

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный университет
имени Г.Р. Державина»

Дубовицкая Дарья Александровна

**КРЕАТИВНОСТЬ ВИРТУАЛЬНОСТИ
В СОВРЕМЕННЫХ КУЛЬТУРОТВОРЧЕСКИХ ПРОЦЕССАХ**

Специальность 24.00.01 – теория и история культуры

**Диссертация на соискание ученой степени
кандидата культурологии**

Научный руководитель – кандидат
философских наук В.В. Жилкин

Тамбов 2015

Оглавление

Введение.....	3
Глава I. МЕТОДОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОСТИ В ИСТОРИЧЕСКОМ АСПЕКТЕ.....	13
§1. История понимания феномена виртуальности.....	13
§2. Виртуальность в XX и XXI веках: теории и концепции.....	27
Выводы по I главе.....	40
Глава II. КУЛЬТУРА И ВИРТУАЛЬНОСТЬ.....	42
§1. Основы виртуальности.....	42
§2. Виртуальность в культурной действительности.....	54
Выводы по II главе.....	70
Глава III. ВИРТУАЛЬНОСТЬ КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВА.....	72
§1. Творческая виртуальность как основа формирования культуры.....	72
§2. Творчество как актуализация виртуального в культуре.....	86
§3. Креативная виртуальность как одна из составляющих современного культуротворчества.....	96
Выводы по III главе.....	107
Заключение.....	110
Библиографический список.....	113

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Способность человека к творчеству обусловлена возможностью взаимодействия с виртуальным пространством и стремлением к созданию собственных виртуальных миров. Используя виртуальность, творец-художник, творец-композитор, творец-поэт, творец-ученый создает новое интерактивное пространство образов. Погружение в такое пространство слушателя, зрителя, читателя приводит к восприятию действительности через призму отношения к ней самого творца. Тем самым виртуальность дает возможность через науку, искусства, мифологию, религию создавать определенного рода конструкты общественного восприятия, модели поведения. Представляя собой фундаментальные основы культуротворчества, мифология, религия, искусство, наука всегда были направлены на передачу культурных ценностей из поколения в поколение, на возможность личности идентифицировать себя в конкретном культурно-историческом пространстве. Современное культуротворчество продиктовано не столько стремлением к созданию и усвоению духовных ценностей, сколько актуальными законами потребления и созданием новых законов потребления для динамично развивающегося общества. Поэтому сегодня важную роль в культуротворчестве, в формировании бытийности человека в окружающей действительности играет не творец, а креатор. Креатор стремится к неординарности создания своих продуктов, к доступности восприятия, в его задачу входит не просто изобретение чего-то качественно нового, но прежде всего попытка предугадать желания и потребности современного общества, выстроить логическую цепочку предполагаемого поведения человека, столкнувшегося с конкретным продуктом креатива. При этом креативность виртуальности заключается не столько в создании готового продукта со смысловой содержательностью и ценностью, сколько в производстве привлекательного виртуального образа этого продукта, имеющего своей целью решить прикладные задачи креатора.

В современной культуре сиюминутное потребления преобладает над вечным, виртуальное становится актуальным, осязаемым, а потому в большинстве своем используется не в качестве пространства для производства и интерпретации образов действительности, а через креативность заменяет существующую реальность ее образами и подобиями. Являясь привлекательной для общества, виртуальная среда используется креаторами в качестве нового пространства существования, требующего переориентации ценностей, формирования новых моделей поведения, образов правителей, стандартов красоты и здоровья, пространства, влияющего на современные процессы культуротворчества, призванные удовлетворять потребности общества.

В итоге, повседневная привычная для человека ситуация уже создает систему определенных ожиданий, предпочтений и установок, набор моделей и эталонов для восприятия явлений окружающего мира, поэтому и поведение и восприятие этой ситуации человеком изначально обусловлены. Следовательно, объективное восприятие человеком реальности исключено, он воспринимает окружающую его действительность уже модифицированной, согласно сознательно созданным креаторами стереотипам, воспринимая их как свои собственные.

Творческая деятельность предполагает использование культурного наследия предшествующих поколений как фундаментальной основы для построения новых культурных ценностей, способствуя развитию культуры. Креативность виртуальности приводит к ретроспективе, тиражированию, цитированию, симуляции, следствием чего может явиться культурный застой, дегуманизация и деградация общества. Именно актуальность поставленной проблемы побуждает нас к более глубокому анализу креативной составляющей виртуальности в современных культуротворческих процессах.

Степень научной разработанности темы. Анализ научных источников показал, что проблеме исследования виртуальности предшествовало

становление термина «virtus» в философии Античности (Аристотель, Платон, Цицерон, Парменид, Прокл). В средневековой схоластической философии проблема виртуального начинает рассматриваться в рамках соотношения актуального и потенциального (Ф. Аквинский). В религиозной философии виртуальное исследовалось с точки зрения проблем силы и энергии, обеспечивающих активное прохождение человека через промежуточные реальности на пути к реальности Божественной (В. Великий, И. Сирин, Г. Палама, И. Скот, Н. Кузанский). Понятие виртуальности встречается в трудах философов Нового времени (Г. Лейбниц, Дж. Локк, А. Бергсон). Из философии понятие виртуальности проникает в область естествознания, затем, с появлением информатики, связывается с продуктами информационно-коммуникационных технологий.

