

Научная статья  
УДК 1:316  
DOI: 10.46724/NOOS.2022.1.30-40

***И. И. Булычев***

## **ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: ОТ ОБЩЕНАУЧНОГО ОБРАЗА К ФИЛОСОФСКОМУ**

**Аннотация.** В центре внимания автора — проблема распространения виртуальных технологий, которая вышла за рамки специальных наук, превратившись в общенаучную и философскую парадигму. Показано, что образ виртуальности не может замыкаться лишь ее социальными коннотациями, поскольку имеет фундаментальную природную основу. Констатируется, что Вселенная представляет собой двуединую реальность — константную и неконстантную, т. е. виртуальную (симулятивную/симулякративную). Отмечено, что симулятивность разрушает современное общество изнутри, трансформируя привычные вещи, свойства и отношения до неузнаваемости, что приводит к нарастанию хаотических процессов и исчезновению разумной грани между реальностью константной и виртуальной. Сделан вывод о зависимости сбалансированного развития и управления от двух фундаментальных составных природного и человеческого бытия — константного и виртуального (симулякративного).

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, (не)константность, симульность, симулякративность, автономность, креативность, репрезентативность, репликация, иммерсия.

**Ссылка для цитирования:** Булычев И. И. Виртуальная реальность: от общенаучного образа к философскому // Ноосферные исследования. 2022. Вып. 1. С. 30—40.

Original article

***I. I. Bulychev***

## **VIRTUAL REALITY: FROM GENERAL SCIENTIFIC IMAGE TO A PHILOSOPHICAL ONE**

**Abstract.** The author focuses on the problem of the spread of virtual technologies, which has gone beyond the scope of special sciences, turning into a general scientific and philosophical paradigm. It is shown that the image of virtuality cannot be limited only by its social connotations, since it has a fundamental natural basis. It is stated that the Universe is a dual reality — constant and non-constant, i.e. virtual (simulative / simulacrative). It is noted that simulativity destroys modern society from the inside, transforming familiar things, properties and relationships beyond recognition, which leads to an increase in chaotic processes and the disappearance of a reasonable line between constant and virtual reality. The conclusion is made about the dependence of balanced development and management on two fundamental components of natural and human existence — constant and virtual (simulacrative).

**Keywords:** virtual reality, (in)constancy, simulality, simulacracy, autonomy, creativity, representativeness, replication, immersion

**Citation Link:** Bulychev, I. I. (2022) Virtual'naya real'nost': ot obshchenauchnogo obraza k filosofskomu [Virtual reality: from a general scientific image to a philosophical one], *Noosfermye issledovaniya* [Noospheric Studies], vol. 1, pp. 30—40.

Виртуальная реальность все масштабнее заявляет о себе, и в дальнейшем ее роль будет неуклонно возрастать. В качестве наиболее типичных составных виртуальности, как правило, называют средства массовой информации (СМИ), радио и телевидение, видео- и телекоммуникации, наконец, Интернет. В них усматривают основные инструменты, генерирующие виртуальность. Формируются все новые атрибуты нетрадиционного вида институциональности, обретающие относительно самостоятельный характер (виртуальные корпорации и казино, образовательные структуры, включая ноосферные университеты). Создаются «виртуальные предприятия», не привязанные к определенному месту или даже национальному государству. За счет своевременно получаемой и быстро перерабатываемой информации они способны гибко реагировать на любые запросы потребителя и колебания рынка, самоперестраиваться в соответствии с этими запросами и колебаниями (см.: [Современные философские проблемы..., 2006: 470]). Сказанное в полной мере относится и к виртуальному ноосферному университету, который призван, прежде всего, обеспечить все необходимые условия для успешного поступления, прохождения и усвоения информации, принципиально значимой для современного общества. Это создает необходимую базу для его ноосферного характера, который также предполагает наличие адекватных для российского (или иного) социума ценностных императивов.

