

4. Лебрехт Н. Кто убил классическую музыку? История одного корпоративного преступления. М. : Классика XXI, 2010.
5. Михеева Л. Опера Аренского «Рафаэль» URL: <http://www.belcanto.ru/rafael.html>
6. Самохвалова В.И. Творчество: Божественный дар. Космический принцип. Родовая идентичность человека. М. : РУДН, 2007.
7. Шапинская Е.Н. Очерки популярной культуры. М. : Академический проект, 2008.
8. Шапинская Е.Н. Возрождаем музыкальное наследие России URL: <http://www.classicalmusicnews.ru/reports/vozrozhdaem-muzyikalnoe-nasledie-rossii/>
9. Hardison Jr. O.B. Disappearing through the Skylight. Culture and technology in the Twentieth Century. NY, Penguin, 1990.

**А. И. Шипицин**

**Виртуализация как феномен современной культуры:  
генезис и коннотации понятия «виртуальность»**

УДК 008:304.2

*В статье проводится историко-философская ретроспектива идеи виртуальности и обзор ряда методологических подходов и концепций. Анализ научной литературы, посвященной осмыслению различных аспектов виртуальности, показал, что наиболее значимыми и репрезентативными направлениями исследования данного феномена являются технологическое, постмодернистское, психологическое и онтологическое. Автором предлагается собственный вариант концептуализации виртуальности в контексте трансформации современной культуры.*

**Ключевые слова:** виртуальность, современная культура, информационно-коммуникационные технологии, симуляция, новые медиа, человек, ретроспектива.

*A. I. Shipitsin. Virtualization as a Phenomenon of Contemporary Culture: Genesis and Connotations of the Concept of «Virtuality»*

*The article presents historical and philosophical retrospective review of the idea of virtuality and of some methodological approaches and concepts. The analysis of scientific literature aimed to understand various aspects of virtuality has shown that technological, postmodern, psychological and ontological areas of study of this phenomenon are the most significant and representative. The author offers his own version of the conceptualization of virtuality in the context of the transformation of contemporary culture.*

**Keywords:** *virtuality, modern culture, information and communication technology, simulation, new media, person, retrospective.*

Играющий важную роль для изучения и описания современной социокультурной ситуации термин «виртуальность», как и его многочисленные производные, имеет в XXI веке широкий диапазон эксплуатации, вследствие чего характеризуется некоторой расплывчатостью в понимании и беспорядочностью в употреблении. В этой связи уточнение происхождения и эволюции данного понятия, выработка адекватного определения с необходимыми идеализациями является, на наш взгляд, одной из первостепенных задач исследования виртуализации современной культуры.

Несмотря на сложившуюся традицию рассматривать в философском дискурсе понятия «виртуальность» и «виртуальная реальность» как однопорядковые, они могут иметь различные исторические корни и нести в себе различное содержание. Многообразие вариантов научного и обыденного понимания концепта «виртуальность» делает обязательным строгий учет контекста при его использовании, что необходимо для корректного истолкования понятия реципиентом. Этимологически слово «виртуальность» берет свое начало от латинского *virtus* — потенциальный, возможный, доблесть, добродетель, энергия, сила. В римской литературе данный термин употреблялся для обозначения мужества, силы, воинской доблести — того, что «прилично мужу» [13, с. 27]. Буддийский философ Патанджали, живший во II веке до н. э., употреблял слова с корнем *virt* для обозначения мгновенной беспрепятственной

актуализации психического акта в психике йогина [19, с. 207]. Таким образом, мы видим, что идея виртуальности имеет достаточно древнее происхождение, и первоначально акцент делался на особом психическом состоянии человека, возникающем вследствие столкновения его с чем-то экстраординарным. В этом случае приобщиться к виртуальности — значит выйти за пределы обыденности, изменить свое сознание, мгновенно актуализировать, выплеснуть свои латентные возможности, взглянуть на мир иначе. Поэтому, несмотря на широкое лексическое значение понятия, для характеристики специфичности существования объекта каждый раз использовалось одно и то же слово — виртуальный.