В XX веке исследования в области виртуальности, как в отечественной, так и в зарубежной науке происходят по разным направлениям. Связывая виртуальность с компьютеризацией общества, ряд исследователей (Д. Дойч, И. Корсунцев, Л. Гримак, Дж. Ланир и др.) рассматривают в своих работах феномен виртуальности в рамках информационно-коммуникационных технологий. Другие исследователи рассматривают с точки зрения специфики функционирования смысла и семиотических систем (М. Эпштейн, Ж. Делёз, В. Руднев и т.д.), относительно новых антропологических моделей (С. Хоружий). Н.А. Носов стал создателем виртуальной философии, его парадигмальный подход позволил определить сам термин виртуальности, виртуальную психологию и ее методы. Основные вопросы, изучаемые в рамках виртуальной философии: экзистенция, виртуальная зависимость, измененные состояния сознания, рефлексия, воображение, – нашли отражение в работах С.Х. Асадуллиной, Т.Э. Мариносяна, Е.П. Белинской, В.Е. Лепского, А.Е. Войскунского и других.

В работах О.Е. Баксанского, Е.В. Николаевой, Ю.В. Сачкова, А.А. Крушанова, В.Л. Васюкова, Е.Н. Кучера и других особое место уделяется

рассмотрению проблемы виртуальности с точки зрения применимости виртуального для объяснения явлений культуры и реальных социальных процессов. А.А. Крушанов, Д.В. Иванов, изучая проблему разнообразных социальных явлений, акцентируют внимание на виртуализации общества. Е.А. Шаповалова, Г.Н. Васильев, М.Б. Игнатъев, А.С. Чефранов, В.С. Бабенко в своих работах освещают проблемы виртуального образа личности, С.Н. Иконникова, С.Т. Махлина, И.А. Акчурин, С.Н. Коняев, А.Э. Назиров, Д.Н. Козырев, Е.Е. Елькин, Р.К. Стерледев, А.А. Кабанов, Б.В. Ахлибинский, А.С. Кармин рассматривают виртуальную реальность как важный социокультурный феномен современного этапа.

Философские проблемы информатики, информации, а также особенности коммуникативных отношений в Интернете рассматриваются в трудах А.И. Ракитова, А.Д. Урсула, Р.Ф. Абдеева, В.М. Розина, Л.А. Савченко, А.В. Соловьева, С.В. Бондаренко, А.И. Берга.

А.В. Алексеева, А.М. Орлов, В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, Ю.Г. Волков, В.С. Поликарпов, В.В. Моторин и другие исследуют виртуальную реальность как пространство художественного творчества, развития личностных творческих способностей, пространство искусства, как само искусство в человеческой жизни.

Кроме общего подхода к изучению виртуальности, различные ее аспекты рассматривались в статьях культурологов, философов, социологов (В.С. Бабенко, В.М. Розина, О.И. Генисаретского, А.В. Говорунова, Р.Г. Яновского, Н.Э. Гронской, В.В. Кравченко, И.В. Эйдмана, В.Н. Поруса, А.В. Юхвида, А.И. Ракитова, Т.В. Филипповой и др.).

Научные исследования Запада в области виртуальности посвящены рассмотрению феномена с точки зрения исключительно компьютерных технологий и решают вопрос отношений человека и компьютера (Дж. Ланира, М. Крюгера, М. Хейлига, Г. Фольца, М. Хайма, И. Сазерленда).

Что касается вопроса о сущности творчества, то в отечественной культурологической, научно-исследовательской и философской литературе существует множество подходов к его изучению.

Первая четверть XX века ознаменована исследованием творчества с точки зрения принадлежности к материи. М.А. Блох, Б.А. Лезин и другие рассматривают творческую деятельность человека как специфическую форму проявления атрибута материи. При этом игнорируется роль социокультурного фактора в продуктивной деятельности – в 1930-ые годы внимания в научных трудах на изучение вопроса творчества не акцентируется. В 1960-е годы С.О. Грузенберг, С.С. Гольдентрихт, Г.С. Альтшуллер и другие рассматривают творчество в рамках психологической теории.

В 1970-80х годах в области философии творчество анализируется в аспекте деятельностного феномена (С.Д. Кенжебаев, П.П. Крамар, Г.Г. Шакарян). В.Ф. Асмус, Г.С. Батищев, Э.В. Ильенков, П.В. Копнин, А.Ф. Лосев, А.Н. Лук, В.Н. Сагатовский и другие рассматривали в своих работах творчество как атрибут, функцию, аспект, качество, условие, форму, характеристику, мотив человеческой деятельности.

В философских исследованиях 90х годов XX века сформировалась отражательная концепция творчества, представителями которой явились Б.М. Кедров, И.Я. Лойфман, К.С. Пигров, В.Н. Сагатовский, М.С. Каган, В.Н. Николко, С.Б. Крымский.

Таким образом, в настоящее время большинство концепций, связанных с изучением феномена виртуальности и творческой ее составляющей, освещают поставленную проблему в рамках субъективной реальности и общества. Однако практически не исследованы возможности взаимодействия творчества с пространством виртуальности, креативность в рамках виртуальной реальности и процесса виртуализации, и значение креативности виртуальности в современной культуротворческой деятельности.

