

УДК 141.32:004.946

Т.Д. Стерледева

ПРОБЛЕМА ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНО-КОНСТРУКТОРСКОЙ ФУНКЦИИ ЭЛЕКТРОННО-ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Рассматривается актуальная проблема функций электронно-виртуальной реальности (ЭВР). Автор предлагает оригинальный подход к исследованию функций ЭВР и выявлению среди них ведущей с помощью метода идеализации в рамках философско-футурологического подхода. Экзистенциально-конструкторская функция обосновывается автором в качестве ведущей, поскольку эта функция реализует один из важнейших аспектов сущности человека – свободу. В статье выделены основные направления конструирования в ЭВР, которые, по мнению автора, в будущем будут все больше развиваться. Автор предполагает, что с помощью ЭВР у человека появляется возможность создания альтернативы миру «жесткой», т.е. ограничивающей свободу человека реальности. Эта возможность отражает важнейшую характеристику ЭВР – предоставление человеку пространства для создания специфически человеческого мира реализации своих бытийных возможностей.

Ключевые слова: электронно-виртуальная реальность (ЭВР), свобода, экзистенциально-конструкторская функция.

Анализ функций электронно-виртуальной реальности (ЭВР) может осуществляться различными способами. Мы полагаем, что специфика познания ЭВР, включая ее функции, в том, что сущность этой изобретенной в конце XX века искусственной реальности во всем объеме может быть развернута только через построение ее различных философско-футурологических версий. Для того чтобы понять природу этого сложного и не имеющего аналогов в истории человечества изобретения, необходимо представить ЭВР в наиболее абстрактном и максимально развитом виде. В теории исследования такой метод называется идеализацией.

Использование метода идеализации в изучении ЭВР позволяет наиболее четко выявить специфику и природу этого нового типа изобретения, поскольку данный метод включает в себя две специфические взаимообуславливающие составляющие. С одной стороны, применение метода идеализации к ЭВР требует представления о будущем состоянии этой реальности на ее максимально возможном высоком уровне развития, на котором наиболее полно раскрываются все имеющиеся потенции этой реальности. С другой же стороны, этот метод требует абстрагирования от некоторых конкретных параметров ЭВР. К числу таких параметров можно отнести, например, тип материала, из которого должны быть изготовлены детали компьютеров, мощность процессоров, скорость обра-

© Стерледева Т.Д., 2015

Стерледева Тамара Дмитриевна – кандидат философских наук, доцент кафедры философии и права, ФГБОУ ВПО «Пермский национальный исследовательский политехнический университет», e-mail: cenzia@rambler.ru.

ботки информации, уровень развития технологии, программного обеспечения и многое-многое другое. При абстрагировании от подобной конкретики формируется видение ЭВР как «чистой» идеальной схемы.

По поводу функций ЭВР, их количества, содержания, иерархического соотношения между собой существуют различные точки зрения [1–9]. Как правило, исследователи указывают на инструментальную, коммуникативную, познавательную, игровую функции и их более частные вариации. Однако никто из ученых не выделяет экзистенциально-конструкторской функции ЭВР и, соответственно, не рассматривает ее в качестве ведущей. Для выделения ведущей функции ЭВР необходимо выявить принципиальное отличие ЭВР от всех изобретений, созданных человечеством до ЭВР. Тем принципиально новым, чем обладает ЭВР, является возможность создавать новую реальность, в которой может формироваться новый тип человеческого существования, впервые реализующий аспект сущности человека, связанный со свободой. Функцию, отражающую эту новизну и являющуюся тем самым ведущей функцией, то есть выражающей наиболее четко и полно сущность ЭВР, мы назвали экзистенциально-конструкторской.

Это принципиально новая функция, суть которой в том, что она позволяет моделировать в ЭВР не только отдельные образы, ситуации, объекты, но и весь мир, включая человека. Именно поэтому мы полагаем главной функцией ЭВР экзистенциально-конструкторскую. Эта функция в известной мере аналогична такой же функции в «мягком», то есть максимально свободном мире – мире мечты.