Статус специальной философской категории виртуальность впервые получила в схоластике, став одним из центральных понятий в результате переосмысления платоновской и аристотелевской парадигм: фиксации определенной связи (посредством *virtus*) между реальностями, принадлежащими к различным уровням. Американский философ Майкл Хайм, автор работы «Метафизика виртуальной реальности», утверждает, что Иоанн Дунс Скот придал рассматриваемому термину коннотации, ставшие традиционными, а само латинское «*virtus*» было главным пунктом его теории реальности. «Он [Дунс Скот] настаивал на том, что понятие вещи содержит в себе эмпирические атрибуты не формально (как если бы вещь существовала отдельно от эмпирических наблюдений), но виртуально. Хотя для понимания свойств вещи нам может понадобиться углубиться в наш опыт, продолжает Скот, сама реальная вещь уже содержит в своем единстве множество эмпирических качеств, но содержит виртуально — в противном случае все они не закрепились бы как качества этой вещи. Термин "виртуальный" Скот использовал для того, чтобы преодолеть пропасть между формально единой реальностью (предполагаемой нашими концептуальными ожиданиями) и нашим неупорядоченно-разнообразным опытом» [28].

Категория «виртуальности» разрабатывалась также и в контексте разрешения других фундаментальных проблем средневековой философии: конституирования сложных вещей из простых, энергетической составляющей акта действия, соотношения потенциального и актуального. Выдающийся философ и богослов Средневековья

Фома Аквинский посредством категории «виртуальность» осмысливал ситуацию сосуществования (в иерархии реальностей) души мыслящей, души животной и души растительной: «Ввиду этого следует признать, что в человеке не присутствует никакой иной субстанциональной формы, помимо одной только субстанциональной души, и что последняя, коль скоро она виртуально содержит в себе душу чувственную и душу вегетативную, равным образом содержит в себе формы низшего порядка и исполняет самостоятельно и одна все те функции, которые в иных вещах исполняются менее совершенными формами» [27, с. 850–851].

Французский средневековый философ Сигер Брабантский, размышляя о разуме и мышлении, употреблял термин *virtus* для обозначения высшей способности, свойственной человеку, под которой он и подразумевал разум, выступающий в качестве основы для мышления [1, с. 818].

Проблему актуального и потенциального существования немецкий философ XV века Николай Кузанский следующим образом решал в работе «О видении Бога»: «...я гляжу на стоящее передо мной большое и высокое ореховое дерево и пытаюсь увидеть его начало. Я вижу телесными глазами, какое оно огромное, раскидистое, зеленое, отягощенное ветвями, листвой и орехами. Потом умным оком я вижу, что то же дерево пребывало в своем семени не так, как я сейчас его разглядываю, а виртуально; я обращаю внимание на дивную силу того семени, в котором было заключено целиком и это дерево, и все его орехи, и вся сила орехового семени, и в силе семян все ореховые деревья» [11, с. 46–47]. Таким образом, Николай Кузанский полагал, что дерево содержится в семени виртуально и существующая потенциальная возможность произрастания из него при определенных условиях может реализоваться. Подобная корреляция виртуального и субстанционального означает, что некоторая форма, объект, вещь может являться только возможностью, потенцией для дальнейших метаморфоз, конечным итогом которых будет актуализация другой субстанции. При этом постулирование диады «виртуальная реальность — субстанциональная реальность» исключало возможность построения иерархии реальностей. Данная пара мыслилась лишь в контексте бинарной оппозиции, со-

положенности и предельности компонентов, находящихся в состоянии внутреннего антагонизма.

Становление в эпоху Просвещения научной картины мира означало постулирование одной реальности — природной, при этом *virtus* сохранял общекосмический статус как особой, всепроникающей силы. Как отмечает С. И. Орехов, анализируя Канта, Лейбница, Гегеля, в Новое время «происходит насыщение содержания понятия за счет дистинкций, трудноуловимых различий, интерпретаций, но все в пределах классической философии... В основном сохраняются стандартные значения: *virtus* — это добродетель, сила, потенция. Разные авторы время от времени используют этот термин для своих теоретических потребностей» [18, с. 14].

В постклассической науке XX века содержание понятия «виртуальный» претерпело существенные изменения. С помощью этого термина, ставшего широко известным и устойчивым, ученые стали обозначать объекты, находящиеся на следующем относительно порождающей их реальности уровне. Важно, что данные объекты автономны и онтологически равноправны с первичной реальностью и их существование обусловлено процессом их воспроизведения последней. Завершение указанного процесса аннигилирует объекты «виртуальной реальности».