Объект исследования – виртуальность как неотъемлемый элемент современных культуротворческих процессов.

Предмет исследования – креативность виртуальности в современных культуротворческих процессах.

Целью данного диссертационного исследования является изучение явления креативной составляющей виртуальности в культуротворческих процессах.

Достижение поставленной цели требует решения следующих **задач**:

1. рассмотреть и проанализировать историю понятия виртуальности с точки зрения лингвосемантического и культурно-исторического критериев;
2. операционализировать понятие виртуальности;
3. рассмотреть генезис теорий виртуализации;
4. выявить особенности феномена виртуальности, характеристики виртуального пространства;
5. рассмотреть виртуальную реальность в контексте творческой деятельности в существующем пространстве культуры;
6. изучить творчество в процессе продуцирования пространства культуры;
7. проанализировать проблемы творчества в пространстве культуры;
8. выявить роль виртуальности в процессах культуротворчества на всем протяжении культурно-исторического развития общества;
9. определить значение креативности виртуальности в современных процессах культуротворчества;
10. выявить возможность преодоления застоя в культуре через выделение активных компонентов креатива и их включения в специфику творческой деятельности.

Теоретическая основа исследования опирается на наиболее важные научные работы отечественных и зарубежных авторов по изучаемым

проблемам виртуальности (Ж. Делез, А. Бергсон, Дж. Беркли, М. Хейм, М. Крюгер, Д. Иванов, Е. Таратута, В. Афанасьева).

Особое внимание уделяется анализу феномена виртуальности в рамках психологического подхода (Н.А. Носов), технического (А.И. Воронов), онтологического (В.В. Афанасьева, Т.Н. Березин, К.В. Дрозд, У. Купер, С.С. Хоружий), антропологического (О.Е. Баксанский) и культурологического (С.В. Ерохин, Д.В. Иванов, Е.В. Николаева, А.В. Костина, А.В. Соловьев, С.Б. Синецкий, А.Я. Флиер, Т.Е. Шехтер, О.В. Шлыкова и других).

Научная новизна исследования выражается в следующих результатах:

- На основе лингвосемантического критерия и культурно-исторических корней понятия «виртуальность» дано определение феномену виртуальности в контексте современной культуры.
- Виртуальность рассмотрена в контексте творческой деятельности в современном культурном пространстве.
- Определены основные свойства феномена виртуальности, отличительные характеристики виртуального пространства.
- Выявлена роль виртуальности в процессах культуротворчества на разных стадиях культурно-исторического развития.
- Креативность виртуальности определяется как основной фактор формирования ценностных ориентиров в современных процессах культуротворчества.
- Выявлена возможность преодоления культурного кризиса через модификацию творчества посредством включения в творческий процесс активных компонентов креатива.

Теоретическая значимость диссертационного исследования состоит в анализе понятия виртуальности с точки зрения лингвосемантического и культурно-исторического критериев; в рассмотрении виртуальной реальности в контексте творческой деятельности в существующем пространстве

культуры; в выявлении роли виртуальности в процессах культуротворчества на всем протяжении культурно-исторического развития общества; в определении значения креативности виртуальности в современных процессах культуротворчества, а также в выявлении возможности преодоления застоя в культуре через выделение активных компонентов креатива и их включения в специфику творческой деятельности.

Практическая значимость диссертационного исследования.

Результаты исследования могут быть использованы в дальнейших исследованиях, посвященных анализу креативной личности, процессов виртуализации, значения виртуальности в культуротворческих процессах, а также материалы и выводы данной исследовательской работы могут дать новые теоретические представления о сущности виртуальности, значимости креативного аспекта в современном культуротворчестве.

Методология исследования. Для изучения специфики процесса виртуализации и креативного аспекта виртуальности в культуротворчестве в данном исследовании использовался интегративный подход, согласно которому феномен виртуальности рассматривается с позиции различных научных дисциплин, основными из которых для данного исследования являются культурология и философия. В исследовательской работе широко использовались следующие методы: сравнительно-аналитический, историко-философский, дедуктивный, метод логико-ретроспективного анализа, герменевтический, аксиоматический, дискурсивный, логико-диалектический, метод структурно-генетического анализа.

Положения, выносимые на защиту:

1. В современной культурологической науке понятие виртуальности не имеет общепризнанного и однозначного определения. В настоящей работе под виртуальностью понимается феномен, позволяющий человеческому сознанию создавать образы и смыслы, оперировать ими, и способный в процессе актуализации преобразовываться в реальный символ или объект.

При этом производство образов и смыслов выходит за границы признанных канонов реальности, но происходит строго по законам научной логики. Именно такое понимание виртуальности детерминирует ее понятие в рамках культурологического аспекта.

2. На основе выделения специфики креативности как качества личности, демонстрируются различия между творческой и креативной деятельностью, выделяется значение феномена виртуальности для творца и креатора, что позволяет сформулировать общие принципы процесса виртуализации в современных культурных условиях.

