человека, не отождествляется с физической реальностью и в то же время не сливается в своем понимании с сугубо технической системой.

Виртуальная реальность тем и отличается от других реальностей, что существует как процессуальное взаимодействие между материально-техническими, информационными процессами и психикой человека. Ее развертывание осуществляется за счет присутствия человека. Техника (моделирующая новое пространство) и сознание (самоопределяющееся в нем) выступают необходимыми элементами виртуальной реальности, лишь при взаимодействии которых она обретает свое бытие.

Коренное отличие виртуальной реальности от других пространств заключается в высокой степени условности и наглядности происходящего. «Органы чувств являются тем механизмом, с помощью которого человек создает свои представления и приобретает знания об окружающей среде. Иными словами, органы чувств являются инструментом построения образа повседневной реальности» [1].

Технические средства, обеспечивающие включенность сознания в происходящее, воздействуют на органы чувств человека, формируя образ некоторой реальности. Теперь она претендует на существование параллельно действительному миру, так как качество включенности в нее не уступает действительности. Виртуальная реальность имеет статус порожденной реальности, самодостаточности в полном объеме ей не достичь, следовательно, необходимы внешние действия по активизации технических средств.

Виртуальная реальность в своем основании имеет положения, отличные от положений физической реальности. «Неправильно было бы думать, что смысл виртуальной реальности в имитации – повторении мира, напротив, она направлена на его преодоление, переименование или хотя бы дополнение» [2].

Исходя из этой мысли Т.Г. Лешкевича, можно подойти к описанию и формулировке онтологической специфики виртуальной реальности.

Жизнь человека в физической реальности – главное условие существования виртуальной реальности. Человек является в физический мир совершенно не подготовленным к существованию в нем – он рождается неразумным. Свое развитие сознание получает благодаря внешнему миру. Природный мир как первый и естественный «дом» человека, а также источник информационных потоков впоследствии стал объектом трансформации и переделки. Человек, не отказываясь от «природного жилища», начал творить в нем собственное пространство взаимодействия – культуру.

По мнению К. Хорни, можно утверждать более конкретно – ее творцом выступает мужчина. Видя, как женщина рождает в мир нового человека, мужчина развивает и оформляет пространство культуры [3]. Конструирование нового надприродного искусственного мира отнимает у целых поколений много сил и времени, в то время как все другие существа безропотно повинуются правилам и законам мира природы. Сознание как движущий элемент в преодолении природных несовершенств стремится все упорядочить, систематизировать и оптимизировать.

Каждое конкретное сознание стремится все предусмотреть, однако оно видит свои телесные границы. Под телесностью подразумевается не только физиологическая данность, но и сознательная определенность, видение себя как тела и как Я. Основная задача телесности. *Телесность есть феномен жизни.*

Данное утверждение характеризует понятие телесности не как противопоставление живой телесной субстанции мертвому. Мертвое, бездушное – не более телесно, чем живое. Под телесностью как феноменом жизни подразумевается бытие и житие человека. «Человек создает новую онтологическую ситуацию в мире. Он является новым типом бытия, его претензия “быть” уже не заключается в жизни организма. Несомненно, то, что претензия “жить” реализуется через органическое тело. Но совершенно немислимо, если бы его претензия “быть” попробовала реализовать себя помимо тела!» [4. С. 23].

Телесный человек – это не только природный объект, родившаяся частица особой материи, но и социально обусловленный актер. Он предстает миру как живое, деятельностное лицо. Бытие человека – это само его наличие, житие – это существование человека как социально активной системы. Тело – это опосредствующее звено между жизнью и бытием. В форме тела жизнь становится новым и единственным бытием человека, конечным бытием, и человек это понимает.

Тело является основой жизни, фиксацией того, что человек есть. Прежде чем быть кем-то, т.е. жить, человек должен быть и быть он может лишь телесно. Жизнь

тела – это не только пространственное место, но и временной процесс, по окончании которого тело прекращает жить, а затем и быть. Осознание и страх смерти организуют и направляют деятельность человека на формирование условий комфортного и безопасного существования. В этом отношении культура позволяет реализовывать данные стремления личности, но побороть конечность существования человека она не в силах. Даже с помощью разного рода инноваций культуры человек не может преодолеть этот не им установленный барьер.

Таким образом, формируется стремление к бессмертному существованию в других более частных сферах жизни и на протяжении долгого времени оно объективируется в конкретных методах и практиках реализации. Это игровая реальность, пространство художественного смысла, где человек прорабатывает разные возможные ситуации, и смерть в этом отношении лишь условность. Это и естественная сновидческая реальность, где состояние небытия – это пробуждение.

Человек закономерно и очевидно ощущает себя в физической реальности, где происходят все физиологические процессы и взаимодействия. Существовая в ней на протяжении долгого времени, сознание человека подразумевает некий пространственно-временной континуум, в котором происходит его развитие и становление. Виртуальное пространство, так же как и физическое, дарит человеку единение с реальностью, но качество этой включенности в реальность различно. «Родителей не выбирают» – не раз человек слышал это устойчивое выражение в адрес неизменных жизненных обстоятельств.

