

Три концепции виртуальной реальности

Ю. В. ОЛЕЙНИКОВ

Институт философии РАН

В статье проводится анализ трех основных современных направлений исследования проблемы виртуального и виртуальной реальности: концепция виртуалистики, возникновение феномена виртуальной реальности как следствия развития цифровых технологий, а также философская социокультурная традиция рассмотрения виртуальной реальности как особого проявления мира идеального. При этом основной упор делается на философские и естественно-научные основания построения названных концепций. Рассматриваются соотношение и содержание категорий «идеальное» и «виртуальное», миры идеального и виртуальной реальности. Выявляются перспективные тенденции дальнейшего исследования проблемы виртуальной реальности в контексте становления новой мировоззренческой парадигмы, адекватной реальному изменению места и роли человека в природе и обществе планетарного социоприродного Универсума.

Ключевые слова: идеальное; идея; мир идей; сознание; виртуальная реальность; виртуалистика; цифровые технологии; цифровая реальность; парадигма; мировоззрение

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время человечество вступило в период коренной смены господствующей мировоззренческой парадигмы. Прежняя система взглядов и представлений человека о его месте и роли в природе и обществе, о его бытии в мире, базировавшаяся на основе достижений ряда конкретных естественных наук конца XVIII — начала XIX в., главным образом физики, химии и биологии, вступила в состояние глубокого когнитивного несоответствия с реалиями бытия современного человечества и складывающейся на основе данных естественных наук новой научной картины мира. В последние несколько десятилетий наши современники чувственно-зримо столкнулись с коренным изменением не только всего комплекса научных представлений о природе и обществе, но и всех проявлений практического бытия человека в мире, что явственно отражается в науке и философии, в становлении совершенно новой — современной мировоззренческой парадигмы, адекватной реальному состоянию бытия земного планетарного социоприродного Универсума.

Этот процесс фактически стартовал в середине прошлого столетия с началом развертывания научно-технической революции (НТР) — создания и использования принципиально новых средств производства, предметов и процессов наноуровня в качестве орудий труда, в результате чего человек стал изменять не только форму предмета труда, но и его естественную природную структуру. Благодаря этому человечество стало способно создавать качественно новые по своей глубинной структуре искусственные образования, творить искусственный мир вещей, создавать неизвестный естественной природе материальный мир. Процесс развертывания НТР растянулся уже более чем на семь десятилетий. По историческим меркам это довольно короткий период времени. Однако с точки зрения отдельного человека семьдесят лет — это целая жизнь. Срок большой. Не все люди четко могут воспроизвести хронологию событий этого времени, а тем более историческую значимость присущих ему перемен. Не все современники исторических событий, подобных развертыванию НТР, ясно воспринимают ее суть, направленность, последствия и судьбоносные проявления.

Однако буквально в какие-то два десятилетия начала текущего столетия на наших глазах происходят коренные глобальные изменения в жизнедеятельности людей во всем мире, которые не может не заметить даже человек, далекий от науки и теоретического постижения происходящих в мире перемен. Речь идет о стремительном распространении цифровых технологий и особенно о превращении смартфонов в обыденный инструмент человеческой деятельности и объект нашего повседневного пользования. Смартфон стал неотъемлемым гаджетом людей разного возраста фактически на всей территории обитания людей почти у каждого человека. С широким распространением подобной техники не только производственная деятельность, но и практически все проявления бытия людей кардинальным образом трансформировались. Это видят все. И это чувственно-зримое видение — наглядное проявление процесса стремительного коренного изменения взглядов и представлений людей о месте человека в природе и обществе, что является неопровергимым и ярким свидетельством становления новой мировоззренческой парадигмы.

В статье особое внимание будет уделено одному из аспектов проявления практического изменения места и роли человека в природе и обществе, а именно стремительному расширению так называемого мира идеального — представлений людей о мире, отражающихся в их сознании, и влияния этих представлений на бытие человека и общества. При этом основной акцент будет сделан на рассмотрении чрезвычайно актуальной проблемы влияния той стороны идеального, которую называют виртуальной реальностью.

В первом приближении некоторые наиболее общие представления о феномене виртуальной реальности, ее понимания и направления исследований последней были пунктирно обозначены в нашей предшествующей статье (Олейников, 2025). Здесь же будут более основательно представлены три наиболее обстоятельно разрабатываемые в настоящее время в научных и философских публикациях концепции проблемы сущности и проявления феномена виртуальной реальности и особенностей бытия виртуального мира.

ВИРТУАЛИСТИКА В ИНСТИТУТЕ ЧЕЛОВЕКА РАН

Название подзаголовка данной статьи позаимствовано мною у М. А. Пронина — автора книги с одноименным названием (Пронин, 2015). Это заимствование обусловлено тем, что поистине глубокое и всестороннее, специфически отечественное направление философских, научных и практических исследований виртуальной реальности — виртуалистики — началось, концептуально сформировалось и успешно развивалось именно в Институте человека РАН, а затем продолжилось уже в Институте философии РАН. Автор книги «Виртуалистика в Институте человека РАН» обстоятельно излагает историю становления нового в СССР направления исследований виртуальной реальности — виртуалистики и его институализации в структуре академических учреждений — Института человека, а затем и Института философии РАН.

Работа в области названной проблематики продолжается уже не одно десятилетие. Осветить все стороны проделанной работы в данной публикации не представляется возможным. Это можно с успехом сделать, обратившись к названной монографии и многочисленным статьям М. А. Пронина, солидному теоретическо-

му наследию основоположника и лидера в разработке виртуалистики — Н. А. Носова и других сторонников названной концепции. В предельно сжатой форме остановлюсь здесь лишь на некоторых наиболее важных идеях для понимания феномена виртуальной реальности в концепции виртуалистики, развивающейся в России как своеобразного отечественного явления (там же).