3. Выявленные свойства виртуальности позволяют определять данный феномен в его (своем) союзе с реальностью как единство бытия, в котором взаимосвязь между миром вещей и миром идей, знаком и его концептом абсолютна, но граница между этими взаимосвязанными частями единого целостного мира условна, подвижна и каждый раз в процессе познания устанавливается по-новому.

4. Культурологический анализ феномена виртуальности и процесса виртуализации позволяет выявить значимую роль виртуальности в процессах культуротворчества на всем протяжении культурно-исторического развития общества.

5. Определяя виртуализацию как основной процесс культуротворческой деятельности человека в частности, и общества в целом, выделение именно креативной составляющей процесса виртуализации обосновывает предположение о развитии человеком собственных креативных способностей, предполагающих не просто производство новых форм, моделей, но успешную их реализацию в современных культурных условиях.

Апробация работы. Материалы работы прошли апробацию на III Российском культурологическом конгрессе с международным участием «Креативность в пространстве традиции и инновации» (Санкт-Петербург, 2010), на XVIII Международной конференции студентов, аспирантов и

молодых ученых «Ломоносов» секция «Философия. Культурология. Религиоведение» (Москва, 2011), на VII Международной научной конференции «Сорокинские чтения» (Москва, 2011), на IV Всероссийском социологическом конгрессе «Социология в системе научного управления обществом» (Москва, 2012), на XIX Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» секция «Философия. Культурология. Религиоведение» (Москва, 2012), на Международной научной конференции «Психология – семиотика – культурология: новые водоразделы и перспективы взаимодействия» (Москва, 2014).

Структура исследования. Диссертация состоит из введения, трех глав, семи параграфов, заключения и библиографического списка.

ГЛАВА I. МЕТОДОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОСТИ В ИСТОРИЧЕСКОМ АСПЕКТЕ

§ 1. История понимания феномена виртуальности

В современной культуре понятие виртуальности стало достаточно популярным среди широкого круга пользователей сети Интернет. Привычные понятия, состояния, социальные статусы и даже сферы жизнедеятельности человека сегодня часто получают статус виртуальных: виртуальные покупки, виртуальная экономика, виртуальные браки, виртуальная политика, виртуальный образ, виртуальное обучение и т.д. Однако, распространившись благодаря техническому прогрессу, понятие виртуальности утратило свой первоначальный смысл и меняло его на протяжении всего культурно-исторического развития в процессе миропознания через естественные, технические, общественные и гуманитарные сферы научной деятельности. А потому понимание самого явления виртуальности и его взаимоотношения с современной культурой остается неограниченным четкими рамками семантики в различных научно-исследовательских областях.

Попытки концептуализировать понятие виртуальности привели к появлению множества разноплановых подходов к изучению явления. В настоящее время феномен виртуальности стал активно изучаться во многих дисциплинах, и каждая дисциплина определяет виртуальность по-своему. Однако фрагментарность изучения виртуальной реальности приводит к размытости семантических границ в трудах исследователей, десемантизации понятия и не критичности употреблений термина «виртуальность» в современном обществе. В том числе, и в современном культурологическом и философском дискурсе внимание исследователей охватывают только некоторые фрагменты смысла виртуального, при этом другие смыслы, которые могли бы иметь отношение к проблематике исследований в области виртуальности в культурологическом и философском аспекте остаются неосвещенными.

Именно поэтому, чтобы постараться прийти к общему определению данного понятия и объяснению феномена виртуальности, необходимо не только отталкиваться от лингвосемантического критерия как основного в историческом описании виртуальности, но тщательно рассмотреть историко-культурологические корни понятия и, не ограничиваясь лишь лексической детерминацией, обратиться к широкому кругу философских исследований в данной области.

В Античности и Средневековье категория виртуальности была одной из центральных. В Новое время большее внимание уделялось изучению абсолютных сущностей, и изучение виртуальности отошло на второй план. Так, рассматриваемое в различных исторических и социокультурных контекстах, понятие виртуальности приобретало разные смыслы, эволюционировало и трансформировалось. Виртуальностью называли и мир компьютерных технологий, и способность человека к воображению, и измененные состояния человеческого сознания.

Философские и мировоззренческие основы виртуальности можно найти как в классической философии в трудах Аристотеля, Платона, Эпикура, Демокрита, Парменида, Зенона, Дж. Бруно, Т. Гоббса, Д. Дидро, Г. Лейбница, Ф. Бэкона, И. Канта, Г. Гегеля, Б. Спинозы, К. Маркса, Ф. Энгельса, М. Хайдеггера и др., так и в неклассической философии – в своих трудах виртуальность с точки зрения существования возможных миров рассматривали Р. Карнап, С. Кангер, Р. Монтегю, Д. Скотт, Я. Хинтиikka, С. Крипке, А. Прайор.

Этимология понятия отсылает нас к индоевропейской праформе корня *vir(t)-*, который имеет следующее толкование: «мужчина» или «мужской», «человек» или «человеческий»¹. В буддизме есть глагол с похожим корнем, который означает мгновенную беспрепятственную актуализацию

¹ Таратуга Е.Е. Философия виртуальной реальности – СПб.: СПбГУ, 2007.

психического акта у йога. В других языках встречающиеся подобные понятия относятся к сфере экстраординарного, выходящего за пределы обыденности, к возможности проявить свои способности, изменить свое сознание, иначе взглянуть на мир.

