

## ВИРТУОЛОГИЯ: ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

В данной статье автор освещает философско-антропологические аспекты виртуологии – философско-методологической концепции и нового научного направления, задачей которого является комплексное изучение виртуальной проблематики.

**Ключевые слова:** виртуология, виртуальность, виртуальная реальность, виртуальные технологии, компьютерные виртуальные технологии.

**Виртуология.** Для адекватного понимания сегодняшней реальности информационного общества необходимо всестороннее философское осмысление виртуальных процессов. Это очень важная и актуальная научная задача, поскольку ее решение открывает возможности для осмысленного и целенаправленного развития виртуальной проблематики. Виртуология – научное направление, в рамках которого комплексно изучаются различные аспекты виртуальной проблематики [8].

Для данной статьи был выбран один из разделов виртуологии, связанный с философско-антропологическими аспектами.

**Компьютерные виртуальные технологии.** Над разработкой и созданием компьютерных виртуальных технологий работают многие зарубежные университеты, лаборатории, исследовательские центры и фирмы. Ими создано около двух десятков наименований компьютерных виртуальных технологий, уже в пятом–шестом поколении. Среди них: виртуальные шлемы, виртуальные очки, виртуальные перчатки, виртуальные костюмы, трекеры, устройства формирования запахов, устройства контактного воздействия, устройства силовой обратной связи, многопользовательские системы виртуальной реальности, а также много других оригинальных устройств.

Основная задача этого направления – существенное расширение спектра человеческих возможностей, которая решается путем конвергенции компьютерных виртуальных технологий с человеком, слиянии их в единый конгломерат, способный выполнять такие задачи, которые человек или компьютер, запрограммированный человеком, решить не в состоянии. Местом выполнения таких задач является компьютерная виртуальная реальность. Результаты их решения переносятся в физический мир либо в самом процессе решения – с помощью робототехники, либо позже – самим человеком.

Благодаря использованию компьютерных виртуальных технологий человек обретает особенные возможности зрения, слуха, обоняния, осязания и вкуса; новые физические, интеллектуальные и творческие возможности; неклассические возможности перемещения в пространстве и во времени.

**Компьютерные виртуальные технологии, сенсорное восприятие человека и проблема синтетичности киберпространства.** В ключе понимания сути компьютерных виртуальных технологий очень важен тезис М. Маклюэна, высказанный им еще в 60–70 годах XX века, о возможности расширения и продолжения нервной системы человека электронными медиа [5]. Также очень интересны догадки М. Маклюэна и

---

\* © Юхвид А.В., 2010

Юхвид Алексей Владимирович (ayukhvid@mail.ru), кафедра социальной философии Российского университета дружбы народов, 117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6.

Т. Лири, что именно коммуникация на уровне электронных (электрических) импульсов является естественной средой обитания человеческого мозга, в обыденном опыте ограничиваемого лишь сенсорными данными, поступающими по строго обособленным друг от друга каналам пяти органов чувств в аппарате восприятия человека [4, с. 142].

Само киберпространство является синтетичным по своей структуре. Оно имеет визуальную, акустическую, тактильную, обонятельную и вкусовую составляющие, которые в комплексе и образуют его. Пользователь с помощью соответствующих компьютерных виртуальных устройств может воспринимать каждую из этих составляющих в отдельности, отключив остальные, использовать одновременно некоторые из них или все вместе. В этом случае киберпространство является полным или неполным сенсорным аналогом физического мира.

Также программистом может быть смоделирован виртуальный орган чувств, которым человек не обладает в физическом мире, и ему может быть дано соответствующее поле восприятия в киберпространстве. Такими органами могут быть, например, дополнительный глаз, видящий на сверхбольшие расстояния; органы, отвечающие за возможность предсказания будущего, перемещения в пространстве и во времени и др. В этом случае киберпространство значительно превосходит уровень поля сенсорности физического мира.

**Компьютерные виртуальные технологии и компьютерное виртуальное тело.** Для погружения пользователя в киберпространство и оперирования его объектами ему необходимо **компьютерное виртуальное тело**, соответствующее данному типу киберпространства. Такое тело создается программистом в рамках программного обеспечения, предназначенного для выполнения соответствующих задач. Функция компьютерных виртуальных технологий, предоставляющая пользователю возможность сменить тело в киберпространстве, называется перевоплощением.

Компьютерное виртуальное тело непосредственно связано с физическим телом человека. Например, движение рукой или ногой в физическом мире порождает аналогичное движение руки или ноги компьютерного виртуального тела в киберпространстве. Пользователь ощущает компьютерное виртуальное тело в качестве своего собственного, может видеть и чувствовать его. Оно делает пользователя полноценным субъектом киберпространства.

Компьютерное виртуальное тело может иметь схожие параметры с физическим телом пользователя либо отличаться от него в зависимости от типа выполняемых задач. Например, когда пользователю необходимо выполнять задачи, схожие с теми, которые он выполняет в мире физическом, или чтобы субъекты киберпространства идентифицировали его именно с тем человеком, кем он является в мире физическом, компьютерное виртуальное тело может иметь параметры, схожие с параметрами тела физического. В качестве примера такой задачи может выступать общение с другими пользователями в киберпространстве, которые физически находятся в разных странах, в рамках проведения деловых переговоров.