Н. А. Носов, обращаясь к изложению проблемы виртуальности в истории философии и изучению трансформации этимологии понятия «виртуальное» в разных языках с Античности и до нашего времени, однозначно демонстрирует древнее происхождение этого термина и интереса исследователей к рассмотрению проблемы виртуальности как особой специфической реальности бытия человека и общества. Он показывает, что с давних пор «идея виртуальности, затрагивает глубинные пласты человеческого бытия» (Носов, 2000а: 14) и, естественно, явилась предметом философской рефлексии. Поэтому неудивительно, что «в Античности и средневековой философии категория виртуальности была одной из центральных» (там же: 14). И глубоким заблуждением является представление о том, будто бы проблема виртуальной реальности возникла лишь в наши дни в связи с развитием цифровых технологий.

Кроме этого, Н. А. Носов акцентирует внимание на многозначности линейки понятий, сопряженных с термином «виртуальное», и предлагает развернутую систему терминов и их определений, с помощью которых описываются разные стороны и аспекты виртуальной реальности в концепции виртуалистики (Носов, 2000б: 69). Правда, «Словарь виртуальных терминов» Н. А. Носова ориентирован главным образом на исследователей, занимающихся теорией и практикой виртуальной психологии, той области виртуалистики, в которой автор считал себя наиболее компетентным и занимался практической деятельностью на основе использования созданной им теории виртуалистики. В этой связи следует отметить специфику предмета интересов исследований в сфере виртуалистики.

Изначально Н. А. Носов рассматривал виртуалистику не как некую сугубо философскую или научную дисциплину. Напротив, он полагал, что «виртуалистика есть онтологический подход, который может быть использован в любой научной дисциплине» (Носов, 2000а: 33) и практической деятельности, поскольку образ виртуальной реальности «обладает для человека таким же статусом реальности существования, как и образ внешнего материального объекта» (там же: 247).

Ниже в цитируемой книге автор высказывает важную для понимания проблемы виртуальной реальности мысль о феномене «соположения реальностей» (там же: 345) или «полионичности реальностей» (там же: 32), т. е. «множественности одновременно существующих самостоятельных реальностей» (Пронин, 2003: 5). В этом контексте однозначно угадывается совершенно верная мысль о возникновении в бытии человека виртуальной компоненты реальности еще в начале процесса антропогенеза. В этой связи М. В. Пронин и О. Н. Раев говорят о природной виртуальности человека как фундаментальной константе сознания. При этом природную виртуальность человека рассматривают как порождение целостных, холистических антропологических качеств человека, таких как его разумность, прямохождение, творчество (производство орудий труда) и др. (Пронин, Раев, 2023: 299). Это еще один из важных аргументов концепции виртуалистики против представления, связывающего феномен виртуальной реальности с началом процесса цифровизации общества.

Важной для понимания роли виртуальной реальности в жизнедеятельности человека и общества является и разрабатываемая в лоне виртуалистики идея о роли функционирующих в обществе различных технологий использования виртуальной реальности с целью «редактирования сознания» людей (Раев, Пронин, 2023: 261). Более обстоятельно эта идея будет рассмотрена позже.

Как видим, виртуалистика, будучи дисциплиной, занимающейся научным и философским изучением и практическим применением понимания феномена виртуальной реальности в бытии человека и общества, занимает определенную специфическую нишу в совокупности современных отечественных исследований виртуальной реальности, предлагает и развивает ряд чрезвычайно важных проблем и перспективных направлений осмысливания феномена виртуальной реальности.

В целом объективную оценку вклада советской и затем российской виртуалистики в науку и философию дал М. А. Пронин: «Осмысление особенностей постнеклассического миропонимания представляет собой фундаментальную философскую проблему, результаты решения которой актуальны для формирования ориентиров развития современной науки как в естественно-научном, так и в гуманитарном ее измерениях.

Новый постнеклассический этап развития науки характеризуется переходом к поиску сопряжения антропологической и космоцентрической перспектив, что дает возможность рассмотреть сдвиг мировоззренческой парадигмы в самых широких аспектах...

Проблемы познания виртуальной реальности относятся к одному из направлений постнеклассических междисциплинарных научных исследований и проблем их философского осмысливания» (Пронин, 2015: 138).

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ФЕНОМЕН ЦИФРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

В настоящее время проблема сущности и содержания виртуальной реальности, наряду с обсуждением феномена искусственного интеллекта, является одной из самых злободневных и наиболее широко обсуждаемых тем. Среди работ, посвященных проблеме виртуальной реальности, однозначно доминируют технологический подход и направление исследований, связанных с рассмотрением виртуальной реальности как явления исключительно современного, обусловленного появлением цифровых технологий имитации объективной реальности и создания принципиально новых продуктов с помощью искусственного интеллекта. Это направление виртуалистики характерно не только для представителей естественных и технических наук, но и для подавляющего большинства гуманитариев, которые, как и прежде, больше доверяют так называемым точным наукам и, к великому сожалению, в своем большинстве слабо знакомы с историей философии и вообще с философским осмысливанием мировоззренческих проблем и собственно проблемы происхождения и сущности мира виртуальной реальности. Наглядным примером такой ориентации в проблематике виртуальной реальности является активно цитируемый ученый и дипломированный философ Дэвид Чалмерс.

В свое время он получил широкую известность у нас в стране в связи с публикацией в 2013 г. монографии «Сознающий ум. В поисках фундаментальной теории». Эта книга была посвящена рассмотрению «трудной проблемы сознания», которую автор сводил к вопросу, суть которого заключалась в следующем: «Как мозг обра-

батывает стимулы, идущие из окружающей среды? Как он интегрирует информацию? Как мы формируем отчеты о внутренних состояниях?» (Чалмерс, 2015: 9–10). То есть проблема состояла в том, чтобы разобраться, как работает мозг, и на этой основе решить проблему, как мозг производит сознание. В такой традиционной постановке вопроса не было ничего нового. Более того, история науки и философии давно довольно убедительно продемонстрировали неспособность подобного естественно-научного подхода решить проблему сущности и происхождения сознания (Олейников, 2024а, 2024б). В итоге попытка Д. Чалмерса разрешить «трудную проблему сознания» оказалась неудачной.