В виртуальной реальности, лавинообразно захватывающей все новое социальное пространство, нередко усматривают своеобразный символ XXI столетия. Растущее число виртуальных технологий открывает практически бесконечные перспективы в конструировании различных образов (видов) реальности. Человек изначально погружен в виртуальную реальность и переходит из одного виртуального состояния в другое. Виртуальная реальность воспитывает одно поколение людей за другим наряду с реальностью константной, создавая определенные перспективы для формирования человека и общества ноосферного типа.

**Расширение образа виртуальной реальности.** Проблема, касающаяся распространения виртуальных технологий, сегодня вышла за рамки специальных наук, превратившись в общенаучную парадигму. Впрочем, общенаучное осмысление новых технологий, хотя и весьма значимый, но лишь один из этапов формирования более общего философско-мировоззренческого образа виртуальности. Такой образ не может замыкаться лишь его социальными коннотациями. Подлинный субстрат виртуальности несводим к ее общественным проявлениям, поскольку имеет мощную природную основу. О наличии таковой стали догадываться совсем недавно. Эти догадки перерастают в убеждение о существовании в мире особой — виртуальной — реальности, полностью несводимой к материальной и относительно независимой от нее (см.: [Булычев, Победоносцев, 2017: 79 и далее]).

Во Вселенной с большой долей вероятности существует весьма значительный кластер виртуальных объектов. Какая-то часть из них может ярко светиться, но при этом лишена материального содержания. Это как бы своеобразные виртуальные «тени», которые отбрасывают материальные объекты (звезды, планеты и т. д.). Ученые сплошь и рядом принимают подобные «теневые»

объекты за вполне константные образования и в результате постулируют картины мира, где в колоссальном (можно сказать, в чудовищном) количестве представлены звездные системы, черные дыры и т. п. Так, согласно существующей картине мира, видимая Вселенная насчитывает порядка 100 миллиардов галактик<sup>1</sup>. Более взвешенные оценки, учитывающие наличие виртуальных объектов, насчитывают 106 млнгалактик [там же]. Как видим, разница колоссальная. В нашей галактике — Млечный путь — ученые насчитывают от 100 (см.: [Никитин, 2016: 511]) до 250 миллиардов звезд<sup>2</sup>. С учетом виртуальных аналогов — их едва ли больше 140 млрд.

**Тренды гиперматериализма.** Реальность суть единая и неделимая целостность (все существующее вокруг нас). К сожалению, традиции гиперматериализма продолжают отождествлять реальность и бытие исключительно с материальностью (вещественностью). Любые иные факторы (сознание, психика, идеальное, наконец, виртуальное) объявляются свойствами или атрибутами этой единственной и всеобъемлющей реальности. В частности, утверждают, что «бытие в широком смысле есть материя, кроме материи в мире ничего нет», а сознание человека (феномен психического) «...есть одно из свойств материи...» [Алексеев, Панин, 2015: 422, 423, 424].

Супермонистические веяния, присущие современным научным (физикалистским) версиям, наглядно проявились в развитии отечественной философской мысли, например, в работах представителей предельно узко истолкованной «онтологической парадигмы». В ее рамках материя объявляется единственной реальностью. Все остальные черты бытия — в их числе сознание (духовное) и психика, информация и виртуальность — ее имманентные свойства (атрибуты). Гиперматериализм заключается, следовательно, в отрицании специфического статуса человеческого сознания и ряда других факторов реальности. «В материалистической онтологии сознание рассматривается как внутренний момент самой материи. Единство мира состоит в его материальности, а это значит, что в мире нет ничего нематериального» [Гумницкий, 2000: 54].

Группа специалистов показала, что широко распространенный в последнее столетие тезис о том, что материя «порождает» человеческое сознание, психику, ментальное — типичный софизм, требующий разоблачения. Если бы дело обстояло именно так, то человеческое сознание по своей природе было бы материальным (некоей тонкой материей, превращенной формой), на чем и настаивают сторонники гиперматериализма. Автор пишет: «Материализм своим "ответом" снимает проблему, создавая иллюзию объяснения. Людям говорят, что их мысль имеет источник и что таковым является материя, но только не всякая, а лишь "бесконечно сложная" материя человеческого мозга. Некий ответ дан; цель достигнута. Психологическая потребность в знании удовлетворена». Иллюзорный ответ «...создает ощущение некоторой мировоззренческой опоры» [Карманов, 2000: 176, 171, 177].

