

© 2011 г. А.Н. Кирюшин

**АТТРИБУТЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ:
АЛГОРИТМИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

Перспективным для концептуального анализа виртуальной реальности будет использование методологии алгоритмизации, эффективно проявившей себя в компьютерной среде, использующей технологии искусственного интеллекта. Алгоритмический стиль мышления не может не стать отличительной чертой философского стиля мышления, если оно не хочет оказаться на обочине развития мировой духовной культуры и превратиться из интегративного ее фактора в дезинтегративный. Очевидно также, что алгоритмизации поддается, в первую очередь, фундаментальный, наиболее разработанный и систематизированный слой теоретического мировоззрения. Подлинный алгоритм требует нахождения объективных и абсолютных параметров в содержании философских принципов, законов и категорий, максимального преодоления мировоззренческого субъективизма и релятивизма [1, с. 3].

Универсальный логико-философский алгоритм, по мнению И.И. Булычева, предполагает неукоснительное выполнение трех обязательных правил: 1) поиск атрибутов, 2) выделение сторон основного движущего (диалектического) противоречия и 3) нахождение структуры каждой из фундаментальных категорий. Наряду с этим в контексте алгоритмического исследования виртуального бытия наиболее важным, перспективным и методологически эвристичным решением является использование фактора коммуникации (как процесса и результата установления связи) для анализа концептов виртуалистики. В основе подобного допущения лежит ряд доводов. *Во-первых*, существующая реальность как прототип для виртуального бытия не только рационально осмысливается человеком, но и, в первую очередь, ощущается, чувствуется и вызывает глубокие эмоции. Поэтому и для искусственной репликации бытия в его виртуальном инварианте эмоциональная составляющая имеет несоизмеримо большее, по сравнению с рациональной, значение. В творчестве

человеком новой, виртуальной онтологии важнейшую роль играют именно аксиологические и эмоциональные факторы. *Во-вторых*, факт одновременного существования двух реальностей необходимо и закономерно сопровождается их взаимоотношениями, тесной связью как порождающее и порождаемое, а так же вызывает между ними «соперничество» за первенство во взаимовлиянии. Мы полагаем эту связь жизненно важной для исследуемого нами явления и воплощающей наиболее широкое коммуникационного взаимодействия между двумя реальностями, которое уже включает в себя взаимодействие между субъектами или объектами различного порядка.

Между тем, алгоритмический анализ проблемы виртуальной реальности в данном исследовании мы посвятим реализации второго требования универсального логико-философского алгоритма. Требование атрибутивности при исследовании виртуального бытия является непосредственной реализацией принципа материализма и закона дополнения противоположностей. Иерархически это выглядит как движение от более общего к более конкретному: от принципа (материализма) к закону (дополнения противоположностей) и от него к категории атрибута [2, с. 5]. Говоря об атрибутике виртуальной реальности, необходимо отметить необязательность ее идентичности способам существования актуально существующей объективной реальности – пространству, времени, движению, развитию, отражению и т.д. Атрибутивное исследование виртуальной реальности, на наш взгляд, должно акцентировать внимание на неотъемлемых свойствах последней, являющихся противоречивой основой для дальнейшего развития и функционирования.

Попытки осмысления виртуального бытия через выявление специфических его качеств осуществлялись практически всеми его исследователями. Классическим, в данном контексте, мы полагаем мнение Н.А. Носова о свойствах порожденности, актуальности, автономности и интерактивности виртуальной реальности. Однако спектр мнений о сущностных чертах виртуальной реальности постоянно дополняется. Некоторые современные исследователи виртуальной реальности, выражая общее мнение, определяют виртуальную реальность через следующие специфические свойства: виртуальная реальность это явления, связанное с деятельностью сознания человека; виртуальные образы порождаются взаимодействием человека с какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к ней: с другими людьми, с компьютером, в целом активностью челове-

ка, виртуальная реальностью существует, пока действует порождающая реальность; человек, находящийся в виртуальной реальности, непосредственно в ней участвует или у него создается полное впечатление участия, т.е. что между ним и событиями виртуальной реальности нет никаких промежуточных звеньев, при этом человек видит все виртуально происходящее со своей точки зрения, главный участник событий всегда он сам; в виртуальной реальности свое пространство, время и законы существования.