Тем не менее он недавно (в 2022 г.) издал новую объемную монографию «Реальность+: Виртуальные миры и проблемы философии» (Chalmers, 2022), в которой попытался внести ясность в понимание проблемы сущности и содержания виртуальной реальности, прежде фактически не разобравшись по существу с проблемой сущности феномена идеального и сознания. А без этого трудно рассчитывать на успех в новом предприятии — понимании сущности феномена виртуального и виртуальной реальности.

В малой результативности исследований Д. Чалмерса нет ничего удивительного. Он является ярким представителем плеяды ученых-естественников, который, как и другие, в вузе изучал математику и физику, а затем заинтересовался философской проблемой сознания и получил степень доктора философии. Однако, судя по цитируемой литературе и называемым авторам исследований, на работы которых он опирается, к сожалению, оказался недостаточно знаком с классической философской литературой и свое философствование демонстрирует в основном путем спекулятивных построений вокруг проблем работы мозга, явлений сознания и виртуальной реальности как последние представлены главным образом в различных кинематографических произведениях жанра фэнтези.

В качестве типичного представителя современного мейнстрима в исследовании виртуальной реальности Д. Чалмерс вызывает несомненный интерес в том смысле, что знакомство с его сочинением дает довольно полное представление об основных идеях естественно-научной интерпретации феномена виртуальной реальности и виртуального мира как атрибутов функционирования цифровой цивилизации. При этом автор предельно четко, последовательно и однозначно выражает суть названного направления исследований виртуальной реальности.

К сожалению, книга Д. Чалмерса «*Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*» пока еще не переведена на русский язык. Я нашел ее по поисковику в интернете и, нажав на соответствующую строку на панели компьютера, получил достаточно хороший перевод работы, хотя и без указания страниц текста в книге. Поэтому, не прибегая к принятому в академической традиции скрупулезному цитированию, ограничусь здесь лишь близким к тексту пересказом основных положений монографии и некоторыми собственными комментариями относительно отдельных авторских пассажей.

Итак, Д. Чалмерс исходит из представления о существовании множества реальностей или миров, которые он понимает как некие физические и виртуальные пространства. И все эти реальности реальны. Реальности существуют вне нас, вне человека. К примеру, имеющая место в окружающем нас космосе физическая реальность является иммерсивной и интерактивной. Физическая реальность существует сама по себе. Поэтому Д. Чалмерс верит в существование объективной реальности.

Последняя не создана компьютером. И именно этим она кардинально отличается от виртуальной реальности, поскольку последняя — это иммерсивное интерактивное, сгенерированное компьютером пространство. Более того, виртуальная реальность включает в себя виртуальный мир — некое интерактивное пространство, созданное компьютером. Виртуальный мир — это своего рода компьютерная среда, в которой человек оказывается с помощью компьютера и различных иных гаджетов.

По утверждению Д. Чалмерса, виртуальные миры — это не иллюзии и не выдумки, как полагают некоторые исследователи. Таковыми они не являются. Все, что происходит в виртуальной реальности, а следовательно, и в виртуальных мирах, происходит на самом деле.

Для нашего автора человеческий разум, без всяких сомнений, представляет собой часть реальности. Несомненно, большая часть природной реальности всего существующего — космоса возникла и находится за пределами нашего разума. Однако человек способен создавать новые миры и новые реальности. Созданный человеком мир виртуальной реальности отличается от мира невиртуальной реальности так, как, к примеру, виртуальная мебель отличается от невиртуальной мебели, поскольку виртуальные и невиртуальные сущности создаются разными способами. Виртуальные сущности — это сущности, созданные человеком на основе вычислительных и информационных процессов. Последние являются, по мнению Д. Чалмерса, вполне реальными техногенными объектами, но они, по существу, состоят из битов, которые возникли и существуют благодаря наличию определенной совокупности битов в компьютере. Данное положение автор вновь пытается проиллюстрировать следующим аргументом: когда человек взаимодействует с виртуальным диваном, он, по существу, взаимодействует с совокупностью битов. Эта совокупность битов виртуального дивана для него так же реальна, как и невиртуальный диван.

По Чалмерсу, не следует считать, что виртуальная реальность — это фальшивая реальность. Фактически виртуальная реальность — это нечто более близкое к «цифровой реальности». Если физический стол или стул состоят из атомов и кварков, а в конечном счете из квантовых процессов, то виртуальные столы и стулья, как и все другие виртуальные объекты, представляют собой некие цифровые процессы и являются, по существу, реальными, т. е. имеют свойство быть.

В основе изложенных представлений лежит идея Дж. Уилера, на которого ссылается Д. Чалмерс. Суть идеи: мир состоит из битов, или «все из бита». Суть этого положения заключается в том, что в окружающем нас физическом мире звезд и планет, кварков и электронов, собак и кошек, столов и стульев — все состоит из различных комбинаций битов. Короче: мир есть комбинация битов. Эту идею Д. Чалмерс расценивает настолько высоко, что придает ей статус мировоззренческого постулата и кладет ее в основу своей концепции понимания виртуальной реальности и виртуальных миров.

Однако заметим, что в науке принято термин «бит» использовать для обозначения единицы количества информации в двоичной системе счисления. Это термин для обозначения всего лишь величины информации, содержащейся в том или ином сообщении, в том или ином знаке, имеющем для реципиента смысла или значение. Для Дж. Уилера и Д. Чалмерса бит становится чем-то гораздо большим. Для них весь окружающий мир является сложным конгломератом битов. А ведь символ или

знак, по существу, есть лишь «предмет, который... только представляет, выражает другой предмет, с которым он непосредственно не имеет ничего общего, как, например, название предмета с самой вещью» (Ильенков, 1962: 224). Поэтому, «когда человек действует с символом или со знаком, а не с предметом, опираясь на символ и знак, — он... действует лишь в словесном плане. Очень часто случается, что вместо того, чтобы с помощью термина видеть действительность, суть вещи, индивид видит только сам термин с его традиционным значением, видит только символ, его чувственно воспринимаемое тело. В этом случае языковая символика из могутчего орудия реального действия с реальными вещами превращается в фетиш, загораживающий своим телом ту реальность, которую она представляет» (там же). Что означает используемая Дж. Уилером и Д. Чалмерсом трактовка явления, обозначенного ими термином «бит», как не очередную модель идеалистического понимания реальности?