<sup>1</sup> Елецкая Д. Почему наша галактика имеет спиральную форму? URL: <https://hi-news.ru/space/pochemu-nasha-galaktika-imeet-spiralnuyu-formu.html> (дата обращения: 16.12.2021).

<sup>2</sup> Космос внеземных цивилизаций опровергает иллюзии, что мы одиноки. URL: <https://www.kramola.info/vesti/kosmos/kosmos-vnezemnyh-civilizaciy-oprovergaet-illyuzii-chto-my-odinoki> (дата обращения: 16.12.2021).

Рост числа концептов гиперматериализма обусловлен многими причинами. И не в последнюю очередь успехами современной науки и новых, прежде всего компьютерных и тесно связанных с ними, технологий. Формализованное, овеществленное и материализованное в компьютерных программах знание оказывается порой эффективнее человеческого мышления при решении целого ряда эвристических задач. Между тем поле приложения искусственного (материального, формализованного, алгоритмизированного) интеллекта постоянно расширяется. Все это создает благоприятную почву для умножения супермонистических мировоззренческих трендов.

К каким конечным философско-мировоззренческим итогам ведут подобные воззрения? Их логика заключается в постулировании наличия в мире одной единственной материальной (по существу физикалистской) реальности, которая на социальном уровне предполагает безальтернативное формирование техногенного человека и техногенного общества. Эта мировоззренческая парадигма нашла свое воплощение в идеологии трансгуманизма, прогнозирующего «преодоление» человека, созданного природой на биотическом субстрате. Идеология трансгуманизма есть не что иное, как вырождение и поражение подлинного гуманизма. Гносеологической основой этого тупикового миропонимания стал одномерный сциентистский и гиперматериалистический супермонизм.

**Реальность как единство константности и неконстантности.** Выход из тупика гиперматериализма видится на пути признания наличия во Вселенной двуединой реальности — константной и неконстантной, т. е. виртуальной. Реальность едина в своей фундаментальной матрице и одновременно дуальна. В своей целостности константно-неконстантные сферы образуют единый вселенский организм. Взаимодействие двух его составных формирует парадокс, энергия которого поддерживает существование обеих сфер реальности.

Реальность не делится механически на две или более части. Тем не менее выделение двух ее срезов (пластов, сегментов) имеет под собой вполне объективные основания. Сегменты реальности тесно взаимосвязаны, и отделить их друг от друга можно лишь теоретически. Основная задача виртуальности как особого природно-социального явления заключается в том, чтобы передвигать внутри себя информационные системы, которые необходимы для процесса жизнедеятельности вселенных, природы и общества, включая деятельность новых неконстантных институциональных образований (типа ноосферного университета).

Специфика виртуального бытия означает невозможность ее отождествления с привычным, или константным (идеальным или материальным) бытием. Константную (консуетальную) реальность характеризуют как обычную (повседневную). Это мир человека, который так или иначе ему понятен. Он отличается устойчивостью и определенностью. Люди сталкиваются с ним ежедневно и ежеминутно. В отличие от константной, виртуальность — бытие неконстантное (неконсуетальное), т. е. необычное. В нем нет материи, пространства или времени. Это нехарактерное состояние по сравнению с уже известными нам формами движущейся материи.

Реальность одновременно едина (неделима) и плюральна (с теоретической точки зрения), т. е. может дифференцироваться по самым различным основаниям. В исследовательских целях не существует ограничений на количество подобных иерархий. Актуально же (здесь и сейчас) функционируют только две

реальности: константная и виртуальная, которые развиваются по законам гармонической целесообразности, не исключаяющей вместе с тем определенных противоречий. Каждая сфера реальности может послужить предметом какой-либо отдельной области исследования. Именно так и случилось с одним из срезов бытия, который получил название виртуальной реальности и стал предметом виртуалистики. В результате появилась принципиально новая для европейской культуры парадигма мышления. В ней отобразилась сложность устройства мирового бытия, в отличие от идеи ньютоновской простоты, на которой длительное время базировалась европейская культура (см.: [Носов, 1997: 13]).