В условиях масштабной компьютеризации общества последней трети XX века различные коннотации термина «виртуальность» неразрывно связаны с совокупностью интерактивных технологий, разрабатываемых для компьютерных игр, кино- и теле-индустрии, активно заменяющих элементы реального мира оптико-кинетической иллюзией. Американский программист Жарон Ланье (Jaron Lanier), создатель первых компьютерных устройств, способных моделировать искусственные миры, в начале 80-х годов прошлого века ввел в массовый оборот словосочетание «виртуальная реальность» [16, с. 157]. В наши дни прилагательное «*virtual*» употребляется по отношению ко всему спектру производных *hi-tech*, от виртуальной почты, виртуальных офисов и телестудий до виртуальных сообществ («*virtual communities*»). В «Толковом словаре русского языка конца XX века. Языковые изменения» данный термин трактуется применительно к сфере информатики как «логиче-

ский, не имеющий физического воплощения или реализованный только в компьютере», и имеет многочисленные варианты употребления: «виртуальный сервер, виртуальный терминал, виртуальное устройство, виртуальный диск, виртуальное пространство, виртуальный файл, виртуальная память» [23, с. 143].

Таким образом, в конце XX века с развитием и распространением компьютерных технологий в повседневной жизни человека произошло смещение акцента в значении термина «виртуальный», что отражено в современных словарях. Если «Словарь иностранных слов» 1988 года трактует «виртуальный» как «возможный», такой, который может или должен проявиться при определенных условиях, например, виртуальная температура — это метеорологическая температура, которую имел бы при данном давлении сухой воздух той же плотности, что и данный влажный воздух [22], то в «Большом словаре иностранных слов» 2007 года лексическое значение данного термина расширено и включает такие коннотации, как «мнимый», «условный», «кажущийся», «ненастоящий» (см. [4]). Именно так наиболее часто понимается популярное сегодня в общей речи слово «виртуальный», используемое для обозначения специфичности существования объекта.

Генезис идеи виртуальности в ее современном варианте некоторые исследователи связывают с развитием новейших информационно-коммуникационных технологий. Так, Н.Б. Маньковская определяет виртуальную реальность как искусственно созданную компьютерными средствами среду, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. «Попад в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты с другими людьми и искусственными персонажами» [14, с. 122]. Недостатком данного подхода, на наш взгляд, является его крайняя узость и неоправданная ограниченность компьютерной сферой. Действительно, во второй половине XX века повышенный интерес к феномену виртуальности был во многом обусловлен глобальным прогрессом научно-технических разработок, их непрерывным совершенствованием и внедрением в различные сферы жизни, в результате чего термин «виртуальность» («виртуальная реальность») стал в массовом сознании ассоцииро-

ваться именно с компьютерами, возможности которых активно использовались для симуляции и моделирования материальных объектов, искусственных ситуаций. Однако в науке, философии, фантастике вопросы, связанные с нелинейной природой реальности, параллельной действительностью, тема альтернативных миров, в том числе искусственно созданных, активно обсуждались и ранее. Например, еще в конце 60-х гг. ряд американских исследователей искусственного интеллекта, в частности Майрон Крюгер, использовали выражение «искусственная реальность», всемирно известный ученый Герберт Саймон в 1969 году написал книгу «Науки об искусственном», а писатель-фантаст Уильям Гибсон придумал термин «киберпространство», неоднократно упоминающийся в его научно-фантастическом романе «Нейромант» (1984) и получивший дальнейшее распространение в качестве синонима компьютерной «виртуальной реальности». Развернутое осмысление виртуальности дал Станислав Лем в своем футурологическом трактате «Сумма технологий» (1964 г.), обозначив термином «фантоматика» технологии, способные подменять привычные ощущения, данные действительностью, на произвольные, и предвосхитив тем самым появление устройств виртуальной реальности [12, с. 268–308].

В физических науках многие фундаментальные результаты были получены на базе вариационных принципов, в основе которых лежат понятия виртуальных перемещений и возможных траекторий. Так, в квантовой теории поля существует класс виртуальных частиц, которые возникают в промежуточных состояниях, участвуют в вакуумных флуктуациях, нарушая связь между энергией, импульсом и массой системы. В отличие от элементарных частиц, виртуальные частицы, перманентно появляясь и исчезая, не всегда могут находиться в реальных состояниях и быть наблюдаемыми, что придает их существованию особый статус. Все это свидетельствует о том, что в различной форме феномен виртуальности фиксировался и ранее, а потом приобрел популярность в контексте компьютерных технологий. К тому же, если условиться признавать идею виртуальности эпифеноменом киберкультуры, под которой понимается новое направление развития общества, тесно связанное с появлением и проникновением в социальную и культурную жизнь

продуктов информационных технологий, то даже в этом случае мы можем уверенно констатировать наличие социокультурных предпосылок его возникновения.