Древнегреческий термин «virtus» употреблялся в качестве категории этики и обозначал добродетель. В Древней Греции различали четыре важнейшие добродетели: мудрость, мужество, справедливость и умеренность. В Античной философии virtus – это та добродетель, которая свойственна исключительно самым мудрым. Римляне обозначали данным термином некое состояние душевного подъема воина, определенную воинскую доблесть, проявляемую в бою. Так состояние духа Мезенция, подвигнувшее его отважно ринуться в ряды врагов, можно определить как consciavirtus, то есть сознание своей силы². Отсюда, еще одна этимологическая интерпретация понятия виртуальности – не просто возможный, а способный проявить свою силу, могущий что-то сделать.

С развитием категории добродетели значение virtus обогащалось, что привело к переориентации смысла «виртуальное» с энергии, связанной с добродетелью, на понимание энергии как потенции, возможности и условия для нормального функционирования существ, то есть виртуальное в Античности стало пониматься как потенциальное³.

Аристотель в своем онтологическом учении использовал категории dynamis, energeia и entelecheia, где dynamis есть возможность, потенция, способность; energeia – энергия, деятельность, осуществление; entelecheia – действительность, осуществленность⁴. Возникает, таким образом, цепочка определенного развития: Энергия является средством превращения

2 Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В.М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание / отв. ред. И.А. Акчурин, С.Н. Коняев. – СПб.: РХГИ, 2000. – С. 56-74.

3 Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В.М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание / отв. ред. И.А. Акчурин, С.Н. Коняев. – СПб.: РХГИ, 2000.

4 Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В.М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание / отв. ред. И.А. Акчурин, С.Н. Коняев. – СПб.: РХГИ, 2000.

возможности в действительность, так называемым звеном, проводником потенциального к осуществлению. Получается, что материя является осуществленной возможностью, а та или иная вещь существует потенциально, но реализуется только посредством соединения с материальной формой. Тем самым все эти три элемента – возможность, энергия и действительность – представляют собой единое целое. Аристотель не использовал сам термин «виртуальность», но при этом заложил в своем онтологическом учении философские и мировоззренческие основы виртуальности⁵.

Если в философии Аристотеля под виртуальностью понимается энергия, некое пространственное бытие, которое лишь с обретением формы может являться действительным, существующим, то в понимании Платона виртуальность – своеобразная матрица субстанциальной действительности. Мысли, смыслы, нормы, идеи, образы – все это эйдосы Платона, составляющие сущность виртуальной реальности. Именно эйдос является прообразом реальной вещи в действительности.

Виртуальная реальность не может быть рассмотрена исключительно с точки зрения экзистенциальной философии, восходящей к Античности.

В Средневековье латынь по-прежнему имела первостепенное значение в философском дискурсе, и хотя понятие «*virtus*» под влиянием христианства значительно преобразовалось, тем не менее, семантика понятия оказалась востребованной в схоластике. Само слово «*virtus*» постепенно исчезало из повседневного языкового обихода, однако претерпевало изменение в схоластике под влиянием создания философской терминологии. Стала появляться категория виртуального, которое определялось, прежде всего, наличием в душе Христа, возможностью познания Бога, самого Божественного замысла о создании мира, то есть снова речь идет о потенциальности. Однако, не о потенциальности как о силе и могуществе, а о

⁵Бондаренко С.В. Социальные мифы «электронной демократии» // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2004. – Том VII. – № 4.

потенциальности как о возможности⁶. Божественная сила, выражающаяся через «virtus», позволяет воплощать абсолютные сущности в мире вещей, делает материальной реальность, которая по своей сути является виртуальной, неосуществленной без побуждающей силы идеального начала.

Августин рассматривал виртуальность как условие самосознания души, отделяющей себя от телесного, то есть ложного⁷. Виртуальность готовила человека к созерцанию Божественной истины, и зависело не столько от природных свойств и качеств личности, сколько от обитающего в его душе Христа. Виртуальность в Средневековье – это неизменная Божественная сила, и человеческая добродетель была причастна добродетели Божественной, сильной и великолепной. Бог наделяет человека добродетелью, и виртуальность дается человеку от Бога⁸.

Для Исаака Сирина Божественная реальность в иерархии реальностей занимает высший уровень. Тем самым человек оперирует реальностями более низших уровней, однако их соотношение, по мнению Исаака Сирина, определяется скорее духовной активностью человека, усилиями, которые он предпринимает для перехода на новый уровень реальности, а не их абсолютным статусом⁹. Таким образом, человек может пройти бесконечное множество реальностей.

Философы Средневековья представляли существующую действительность в качестве иерархии реальностей разного уровня, которые связаны между собой посредством virtus. Виртуальность в данном случае выражается в качестве способности к производству одной реальности из другой, при этом отличающихся между собой законами собственного существования¹⁰. В отличие от Аристотеля, который признавал только одну

⁶Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности – СПб.: СПбГУ, 2007.

⁷ Августин А. О граде Божием / А. Августин. – М.: Харвест ТОО, 2007.

⁸ Бычков В. В. Античные традиции в эстетике раннего Августина / В. В. Бычков // Традиции в истории культуры. – М., 1978.