Итак, виртуальности противостоит не виртуальность, т. е. константность, которая представляет собой обычную, повседневную, следовательно, хорошо известную деятельность. Напротив, неконстантные процессы необычны, ненормативны, непривычны, т. е. в определенном плане неестественны для человека. На всех своих уровнях виртуальность лишена полноты сущностных черт, свойственных обычной эмпирической реальности. Константными выступают свойства, постоянно присущие человеку, например способности. Благодаря константности обеспечивается требование воспроизводимости результатов, т. е. реализация определенного свойства в любое время и в любом месте. Причем эти свойства могут носить как социально позитивный, так и негативный характер [там же: 7]).

Различие между неконстантным (виртуальным) и константным включает в себя моменты абсолютного и относительного. Если бы составные, о которых идет речь, замыкались в своей абсолютности, между ними не могло бы существовать никакого взаимодействия и взаимоотражения. Очевидно, что дело обстоит иначе благодаря фактору относительности. Другими словами, обычная (материально-вещественная) составная не только константна (фактор абсолютности), но и в некоторой мере неконстантна (фактор относительности). Аналогична ситуация и с виртуальностью, которая наряду с неконстантностью (фактор абсолютности) содержит также элементы константности (фактор относительности).

Абсолютность различия заключается далее в том, что определенное явление не может быть в одно и то же время константным (виртуальным) и неконстантным. Относительность такого противопоставления обусловлена тем, что виртуальная реальность может породить виртуальность следующего уровня, став относительно нее константной реальностью; и так в принципе до бесконечности. И в обратную сторону — виртуальность может умереть в своей константной реальности. Иногда встречается мнение, что неконстантность временна и постепенно виртуальная деятельность превратится в константную (привычную). На самом деле разница (пусть и относительная) между ними не может быть преодолена никогда. Статус константной виртуальная реальность приобретает в результате девиртуализации. Каждый из двух типов бытия способен обладать статусом управляющей либо управляемой реальности.

Психологически неконстантность виртуальности проявляется в том, что к событиям последней нельзя привыкнуть. Иными словами, сколько бы раз данное событие (виртуал) ни возникало, каждый раз оно переживается как необычное и непривычное [там же: 15]). Это событие протекает спонтанно и переживается как фрагментарное, в нем изменяется топос реальности. Привычные (константные) процессы в большей или меньшей степени усредняют и стандартизируют отношения субъектов, унифицируют нормы морали и поведения. Виртуальная

же (неконстантная) деятельность дает человеку ощущение неограниченной свободы, возможность самому создавать этические нормы и модели поведения.

Виртуальное невозможно редуцировать к чисто субъективному (мнимому, воображаемому) его содержанию. В нем отсутствует четкое разделение объективного и субъективного, которые здесь перетекают друг в друга и становятся неразличимыми. Дело в том, что, в отличие от всех других психических производных, например воображения, виртуальная реальность характеризуется тем, что человек воспринимает и переживает ее не как порождение своего собственного ума, а как объективную реальность [там же: 14].

Продолжим далее разговор о виртуальности как неконстантной реальности. Термин «неконстантность» содержит отрицательную частицу «не», что порождает стремление найти более адекватный — позитивный по своей аксиальной направленности термин, способный в максимальной мере раскрыть специфику именно виртуальности. В этом плане целесообразно использовать термин «симулякр». Именно симулякр, или симулякративность, воплощает сущность виртуальности.

Что касается широко используемого понятия «симуляция» («симульность»), оно не тождественно близкому ей понятию симулякративности. Первое во многом негативно по своей теоретической и социальной значимости, симулякративность же способна играть в высшей степени позитивную роль. Негативная окрашенность двух близких, но не тождественных терминов, в определенной мере, обуславливается языковым стереотипом, связанного с употреблением в качестве прилагательного от существительных «симуляция» и «симулякр» одного и того же слова «симулятивный» («симульный»). Чтобы преодолеть языковую неразбериху, целесообразно от симулякра использовать прилагательное «симулякративный». Помимо гносеологических, существуют также факторы социального плана. Дело в том, что новые технологии, в том числе виртуальные, в обществе отчуждения не могут не быть также отчужденными, т. е. во многом социально негативными. Виртуальная реальность, как и любая иная, сама по себе не является чем-то сугубо отрицательным. Ее оценочный статус зависит от тех целей (социально позитивных или негативных), в которых она используется. Ныне в обществе разворачивается настоящая симулякративно-симульная революция.