А.В. Захряпин выделяет три важнейшие характеристики виртуальной реальности: нематериальность воздействия, условность параметров, эфемерность [3, с. 62]. По мнению Т.Г. Лешкевич, принципиально новой характеристикой, атрибутом виртуальной реальности является ее панорамность, когда любое событие может быть прочитано и с точки зрения собственной интерпретации, и со многих других, причудливо высвечивающих данное событие точек зрения. Другой бросающейся в глаза характеристикой реальности становится ее предельная феноменальность. Явления получают абсолютную независимость от причин, их порождающих, и могут сплетать канву взаимодействий, отличную от реальной власти вещных отношений в действительности. Полисемантичесность виртуальной реальности проявляется в том, что, с одной стороны, она обостряет проблемы личной самоидентификация, а с другой – их полностью снимает, делая личность безразличной ее объективному бытию. Иногда за качеством виртуальности закрепляется интерпретация – «бес-телесная предметность». Подводя краткие итоги анализа существующих мнений об атрибутах виртуальной реальности отметим, что дальнейший анализ всей ее гаммы спецификации приведет лишь к атомизации и ненужной конкретизации индивидуальных черт различных видов виртуального бытия.

Между тем, для адекватного атрибутивного анализа виртуального бытия необходимо различать понятие «свойство» и «атрибут». Под свойством подразумевают некоторые общие черты, присущие всем вещам данного класса, что служит основой для установления между ними устойчивых связей. Наиболее фундаментальные и противоречивые друг другу свойства в философии принято называть атрибутами. Атрибут – это такое свойство вещи, без которого она не может ни существовать, ни мыслиться. Наиболее полярных, или атрибутивных, свойств у вещи всегда только два. Поэтому атрибутов у каждого объекта не бывает больше или меньше двух. Свойства-атрибуты как

бы разделяют целостный объект на две части, на две подсистемы, на два способа бытия и тем самым очерчивают границы, за которыми данная вещь (предмет) уже не существует.

В каждой вещи, конечно, мы вправе выделить, помимо атрибутивных, также неатрибутивные (неосновные) свойства, но это выделение уже будет производиться по каким-либо иным основаниям, которые определяются конкретными задачами ее исследования [1, с. 91]. Поэтому, не умаляя научной значимости отмеченных выше свойств виртуальной реальности, мы полагаем, что большинство из них все же представляют собой описательные, второстепенные, неатрибутивные свойства. И в данном случае, говорить о способах существования, кардинально подчеркивающих существенные стороны противоречивого содержания виртуальной реальности не совсем корректно. Дело в том, что отмеченные свойства виртуальной реальности схватывают определенные стороны или фрагменты последней, но не предстают как противоречащие друг другу способы ее существования. Наряду с этим, для анализа атрибутики виртуальной реальности целесообразно исходить из специфики ее генезиса. В таком случае, отношения между виртуальной и константной реальностью всегда будут сопровождаться детерминирующим влиянием последней. В таком случае, виртуальный мир будет способен воплотиться со всеми коренными онтологическими характеристиками настолько, насколько это позволит объективная реальность. Для виртуальности, на наш взгляд, наиболее предпочтительными способами существования будут те, которые характеризуют степень соответствия между воздействием на сознание субъекта в константном мире и виртуальном. То есть, если в виртуальной реальности человек испытывает все те же ощущения, что и в обычном мире, и не замечает подмены, то это один способ существования. Возможен иной случай, когда нарождающаяся искусственная реальность ощущается индивидом как посторонняя, но в то же время соответствует всем критериям виртуального мира (актуальность, порожденность, автономность и интерактивность). О такой реальности логично высказаться как о виртуальной, но способ ее существования говорит о неполном соответствии иммерсии (погружения) в новый мир.

