

УДК 316.75

**Вероника Николаевна Варич**

канд. филос. наук, доц., доц., каф. гуманитарных наук  
Брестского государственного технического университета

**Veronika Varich**

*Candidate of Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Humanities  
of Brest State Technical University*

e-mail: vari61@list.ru

## **ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СРЕДА КОММУНИКАЦИИ: ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ**

*Произведен анализ виртуальной реальности как особой сферы функционирования современного человека, которая оказывает влияние на все формы социального взаимодействия, включая коммуникацию. Выявлены специфические характеристики виртуальной реальности, которые не позволяют строго отнести ее к объективному или субъективному бытию. Подчеркивается, что виртуальная реальность не является идеальным бытием в привычном понимании смысла этого слова, но представляет собой пространство симулякров, заменяющее объективную действительность. Указываются отличия коммуникации в виртуальной среде от тех форм общения, которые существовали ранее, рассматриваются особенности виртуальной картины мира и ее место в сознании человека цифровой эпохи.*

**Ключевые слова:** виртуальность, симулякр, коммуникация, виртуализация.

### ***Virtual Reality as a Communication Environment: Philosophical Analysis***

*The article analyzes virtual reality as a special sphere of functioning of a modern person, which affects all forms of social interaction, including communication. The specific characteristics of virtual reality are revealed, which do not allow strictly referring it to objective or subjective being. It is emphasized that virtual reality is not an ideal being in the usual sense of the word, but is a space of simulacra that replaces objective reality. The article points out the differences between communication in a virtual environment from those forms of communication that existed before, discusses the features of the virtual picture of the world and its place in the mind of a person in the digital age.*

**Key words:** *virtuality, simulacrum, communication, virtualization.*

### **Введение**

Развитие современных информационных технологий, телекоммуникационных и глобальных сетей придает новые черты сознанию и поведению человека. Совокупность психологических и технических феноменов, образующих особую среду, в которой человек информационного общества проводит значительную часть своего времени, получила название виртуальной реальности. Виртуальная реальность стремительно развивается в качестве одной из важнейших составляющих современного общества, оказывая влияние на все сферы социальной действительности, что вызывает необходимость ее философского осмысления. Новая среда функционирования влечет за собой серьезные трансформации в индивидуальном и общественном сознании, в процессах социализации и социального взаимодействия. Особый интерес представляет изучение виртуальной реальности как среды коммуникации.

### **Основная часть**

Понятие виртуальной реальности многозначно, поскольку может быть применено для обозначения любой воспринимаемой искусственной действительности, созданной человеком: «В широком смысле виртуальная реальность трактуется как любая создаваемая реальность, отличная от объективной; в предельном варианте полагается, что вся реальность виртуальна, поскольку в наибольшей степени субъект взаимодействует с представлениями об объективной реальности, нежели с ней самой» [1, с. 91]. Применительно к информационным технологиям речь, как правило, идет о компьютерной виртуальной реальности. Она формируется в сознании человека с помощью компьютерных технологий и отличается от других разновидностей виртуальной среды тем, что, находясь внутри нее, человек способен совершать различные действия, которые могут иметь вполне реальные последствия за ее пределами. Ком-

пьютерная віртуальная реальнасць сочетае прызнакі розных відаў быцця: «Віртуальная реальнасць мае радом сваіх якасцяў як аб'ектыўна-ідеальнага, так і суб'ектыўна-ідеальнага быцця, таму што яе параметры могуць мяняцца па волі і жаданню чалавека, не гаворы ўж о том, што яе актуалізацыя вызначаецца ім жа» [2, с. 58].

Калі разглядаць віртуальную реальнасць як ідеальную, то трэба вызначыць, мае яна фундаментальнымі якасцямі свядомасці – ідеальнасцю і суб'ектыўнасцю. Віртуальная реальнасць мадэлюе мысленыя працэсы на матэрыяльным узроўні дзякуючы штучным матэрыяльным аб'ектам. Пры гэтым камп'ютарная праграма можа воспрадзіваць аперацыі мышлення, аднак у адрозненне ад яго яна матэрыяльна. Разам з тым структура, якая стварае віртуальную реальнасць, адрозніваецца ад іншых матэрыяльных аб'ектаў, уключаных у жыццядзейнасць чалавека, тым, што дазваляе запісваць на матэрыяльныя носьбіты інфармацыі розныя веды, алгарытмы дзеянняў чалавека ці тэхнічных сістэм і, такім чынам, маюць нейкае знешняе падобнасць з дзейнасцю чалавечага свядомасці. Але нават пры наяўнасці знешніх прызнакаў свядомасці праграмны прадукт з'яўляецца сабой не ідеальнае, а спрошчаную фізічную мадэль ідеальнага – *квазіідеальнае*.