В отличие от симулякративности, негативный — симулятивный — вектор не столько отражает объективную реальность, сколько порождает фантомы — призрачные, виртуально-манипулятивные миры, изолирующие нас от подлинного (константного) бытия. Наиболее интенсивно виртуальная реальность сегодня проявляет себя в СМИ. Не без основания полагают, что именно виртуализация СМИ дает основание говорить о вытеснении отражения действительности ее симуляцией. Виртуальные сообщества нередко симулируют непосредственность присутствия в общении и социальную близость общающихся людей. Виртуальные корпорации симулируют процедуры заключения контракта и существование организации как субъекта хозяйственной деятельности. Виртуальное казино симулирует соревнование партнеров по игре. Одним словом, происходит все более интенсивное замещение социальной реальности ее компьютерными симуляциями [Иванов, 2000: 96].

Симулятивность ныне достигла таких масштабов, что заставила говорить об утрате устойчивости социальных структур и об ощущении призрачности и

нестабильности современного социального бытия. Как отмечают специалисты, виртуальные тела, личности, сообщества суть нечто иное, чем привычный («реальный», константный) социум. Вместо ожидаемой общественной пользы виртуальных технологий они виртуализируют само общество, превращая его из системы институтов в потоки образов, а информацию из знания — в сплошной коммуникативный процесс «обо всем» или «ни о чем». В то же время технологии виртуальной реальности в своем позитивном симулякративном векторе открывают практически бесконечные перспективы в конструировании различных видов реальности. Главное здесь — соблюсти ту грань, когда виртуальность перестает способствовать рождению новых и аксиально полезных ценностей и начинает формировать социально негативные контрценности.

Итак, отличительное свойство виртуальности — неконстантность (симульность/симулякративность), т. е. существование в формате ненормативной, необычной деятельности, в которой своеобразно и диалектически сочетаются субъективное с объективным, эмпирические понятия и образы с иллюзорными. Если «очистить» образ симулякра от вульгарно-идеалистических наслоений, его можно использовать в позитивном плане, т. е. в качестве специфической черты виртуальности. С этой точки зрения, симулякр — более точная характеристика последней, по сравнению с определением ее как неконстантной.

Виртуальность как целостное явление, помимо симулякров, т. е. главных своих сущностных компонентов, включает в свою ткань элементы, которые симулякрами не являются (например, элементы константного бытия). Здесь наглядно просматривается отличие виртуальности как явления от своей (симулякративно-симульной) сущности и наличие фактора относительности в противопоставлении неконстантного способа существования бытию константному. Так, во время исполнения музыкальных произведений у слушателей возникают самые разные и во многом индивидуальные по своему характеру ассоциации, зачастую далекие от тех, которые представлял себе композитор, написавший данное сочинение. Это и есть состояние виртуальности. Между тем эта ассоциативная симулякративность органически вписана и переплетается с механизмами консуетальности: нотная запись произведения, как правило, уникальна и не подлежит никаким трансформациям. Кроме того, она предназначена для определенных, а не любых инструментов и т. д., и т. п.

В современных публикациях виртуальную реальность нередко объявляют «искусственной» и «составной частью» объективной реальности, т. е. материи. Оба этих утверждения являются не вполне адекватными. Дело в том, что виртуальность — относительно самостоятельный и даже автономный фактор бытия, законы которого обладают известной степенью независимости. Разумеется, внутренние составляющие виртуальности, конечно, могут быть в некоторой своей части «искусственными» (как, впрочем, и у материи), но фундамент виртуальности состоит именно из естественных (природных, космических) образований.