Напротив, когда человеку необходимо выполнять нестандартные задачи, с которыми он никогда не сталкивался в физическом мире, компьютерное виртуальное тело может отличаться от физического тела человека. Например, когда пользователю необходимо понять, что чувствует птица при полете и как она ощущает себя среди себе подобных, программист создает для пользователя компьютерное виртуальное тело птицы.

**Компьютерные виртуальные технологии и явление ковиртуальности.** Компьютерные виртуальные технологии дают возможность погружаться в киберпространство, воспринимать и познавать его, а также действовать в нем неограниченному количеству пользователей. Это функция компьютерных виртуальных технологий может быть названа **компьютерной ковиртуальностью**. Сам термин «ковиртуальность» был введен Н.А. Носовым в его концепции психологических виртуальных реальностей

и обозначает возможность погружения в психологическую виртуальную реальность больше чем одного человека и возможность их взаимодействия в этой реальности друг с другом [6, с. 25].

Это свойство компьютерных виртуальных технологий является решающим для их использования во многих сферах, где в киберпространство необходимо погрузить больше чем одного пользователя. Такими сферами являются коммуникация, образование, проектирование, презентации и многие другие.

**Компьютерные виртуальные технологии и проблема пространства-времени.** Компьютерные виртуальные технологии меняют наши представления о некоторых понятиях и явлениях, в частности, о пространстве, о существовании. Если раньше человек мог присутствовать только в одной точке пространства — там, где находится его тело в данный момент времени, то с развитием технических средств человек смог распространиться в пространстве и во времени. Конечно, технологии, помогающие человеку «распространить» себя, существовали и раньше, и именно они во многом определили развитие человеческой цивилизации.

Например, изобретение письменности дало возможность передавать знания потомкам, «общаться» с людьми, жившими много лет назад. Технология письма как бы продлевала существование человека во времени. Позднее, когда был изобретен телефон, человек смог «частично» присутствовать в другом месте, производя эффект своими словами.

Сегодня развитие компьютерных технологий виртуальной реальности дает человеку возможность одновременного присутствия в нескольких местах. Например, человек может находиться в своем кабинете, разговаривать с подчиненными и одновременно видеть, что происходит на экспериментальном полигоне, производить какие-то действия в пространственно удаленной точке, управляя движениями робота и т. п. [2, с. 37].

Также с помощью компьютерных виртуальных технологий человек может перемещаться не только в пространстве, но и во времени. Например, человек может погрузиться во фрагмент прошлого, объемный виртуальный аналог которого записан в компьютере. Также он может погрузиться и в будущее. Это возможно в случае, когда человек присутствует в компьютерном виртуальном аналоге еще не созданных в материале самолета, здания и др., а также во многих других ситуациях.

**Компьютерные виртуальные технологии и субъекты киберпространства.** Субъекты киберпространства могут быть **естественные** и **искусственные**. **Естественные субъекты киберпространства** — это субъекты физического мира, использующие компьютерные виртуальные технологии для погружения в киберпространство и облакающиеся в компьютерное виртуальное тело для выполнения соответствующих задач. **Искусственные субъекты киберпространства** — это субъекты, созданные разработчиками как составная часть киберпространства, действующая по его законам.

Субъекты киберпространства могут взаимодействовать и общаться друг с другом и выполнять все виды деятельности, возможные в физическом мире, а также те ее виды, которые в физическом мире недостижимы.

В связи с вышеизложенным вполне закономерно постановка вопроса об этичности и правовых аспектах психологических исследований, проводимых с использованием естественных и искусственных субъектов в киберпространстве.

**Компьютерные виртуальные технологии и искусственный интеллект.** Первые работы по созданию искусственного интеллекта велись с учетом предпосылки, что человек не может мыслить без мозга, но может создать искусственный мозг, который будет мыслить без человека. Десятилетиями ученые, которые исследуют проблему искусственного интеллекта, пытаются разработать компьютер, обладающий умственными способностями и здравым смыслом. В 1950 году Алан Тьюринг сформулировал постулат (впоследствии его назвали «тестом Тьюринга»): если вы беседуете с челове-

ком и с компьютером, не видя ни того, ни другого, и при этом не уверены, кто из них кто, значит, у этой машины действительно есть разум [7, с. 221].

Все прогнозы относительно создания такого компьютера оказались чрезмерно оптимистичными. Даже простейшие тесты на обучаемость пока не под силу самым мощным компьютерам мира. И если машины иногда кажутся нам разумными, то лишь потому, что они специально запрограммированы на решение какой-то задачи совершенно прямолинейно, в соответствии с четко определенным алгоритмом. Например, компьютеры, играющие в шахматы на уровне гроссмейстера, в поисках верного хода, по сути, просто перебирают миллионы его вариантов.