Суб'ектыўнасць свядомасці заключаецца ў яго існаванні толькі для свядомага суб'екта і ў недаступнасці зместу індывідуальнага свядомасці для іншых свядомага суб'ектаў (калі яно не аб'ектывавана ў нейкай-ліба форме). Праграмны прадукт мае некаторыя знешнія якасці суб'ектыўнага: во-першых, яно недасягаема для ўспрымання без выкарыстання тэхнічных сродкаў, а во-другіх, яно змяшчае змест толькі для праграмістаў. З гэтай крок згляду камп'ютарнай праграме прысваецца не суб'ектыўнасць, а *квазісуб'ектыўнасць* як недаступнасць яе ўнутранай структуры для іншых. І хоць камп'ютарная праграма бліжэй да ўсіх іншых кампанентаў тэхнаферы к чалавечаму мышленню і па сваім функцыям, і па знешнім праяўленні, ідеальнае ў яе ўвасабляецца праз матэрыяльныя структу-

ры і таму з'яўляецца толькі падобным мыслі, але не самай мыслі.

У тое ж час віртуальная реальнасць, з аднаго боку, выяўляе якасці матэрыяльнага быцця, яна так жа ўздзействуе на органы чутлівасці, як матэрыяльныя аб'екты, а з другога боку, існае дзякуючы ўзаемадзеянню матэрыяльных кампанентаў (электрамагнітных сігналаў, заражэнных частак і т. п.). Яе аб'ектыўнай асновай з'яўляюцца тэхналогіі, заснаваныя і дзейсныя на аснове ЭВМ, уключаючы глабальную камп'ютарную сетку Інтэрнет. Можна сагласіцца з С. В. Орловым ў тым, што з стварэннем камп'ютарнай віртуальнай рэальнасці складваецца сама структура матэрыяльнага свету: «У ім з'яўляецца асаблівая вобласць, абслужываючая ўзаемадзеянне класічнай (традыцыйнай, чалавечаразмернай, іспользуючы выражэнне В. С. Сціпа) матэрыяльнай рэальнасці і сферы ідеальнага, свядомасці» [3, с. 20].

Калі разглядаць віртуальную реальнасць ў кантэксце суадносін аб'ектыўнай і суб'ектыўнай рэальнасці, то можна зазначыць, што віртуальная реальнасць з'яўляецца часткай аб'ектыўнай рэальнасці. У тое ж час яна здольна мадэляваць суб'ектыўную рэальнасць: яе разрабачнікі з дапамогай спецыяльнай тэхнікі здольны «ствараць свет, падзеі якога нагадваюць падзеі звычайнага ці выдуманнага свету, ці жа падзеі, якія з'яўляюцца сабой ўвасабленне нейкіх-то ідэй (навуковых, эзатэрычных, мастацкіх)» [2, с. 63]. І калі на пераходных ступенях навукова-тэхнічнага развіцця «другая прырода» ствараецца з улікам фізічных якасцяў чалавека, то віртуальная реальнасць сагласуецца са структурай і функцыямі чалавечай псіхікі. Да з'яўлення інфармацыйных тэхналогій мэта, пастаўленая свядомасцю як мыслены жадаемы образ будучага, рэалізавалася шляхам стварэння матэрыяльных сродкаў (і тэхналогій) яе дасягнення. У інфармацыйную эпоху само сродка дасягнення мэта (камп'ютарная праграма) здольна кіраваць ўздзеяннем на матэрыяльныя прадметы, часткай замяняючы чалавека і яго свядомасць. Такім чынам, існае дзякуючы камп'ютарнай тэхніцы і інфармацыйным тэхналогіям віртуальная реальнасць складваецца з аб'ектыўнай і суб'ектыўнай рэальнасці і

размывает границы между ними. Осознаваемая как объективная данность, воздействующая на чувства и разум субъекта, виртуальная реальность превращается в актуальную, а разрыв между виртуальным и действительным существованием человека сокращается.