Константная и виртуальная (симулякративная) составные реальности специфическим образом представлены в человеке. Примерно 95 % людей — правши, константным у которых является левое полушарие. У левшей, наоборот. Левое полушарие обычно длиннее, чем правое, на 1—3 мм. Объясняют это тем, что у правшей сильнее выражены зоны, ответственные за речь, письмо, двигательные процессы в левом полушарии; а у левшей — наоборот. Много лет, по при-

знанию ученых, функции правого полушария оставались непонятыми. В настоящее же время якобы выяснено, что кора мозга правого полушария контролирует выполнение невербальных функций, управляет интерпретацией зрительных образов, пространственных взаимоотношений. Правое полушарие также распознает звуковые образы и самосознание человека, его специальные функции. Полагаем, что существующие представления о функциях разных полушарий мозга являются ошибочными. Вероятно, все вышеуказанные функции выполняет, прежде всего, константное полушарие: у правой левое, у левой правое. Тогда как одно из двух полушарий пребывает в неконстантном (виртуальном) состоянии. Пока мы не знаем, как распределяются задачи между двумя полушариями — константным и виртуальным человеческого мозга. Известно, что у знаменитого Пастера оказалось в результате кровоизлияния поражено все левое полушарие (вероятно, константное). Однако правым (неконстантным) полушарием он делал революционные биологические открытия [Этинген, 2005: 176 и далее].

Нормальное сосуществование двух составных реальности отличается сбалансированностью. Однако порой такое их согласованное взаимодействие нарушается. Чаще всего как результат нарастающей социальной динамики. Усиливающийся крен в сторону чрезмерной виртуализации симульного типа испытывает ныне земная цивилизация. Неслучайно ее все чаще стали именовать обществом симуляции (спектакля) из-за резкого падения уровня соотношенности с действительностью, ухода в мир искусственных знаков и процессов, бесконтрольного конструирования знаков-фигур, ходов, фикций, комбинаций независимо и в противовес константной реальности. Симулятивность разрушает современное общество изнутри, трансформируя привычные вещи, свойства и отношения до неузнаваемости. В результате нарастают хаотические процессы и исчезает разумная грань между реальностью константной и виртуальной, что ведет к росту отчуждения человека. Сейчас на наших глазах обостряется потребность сбалансированного развития и управления взаимодействием двух фундаментальных составных природного и человеческого бытия. Все очевиднее становится тот факт, что перекокс в сторону одной из них (в последнее время в сторону виртуально-симульной) приводит ко все более сложным, непредсказуемым и просто опасным общественным явлениям.

**Отличительные свойства и структура виртуальности.** Отличительными свойствами виртуальной реальности выступают, в первую очередь, автономность и креативность, детерминационный вес которых в ее рамках равновелик. Автономность в формате виртуальности нередко связывают с наличием своего собственного времени и пространства, которые на самом деле здесь отсутствуют. Для субъекта, погруженного в мир виртуальности, нет ни прошлого, ни будущего. Особые же законы в этом консуетальном мире действительно существуют [Булычев, Победоносцев, 2017: 119 и далее]. Виртуальная реальность — источник различия и многообразия, воплощение возможности творческой, генерирующей деятельности, постоянно выходящей на новый уровень развития.

Человеку и обществу органически присуща потребность в формировании относительно автономной материальной и духовной (идеальной) виртуальной среды (театр, миф и т. д.). С развитием электронной техники возможности ее (потребности) реализации существенно возросли. Здесь царит своя рациональность, детерминирующая свои логико-технические решения, которые предполагают



повышенную креативность участников. Для одних виртуальная среда — способ исследования мира, для других — инструмент наслаждения и т. д. [Кирюшин, 2012: 117, 118]. Креативность в мире виртуальности и качественно, и количественно отличается от своего аналога в вещественном мире. В виртуальности возможности творчества фактически безграничны. Здесь проявляется такая важная черта креативности, как фантастичность: ответы в виртуальном мире оторваны от консуетальной реальности даже при наличии логических связей. Специалисты в данной связи отмечают: «В креативной системе компьютеринговый способ реализации феномена творчества представляется основным принципом функционирования и/или внутренней организации» [Алексеев, 2011: 199].