⁹Гарин И.И. Что такое этика, культура, религия? – М.: ТЕРРА-Кн. клуб, 2002. 845 с.

¹⁰ Аквинский Ф. Сумма теологии / Ф. Аквинский. – М., 2007. – Т. 2. – 648 с.

субстанциальную реальность, существующую в собственном пространстве и времени, и никак не связанную с высшей реальностью, ученые-схоласты рассматривали лишь две реальности: субстанциальную и божественную. При этом сама субстанциальная форма не представляет собой вещественного существования, но и в вещи она не присутствует субстанциально. Следовательно, получается, что сама форма есть потенция, виртуальность, возможность – реальным признается только действие, акт создания, обладающий актуальной действительностью.

Василий Великий – византийский богослов IV в. – писал о реальности как реальности высшего порядка, способной порождать, генерировать низшую реальность, имеющую иные характеристики¹¹. Фома Аквинский, занимаясь проблемой онтологического сосуществования реальностей разного иерархического уровня и проблемой образования сложного из простых элементов, признавал присутствие в человеке только одной субстанциальной формы – души, которая содержит в себе виртуально и «душу чувственную» и «душу вегетативную»¹². Д. Скотт в своей концепции реальности рассматривает виртуальность как возможность любой вещи виртуально или потенциально содержать в себе эмпирические качества. Бог, как источник всякого блага, содержит в Себе все возможные блага виртуально, но не сущностно. Следовательно, виртуальность – это возможность содержать в себе спектр возможностей, это возможность возможности¹³.

Итак, наличие в схоластической парадигме двух реальностей, одна из которых Божественная, противоречит идее иерархии реальностей, так как обе эти реальности являются предельными, абсолютными, а, значит, иерархическая упорядоченность и определенное единство между этими

11 Гарин И.И. Что такое этика, культура, религия? М.: ТЕРРА-Кн. клуб, 2002. 845 с.

12 Аквинский Ф. Сумма теологии / Ф. Аквинский. – М., 2007. – Т. 2. – 648 с.

13 Heim M. The metaphysics of virtual reality / M. Heim // Virtual reality: theory, practice and promise. – Westport and London, 1991.

реальностями исключено, они находятся скорее в антагоничном отношении друг к другу.

Понимание виртуальности как Богопознания оставалось вплоть до эпохи Возрождения, в связи с этим в дальнейшем появилось понятие виртуозности («virtuoso») как реализации человеком своей близости к Богу через творчество¹⁴. Итак, в схоластике виртуальность – это не только связующее звено между субстанциальным и Божественным миром, но и потенциальная энергия, Божественная сила, которая воплощается в объекте, оставаясь при этом невидимой.

В эпоху Возрождения под «виртуальным» понимался разумный путь к Богопознанию. Понимание познанных нами вещей и любые знания присутствуют в сознании не реально, но потенциально, виртуально. Ценность Бога и всех вещей понятийно и разделительно заключаются в интеллекте. Сознание есть познаватель ценностей в их иерархичности и субординации¹⁵. Таким образом, интеллект человека дает возможность понимать виртуальные вещи как реально существующие.

Николай Кузанский воспринимает виртуальность как возможность, потенциальность, главным проявлением которой является Сам Бог, то есть виртуальность есть богоданная духовная природа человека, реализуемая посредством непрерывного роста человеческих возможностей, а именно в Боге потенциально содержатся все возможности существования Вселенной.

В своей работе «О видении Бога» Н. Кузанский обсуждает проблему актуальности существования и проблему энергии (деятельности, актуализации акта действия), которой и является виртуальность: «Потом умным оком я вижу, что 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

¹⁴Гарин И.И. Что такое этика, культура, религия? М.: ТЕРРА-Кн. клуб, 2002. 845 с.

¹⁵Бицилли П. М. Место Ренессанса в истории культуры / П. М. Бицилли. – СПб. : Мифрил, 1996.

орехового семени и в силе семян все ореховые деревья... Потом я начинаю рассматривать семенную силу всех деревьев различных видов, не ограниченную никаким отдельным видом, и в этих семенах тоже вижу виртуальное присутствие всех мыслимых деревьев»¹⁶. При этом постулировалась лишь одна Божественная реальность, что исключало возможность помыслить некую иерархию реальностей: «Стало быть, дерево в Тебе, Боге моем, есть Сам Ты, Бог мой, и в Тебе истина и прообраз его бытия; равным образом и семя дерева в Тебе есть истина и прообраз Самого Себя, то есть прообраз и дерева, и семени. Ты истина и прообраз»¹⁷.

Виртуальность как промежуточная реальность продолжала осмысливаться и в Новое время. Переход к натуралистической модели реальности, исключил реальность Божественную, провозглашая одну единственную природную реальность. При этом все законы Божественные были переименованы в законы природные, однако идея виртуальности как силы продолжала существовать в философии Нового времени, но приняла общекосмические масштабы¹⁸.