Виртуальная реальность вызывает значительные изменения в индивидуальном и общественном сознании, которые пока невозможно оценить в полном объеме. Она обеспечивает высший на текущий момент времени уровень информированности людей и максимальную доступность информации, изменяет саму психологию общения и его формы. Информационное пространство современного человека отличается не только от того, что окружало человека в доиндустриальном и индустриальном обществах, но и от информационной среды, формировавшейся посредством радио и телевидения: «Виртуальная реальность – это такая система отображения информации, при которой у пользователя возникает ощущение пребывания в мире, синтезированном, в свою очередь, определенными устройствами» [4, с. 9]. Технология виртуальной реальности включает устройства, воздействующие на различные каналы поступления информации в мозг человека, и программное обеспечение, позволяющее формировать в сознании желаемые образы в реальном масштабе времени. При этом образы виртуальной реальности (в любом значении этого понятия) представляют собой симулякры – знаки, которые не репрезентируют предметы, т. е. по сути не являются знаками и обладают собственным бытием. С этой точки зрения виртуальную реальность можно охарактеризовать как «организованное пространство симулякров – особых объектов, «отчужденных знаков», которые в отличие от знаков-копий фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью» [4, с. 11].

Пребывание и действия в виртуальной реальности приводят к формированию в сознании человека виртуальной картины мира, которая выступает как «система взглядов человека на мир и его место в нем сквозь “призму” компьютерных и сетевых технологий» [3, с. 18]. А. А. Бодров в своей докторской диссертации обосновывает тезис о том, что виртуальная картина мира

может приобретать в сознании человека онтологический статус и отождествляться с реальностью как таковой. А. А. Бодров также отмечает, что виртуальная реальность имеет более низкий онтологический статус в сравнении с чувственно-вещественным бытием, т. к. у нее отсутствуют некоторые онтологические характеристики, и подкрепляет свое утверждение рядом аргументов, среди которых особый интерес вызывают некоторые из них. Она являет собой пространство чувственных образов, но не является телесной; она образно воспроизводит не только человека, но и его действия в этом образе; человек выступает как носитель свободной воли, но реализация воли в виртуальном образе не имеет телесного воплощения. Воля, во-первых, реализуется лишь в одном из аспектов – визуальном, аудиальном или ином, а во-вторых, «воля, воплощенная в виртуальной реальности, подчинена определенным правилам и ограничена, наложенным на нее той сущностью, которая выступает в качестве носителя этого образа (например, компьютерная программа)» [4, с. 19].

Характеристики виртуальной реальности не совпадают поэтому со свойствами той действительности, которая окружает человека за ее пределами. Будучи субъектом коммуникации или действия в виртуальной реальности, человек осознает нематериальность среды, в которой находится, ее «ненастоящий» характер. Более того, у него есть возможность прервать свое нахождение в виртуальной реальности в любой момент. Иными словами, происходящее в виртуальном мире не всегда воспринимается им всерьез, а ощущается, скорее, как игра, чем как реальная действительность. Этому способствуют такие свойства виртуальной реальности, как порожденность, автономность, актуальность и интерактивность. Виртуальная реальность вторична по отношению к внешней реальности, которую принято называть «константной», т. е. является порожденной. Актуальной же ее можно считать в том смысле, что она существует «здесь и сейчас» и только до тех пор, пока активна порождающая реальность. В то же время виртуальная реальность обладает собственным пространством, временем и законами существования, что позволяет говорить о ее автономности. И, наконец, виртуальная ре-

альность интерактивна, поскольку существует обратная связь с ней и возможность влиять на происходящее, пусть и регламентированная тем выбором, который заложен программным обеспечением: «Иллюзия интерактивности в виртуальном пространстве создается, что и обеспечивает субъективное восприятие автономности виртуальной реальности» [1, с. 93].

Каким же образом одна и та же реальность может быть и порожденной, и автономной? С одной стороны, виртуальная реальность не образует отдельный тип действительности: «*Виртуальная реальность не существует, в качестве нее выступают (иные реальности)*» [5, с. 90]. Иными словами, любая реальность может считаться виртуальной постольку, поскольку подменяет собой действительность. С другой стороны, виртуальная реальность создает иллюзию полного пребывания в ней: она существует, пока мы не замечаем эту подмену. Как уже отмечалось, любая реальность по сути виртуальна в силу того, что человек живет в мире собственных представлений о ней. Но сами эти представления обусловлены не столько отношением «мир – человек», сколько отношением «человек – человек». Реальность наших представлений о мире рождается в нашем сознании, но опосредована социальными отношениями и опытом, накопленным в процессе социальных взаимодействий.