Автономность и креативность наглядно проявляют себя в формировании новых и своеобразных виртуальных миров, некоторые из которых насчитывают более 7 млн пользователей. Эти миры отнюдь не копируют и не повторяют уже существующие. Участники этого процесса (ученые и художники, писатели и музыканты), переживая, отражая и переконструируя реальную жизнь, одновременно создают новый виртуальный мир — индивидуальный или коллективный по своему наполнению [Кирюшин, 2012: 86, 90, 117]. Компьютерные технологии способны осуществить самые фантастические желания человека, исполнение которых вне и помимо виртуальной реальности невозможно в силу действия физических или социальных законов. С одной стороны, они расширяют границы творчества, с другой — речь идет о получении удовольствия от новых ощущений (например, человек может виртуально испытать наслаждение от полета — чувство, которое было доступно ему лишь в снах). Так, человекоподобные роботы все чаще стали заменять людям «натуральных» спутников/спутниц жизни. Некоторые персоны даже официально регистрируют с ними браки. Эти спутники/спутницы жизни вполне реальны, но реальны симулякративно; они в еще большей степени, чем различные зверьки-игрушки, вызывают привязанность и даже любовь.

Виртуальная реальность может быть как полезной для личности (способствовать поиску смысла жизни, нравственному возвышению), так и губительной для его физического и психического здоровья. Но в любом случае эта виртуальная реальность носит символический (симульно-симулякративный) характер: субъект выступает здесь в роли зрителя (читателя, слушателя). Индивид в компьютерном виртуальном мире (нередко едва отличимом с точки зрения человеческого восприятия), не только наблюдает и переживает события виртуальной жизни, но и становится их непосредственным участником [Новое в искусственном интеллекте, 2005: 174].

Как видим, виртуальность имманентна реальности (бытию), воплощая возможности креативной генерирующей и автономной деятельности. Людям присуще стремление обустроить окружающий мир, создавая не только константные, но и виртуальные миры.

Структура виртуальности реализуется тремя ее относительно самостоятельными функциями: репрезентативной, репликационной и иммерсионной. Детерминирующие возможности функций равны соответственно 50, 30 и 20 процентам.

Главная задача репрезентативности — своеобразное замещение, представление и использование некоторых константных срезов реальности (технической, экологической, образовательно-педагогической и др.) симулякративно-

симульными. Эта операция позволяет осуществлять с новой вторичной (отраженной) реальностью такие манипуляции, которые невозможны с реальностью первичной (объективной). Реализовавшись в определенные программы, эти срезы человеческого бытия трансформируются в мир виртуальности. Скажем, балетный спектакль предполагает наличие декораций, оркестра, танцевальных номеров, т. е. вполне константной (объективной) ситуации. Однако эта константность (объективность) призвана репрезентировать симулякративный образ, сформированный автором произведения.

Репликационная функция неразрывно связана с репрезентативной и иммерсионной. Границы между ними достаточно условны. Глубинная психологическая подоплека виртуальности реплицируется посредством использования новых информационных технологий за пределами психики, повторяя закономерности ее функционирования [Кирюшин, 2012: 120, 121].

Иммерсионная функция предполагает возможность виртуальности погружать не только человека, но и весь предметно-вещественный мир в своеобразную среду, нередко имеющую искусственный характер. Контекст иммерсионного воздействия вызывает у субъекта ощущение пребывания в иной реальности. В качестве типичной формы иммерсии специалисты приводят пример с погружением актера в образ во время игры на театральной сцене. Воздействие иммерсионной функции, как и остальных, на жизнь социума и отдельной личности может быть как позитивным, так и негативным. В целом мир виртуальности и три ее специфические функции неразрывным и существенным образом связаны между собой.