Широко распространенный тезис, согласно которому обязательным условием пребывания в виртуальной среде является нахождение человека перед монитором компьютера или использование специального оборудования: шлема, сенсорных перчаток, киберкостюма — также не бесспорен, поскольку в качестве аналогичного стимулятора вполне может выступить любое психотропное вещество или духовная практика (молитва, медитация, психотренинг).

Другой подход к генезису виртуальности состоит в постулировании символического уровня культуры в качестве виртуальной сферы. Соответственно, язык, являясь одной из первейших форм замещения реальных предметов их символическими названиями, по мнению сторонников данного подхода, выступает в роли главного инструмента виртуализации культуры. Отечественный культуролог А. Я. Флиер в своей статье с говорящим названием «Культура как виртуальная реальность» пишет: «Виртуальная реальность ведет свой генезис отнюдь не от компьютера и даже не от схоластической философии, а из самых глубин первобытности — от начала символической деятельности человека, с создания системы симулякров, лишь условно и конвенционально обозначающих предметы и события — слов, рисунков, лепных и резных изображений» [26, с. 23]. В итоге, если первая теория происхождения феномена виртуальности трактует его неоправданно узко — как искусственно созданную компьютерными средствами среду, то второй подход, напротив, страдает крайне широким толкованием. Ведь в аспекте данной А. Я. Флиером дефиниции мы вправе предположить, что любой мысленный проект, идея, образ, звук, текст и множество других элементарных явлений и предметов, с которыми ежеминутно имеет дело человек, оказываются виртуальными. Более радикально развивает этот тезис В. П. Руднев, утверждая, что любая реальность является виртуальной, поскольку действительный мир сливается с виртуальными реальностями человеческих сознаний и придуманными этими сознаниями дискурсами (от идеологии до религии, понимаемой как языковая игра) [21, с. 183]. Однако в результате растворения вирту-



альности в духовно-знаковой реальности и отождествления ее с миром повседневности происходит утрата специфики виртуального. Таким образом, мы можем констатировать, что вопрос генезиса виртуальности решается каждым исследователем индивидуально, в рамках избранного им методологического подхода к осмыслению данного феномена и проблемного поля его теории.

Анализ научной литературы, посвященной осмыслению различных аспектов виртуальности показал, что в настоящее время существует несколько крупных направлений изучения феномена виртуальности, среди которых наиболее значимыми и репрезентативными, на наш взгляд, являются технологическое, постмодернистское, психологическое и онтологическое.

Как известно, идея виртуальной реальности получила широкое распространение во второй половине XX века благодаря развитию информационно-коммуникационных технологий. Понятие «виртуальность» заняло прочное место в лексиконе современной культуры, экстраполируясь из технической среды программистов и инженеров, где его характеристики воплощались наиболее рельефно с помощью компьютерных устройств, симулирующих нахождение человека в идеальном или фантастическом мире. Представителями наиболее массового — технологического — направления в исследовании виртуальности являются: Д. Дойч, Дж. Ланье, М. Хайм, Ф. Хеммит, отечественные исследователи А. И. Воронов, Е. Г. Прилукова, А. Ю. Фимин. Так, Е. Г. Прилукова обращается к понятию «виртуальная реальность» при изучении «реальности телевизионной», вводя в оборот категорию телевиртуальной реальности [20]. Исследователь утверждает, что телевиртуальная реальность ненаблюдаема и нерегистрируема и представляет собой «гомоморфное дискретное отражение эмпирической реальности, лишенное темпоральной и континуальной длительности». А. И. Воронов понимает виртуальную реальность более узко и конкретно, как «кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята полная изоляция оператора от внешнего мира, т. е. перекрыты все каналы тактильной, слуховой, зрительной и любой иной связи с окружающим пространством» [6]. Первостепенное значение технического инструментария при моде-

лировании виртуальной среды отмечает также А. Ю. Фимин. Он дает следующее определение виртуальной реальности: «разновидность реальностей, порожденная активностью субъекта посредством компьютерных технологий и средств воздействия на сознание, которая существует лишь во временных рамках процесса её порождения и оказывает влияние на сознание субъекта, не будучи актуализированной в материальном мире» [25].