Готфрид Вильгельм Лейбниц – немецкий философ Нового времени – описывает структуру Вселенной в своем учении о монадах. Монада как неделимая частица, составляющая в своем множестве содержание мира, есть отражение Центральной Бесконечной Монады, то есть каждая простая субстанция входит в состав более сложных, в свою очередь сложная субстанция представляет собой совокупность более простых. Монады принадлежат к духовному, нематериальному миру и не имеют физических характеристик, при этом монада обладает активной силой, стремится к саморазвитию, постигается только разумом. Таким образом, монады Лейбница есть виртуальные элементы, в процессе актуализации представляющие собой окружающий физический мир. Следовательно, виртуальность в Новое время

16 Кузанский Н. О видении Бога : соч. в 2 т / Н. Кузанский. – М., 1980. – Т. 2. – с.47.

17 Кузанский Н. О видении Бога : соч. в 2 т / Н. Кузанский. – М., 1980. – Т. 2. – с.47.

18 Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности – СПб.: СПбГУ, 2007.

осмысливается как единое пространство человеческого опыта, отражающего в себе целый мир¹⁹.

В XVII – XVIII веках в философии и науке на смену латыни пришел французский язык. Поэтому целесообразно будет рассмотреть значение виртуального в рамках именно французского языка. В Словаре Французской Академии 1878 года приведены три значения виртуального. В первом значении виртуальное рассматривается как качество собственно виртуального, во втором – как сила и могущество, но без какой-либо актуализации, то есть проявления («виртуальная теплота», «виртуальное намерение»), третье значение трактуется в качестве наречия «виртуально» как способ и противопоставляется формальному и актуальному. Примечательно, что во французском понимании слова «виртуальное» потенциальность больше приближена к античному пониманию, нежели к схоластическому. Потенциальность здесь – сила и могущество в природном понимании, в ней нет христианского средневекового понимания духовного совершенства, однако и не прослеживается той доблести и героичности, содержащихся в понимании потенции в эпоху Античности. Именно такое природное, повседневное понимание силы в дальнейшем легло в основу значения силы в физических науках²⁰. Характерно, что с того момента, когда в науке в XVI-XVII веках появился термин «виртуальность», началась история развития классической динамики, установилась связь между динамикой и статикой. Многие фундаментальные результаты в физических науках от классической до квантовой механики появились на базе вариационных принципов, в основе которых лежат понятия виртуальных перемещений и возможных траекторий. И здесь понятие виртуальности движений равно понятию условности движений формально представляемых как реальные. В квантовой механике в качестве виртуальных элементов выступают частицы, которые рождаются и

¹⁹Блинников Л.В. - Краткий словарь философских персоналий. – М., 2002.
²⁰Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. – СПб.: СПбГУ, 2007.

исчезают, возникают в промежуточных состояниях, при этом не все виртуальные частицы могут быть наблюдаемыми. Чтобы решить основные задачи динамики, необходимы дифференциальные уравнения движения системы материальных точек. Галилей открыл начала механики, Гюйгенс и Ньютон уже позднее дали более точную формулировку этим началам, но непосредственно методология дифференциальных уравнений динамики на основе этих начал была разработана Лагранжем и связана именно с виртуальными перемещениями. Представление о виртуальных объектах в физике достаточно распространено. Один из вариационных принципов механики основан как раз на виртуальных перемещениях. Г. Убальди впервые вывел закон равновесия на основе виртуального принципа перемещений на рычаге и движущихся блоках. А Г. Галилей обобщил принцип виртуального перемещения применительно ко всем простым машинам. Галилей ввел термин *virtusmovens*, что буквально означало производить перемещение. Значение и польза принципа виртуальных перемещений для решения задач механики были обоснованы И. Бернулли, он же доказал, что данный принцип применяется на все вопросы статики. И именно Бернулли ввел слово «*virtuel*» (от лат. *virtus* – способность, мощь)²¹.

Кроме виртуальных перемещений в механике появляются и другие «виртуальные» термины: виртуальная скорость, виртуальный импульс. В классической механике, таким образом, виртуальное характеризуется как совокупность возможностей, реализация одной из которых обусловливается определенными условиями. Для квантовой физики виртуальные объекты не являются потенциальными, а существуют физически. Их отличает от реальных объектов лишь то, что они обладают рядом особых свойств: не регистрируются никакими приборами, существуют лишь в промежуточных состояниях и являются переносчиками взаимодействий. Причем

²¹Афанасьева В.В. Детерминированный хаос: феноменологическо-онтологический анализ. – Саратов, 2002.

существование виртуальных частиц может быть доказано способностью их производить определенные действия, без которых не существовало бы реальных объектов²².

В XVIII веке в своей работе «Трактат о принципах человеческого знания» Дж. Беркли поставил под сомнение объективное существование окружающего мира, он впервые говорит о конструировании внешней, действительной реальности в человеческом сознании. Существование объективной реальности объясняется Дж. Беркли только возможностью человека воспринимать окружающий мир. Таким образом, для Дж. Беркли человеческий опыт и познание есть виртуальные процессы, позволяющие материализовать действительную физическую реальность.