Можно выделить следующие направления конструирования в ЭВР, достигшей своего максимально развитого состояния. Во-первых, у человека появится возможность конструировать в ЭВР в «точке сборки» образы самых различных искусственных объектов. Логично предположить, что вначале ими будут образы традиционного для человека «жесткого» мира: деревья, рощи, моря, горы, поселения, мегаполисы, оптимальный в представлении данного человека дом, квартира и т.д. Потом это может быть конструирование образов миров любого типа, зависящих лишь от достигнутой мощности аппаратуры и желаний, фантазий заказчика.

Во-вторых, пользователь сможет создавать образ самого себя в мире развитой ЭВР. При этом появится возможность широкого спектра изменений самых разнообразных характеристик как своего тела, так и своего сознания, своей личной биографии и т.п. В-третьих, появится возможность конструировать желательный тип влияния мира на данного человека. В развитой ЭВР возможно будет также создание любых желаемых обстоятельств, разнообразных образов любых персонажей, как реально существующих в «жестком» мире, например, родственников, коллег, приятелей по совместному хобби и т.д., так и вымышленных – героев различных видов искусств и т.п. В-четвертых,

появится возможность конструировать свой личный тип влияния на мир, иначе говоря, пользователь сможет выступать в любом желаемом им амплуа – воин, ученый, злодей, влюбленный и т.д.

Обобщая вышеописанные возможности конструирования в ЭВР в будущем, можно сделать вывод, что с помощью ЭВР у человека появляется возможность создания альтернативы миру «жесткой», то есть ограничивающей свободу человека реальности. Функция, отражающая сущность ЭВР, на наш взгляд, должна быть названа не просто конструкторской, а более точно и полно – экзистенциально-конструкторской, ибо отражает важнейшую характеристику ЭВР – возможность создания человеком специфически человеческого мира, мира для самого себя, для реализации своих бытийных возможностей [10, с. 64, 165]. Название функции значит, что пользователь будет иметь возможность создавать в ЭВР любые образы любого типа мира, любых людей и любых типов их отношений. Можно выделить следующие характеристики этого специфически человеческого мира. Во-первых, пределы конструирования этого человеческого мира на стадии максимально возможного развития ЭВР будут зависеть лишь от выбранной мощности ЭВР, программного обеспечения, фантазии и желаний человека. Во-вторых, желаемые человеком образы будут конструироваться максимально быстро. В-третьих, они будут максимально быстро корректироваться, т.е. меняться в зависимости от того, что хочет пользователь в данный момент времени. В-четвертых, этот виртуальный мир будет полностью находиться под контролем данного конкретного пользователя.

Мы полагаем, что экзистенциально-конструкторская функция включает два аспекта. Первый аспект – проектно-конструкторский, суть которого в том, что ЭВР дает возможность подходить к формированию личности экспериментально, т.е. пробовать и создавать разные варианты объектов, в том числе и личности. Второй аспект экзистенциально-конструкторской функции – «инкубаторский», суть его в том, что ЭВР можно использовать для формирования и развития личности на протяжении достаточно длительного периода и в необходимых для этого определенных условиях (в этом плане мы не нашли другого подходящего слова как «инкубаторский»).

В ЭВР впервые в истории вида *Homo sapiens* может произойти соединение всей мощи человеческого разума, его воображения, фантазии, мечты, страсти и т.д. со все возрастающей мощностью возможностей, созданных электронными устройствами. Здесь будет уместна аналогия: ЭВР чем-то напоминает химическое бинарное оружие. Как известно, этот тип отравляющих веществ был создан в середине XX века. Бинарный заряд состоит из двух относительно неядовитых реагентов. Если их во время взрыва снаряда объединить в одном объеме, то в результате возникает очень сильное отравляющее вещество, такое, например, как VX или VZ. Данная аналогия может быть несколько необычной в данном случае, но зато очень наглядно показывает специфику ЭВР.