В современном информационном обществе социальная жизнь субъекта волей или неволей включает его пребывание в виртуальной реальности: «Перманентная включенность в глобальный информационный поток приводит к тому, что личный духовный опыт человека разворачивается на фоне непрерывного воздействия многообразных явлений социальной действительности, не подвергаясь какой бы то ни было селекции» [6, с. 27]. Не только личная, но и социальная действительность обнаруживает тенденции к виртуализации, т. е. к замещению реальности ее симуляцией. Социальная жизнь протекает и в непосредственной действительности, и в компьютерной виртуальной реальности. Социальная элита при этом имеет дело с константной социальной реальностью, в то время как преобладающая часть общества живет в мире виртуальной политики, экономики и культуры, кото-

рый формируется современной социальной мифологией. Социальные отношения развиваются внутри коммуникационных сетей, не выходя за их пределы, из-за чего происходит их отчуждение от самих себя. Удивительным образом еще до появления компьютерной виртуальной реальности Ж. Бодрийяр указывал, что благодаря массовой коммуникации появляется новая форма социальности – масса, которая не заинтересована в собственной субъективности, а само социальное пространство превращается в сферу симуляции – гиперреальность [7].

Характеризуя массовую коммуникацию, французский постмодернист отмечал, что она по сути является симуляцией коммуникации, поскольку из нее исключены обоюдность, амбивалентность и антагонизм партнеров. Можно ли применить эти характеристики к виртуальной коммуникации? Положительный ответ представляется довольно очевидным с учетом собственных признаков виртуальной коммуникации. Как правило, среди них называют недостоверность личного участия в общении либо полную анонимность; задействованность в коммуникации не существующих лиц либо «ботов»; проектирование равенства/неравенства по усмотрению участников коммуникации либо их «плавающий» социальный статус; эмоциональную составляющую коммуникации и иррациональный характер мотивации; создание виртуальных личностей и многослойность виртуального «я»; использование специфических символов для обозначения эмоций.

Виртуальные практики коммуникации изоморфны реальным, хотя и функционируют в отличных условиях. Поэтому участники виртуальных сообществ вырабатывают определенные (пусть и не всегда рационально обоснованные) правила поведения и механизмы, упорядочивающие отношения в виртуальном пространстве. Для оценки социально значимых явлений и событий участник виртуальной коммуникации опирается на модели их интерпретации, представленные в виртуальном сообществе, а вовсе не на собственное мнение или точку зрения значимых для него людей. Несмотря на то что эти модели нередко не соответствуют действительности, в сознании членов виртуального сообщества они формируют одинаковые оценки и одинаковое отноше-

ние к миру. Таким образом, виртуальная коммуникация способствует омасовлению сознания даже с учетом того обстоятельства, что виртуальные сообщества неоднородны, а существующие в них модели интерпретации могут не только различаться, но и быть полярными. И если в прежние времена человек мог самостоятельно выбрать линию поведения с учетом традиционных норм и ценностей, то в виртуализированном мире он должен соответствовать образцам действий и оценок, которые задаются ему средствами виртуального общения.

Теоретик постиндустриального общества Э. Тоффлер утверждал, что важнейшим ресурсом общества XXI в. является знание [8, с. 43]. Однако в виртуальной реальности знание замещается информацией, которая не отражает действительность, а представляет ее в симулятивном измерении. Современный человек у монитора компьютера (или экрана телефона) погружается в море виртуальной информации, которая отличается эклектизмом, оторванностью от реальной действительности и направленностью на иррациональные начала в сознании ее потребителей. Апеллируя к бессознательным импульсам, виртуальная коммуникация формирует ценностные и поведенческие установки, которыми человек в дальнейшем неосознанно руководствуется. Особое влияние на личность в настоящее время

оказывают виртуальные социальные сети, которые образуют специфическое пространство общения, сжимающее и усиливающее коммуникативно-информационные потоки в обществе и обуславливающее особенности социализации и поведения участников сетевых сообществ [6].