В отношении повседневной реальности можно заметить ту же ситуацию – физическую реальность не выбирают. Рождаясь, существуя и умирая, каждый человек «включен» или «заброшен», как сказал бы М. Хайдеггер, в данную реальность и является ее «жителем». В Конституции РФ четко прописано: «Каждый имеет право на жизнь» [5], а вот о «праве на смерть» не сказано ни слова. Подразумевается разумный выбор – существование, но также не отрицается возможность ухода из данной реальности. Теперь рассмотрим присутствие пользователя в виртуальной реальности.

В виртуальную реальность человек приходит сознательно, в соответствии с техническими установками и своим волеизъявлением (желанием). Тем самым он проявляет включенность одной из составляющих телесности – сознания. Человек самостоятельно решает, когда, как и насколько долго пребывать в виртуальной реальности. Данное положение является онтологической предпосылкой конструирования виртуальной реальности.

Таким образом, в виртуальном пространстве нельзя *родиться и умереть*, это невозможные действия и процессы в виртуальной реальности. Все *рождается* неразумным. Виртуальная реальность же не подразумевает проявление человеческого бессознательного, а значит, сам факт рождения существа не предусмотрен. Погружение и взаимодействие в виртуальной реальности совершается осознанно, т.е. человек не *рождается*, а «приходит» и соответственно «уходит», с возможной перспективой возвращения. Следовательно, виртуаль-

ная реальность представляется человеку скорее *возможной*, чем *необходимой* реальностью (необходимой является физическая реальность).

Таким образом, человека в виртуальной реальности можно воспринимать как «туриста», «путешественника», но с условием, что без этого «странника» события виртуальной реальности не актуализируются.

Само присутствие человека в виртуальной реальности развивается по двум направлениям: «от существования к сущности» и «от сущности к существованию». В данном контексте под сущностью будем подразумевать выбор человеком виртуального образа Я и стратегии поведения в реальности. Под существованием будем понимать его взаимодействие исходя из выбранного образа.

Первое направление знакомо человеку с рождения в социально-культурной реальности, когда его физическое присутствие оказывается первичнее духовного самоопределения.

Таким образом, самоопределение человека и нахождение смысла происходит в течение жизни. Виртуальной реальности присуще подобное направление развертывания событий, когда человек определяет свою роль в процессе взаимодействия. Человек в данном случае занимает гносеологическую позицию познающего мир и себя разума.

Второе направление исходит из того, что человек заранее определяет роль и стратегию поведения в виртуальной реальности – самоопределяется еще до непосредственного присутствия там и участия в виртуальных событиях. Следствием самоопределения является выбор образа мира, исходя из которого будут выстраиваться взаимоотношения человека со средой и другими участниками. Здесь пользователь стоит на позиции онтолога – конструктора собственного жизненного сценария.

Оба направления присутствия человека в виртуальной реальности в полной мере способствуют обмену информации между человеком и техническими средствами. Второе направление присутствия человека («от сущности к существованию») присуще лишь порожденным реальностям (игровой, сновидческой, виртуальной), а потому наиболее желанно и значимо для человека.

Онтологический принцип виртуальной реальности состоит в преодолении ограниченной природы человека в рамках виртуальной реальности. В ней невозможно родиться, но и умереть не представляется возможным. Виртуальная реальность требует от человека самоопределения и активного участия в виртуальных событиях.

Если в физической реальности человек находит пути приобщения к смыслу именно во взаимодействии с окружающим миром, то виртуальная реальность располагает возможностью заранее определять цели, моделировать различные виды персонажей и пространства и только потом предлагать участие человека в виртуальных событиях.

Человек организовал целый мир культуры, но не может преодолеть собственную природу конечного существования. Его телесная организация дает о себе знать не только сознательными желаниями вечной

жизни, но и вполне материальными физиологическими процессами, которые имеют границу или предел своих возможностей. Виртуальная реальность конструирует для человека новое «тело», не имеющее характеристик рождения, старения и умерщвления, а значит, оно выглядит более привлекательным с точки зрения реализации потенциала, заложенного в сознании. Этим и объясняется (иногда патологическое) влечение человека к данному пространству взаимодействия. Сознание стремится проживать некоторый промежуток времени в искусственном пространстве с новой, более совершенной организацией тела, и какими бы событиями не изобилвала виртуальная реальность, она не в состоя-

нии привести и физическое, и виртуальное тела к смерти, и человек это осознает. Новая организация пространства дает возможность человеку погрузиться в реальность, проживая множество жизней, для того реализовать актуальные образы мира.

Таким образом, мы можем утверждать, что онтологическая специфика виртуальной реальности заключается в бесконечной прерывности и возобновляемости существования, когда самостоятельный выбор виртуального Я может предшествовать участию в виртуальных событиях. Такая организация реальности позволяет человеку безопасно реализовывать самые фантастические идеи и замыслы.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Баксанский О.Е.* Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция научных миров и научное познание. СПб. : РХГИ, 2000. С. 292.
2. *Лешкевич Т.Г.* Философия: курс лекций : учеб. пособие. М. : ИНФРА-М, 2000. С. 169.
3. *Хорни К.* Женская психология. СПб. : Восточно-европейский институт психоанализа, 1993. С. 51.
4. *Круткин В.Л.* Онтология человеческой телесности. Ижевск : Изд-во Удмурт. ун-та, 1993.
5. *Конституция Российской Федерации с комментариями Конституционного суда РФ.* 4-е изд. М. : ИНФРА-М, 2008. С. 9.

Статья представлена научной редакцией «Философия, социология, политология» 27 февраля 2012 г.