В ЭВР создается новый тип реальности, который определяет и новый специфический тип онтологии. Под онтологией в данном случае мы понимаем не раздел философского знания, а специфическую характеристику рассматриваемого типа реальности, в данном случае – определенный тип искусственной реальности, созданной на основе преобразования естественной реальности человеком для дальнейшего развертывания возможностей человека на основе все повышающегося количества «мягкости» этой новой реальности. Но термин «онтология» мы будем рассматривать и как аналог понятия «реальность» с целью подчеркивания субстратных свойств реальности.

В чем специфика этого нового типа онтологии в ЭВР? Прежде всего в том, что онтология в ЭВР имеет более высокую степень реальности для человека, поскольку это онтология, усиленная знаковым миром человека, наложенным на онтологию «жесткого» мира, в основе которой лежат физические процессы в химических образованиях. Это искусственная онтология, созданная человеком для человека с учетом природы его сознания, его интересов и в первую очередь свободы человека.

Таким образом, онтология в ЭВР получает дополнительное измерение – знаковое. Но реальность в «жестком» мире также имеет знаковое измерение, поскольку человек воспринимает реальность «жесткого» мира через свою систему смыслов. Но в «жестком» мире это знаковое измерение отражает сознание «жесткого» человека в «жестком» мире, то есть несвободного человека в несвободном мире. Человек в «жестком» мире «чужой на этом празднике жизни». В ЭВР же знаковое измерение отражает сознание свободного человека, количество свободы которого увеличивается по мере возрастания его «мягкости» в ЭВР и мощности самой ЭВР.

Мы выдвигаем идею, сущность которой в том, что содержание понятия «мечта» стало наиболее выпукло проявляться с появлением нового типа реальности – электронной виртуальной реальности. В свою очередь, выявление сущности мечты позволяет лучше понять значение ЭВР в жизни человечества. Наша идея заключается в том, что электронно-виртуальная реальность есть принципиально новое в качественном и количественном отношении расширение «мягкой» реальности внутреннего мира человека. До сих пор средствами ее расширения, помимо мечты, были только сон, наркотики, алкоголь и некоторые психические заболевания. В процессе своего развития человечество, создавая ЭВР в самой «жесткой» реальности и ее же «жесткими» средствами, открывает такие потенции, которые заставляют ее выступать для человека уже в качестве «мягкой» реальности.

Человеческое существо можно определить как это «инструментальное» существо. Инструмент дает возможность человеку приспособливаться к миру, приспособлявая мир к себе. Это две стороны существования человека в «жестком» мире. С учетом появления ЭВР развитие человека можно рассматривать уже следующим образом. На первой ступени своего развития человек только преобразует «жесткий» мир вокруг себя. На второй ступени он создает специ-

альный инструмент – ЭВР, чтобы создать новый тип реальности, искусственную «мягкую» реальность, собственно человеческую реальность, созданную человеком для существования человека в режиме все увеличивающейся в количественном и качественном отношениях свободы.

ЭВР – это принципиально новый вид изобретения, это устройство, создающее принципиально новый тип реальности, никогда ранее не существовавший в истории человечества. Специфика ЭВР в том, что, с одной стороны, в этой новой реальности можно создавать знакомый человеку мир – созданные там образы предметов «жесткого» мира: город, лес, небо, автомобиль, самолет... Кроме того, это – искусственно созданное в ЭВР тело человека и проекция его сознания. В некоторых электронных играх начала XXI века человек может проецировать свое сознание, например, на образ воина, отслеживающего и убивающего солдат противника, различных монстров и т.п.