### Заключение

Виртуальная реальность сочетает признаки материального и идеального бытия, но не образует самостоятельный тип действительности, поскольку выступает в качестве ее замещения (подмены). Понятие виртуальной реальности применимо к любой реальности, существующей в сознании человека, однако компьютерная виртуальная реальность отличается некоторыми специфическими признаками. В частности, для возникающей при задействовании технических компьютерных средств виртуальной картины мира характерна относительная автономность при осознаваемой (или неосознаваемой) вторичности по отношению к актуальной действительности. Для современного общества характерна тенденция к виртуализации, которая прослеживается во всех сферах социальной жизни, включая коммуникацию. Виртуальная коммуникация в силу своих особенностей способствует омасовлению сознания, его эклектизации и иррационализации.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кликушина, Н. Ю. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки / Н. Ю. Кликушина // Эпистемология и философия науки. – 2009. – Т. 22, № 4. – С. 86–102.
2. Питько, О. А. Виртуальная реальность как атрибут бытия человека / О. А. Питько // Традиц. нац.-культ. и духов. ценности как фундамент инновац. развития России. – 2014. – № 1 (6). – С. 58–64.
3. Орлов, С. В. Социальная философия и компьютерная виртуальная реальность / С. В. Орлов // Философия и гуманитар. науки в информ. о-ве. – 2022. – № 2 (36). – С. 12–22.
4. Бодров, А. А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен : автореф. дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.01 / А. А. Бодров. – Самара, 2007. – 37 с.
5. Воробьев, Д. В. Виртуальная реальность как категория социальной философии, или Что такое виртуальная реальность? / Д. В. Воробьев, А. А. Сироткина // Вестн. Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского. Сер.: Социал. науки. – 2008. – № 4 (12). – С. 89–94.
6. Варич, В. Н. Динамика ценностных ориентаций в мультикультурной среде // В. Н. Варич // Системная трансформация общества: информационные технологии, инновации и традиции : сб. науч. тр. – Брест : Изд-во БрГТУ, 2021. – С. 27–30.
7. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – М. : Добросвет, 2010. – 257 с.
8. Тоффлер, Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI в. / Э. Тоффлер. – М. : АСТ, 2003. – 668 с.

REFERENCES

1. Klikushina, N. Yu. Poniatije virtual'noj rieval'nosti v kursie istorii i filosofii nauki / N. Yu. Klikushina // Epistemologija i filosofija nauki. – 2009. – T. 22, № 4. – S. 86–102.
2. Pit'ko, O. A. Virtual'naja rieval'nost' kak atribut bytija chielovieka / O. A. Pit'ko // Tradic. nac.-kul't. i dukhov. cennosti kak fundament innovac. razvitija Rossii. – 2014. – № 1 (6). – S. 58–64.
3. Orlov, S. V. Social'naja filosofija i kompjuternaja virtual'naja rieval'nost' / S. V. Orlov // Filosofija i gumanitar. nauki v inform. o-ve. – 2022. – № 2 (36). – S. 12–22.
4. Bodrov, A. A. Virtual'naja rieval'nost' kak kognitivnyj i sociokul'turnyj fenomen : avtorief. dis. ... d-ra filos. nauk : 09.00.01 / A. A. Bodrov. – Samara, 2007. – 37 s.
5. Vorobjov, D. V. Virtual'naja rieval'nost' kak kategorija social'noj filosofii, ili Chto takoje virtual'naja rieval'nost'? / D. V. Vorobjov, A. A. Sirotkina // Viestn. Nizhegor. un-ta im. N. I. Lobachevskogo. Sier.: Social. nauki. – 2008. – № 4 (12). – S. 89–94.
6. Varich, V. N. Dinamika cennostnykh orijentacij v mul'tikul'turnoj sriedie / V. N. Varich // Sistiemnaja transformacija obshchestva: informacionnyje tiekhnologii, innovacii i tradicii : sb. nauch. tr. – Brest : Izd-vo BrGTU, 2021. – S. 27–30.
7. Bodrijar, Zh. Prozrachnost' zla / Zh. Bodrijar. – M. : Dobrosviet, 2010. – 257 s.
8. Tofflier, E. Mietamorfozy vlasti: znanije, bogatstvo i sila na poroge XXI v. / E. Tofflier. – M. : AST, 2003. – 668 s.

*Рукапіс наступіў у рэдакцыю 25.04.2023*