Отсюда не случайно утверждение Д. Чалмерса, будто виртуальную реальность не следует обязательно считать реальностью второго порядка. По его мнению, она вполне может быть реальностью первого порядка, т. е. быть первичной относительно физической реальности. Так решается Д. Чалмерсом сформулированный еще Ф. Энгельсом основной вопрос философии — вопрос о первичности материи или сознания (Энгельс, 1961: 282–291). В этой связи автор полагает, будто мир, в котором он и все остальные люди живут, возможно, живут в виртуальном мире. И в подобном мире, по его мнению, возможна полноценная жизнь. Правда, Д. Чалмерс все же высказывает робкое сомнение по поводу того, живет ли он сам в реальном мире или в мире симуляции.

Цифровая реальность, сгенерированная с помощью компьютеров и других гарнитур виртуальной реальности, становится, по утверждению Д. Чалмерса, основой виртуального мира и более — многих виртуальных миров. Это некая новая реальность — Realiti+, или дополнительная реальность. С появлением виртуальных миров появляется так называемая мультивселенная, которая складывается из совокупности физического и виртуальных миров. Виртуальные миры являются, следовательно, частью реальности космоса, т. е. мира в целом. Особое место отводится при этом миру снов, который является виртуальным миром особого рода, виртуальным миром без компьютера. Словом, виртуальных миров разной природы может быть очень много.

С точки зрения последовательной материалистической трактовки соотношения материального и идеального миров концепция Д. Чалмерса представляется совершенно экзотической. Однако он в своей концепции происхождения и существования виртуальной реальности и виртуального мира не одинок. Перечислить всех сторонников подобного подхода не представляется возможным. Для отклонения обвинения в голословности последнего утверждения назову только пару примеров из широкого спектра возможных. Так, А. В. Турчин и М. А. Батин полагают: «Виртуальная реальность (ВР) — это созданная компьютерными методами модель реального мира и сенсорного опыта в нем» (Турчин, Батин, 2019: 228). Это — кино, социальные сети, компьютерные игры и др. Но ведь, как будет показано ниже, виртуальная реальность не сводится к подобным формам, а есть нечто большее. В таком же контексте понимает виртуальную реальность и А. Н. Панченков: «...виртуальная реальность — это семейство информационных технологий, основанных на использовании интерактивного человеко-машинного интерфейса...» (Панчен-

ков, 2011: 102). Правда, далее А. Н. Панченков совершенно определенно относит к виртуальной реальности сказки, мифы, былины, произведения художественной литературы, театр, кино и другие формы проявления виртуальной реальности (там же).

В разных модификациях с массой особенностей и отклонений концепция техногенной природы виртуальной реальности как атрибута цифровой цивилизации принята во многих современных исследованиях. Однако есть и альтернативные подходы и концепции трактовки сущности феномена виртуального, виртуальной реальности и виртуальных миров.

СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ТРАКТОВКА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Слово «виртуальный» и множество используемых словосочетаний с термином «виртуальный» определяются разными авторами по-разному в силу имеющей место многозначности их трактовки в литературе. Такое положение отмечается еще с давних времен. Однако, обращаясь к развитию понятийного аппарата современных науки и философии, следует отметить, что в большей мере смысл и содержание понятия «виртуальный» сегодня тяготеет к тому пониманию, которое зародилось в античной философии в работах Платона, где последний выдвинул идею удвоения мира в связи с представлением о существовании наряду с миром вещей качественно иного — особого мира идей. Эти миры различались Платоном по их подлинности. Мир идей представляет собой некую «неосязаемую сущность», «чистое», вечное, неизменное, «настоящее знание» или «подлинное знание», «содержащееся в подлинном бытии» (Платон, 1970: 183). Второе знание, которому свойственно меняться, есть знание о меняющемся бытии, т. е. о бытии действительного вещного мира, который есть не что иное, как подобие мира идей. То есть это — «ненастоящее знание». Это не всегда полное и точное знание, а порой приблизительное, воображаемое. Это некие представления или образы мира идей, которые могут быть неточными, искаженными, иллюзорными. Словом, быть похожими на недействительный мир образов, какими представляются узникам пещеры тени действительных людей и предметов, проецирующиеся на стену, перед которой сидят испытуемые. В наше время это может быть театральный спектакль, кадры фильма на экране кинотеатра или телевизора, мультик в смартфоне или на дисплее компьютера. Следовательно, представление и воплощение феноменов мира идей может быть разной степени достоверности: в полной мере соответствовать определенной идее или соответствовать ей частично, неполно. Воплощение идеи может быть искаженным, она может принимать форму иллюзорного представления или вообще ложного. Те представления, которые полностью или в большей мере соответствуют своей идее, являются действительно правильными. Прочие же следует рассматривать как некие недореализованные, недоделанные, недовоплощенные. Такие феномены реального мира С. С. Хоружий определяет как «недород бытия» или как виртуальную реальность (Хоружий, 2000: 20). Осмелюсь предположить, что с такой интерпретацией определения виртуальной реальности мог бы согласиться и сам Платон.

Отсюда вытекает идеалистическое представление о первичности идей — неосязаемых сущностей и в целом мира идей перед миром действительных вещей. Поскольку представления, иллюзии, фантазии — характеристики мышления и созна-

ния, то мир идей порождается сознанием в процессе мышления. Это проявления бытия идеального.