Но, с другой стороны, это иной тип реальности – электронно-виртуальная реальность. Это реальность, которая создается человеком на основе химического субстрата. Почему химического? Потому что провода, чипы, конденсаторы, электронные платы, мониторы и т.п. – это прежде всего химические образования, созданные на основе таких химических элементов, как олово, медь, серебро, золото, цинк, углерод, кремний, редкоземельные металлы и т.п. Именно из них состоят современные компьютеры. В этих приборах происходят физические процессы, представляющие собой, грубо говоря, потоки электронов, наложение друг на друга различных конфигураций электромагнитных полей и т.п. Но различные конфигурации пикселей, создаваемые физическими процессами, интерпретируются человеком по-своему, поскольку содержат социально-психологические смыслы, которые закладывает в них человек. Это основной принцип ЭВР любой природы. В настоящий момент имеются исследования (большинство из них имеют закрытый характер), по созданию новых типов субстратов для ЭВР – например, биологических. В будущем могут быть открыты какие-то иные, более оптимальные принципы работы ЭВР [11, 12].

Электронно-виртуальную реальность можно назвать «третьей» природой, искусственной природой, созданной человеком для человека, которая на высшей стадии своего развития наиболее соответствует сущности человека. Это мир свободного человека в реальности, которую он сам создает свободно и по тем представлениям, которые на данный момент ему кажутся оптимальными.

Список литературы

1. Войскунский А.Е. Исследование Интернета в психологии // Интернет и российское общество. – М.: Гендальф, 2002. – С. 235–250.
2. Губанов Д.А., Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства. – М.: Физматлит, 2010. – 228 с.

3. Яковлев Р.Б. Информационные технологии в процессах моделирования окружающего мира и исследования виртуальной реальности // Искусственный интеллект. Философия, методология, инновации. – СПб.: Изд-во С. Петерб. гос. ун-та, 2007. – С. 118–121.
4. Щербатых Ю. Компьютерные игры – то, что доктор прописал // Человек и наука. – 2003. – № 7. – С. 48–49.
5. Черновицкая Ю.В. Компьютерная виртуальная реальность и обновление понимания ответственности // Вестник Российского философского общества. – 2013. – № 4. – С. 111–115.
6. Уханов Е.В. Идентичность в сетевых коммуникациях // Философские науки. – 2009. – № 10. – С. 59–71.
7. Сулер Дж. Люди превращаются в электроников (основные психологические характеристики виртуального пространства) [Электронный ресурс]. – URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/electronic> .
8. Александров В.В. Интеллект и компьютер. – СПб.: Анатолия, 2004. – 285 с.
9. Бенедиктова А.В. Исследование интернет-аддикции и ее социально-психологической значимости в студенческих группах // Психологическая наука и образование. – 2007. – № 5. – С. 228–236.
10. Стерледев Р.К. Эзотерический антропокосмизм: философский анализ. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2004. – 350 с.
11. Гаврилов В. Будущее Интернета // РБК. – 2008. – № 1. – С. 168–170.
12. Степанова Г.Б. Информационные технологии и человек: о влияниях и последствиях // Человек и его будущее: Новые технологии и возможности человека. – М.: ЛЕНАНД, 2012. – С. 420–431.

Получено 25.08.2015

T.D. Sterledeva

THE PROBLEM OF ELECTRONIC-VIRTUAL REALITY'S EXISTENTIALLY AND DESIGN FEATURE

The actual problem of electronic-virtual reality (EVR) feature considers. The author offers an original approach to studying the EVR features and identifying the lead feature among them with the method of idealization within the philosophical and futurological approach. The existentially and design feature is proved by the author as a lead because it connected with the most important aspects of human nature - freedom. In the article the main trends of the design in EVR, which will increasingly develop in the future (from the author's point of view). The author suggests that with help of EVR people can create an alternative world instead of the world of "hard" reality (restricting the human freedom). This opportunity represents an important characteristic of EVR – it provides special space for realization the human existential possibilities.

Keywords: electronic-virtual reality (EVR), freedom, existentially and design feature.