В постмодернистском направлении феномен виртуальности рассматривается в качестве воплощения стиля и настроений постмодерна (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ф. Гваттари). Признаки, которые приписывают состоянию постмодерна: децентрация, аномия, гипертекстуальность, недоверие к рациональному дискурсу, игровое начало, отказ от претензий на объективное описание мира, ощущение культурной усталости и насыщенности — мы можем отчетливо наблюдать в пространстве компьютерных социальных сетей как сферы виртуального взаимодействия пользователей. В философии постмодерна понятие «виртуальный» используется широко и без привязки к высокотехнологичной основе, в частности, для Ж. Бодрийяра виртуальная реальность есть знаковая реальность, гиперреальность, в которой «процесс симуляции зашел так далеко, что утратилось само различие фантазии и реальности» [2, с. 19], фактически это пространство симулякров. Сторонники данного ракурса исследования акцентируют свое внимание на информационном аспекте воздействия виртуальности на человека и его сознание, анализируют роль масс-медиа и новых средств коммуникации в отражении реальности. В целом расширительная трактовка виртуальной реальности как замещение объективного бытия его симуляцией выглядит органичной, если постмодерн понимать как специфическое мировоззрение информационного общества.

Изучение виртуальности с позиции психологии является одним из самых разработанных на сегодняшний день направлений, именно с него берут начало отечественные исследования этого феномена. Вышедшая в 1994 г. монография Н.А. Носова «Психологические виртуальные реальности» содержит описание основных проблем изучения виртуальной реальности в русле психологии. Постулируемый сторонниками психологического направления принцип по-

лионтичности (плюрализма) психологической реальности предполагает, что существует много несводимых друг к другу, т. е. онтологически самостоятельных, реальностей, например, бодрствование и сон, измененное состояние сознания и обычное состояние сознания. Включая в себя философский, научный и практический разделы, виртуалистика как подход, по определению самого Н.А. Носова, «не соотнесена с какой-либо конкретной проблематикой и имеет дело с объектами, которые не могут быть концептуализированы в рамках классической философской парадигмы» [16, с. 145]. Представители теории психологических виртуальных реальностей (С. Х. Асадуллина, Е. П. Белинская, А. Е. Войскунский, В. Е. Лепский) в своих работах рассматривают вопросы воображения, экзистенции, рефлексии, виртуальной аддикции. Авторы книги «Новые образы познания и реальности» Л. А. Микешина и М. Ю. Опенков также отмечают психологический аспект виртуальной реальности, которая, по их мнению, может проявляться как выход из повседневности, что сопровождается чувством свободы поведения, раскрепощенности, творческого полета. Возможны при этом и противоположные состояния, например, творческий спад, «энергетическая яма» или депрессия [15, с. 202]. Яркими примерами виртуальных состояний, изучением которых занимается психология, являются экстрасенсорика, шаманство, ясновидение.

Представители онтологического направления изучения виртуальной реальности (М. Ю. Опенков, В. М. Розин, С. С. Хоружий) анализируют характеристики виртуальной среды, свидетельствующие о ее укорененности не только в психике человека, но и физическом универсуме в виде виртуальных перемещений, виртуального катода, виртуальных частиц и т. д. Один из виднейших адептов онтологического подхода С. С. Хоружий располагает виртуальную реальность между потенциальностью и действительностью, рассматривая ее как не до конца воплощенное существование. «Виртуальная реальность — недо-выступившее, недо-рожденное бытие» [29, с. 53–68]. Принципиально важно, что онтологический статус виртуальной реальности следует позиционировать не в контексте объективности существующей реальности, а применительно и в рамках субъективного бытия, имеющего для исследования вирту-

ального фундаментальное значение. Тем не менее А. Н. Кирюшин считает, что объективная онтологизация виртуальной реальности не вполне корректна, а сама проблема онтологического статуса виртуальности остается неразрешимой. «Укоренившаяся традиция описания нетривиального поведения ряда частиц, характеристик перемещения некоторых объектов и т. д. через категорию "виртуальное" свидетельствует лишь о терминологическом существовании последней» [10, с. 145].

Помимо отмеченных подходов, обладающих значимостью для концептуализации феномена виртуальности, существуют другие оригинальные концепции и теоретические разработки, проясняющие содержание рассматриваемого понятия.

Отечественный исследователь Т. А. Бондаренко в своей работе «Виртуальная реальность в современной социальной ситуации» выделяет два основных смысла понятия виртуального. Первый она раскрывает через противопоставление бесконечно малых перемещений объектов и стабильной в своих пространственно-временных характеристиках реальности. Второй смысл виртуального связан с созданием и использованием компьютерных технологий, симулирующих реальность. В свою очередь, понятие виртуальной реальности, по мысли Т. А. Бондаренко, оба эти смысла объединяет [5]. Это представление о феномене виртуальности включает в себя парадигму естественнонаучного знания и парадигму компьютерных технологий, что делает использование данной теоретической модели плодотворным исключительно в соответствующих узких рамках и не способствует объяснению сложных явлений современной культуры.