Коренной переворот в понимании соотношения бытия и мышления, материи и сознания произвел, как известно, Карл Маркс, который перевернул идеалистическое представление о первичности идеального с головы на ноги и доказал, что в мире нет иной субстанции, кроме движущейся материи, а мир идей — идеальное, это не что иное, как исторически возникающий в процессе антропосоциогенеза социокультурный нематериальный, надприродный продукт развития материального мира. То есть К. Маркс материалистически решил основной вопрос философии и обосновал идею о том, что идеальное возникает на этапе становления человека и общества как способ существования сознательных существ. Идеальное не возникает и не существует вне и независимо от социальной жизнедеятельности людей и является атрибутом их социального взаимодействия — социокультурной практики, освоения (распредмечивания) материального мира и опредмечивания идеальных представлений о мире в объектах своей деятельности по преобразованию действительного материального мира и творению неприродной — искусственной или культурной действительности. Возникновение и расширение плана идеального в жизнедеятельности человека обеспечило последнему колоссальные преимущества перед другими живыми организмами в силу того, что позволило человеку в реальном процессе взаимодействия с окружающим миром, предварительно манипулируя в процессе мышления с идеальными образами и представлениями, существенно обезопасить свою жизнедеятельность и сделать более предвидимой и эффективной практическую деятельность по изменению и преобразованию своего непосредственного природного и социального окружения. Именно с возникновением идеального плана бытия человека и общества сложилась социальная форма существования живых организмов, и человек стал решающей силой трансформации своего планетарного социоприродного целого.

Вместе с тем с возникновением идеальной формы деятельности человека возник и специфический вид бытия идеального — ложные, иллюзорные, фантастические, извращенные и другие подобные формы видения (представления и образы) действительного мира вещей и процессов реальной окружающей действительности — виртуальных представлений и образов, словом, некой виртуальной реальности. Влияние извращенной, иллюзорной виртуальной реальности создало ряд сложнейших проблем в бытии как отдельных людей, так и человечества в целом, и подобный тренд влияния виртуальной реальности на эволюцию социоприродного целого на планете стремительно усиливается.

Из сказанного выше вытекает следующее: К. Маркс решил в рамках своей мировоззренческой парадигмы проблему природы идеального и вместе с этим создал теоретическую базу для материалистической трактовки сущности феномена виртуальной реальности. Этим он теоретически решил важную философско-мировоззренческую проблему происхождения сознания, существования мира идеального и виртуальной реальности. Это было действительно выдающееся достижение, поскольку, по мнению Э. В. Ильинкова, «философский... план проблемы идеального исчерпывается решением вопроса об общей, общественно-исторической природе идеального, о роли и функции идеального образа в процессе реального, материально-практического преобразования природы общественным человеком и об условиях, внутри которых вообще возможно и существует идеальное,

как активная форма деятельности общественно-определенного индивида» (Ильенков, 1962: 227).

И далее Э. В. Ильенков констатирует: «Эта проблема была решена... только на почве материализма, обогащенного достижениями философской диалектики, то есть только на основе диалектического материализма. Ни на какой другой основе эта проблема не могла и не может быть решена по самой своей природе» (там же).

К сожалению, подобный подход к проблеме удвоения мира бытия человека как мира вещей и мира идей не получил, за редким исключением (Бэкхёрст, 2014: 368), заслуживающего внимания в науке и философии в странах Запада, однако обрел поддержку и развитие в России и СССР. Видимо, по этой причине вышеназванное направление в настоящее время, как и виртуалистику, тоже можно расценивать как исключительно отечественное явление.

Прежде чем обратиться к феномену виртуальности и виртуального, надо еще несколько уточнить философское понимание идеального, как оно сложилось в марксистской философии и представлено в работах Э. В. Ильенкова. Последний пишет: «Проблема идеальности всегда была аспектом проблемы объективности (“истинности”) знания, то есть проблемой тех и именно тех форм знания, которые обусловливаются и объясняются не капризами личностной психологии, а чем-то гораздо более серьезным, чем-то стоящим над индивидуальной психикой и совершенно от нее не зависящим. Например, математические истины, логические категории, нравственные императивы и идеи правосознания, то бишь “вещи”, имеющие принудительное значение для любой психики и силу ограничивать ее индивидуальные капризы» (Ильенков, 2018: 14).

Далее, чтобы не искажать принципиальные для понимания феномена идеального положения соответствующей материалистической концепции, вынужден продолжить начатое выше объемное цитирование Э. В. Ильенкова: «Вот эта-то своеобразная категория явлений, обладающих особого рода *объективностью* (выделено мной. — Ю. О.), то есть совершенной независимостью от индивида с его телом и “душой”, принципиально отличающейся от объективно воспринимаемых индивидом единичных вещей, и была когда-то “обозначена” философией как *идеальность* этих явлений, как *идеальное вообще*» (там же: 18; курсив источника. — Ю. О.). Это такие общезначимые, универсальные реалии бытия общества, которые человек должен освоить и с которыми он должен считаться в своей жизнедеятельности как с обязательными нормами и правилами той культуры, в какой он функционирует как сознательное существо. «Выделив явления этой особой действительности... в специальную категорию, Платон и поставил перед человеком реальную — и очень нелегкую проблему — проблему “природы” этих своеобразных явлений, природы мира “идей”, идеального мира...» (там же: 15).

Из приведенного фрагмента можно заключить, что понятием «идеальное» здесь обозначаются исключительно такие феномены из мира идеального, которые складываются в обществе объективно, предварительно не проходя через сознание отдельных конкретных людей, как, например, так называемые представления об имеющих место в обществе общественных экономических производственных отношениях, воспринимающихся людьми и функционирующих в социуме подобно другим объективным материальным отношениям.

Видимо, в приведенном выше фрагменте Э. В. Ильенков акцентировал внимание именно на таком понимании идеального, исходя из задачи продемонстриро-

вать свойство объективности существования тех проявлений идеального, которые представляют собой всеобщие культурные нормы, правила, законы, условия существования человека и общества, которые возникли в процессе совместной жизнедеятельности людей в ходе антропосоциогенеза. На самом же деле понятием «идеальное» охватывается гораздо больший и широкий спектр феномена «идеальное».