Наиболее полно идею атрибутов (способов существования) виртуальной реальности выразил опять же Н.А.Носов, но в рассуждениях о структуре ее событий. «В психологической виртуальной реальности, – писал мыслитель, –

есть три типа событий: консуетал, гратуал и ингратуал. Гратуал и ингратуал имеют родовое имя «виртуал». Субъективно, т.е. с точки зрения человека, находящегося в виртуале, виртуал воспринимается как реальность, а с внешней точки зрения (виртуал другого человека или свой прошлый или будущий) виртуал воспринимается как особое состояние человека, особое событие, в которое попадает человек» [5, с. 56-57]. В качестве способов существования виртуальной реальности мы предлагаем гратуал (от лат. *gratus* – «привлекательный») и ингратуал (от лат. *ingratus* – «непривлекательный»), которые характеризуют две качественные разноуровневые информационные, оценочные, эмоциональные и т.д. характеристики протекания виртуальных процессов [4, с. 55]. Первичные эпизодические переходы в реальность более высокого уровня переживаются человеком гратуально – как необычные, непривычные, экзотические события. Но после того как человек достаточно хорошо овладеет этой реальностью, переживания, происходящие в ней, становятся консуетальными, сама реальность становится константной, а гратуалы он переживает от переходов в новую, более высокую реальность. В качестве примера такого рода перехода в уровнях существования человека можно привести процесс профессионального роста [4, с. 55].

Н.А. Носов, на наш взгляд, рассматривает гратуальные состояния как более интенсивный способ виртуализации¹, т.е. переход из одной реальности в другую. Необычную актуализацию образа можно представить как смену масштаба образа в сравнении с другими образами: в частности, укрупнение в гратуале. Появляется другой уровень психической реальности, в которой свой масштаб пространства и времени психических процессов и свои закономерности существования в сравнении с исходным уровнем. При следующем укрупнении масштаба развернутого образа или уменьшении масштаба свернутого образа появляется более высокий или более низкий уровень виртуальной реальности. Отмеченное Н.А.Носовым содержание гратуального способа существования виртуальной реальности в виртуалистике, перенесенное на коммуникативную конкретику, лишней раз подтверждает наши теоретические предположения.

Психологическое содержание гратуального способа существования виртуальной реальности конкретизируется и коррелируется с соответствующим ему

¹По сравнению с ингратуальным, который является в данном отношении его противоположностью.

информационным, эмотивным, оценочным и др. содержанием. Информационная составляющая гратуального способа существования свидетельствует о высокоскоростных характеристиках протекания сведений, влияющих на человеческие органы чувств и вызывающие у него положительные иммерсионные ощущения. Интенсификация гратуала, отмеченная Н.А.Носовым, носит как информационный характер и предстает как увеличение объемов полученных человеком сведений, отражающих различные грани естественной или искусственной реальности, так и сопровождается эмоциональным откликом на протекающие информационные процессы. Общим требованием для массива подобной информации (претендующего заместить информацию от объективной реальности) является его способность заполнить основные каналы связи человека и реальности (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус и др.) и вызвать «привлекательный», положительный эмоциональный фон. Интенсификация гратуального способа существования виртуальной реальности обуславливает, на наш взгляд, достижения такого информационного и эмоционального влияния искусственно или естественно созданной виртуальной среды, которое способно вытеснить естественное воздействие объективной действительности.

Другим способом существования (атрибутом) виртуальной реальности является ингратуал. В ингратуале тело становится чужим, неподвластным, человек замыкается на каком-то отдельном фрагменте собственного тела, а пространство, в котором он действует, становится вязким, тяжелым и переживается как непривлекательное. В ингратуале сфера деятельности уменьшается – эмоциональный фон не позволяет информации схватываться, и она перерабатывается с трудом. Находясь в ингратуале, говорят о сознании сузившемся, темном; мышление становится при этом вязким, внимание – рассеянным и т.п. В ингратуале же при очень трудно текущей деятельности у человека появляется чувство своего бессилия, ощущение подавленности. В итоге, информационная и эмоциональная насыщенность, воздействующих на человека через органы чувств, может послужить основой для смены масштаба виртуального образа или реальности. Необычную актуализацию образа можно представить как смену масштаба образа в сравнении с другими образами: например, укрупнение в гратуале. Появляется другой уровень психической реальности, в которой свой масштаб пространства и времени психических процессов и свои закономерности существования в сравнении с исходным уровнем. При следующем укрупнении масштаба развернутого образа

или уменьшении масштаба свернутого образа появляется более высокий или более низкий уровень виртуальной реальности.