Л. А. Микешина и М. Ю. Опенков рассматривают проблему виртуальной реальности сквозь призму познания, диалога, сновидений и иных состояний ментальности, пытаясь прояснить особенности изучения виртуальных объектов и выявить виды виртуальности в самом процессе познания, в частности в разных формах диалога — речевого, текстового, сценического, компьютерного. В концепции ученых виртуальность предстает как интегральное качество, возникающее в процессах взаимодействия элементов целого. «Она [виртуальность] существует актуально в пространстве между

субъектом и объектом, ее невозможно экспериментально обнаружить ни на стороне объекта, ни на стороне субъекта, взятых изолированно друг от друга. Виртуальные объекты продуцируются также актуальным взаимодействием человека с другими людьми, в коммуникации и в разных формах диалога, а также с компьютером и другими электронными системами» [15, с. 9]. Л.А. Микешина и М. Ю. Опенков справедливо обращают наше внимание на сложность и нетривиальность познания подобных объектов и процессов, что обусловлено спонтанностью возникновения виртуальной реальности, внезапностью ее появления в результате малейших изменений в состоянии хаоса.

Интересной представляется концепция российского философа А. Г. Дугина [7]. С некоторой степенью условности он выделяет три представления о понятии «виртуальность». Первое, самое раннее, представление относится к эпохе Античности и Средних веков и заключается в рассмотрении понятий «виртуальное» и «потенциальное» как комплементарных. В силу того что виртуальность противопоставлялась актуальности, то есть выступала в качестве потенци, не проявленной возможности, категории, родственной аристотелевскому «динамису», то виртуальный мир, по утверждению А. Г. Дугина, в этом случае занимал срединное, промежуточное положение между божественным и материальным. Второй уровень осмысления виртуальности — это лейбницианская виртуальность. Монада Лейбница, как считает российский мыслитель, определяется через виртуальность, так как несет в себе совокупность всех возможных виртуальностей. Наконец, третья ступень понимания — это анализ современной виртуальности, в которой мы сейчас живем. В таком виртуальном мире реализуется спонтанная, хаотическая, абсурдная игра индивидуальных, условных возможностей, реализующихся непредсказуемым образом. Это виртуальность особого рода, смысл которой состоит в том, чтобы довольствоваться ею самой, игнорируя возможности и факты превращения виртуального в актуальное. В функционирование невозможных возможностей следует только верить, поскольку если мы начнем проверять принципы работы этого механизма, то убедимся, что ничего не работает. Последний тип виртуальности в классификации А. Г. Дуги-

на, на наш взгляд, наиболее точно отражает социокультурные изменения XXI века, требующие научного осмысления философско-культурного характера.

Проведенная историко-философская ретроспектива идеи виртуальности и обзор ряда методологических подходов и концепций были обусловлены необходимостью вскрыть их объяснительный потенциал и применимость в условиях современной культуры, демонстрирующей изменения виртуального характера. Таким образом, мы пришли к выводу, что существующие исследования виртуальности лишены системных обобщений, носят фрагментарный характер, так как рассматривают лишь отдельные аспекты феномена, страдают ограниченным объяснительным потенциалом, что делает их использование в анализе современной ситуации непродуктивным. Чтобы выступать в качестве одного из объясняющих и системообразующих концептов философии культуры и философской антропологии, без которого невозможно осмыслить многие культурные процессы, происходящие в XXI веке, понятие виртуальности, на наш взгляд, должно перейти на новый категориальный уровень.

Для изучения современной культурной ситуации представляется полезным использовать понятие виртуальности, под которым понимается особое лиминальное состояние (объекта, субъекта, явления), отличное и от актуального (подлинного, действительного, константного), и от идеального<sup>1</sup> (желаемого, совершенного). Такой специфический вид бытия — это своего рода промежуточный уровень, отклонение от подлинного состояния, сумма случайных эффектов, замещающих настоящую сущность. Сложность экстерииоризации и вербализации феномена виртуальности состоит, на наш взгляд, в том, что «сфера онтологически неукрепленных форм» обладает стохастичностью, ситуативностью, определенной степенью автономности. Обозначенная виртуальность индетерминирована, лишена конечной цели и отличается гомоморфностью: не является точной копией, а создает видимость, уподобляется оригинальному образцу, будучи трансформированным дубликатом с нефиксированным набором новых качеств. Строго говоря, виртуальный объ-

---

<sup>1</sup> Мы не придерживаемся точки зрения, согласно которой понятие идеального выступает как разновидность виртуального существования, и разводим данные категории.