В свое время К. Маркс не мудрствуя лукаво однозначно наглядно продемонстрировал место и роль идеального в жизнедеятельности человека, что коренным образом отличает человека, обладающего сознанием, от всех других живых организмов, находящихся на стадии бытия биологической формы существования материи. К. Маркс писал: «Паук совершает операции, напоминающие операции ткача, и пчела постройкой своих восковых ячеек посрамляет некоторых людей-архитекторов. Но и самый плохой архитектор от наилучшей пчелы с самого начала отличается тем, что, прежде чем строить ячейку из воска, он уже построил ее в своей голове. В конце труда получается результат, который уже в начале этого процесса имелся в представлении, т. е. идеально» (Маркс, 1960: 189; курсив мой. — Ю. О.). Как бы резюмируя такое понимание места и роли идеального в жизнедеятельности человека, Ленин констатирует: «Сознание человека не только отражает объективный мир, но и творит его» (Ленин, 1969: 194). Сознание, следовательно, творит мир идей, идеальное как таковое, а вместе с этим и мир виртуальный — феномен виртуального, который по существу является неким миром идеального.

Однако феномены виртуальной реальности могут частично или существенно отличаться от того мира, образ которого или представления о котором являются инобытием аналога, существующего в действительности. Или даже вообще не существуют в природе, а являются продуктом фантастических представлений, грез и образов мыслящего человека. Таковыми являются образы многих персонажей мифологических, сказочных, религиозных и художественных произведений. Таковыми могут быть также проекты и гипотезы ученых и инженеров, которые до поры до времени остаются нереализованными в процессе опредмечивания воображаемых моделей, возникающих в процессе их творческого мышления по поводу их материализации — воплощения — в форме материальных вещей.

Словом, идеальное — это не что иное, как продукты мышления социального человека, проявления сознания, сознательной деятельности. И оно — идеальное — существует только в самом процессе реального мышления. Вне этого процесса идеальное как таковое не существует. Иное дело — идеальное опредмеченное. Последнее есть идеальное, воплощенное в процессе материально-практической деятельности в материальных вещах и предметах. Вещь в результате такой деятельности становится инобытием идеи. В вещи идеальное принимает форму материального воплощения, которое становится чувственно осязаемым.

Заключенное в ней собственно идеальное содержание может быть раскрыто и воспринято только другим сознающим существом, которое в процессе взаимодействия с превращенной — материальной — формой идеального фактически осуществляет распредмечивание вещи — выявление ее идеального содержания. К примеру, возьмем какую-нибудь картину художника. Вначале она возникает в сознании человека в форме идеального как некий образ, как некое представление сюжета и персонажей будущего художественного произведения. Будучи воспроизведенными на холсте, идеальные образы обретают форму реального материально-

го существования — материальной вещи, в которой ее идеальное содержание присутствует лишь потенциально и может быть постигнуто только в процессе деятельности сознательного существа в результате распредмечивания — постижения социальной значимости и значения изображенного с помощью материальных средств (красок) задуманного художником идеального образа. Словом, в идеальной форме бытия образа, представления нет ни грамма материального, а в материальной вещи нет, в свою очередь, ничего идеального. Их взаимопереход имеет место только в процессе деятельности людей, а именно опредмечивания и распредмечивания материальных и идеальных феноменов своего реального бытия.

Путаница в понимании виртуальной реальности, свойственная концепции, трактующей виртуальную реальность как продукт цифровых технологий, заключается в том, что в качестве виртуальной реальности обозначаются созданные с помощью цифровых технологий некоторые материальные объекты или воплощенные в них с помощью материальных средств и носителей образы, как, например, сказочные кинофильмы сами по себе, т. е. ленты или цифровые носители. Подобные продукты цифровых технологий, и не только они, а, например, и давно известные мистерии, спектакли, другие художественные произведения (картины, наскальные рисунки) и прочие творения человека как таковые, сами по себе являются всего лишь артефактами дополненной реальности — материальной, физической реальности, искусственно созданной человеком. Такую реальность нынче предлагают называть дополненной или дополнительной реальностью, т. е. материальной реальностью, которая возникла и существует наряду с естественно возникшей физической реальностью (Кинг, 2018). Такую реальность вполне правомерно рассматривать как некоторый «перерод бытия» (Пронин, 2023: 700). И только та специфическая особая форма мира идеального обретает статус виртуальной реальности, которая не имеет соответствующего адекватного аналога или образца в реальной действительности, не имеет однозначного соответствия с отображаемым явлением, предметом или другим объектом либо существом. К феноменам виртуальной реальности могут быть отнесены вымышленные персонажи художественных произведений, клонированные организмы, фантастические миры иллюзорных вселенных, социальные системы мыслителей-утопистов, галлюцинации людей с психическими отклонениями, картины сновидений и другие образы и представления реальной действительности, которые не обладают характеристиками подлинного материального бытия. Ввиду сказанного виртуальное или виртуальную реальность можно определить, несколько перефразировав известное определение идеального, данное в свое время Э. В. Ильенковым (Ильенков, 1962: 219). Тогда определение понятия «виртуальная реальность» будет звучать следующим образом: виртуальная реальность — субъективный (искаженный) образ реальности или неадекватное представление окружающего мира в формах сознания человека.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В статье были в максимально сжатом виде представлены три основных известных на сегодняшний день направления исследования и трактовки феномена виртуального и виртуальной реальности. Безусловно, существуют и другие заслуживающие внимания подходы к пониманию названного феномена. Ясно одно, для научного постижения сущности данного феномена нужны тесное сотрудничество