Так, иммерсионные ощущения человека, находящегося в виртуальной среде компьютерной игры благодаря экрану компьютера и звуковым колонкам не идут ни в какое сравнение с чувствами человека облаченного в виртуальный шлем, перчатки и т.д. Между тем, разница между масштабами двух отмеченных нами образов как раз и является преимущественно информационно-эмоциональной. В данном случае уместно ранжировать виртуальные реальности по уровню инфо-эмоциональных характеристик, протекающих в них. Гратуальные переживания человека в виртуальном мире всегда будут характеризоваться большей информативной насыщенностью, сопровождающихся сильным эмоциональным наполнением тех или иных виртуальных событий. Однако в контексте коммуникативного анализа виртуальной реальности контрпродуктивно абстрагироваться от ее эмотивного содержания, поскольку насыщенность и детализация событий в виртуальной реальности может быть присуща и ингратуальному способу существованию последней. Гратуализация виртуальной реальности не может базироваться только лишь на информационных характеристиках, эмоциональное содержание последней играет, подчас, решающее значение для определения способа существования виртуального бытия. Так, кошмарные сны могут быть не менее фактурны и богаты подробностями и эмоциональным оформлением, чем приятные сновидения. Однако, их влияние эмоционально непривлекательно – ингратуально – и формирует все сопутствующие ему характеристики, в том числе и информационные.

Положительный эмоциональный фон течения всей совокупности виртуальных событий (виртуальный поток), составляющий содержание виртуальной реальности, является определяющим фактором более высокого порядка по сравнению с информационными характеристиками течения всего виртуального потока. Определенный способ существования виртуальной реальности может и не обладать информационной насыщенностью и детализацией виртуальных событий, однако совпадение ведущей тенденции течения виртуального потока с эмоциональным состоянием (настроением, фоном и т.д.) человека или социальной группы, является веской причиной для придания ему либо статуса гратуала либо ингратуала. В данном случае необходимо подчеркнуть определенную независимость эмоционального формата способов существования виртуальной

реальности от качественных характеристик (объема, скорости протекания и т.д.) воздействующей на сознание человека информации.

Таким образом, утверждение главенствующей роли в исследовании и функционировании виртуальной реальности психологической методологии акцентирует внимание на субъективации отмеченного феномена. В способах существования виртуальной реальности наиболее ярко реализуется ее аксиологическая (субъективная) составляющая, фиксирующая гратуальный (привлекательный) и ингратуальный (непривлекательный) способы существования. В атрибутах виртуальной реальности помимо оценочных суждений относительно течения событий виртуальной реальности и виртуальных состояний, завуалированы инфо-эмотивные характеристики неконстантной реальности. Привлекательность, «приятность» гратуального способа существования виртуальной реальности означает позитивный эмоциональный фон, которому может соответствовать большой информационный объем переданной и полученной информации. Негативность, заторможенность, тяжесть течения ингратуальных виртуальных состояний свидетельствует об эмоциональной непривлекательности и препятствиях информационному взаимодействию.

ЛИТЕРАТУРА

1. Булычев И.И. Основы философии, изложенные методом универсального логического алгоритма. Тамбов, 1999.
2. Бабенко В.С., Махлина С.Т. Виртуальная реальность в музейном деле. СПб, 1997.
3. Захрятин А.В. Виртуальное мировоззрение как феномен развития науки и общества. Саранск, 2008.
4. Носов Н.А. Виртуальная психология. М., 2000.

***Военный авиационный
инженерный университет***

4 апреля 2011 г.