ект лишь частично похож на свой прототип и воспроизводит только некоторые его черты, но не полностью, как, например, в случае с тренажерами-симуляторами или трехмерным аудиовизуальным пространством современного кино, формирующим у реципиента ощущения реальности происходящего с эффектом присутствия.

Современный человек живет в эпоху тотальной виртуальности, или, как характеризует сегодняшнее общество крупнейший американский социолог М. Кастельс, «реальной виртуальности». Процесс виртуализации в наши дни стал всеобъемлющим, он напрямую затрагивает человека, социум, понимаемый как сеть межличностных связей, институциональные сферы общества. Новый вектор трансформации культуры мы не ограничиваем медиареальностью, феноменом геймерства, переходом основных видов деятельности в пространство электронных сетей или масштабной компьютеризацией общества. Поскольку в этом случае из поля зрения исключается область симуляций неэлектронной природы, за рамками исследования остается комплекс социальных изменений, происходящих вне технической среды, что в совокупности не позволит составить целостное представление об изучаемом явлении. Несомненно, масс-медиа, Интернет, информационно-коммуникационные технологии разрушают привычную картину мира с наибольшей быстротой, трансформируя мировосприятие человека в сторону многомирной, многовариативной, зрелищно-игровой реальности. В результате этого жизнь индивида, ориентированного на экран, продлевается, расширяется, приращивается искусственными моделями, пустыми яркими образами, суггестивными смыслами. Отсюда основное поле исследований заслуженно занимает электронная виртуальная реальность. Однако следует избегать крайности технологического редуционизма, поскольку, как справедливо отмечает Г. Л. Тульчинский, говоря о виртуальности современной культуры, «речь идет о глобальной и радикальной трансформации не только процессов коммуникации, а самого образа жизни, способов ее осуществления, о новом понимании и даже ощущении человеком мира, своего места в нем...» [24, с. 87].

Таким образом, наш подход к исследованию процесса виртуализации современной культуры строится на его несводимости ис-

ключительно к манипуляциям в рамках новейших IT-разработок или медиа-среде как обязательным компонентам, а предполагает рассматривать данный процесс в более широком ключе, признав за последними статус основного канала трансформации культуры и бытия человека. Под виртуализацией в таком контексте следует понимать *процесс субституции объектов, вещей, практик, событий, включая человека, их условным подобием, искаженными копиями, пустыми знаками, который зачастую сопровождается дематериализацией или развеществлением первоначальных форм и утратой ими своей подлинной сущности.*

Существенный момент: процесс виртуализации, на наш взгляд, протекает по двум направлениям: как технологически опосредованная виртуализация в форме компьютеризации и информатизации общества (масс-медиа, Интернет, 3D-кинематограф, интерактивные технологии и т. д.), наглядным примером которой являются искусственные образы, электронные аналоги повседневных практик, оптическое подобие реальных объектов, альтернативные жизненные пространства, выстраиваемые в компьютерных играх; и как социальная симуляция, описание которой мы находим у французского философа Жана Бодрийера, убедительно показавшего, что современность вступила в эру тотальной симуляции всего и во всем. «Когда вещи, знаки, действия освобождаются от своих идей и концепций, от сущности и ценности, от происхождения и предназначения, они вступают на путь бесконечного самовоспроизводства. Все сущее продолжает функционировать, тогда как смысл существования давно исчез. Оно продолжает функционировать при полном безразличии к собственному содержанию. И парадокс в том, что такое функционирование несколько не страдает от этого, а напротив, становится все более совершенным» [3, с. 11–12]. Такой тип виртуальности можно выразить как замещение подлинных вещей и действий симуляциями, создающими видимость осмысленного и эффективного воспроизводства, подражающими устоявшимся образцам и схемам. Например, политическая система в равной степени виртуальна — и в смысле активного использования средств массовой информации и Интернета в качестве площадки политиче-



ской борьбы, и в смысле утраты политическими институтами своих исконных роли и функций.