На сегодняшний день очевидно, что проблема создания искусственного интеллекта в целом в ближайшее время не будет решена. Билл Гейтс, президент корпорации «Microsoft», уверен, что со временем появятся программы с элементами искусственного интеллекта, но при его жизни этого явно не произойдет [1, с. 264]. И.Г. Корсунцев, доктор философских наук, проректор ИПК госслужащих Российской академии госслужбы при Президенте РФ, считает, что создание искусственного интеллекта в форме искусственных субъектов в физической реальности станет возможно лишь через 150–200 лет [3, с. 114].

Стоит отметить, что направление, связанное с разработкой и созданием компьютерных виртуальных технологий, коренным образом отличается от направления по созданию искусственного интеллекта. Компьютерные виртуальные технологии и человек образуют единый конгломерат, который выполняет те или иные задачи. В проблеме же искусственного интеллекта компьютер должен выполнять задачу не вместе с человеком, а вместо него.

И тем не менее проблемы компьютерных виртуальных технологий и искусственного интеллекта связаны друг с другом через проблему искусственного субъекта. Искусственный субъект в киберпространстве является «воплощенным» аспектом проблемы искусственного интеллекта. Дальнейшая работа в этом направлении может привести к полному решению проблемы искусственного интеллекта.

**Компьютерные виртуальные технологии и возможность повтора.** Влияние опыта, выносимого человеком из киберпространства в природный мир, судя по всему, весьма неоднозначно. В киберпространстве границы мира раздвигаются, мир перестает быть серьезной преградой, ведь в киберпространстве все можно переиграть, начать заново. С помощью компьютерных виртуальных технологий можно много раз проигрывать ту или иную ситуацию начерно, не торопясь «прожить ее набело». Из киберпространства всегда можно выйти и начать все сначала. Ценность жизни снижается, т. к. в виртуальной реальности нет физической смерти — этой границы и мерила нашего существования. Вообще, возможность «перезагрузки» весьма существенна для понимания специфики компьютерных виртуальных технологий. Подобный эффект, с одной стороны, может в какой-то мере обесценивать жизнь, снижать ценность объектов и субъектов виртуального мира, и это мироощущение, по всей видимости, может переноситься и на мир константный. С другой стороны, у «свойства перезагрузки» есть множество практически полезных следствий. Оно может использоваться для того, чтобы помочь людям преодолевать комплексы, зависимости и страхи. В киберпространстве можно пробовать делать что-либо еще и еще, не боясь ошибиться. Кроме того, снижение ценности объектов киберпространства, понимание того, что все они лишь иллюзия, провоцируют людей творить, пробовать, исследовать, не боясь испортить, сломать ту или иную вещь. Киберпространство можно свободно изменять, и это очень стимулирует творческие способности [2, с. 37].

Из всего сказанного можно сделать вывод, что изучение философско-антропологических аспектов компьютерных виртуальных технологий крайне актуально и перспективно для современной философской науки, поскольку оно дает возможность по-новому подойти к рассмотрению многих вечных философских проблем — бытия,

сознания, человека, реальности, пространства, времени и многих других. Это находит отражение в изучении проблематики компьютерных виртуальных технологий на стыке с проблемами компьютерного виртуального тела, сенсорного восприятия человека, синтетичности киберпространства, взаимодействия физической реальности с киберпространством, явления компьютерной коовиртуальности, отличия киберпространства от природного мира, пространства и времени в киберпространстве, субъектов киберпространства, искусственного интеллекта, творческой личности, самостоятельных действий в нем, возможности повтора в киберпространстве, рождения и смерти в киберпространстве и ряда других.

#### Библиографический список

1. Гейтс Б. Дорога в будущее. М.: Русская редакция, 1996. С. 264–265.
2. Ковалевская Е.В. Компьютерные виртуальные реальности: некоторые философские аспекты // Виртуальные реальности: труды лаборатории виртуалистики / под ред. Р.Г. Яновского, Н.А. Носова. М.: Ин-т человека РАН, 1998. Вып. 4 С. 37–43.
3. Корсунцев И.Г. В мире современных научных мифов. М.: Молодая гвардия, 2004. С. 114.
4. Лири Т. Хаос и киберкультура // Семь языков Бога. М.: Янус, 2002. С. 142–194.
5. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Канон-Пресс-Ц, 2003.
6. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов. Труды лаборатории виртуалистики. М., 2000. Вып. 7. С. 25.
7. Тьюринг А. Могут ли машины мыслить? // Информационное общество. М.: АСТ, 2004. С. 221–285.
8. Юхвид А.В. Философские проблемы компьютерных виртуальных технологий. М.: РАГС, 2006.

*A.V. Yukhvid\**

#### VIRTUOLOGY: PHILOSOPHIC-ANTHROPOLOGICAL ASPECTS

In this article the author sets up the philosophic-anthropological aspect of virtuology — a new philosophical and methodological concept and a new scientific direction, the main task of which is complex research of virtual range of problems.

**Key words:** virtuology, virtuality, a virtual reality, virtual technologies, computer virtual technologies.

---

\* *Yukhvid Alexey Vladimirovich* (ayukhvid@mail.ru), the Dept. of Social Philosophy of RUDN, Moscow, 117198, Russia.