специалистов разных исследовательских школ и направлений, преодоление узкой специализации исследователей, широкий научный и философский контекст, в котором только и возможно адекватно исследовать сложную мировоззренческую проблему бытия виртуального мира и места и роли человека в нем. Иначе можно оказаться в ситуации, которую описал Ф. И. Гиренок в заключении своей монографии «Аутография языка и сознания»: «Начиная писать эту книгу, мне казалось, что я понимаю кое-какие вещи. Заканчивая работу над ней, я понимаю, что оказался в сумеречном лесу, выбраться из которого нет никакой возможности» (Гиренок, 2025: 250). Однако не будем такими уж крайними пессимистами. Общими усилиями решаются многие проблемы познания. В конце концов будет решена и проблема адекватного понимания феномена виртуального и виртуальной реальности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Бэкхёрст, Д. (2014) Формирование разума / пер. с англ. Е. Щ. Труфановой. М. : Канон+ РООИ «Реабилитация». 368 с.
- Гиренок, Ф. И. (2025) Аутография языка и сознания. М. : Проспект. 256 с.
- Ильинков, Э. В. (1962) Идеальное // Философская энциклопедия. Т. 2 / глав. ред. В. Ф. Константинов. М. : Советская энциклопедия. С. 219–227. 576 с.
- Ильинков, Э. В. (2018) Диалектика идеального // Ильинков, Э. В. Идеальное и реальность. 1960–1979 / автор-сост. Е. Иллеш. М. : Канон+ РООИ. «Реабилитация». 526 с.
- Кинг, Б. (2018) Эпоха дополненной реальности / пер. с англ. Г. Агафонова, У. Фатьяновой. М. : Олимп-Бизнес. 528 с.
- Ленин, В. И. (1969) Философские тетради // Полн. собр. соч. 5-е изд. М. : Изд. полит. лит. Т. 29. 782 с.
- Маркс, К. (1960) Капитал. Критика политической экономии. Том первый. Книга I. Процесс производства капитала // Маркс, К., Энгельс, Ф. Соч. в 50 т. 2-е изд. / ред. Я. Б. Турчис. М. : Госполитиздат. Т. 23. 907 с.
- Носов, Н. А. (2000a) Виртуальная психология. М. : Аграф. 432 с.
- Носов, Н. А. (2000b) Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 7. Труды Центра профориентации. М. : Путь. 69 с.
- Олейников, Ю. В. (2024a) О трудной проблеме сознания. Часть I // Знание. Понимание. Умение. № 3. С. 107–119. DOI: 10.17805/zpu.2024.3.8
- Олейников, Ю. В. (2024b) О трудной проблеме сознания. Часть II // Знание. Понимание. Умение. № 4. С. 48–62. DOI: 10.17805/zpu.2024.4.5
- Олейников, Ю. В. (2025) Миры бытия человека: материальный мир, мир идеального, виртуальный мир // Знание. Понимание. Умение. № 2. С. 93–108. DOI: 10.17805/zpu.2024.4.5
- Панченков, А. Н. (2011) Виртуальная Сингулярность. Нижний Новгород : ООО «Типография Поволжье». 368 с.
- Платон (1970) Федр // Соч. в трех томах. Т. 2. М. : Мысль. С. 157–222.
- Пронин, М. А. (2003) Историческая виртуалистика (предисловие издателя) // Асмадулин, Э. Ф. Виртуальный подход в истории / под ред. М. А. Пронина // Труды Центра виртуалистики. Вып. 19. М. : Путь. 2003. 117 с.
- Пронин, М. А. (2015) Виртуалистика в Институте человека РАН. М. : ИФРАН. 179 с.
- Пронин, М. А. (2023) Философская экспертиза авиастроения: «виртуальный человек на паузе» // Наука и феномен человека в эпоху цивилизационного Макросдвига / отв. ред. В. В. Буданов, Л. П. Киященко. М. : Изд. «Ин-т общегуманитарных исследований». 748 с.
- Пронин, М. А., Раев, О. Н. (2023) *Futurum vs Adventus* — между прогнозом и грядущим: придет ли звездный час технологий виртуальной реальности? // Время решающих перемен: «звездный час» науки? М. : Канон+. С. 286–306.

Раев, О. Н., Пронин, М. А. (2023) Природная виртуальность и технологии виртуальной реальности PRO en CONTRA // Философия и/или новое интегративное знание : сборник материалов VIII всероссийской научной конференции (с международным участием) [20–21 апреля 2023 г.]. Ярославль : РИОЯГПУ. С. 258–261.

Турчин, А. В., Батин, М. А. (2019) Футурология. XXI век: бессмертие или глобальная катастрофа. М. : БИНОМ. Лаборатория знаний. 263 с.

Хоружий, С. С. (2000) Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности [Электронный ресурс] // Открытый текст. URL: <https://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/> (дата обращения: 15.12.2023).

Чалмерс, Д. (2015) Созидающий ум: В поисках фундаментальной теории / пер с англ. В. В. Васильева. 2-е изд. М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ». 512 с.

Энгельс, Ф. (1961) Людвиг Фейербах и конец классической немецкой философии // Маркс, К., Энгельс, Ф. Соч. в 50 т. 2-е изд. / ред. А. И. Гольман, О. К. Сенекина. М. : Госполитиздат. Т. 21. С. 269–317. 745 с.

Chalmers, D. J. (2022) Rtaliti+: Virtual Worlds and Problems of Philosophy. N.Y. : W. W. Norman & Company. 520 p.

Дата поступления: 12.07.2025 г.

THREE CONCEPTS OF VIRTUAL REALITY

Yu. V. OLEYNIKOV
RAS INSTITUTE OF PHILOSOPHY

The paper considers three principal modern lines of research into the issue of the virtual and virtual reality: the concept of virtualistics, the emergence of the phenomenon of virtual reality as a consequence of developing digital technologies, as well as the philosophical socio-cultural tradition of considering reality as a special manifestation of the world of the ideal. At the same time, the main emphasis is on the philosophical and natural-scientific grounds for building new concepts. The author considers the correlation and contents of the categories of “the ideal” and “the virtual”, the worlds of the ideal and of virtual reality. Promising directions are revealed for further study into the issue of virtual reality in the context of the establishment of a new worldview paradigm, adequate for the changing place and role of man in nature and society of the planetary socio-natural Universe.