#### *Библиографический список / References*

- Алексеев А. Ю. Комплексный тест Тьюринга (философско-методологические и социокультурные аспекты): монография. М.: Университетский гуманитарный лицей, 2011. 228 с.  
(Alekseev A. Yu. *Complex Turing test (philosophical-methodological and socio-cultural aspects): monograph*, Moscow, 2011, 228 p. — In Russ.)
- Алексеев П. В., Панин А. В. Философия: учебник. М.: Проспект, 2015. 592 с.  
(Alekseev P. V., Panin A. V. *Philosophy: textbook*, Moscow, 2015, 592 p. — In Russ.)
- Булычев И. И., Победоносцев С. Н. Космический стандарт человека: Книга первая. М.: Книга по требованию, 2017. 224 с.  
(Bulychev I. I., Pobedonostsev S. N. *Cosmic standard of human: Book I*. Moscow, 2017, 224 p. — In Russ.)
- Булычев И. И., Победоносцев С. Н. Космический стандарт человека: Книга вторая. М.: Книга по требованию, 2018. 300 с.  
(Bulychev I. I., Pobedonostsev S. N. *Cosmic standard of human: Book II*. Moscow, 2018, 300 p. — In Russ.)
- Гумницкий Г. Н. Материализм или идеализм? Философские очерки. Иваново: Иван. гос. сельхоз. академия, 2000. 86 с.  
(Gumnitsky G. N. *Materialism or idealism? Philosophical essays*, Ivanovo, 2000. 86 p. — In Russ.)
- Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. 96 с.  
(Ivanov D. V. *Society virtualization*. St. Petersburg, 2000, 96 p. — In Russ.)

Карманов К. Логика идеального. Книга первая. Введение в проблематику идеального. Амстердам, 2000. 265 с.

(Karmanov K. *The logic of the ideal. Book one. Introduction to the problems of the ideal.* Amsterdam, 2000. 265 p. — In Russ.)

Кирюшин А. Н. Коммуникативные основания виртуальной и игровой реальностей: философско-методологический анализ. Воронеж: Науч. книга, 2012. 300 с.

(Kiryushin A. N. *Communicative foundations of virtual and game realities: philosophical and methodological analysis*, Voronezh, 2012, 300 p. — In Russ.)

Никитин М. Происхождение жизни. От туманности до клетки. М.: Альпина нон-фикшн, 2016. 542 с.

(Nikitin M. *Origin of life. From nebula to cell*, Moscow, 2016, 542 p. — In Russ.)

Новое в искусственном интеллекте. Методологические и теоретические вопросы / под ред. Д. И. Дубровского и В. А. Лекторского. М.: Интеллектуальная Литература, 2005. 280 с.

(Dubrovsky D. I. & Lektorsky V. A. (eds.) *New in artificial intelligence. Methodological and theoretical issues*, Moscow, 2005, 280 p. — In Russ.)

Носов Н. А. Виртуальный человек: очерки по виртуальной психологии детства. М.: Магистр, 1997. 192 с.

(Nosov N. A. *Virtual person: essays on the virtual psychology of childhood*, Moscow, 1997, 192 p. — In Russ.)

Современные философские проблемы естественных, технических и социально-гуманитарных наук / под общ. ред. В. В. Миронова. М.: Гардарики, 2006. 639 с.

(Mironov V. V. (ed.) *Modern philosophical problems of natural, technical and social sciences and humanities*, Moscow, 2006, 639 p. — In Russ.)

Этиген Л. Е. Наш вес, наш рост // Человек. 2005. № 5. С. 174—183.

(Etigen L. E. Our weight, our height, *Man*, 2005, no. 5, pp. 174—183. — In Russ.)

*Статья поступила в редакцию 12.12.2021; одобрена после рецензирования 14.01.2022; принята к публикации 10.03.2022.*

*The article was submitted 12.12.2021; approved after reviewing 14.02.2022; accepted for publication 10.03.2022.*

#### ***Информация об авторе / Information about the author***

***Булычев Игорь Ильич*** — доктор философских наук, профессор, профессор кафедры социально-гуманитарных дисциплин, Мичуринский государственный аграрный университет, г. Тамбов, Россия, igor-algoritm@mail.ru

***Bulychev Igor Iyich*** — Doctor of Sciences (Philosophy), Professor, Professor of Social and Humanitarian Disciplines Department, Michurinsk State Agrarian University, Tambov, Russian Federation, igor-algoritm@mail.ru