Резюмируя вышеизложенное, отметим, что идея виртуальности имеет богатую историю и философские традиции ее интерпретации. Различные смысловые оттенки термина «виртуальность», некоторые из которых отмечены выше, затрудняют окончательное решение вопроса его определения. Таким образом, максимально широкое понимание виртуальности как того, что существует, не будучи актуализированным в физическом мире, необходимо, на наш взгляд, дополнить новым, более сложным теоретическим построением ввиду изменившихся условий развития культуры в целом и бытия человека в частности. Особенность предложенного нами варианта определения виртуальности *состоит в органическом сочетании двух парадигм: технологической и постмодернистской*, каждая из которых страдает некоторой односторонностью. Так, недостатком технологического подхода является узкий технократизм, абсолютизация роли научно-технической революции в построении информационного общества, анализ техники и технологий как самостоятельных и решающих факторов виртуализации культуры. Недостаток постмодернистского подхода, постулирующего радикальную симуляцию жизни, заключается в идеализации, переоценке символического фактора, абстрактном теоретизировании. В нашем варианте трактовки виртуальности и виртуализации снимается вышеозначенная односторонность обеих парадигм путем синтеза их положений. Такие смыслы виртуальности, как информатизация/компьютеризация и симуляция не противоположны друг другу, поскольку технологический и социальный аспекты существуют не изолированно, а находятся в тесных взаимосвязях жизненного пространства индивида.

\*\*\*

1. Антология мировой философии. М. : Мысль, 1969. Т. 1.
2. Бодрийяр Ж. Америка. СПб. : Владимир Даль, 2000.
3. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М. : Добросвет; Изд-во КДУ, 2012.
4. Большой словарь иностранных слов. М. : ИДДК, 2007.

5. Бондаренко Т. А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации : автореф. дис... д-ра филос. наук. Ростов н/Д, 2007.
6. Воронов А. И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: автореф. дис. канд. филос. наук. СПб., 1999.
7. Дугин А. Г. Виртуальность лишена потенции. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=f2kJHMDqXJ4> (дата обращения: 29.07.2014).
8. Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры. URL: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm> (дата обращения: 29.07.2014).
9. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М. : ГУ ВШЭ, 2000.
10. Кирюшин А. Н. Проблема поиска перспективной концептуализирующей методологии исследования виртуальной реальности // *Credo new*. СПб., 2010. № 4 (64).
11. Кузанский Н. О видении Бога : соч. : в 2 т. М. : Мысль, 1980. Т. 2.
12. Лем С. Сумма технологии. М. : Мир, 1968.
13. Лосев А.Ф. Эллинистически-римская эстетика I–II вв. н. э. М. : Искусство, 1979.
14. Маньковская Н. Б., Мотлевский В.Д. Виртуальная реальность // *Культурология XX век: Энциклопедия*. СПб. : Алетейя, 1998. С. 121–123.
15. Микешина Л. А., Опенков М. Ю. Новые образы познания и реальности. М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 1997.
16. Носов Н. А. Виртуалистика // *Философские науки*. 2000. № 4.
17. Носов Н.А. Виртуальная реальность // *Вопросы философии*. 1999. № 10.
18. Орехов С. И. Поиск виртуальной реальности : монография. Омск : Изд-во ОмГПУ, 2002.
19. Островская Е. Л. Рудой В. И. Комментарий // *Классическая йога («Йога-сутры» Патанджали и «Вьясабхашья»)*. М. : ГРВЛ «Наука», 1992.
20. Прилукова Е. Г. Телевиртуальная реальность: гносеологический аспект : автореф. дис. ...канд. филос. наук. Магнитогорск, 1999.
21. Руднев В. П. Словарь культуры XX века. М. : Аграф, 1997.
22. Словарь иностранных слов. М. : Рус. яз., 1988.
23. Толковый словарь русского языка конца XX века. Языковые изменения. СПб. : Фолио-Пресс, 1998.
24. Тульчинский Г. Л. Постчеловеческая персонология. Новые перспективы свободы и рациональности. СПб. : Алетейя, 2002.

25. Фимин А. Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности : автореф. дис. ...канд. филос. наук. Волгоград, 2007.
26. Флиер А. Я. Культура как виртуальная реальность // Обсерватория культуры. 2006. № 2.
27. Фома Аквинский. Сумма теологии // Антология мировой философии. М. : Мысль, 1969. Т. 1.
28. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности // Возможные миры и виртуальная реальность. Серия: Аналитическая философия в культуре XX века: исследования по философии современного понимания мира. М., 1995. Вып 1. URL: <http://seventh.boom.ru/phil/virtual.txt> (дата обращения: 27.07.2014).
29. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6.