Keywords: ideal; idea; world of ideas; consciousness; virtual reality; virtualistics; digital technologies; digital reality; paradigm; worldview

REFERENCES

- Bjekhjorst, D. (2014) *Formirovanie razuma* / transl. by. E. Shh. Trufanova. Moskow, Kanon+ ROOI «Reabilitacija». 368 p. (In Russ.).
- Girenok, F. I. (2025) *Autografija jazyka i soznanija*. Moskow, Prospekt. 256 p. (In Russ.).
- Il'enkov, Je. V. (1962) Ideal'noe. In: *Filosofskaja jenciklopedija*. Vol. 2 / ed. by V. F. Konstantinov. Moskow, Sovetskaja jenciklopedija. Pp. 219–227. 576 p. (In Russ.).
- Il'enkov, Je. V. (2018) Dialektika ideal'nogo. In: Il'enkov, Je. V. *Ideal'noe i real'nost'*. 1960–1979 / ed. by E. Illesh. Moskow, Kanon+ ROOI. «Reabilitacija». 526 p. (In Russ.).
- King, B. (2018) *Jepoha dopolnennoj real'nosti* / trans. by G. Agafonov, U. Fat'janova. Moskow, Olimp-Biznes. 528 p. (In Russ.).
- Lenin, V. I. (1969) *Filosofskie tetradi*. Poln. sobr. soch. 5th ed. Moskow, Izd. polit. lit., Vol. 29. 782 p. (In Russ.).
- Marks, K. (1960) *Kapital. Kritika politicheskoy jekonomii*. Tom pervyj. Kniga I: Process proizvodstva kapitala. In: Marks, K., Jengel's, F. *Soch. in 50 vols. 2nd ed.* / ed. by Ja. B. Turchis. Moskow, Gospolitizdat, Vol. 23. 907 p. (In Russ.).
- Nosov, N. A. (2000a) *Virtual'naja psichologija*. Moskow, Agraf. 432 p. (In Russ.).

- Nosov, N. A. (2000b) Slovar' virtual'nyh terminov. In: *Trudy laboratorii virtualistiki. Vyp. 7. Trudy Centra proorientacii*. Moskow, «Put'». 69 p. (In Russ.).
- Olejnikov, Ju. V. (2024a) O trudnoj probleme soznanija. Part I. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 3, pp. 107–119. DOI: 10.17805/zpu.2024.3.8 (In Russ.).
- Olejnikov, Ju. V. (2024b) O trudnoj probleme soznanija. Part II. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 4, pp. 48 — 62. DOI: 10.17805/zpu.2024.4.5. (In Russ.).
- Olejnikov, Ju. V. (2025) Miry bytija cheloveka: material'nyj mir, mir ideal'nogo, virtual'nyj mir. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 2, pp. 93–108. DOI: 10.17805/zpu.2024.4.5 (In Russ.).
- Panchenkov, A. N. (2011) *Virtual'naja Snguljarnost'*. Nizhnij Novgorod, OOO «Tipografija Povolzh'e». 368 p. (In Russ.).
- Platon (1970) Fedr In: *Soch. v treh tomah*. Vol. 2. Moskow, Mysl'. Pp. 157–222. 611 p. (in Russ.).
- Pronin, M. A. (2003) Istoricheskaja virtualistika (predislovie izdatelja). In: Asmadulin Je. F. *Virtual'nyj podbod v istoririi / ed. by M. A. Pronin // Trudy Centra virtualistiki. Vyp. 19. Moskow, Put'*. 117 p. (In Russ.).
- Pronin, M. A. (2015) *Virtualistika v Institute cheloveka RAN*. Moskow, IFRAN. 179 p. (In Russ.).
- Pronin, M. A. (2023) Filosofskaja jekspertiza aviastroenija: «virtual'nyj chelovek na pauze». In: *Nauka i fenomen cheloveka v jepohu civilizacionnogo Makrosdviga / ed. by V. V. Budanov, L. P. Kijashhenko. Moskow, Izd. «In-t obshhegumanitarnyh issledovanij»*. 748 p. (In Russ.).
- Pronin, M. A., Raev, O. N. (2023) Futurum vs Adventus — mezhdu prognozom i grjadushchim: pridet li zvezdnyj chas tehnologij virtual'noj real'nosti? In: *Vremja reshajushhhih peremen: «zvezdnyj chas» nauki?* Moskow, Kanon+. Pp. 86–306. 488 p. (In Russ.).
- Raev, O. N., Pronin, M. A. (2023) Prirodnaia virtual'nost' i tehnologii virtual'noj real'nosti PRO en CONTRA. In: *Filosofija i/ili novoe integrativnoe znanie. Sbornik materialov VIII vserossijskoj nauchnoj konferencii (s mezhdunarodnym uchastiem) [20–21 aprelja 2023g]*. Jaroslavl', RIOJaGPU. Pp. 258–261. (In Russ.).
- Turchin, A. V., Batin, M. A. (2019) *Futurologija. XXI vek: bessmertie ili global'naja katastrofa*. Moskow, BINOM. Laboratoriya znanij. 263 p. (In Russ.).
- Horuzhij, S. S. (2000) Rod ili nedorod? Zametki k ontologii virtual'nosti. *Otkrytyj tekst* [online] Available at: [htths://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/](http://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/) (accessed: 15.12.2023). (In Russ.).
- Chalmers, D. (2015) *Soznaushhij um: V poiskah fundamental'noj teorii*. / transl. by. V. V. Vasil'ev. 2nd ed. Moskow, Knizhnyj dom «LIBROKOM». 512 p.
- Jengel's, F. (1961) Ljudvig Fejerbah i konec klassicheskoy nemeckoj filosofii In: Marks, K., Jengel's, F. *Soch. in 50 vols.* 2nd ed. / ed. by L. I. Gol'man and O. K. Senekina. Moskow, Gospolitizdat. Vol. 21. Pp. 269–317. 745 p.
- Chalmers, D. J. (2022) *Rtaliti+: Virtual Worlds and Problems of Philosophy*. N.Y., W. W. Norman & Company. 520 p.

Submission date: 12.07.2025.

Олейников Юрий Васильевич — доктор философских наук, ведущий научный сотрудник сектора социальной философии Института философии РАН. Адрес: 109240, Российская Федерация, г. Москва, ул. Гончарная, 12, стр. 1. Тел.: +7 (495) 697-98-93. Эл. адрес: socio.philos@iphras.ru

Oleynikov Yuriy Vasilyevich, Doctor of Philosophy, Leading Researcher, Sector of Social Philosophy, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Postal address: 12, Goncharnaya St., Bldg. 1, Moscow, Russian Federation, 109240. Tel.: +7 (495) 697-98-93. E-mail: socio.philos@iphras.ru