Дж. Беркли объясняет, что все, что он видит, осязает, чувствует, все то, о чем размышляет, – все это существует в объективной реальности, и в существовании таких вещей он не сомневается. «Единственная вещь, существование которой мы отрицаем, есть то, что философы называют материей или телесной субстанцией²³...Существуют духовные субстанции, духи или человеческие души, которые по своему усмотрению хотят идей или вызывают в себе идеи, но эти идеи бледнеют, слабеют, неустойчивы по сравнению с теми, которые мы воспринимаем в чувствах. Последние идеи, будучи запечатлеваемые в нас по известным правилам и законам природы, свидетельствуют о действии ума, более могущественного и мудрого, чем ум человеческий. Такие идеи, как говорят, имеют больше реальности, чем предыдущие; значит, что они более ясны, упорядочены, разделены и что они не являются фикциями ума, воспринимающего их. В этом смысле Солнце, которое я вижу днем, есть реальное Солнце, а то Солнце, которое я воображаю ночью, есть идея первого. В указанном здесь смысле слова реальность, очевидно, что каждое растение, каждая звезда, каждый минерал и вообще

²²Там же.

²³ Беркли Дж. Сочинения. М.: Наука, 1978. – С. 84-85.

любая часть мировой системы есть столь же реальная вещь, как по нашим принципам, так и по всяким иным»²⁴. Беркли акцентирует свое внимание на том, что без сознания реальность не может иметь своего существования. Он не отрицает существование внешнего мира как такового, но отрицает существование материальной, вещественной реальности вне умственного, душевного, духовного ее восприятия. Для него объективные вещи не имеют «реального содержания». И даже предполагая их независимость от человеческой мысли, Беркли утверждает, что обязательно «должна быть некая другая душа, в которой они существуют»²⁵. Он убежден в существовании «бесконечного вездесущего духа», который и заключает собственно в себе и поддерживает чувственный мир. И именно этот «бесконечный дух» дает возможность существовать чувственному миру в объективной реальности.

В дальнейшем понимание виртуальности как явления, позволяющего формировать в человеческом сознании окружающую действительность, было присуще и другим мыслителям. И. Кант говорил, что законы природы, существуют только потому, что «природа души» человеческой изначально вкладывает порядок и закономерность в природные явления. Для И. Канта возможно только единство виртуальной и реальной природы вещей. Вещь, воспринимаемая человеком, по И. Канту есть феномен, а суть вещи, то, что она сама собой представляет – ноумен. Феномен и ноумен в философии И. Канта есть соответствие материальному и виртуальному мирам.

Павел Флоренский в своей книге «Мнимости в геометрии» говорит о двойственной сущности не только математической плоскости, но и любого пространства Вселенной, «мнимой» стороной которой является мир идей Платона. Для П. Флоренского мнимость параметров предметов объективной реальности есть признак принадлежности другой действительности, которую можно назвать виртуальной.

²⁴Там же.

²⁵Беркли Дж. Сочинения. М.: Наука, 1978. – С. 84-85.

С появлением и развитием информационно-коммуникационных технологий понятие виртуальности становится достаточно распространенным сначала в науке, а затем и в обществе в целом²⁶. Появляются новые термины и понятия в сочетании со словом виртуальный: применительно к вычислительной технике – виртуальная машина, виртуальная память, в эргономике – виртуальный объект, в электронике – виртуальный электрон и катод. Дж. Гибсон – американский психолог, основатель экологического подхода к зрительному восприятию – виртуальными называет объекты, изображенные на картинах и фотографиях, в противоположность объектам в реальной действительности²⁷. А. Арто – французский актер и режиссер, театральный теоретик, создатель концепции «жестокий театр» – выдвигает идею виртуального театра²⁸. Советский психолог А.Н. Леонтьев писал о возможностях к формированию способностей, которые содержатся в мозге виртуально²⁹.

Существует несколько предположений, касаемых «первооткрывателя» явления виртуальной реальности как искусственного пространства, созданного компьютерными технологиями, и введения в обиход самого термина. Майрон Крюгер – компьютерный художник – в 70-х годах предложил термин «искусственная реальность». Еще в 1969 году М. Крюгер начал исследования по взаимодействию «человек-компьютер». Он создал ряд интерактивных сред, обеспечивающих свободное и мультисенсорное участие в компьютерных событиях. А в 1977 году в Массачусетском Технологическом Институте термин «виртуальная реальность» был введен, чтобы выразить идею присутствия человека в компьютерно создаваемом пространстве.

26 Жилкин В.В. Телекоммуникационные технологии как новый образовательный стандарт. Виртуальные представительства // Дидакт. – 2003. – № 4. – С. 18-24.

27 Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию: Пер. с англ./Общ. ред. и вступ. ст. А.Д. Логвиненко. – М.: Прогресс, 1988.

28 Арто А. Театр и его двойник. / Пер. с фр., комм. С.А. Исаева. М.: Мартис, 1993.

29 Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1972.

С появлением нового поколения компьютеров в середине восьмидесятых годов произошел прорыв в разработке компьютерных технологий. В это же время появился термин «VirtualReality», который ввел Джарон Ланир. В 1984 году Ланир определил виртуальную реальность как некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир имитационной системой, способной формировать соответственные стимулы в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном времени³⁰. Джарон Ланир использовал это понятие для обозначения новых компьютерных продуктов, после чего оно получило широкое распространение в качестве маркетингового ярлыка и новых продуктов массовой культуры. Дж. Ланир отмечает, что «все составляющие виртуального мира становятся взаимозаменяемыми по сравнению с миром реальным», что, по его мнению, ведет нас к откровению – «тело и вся реальность больше не имеют границ». В таком случае, виртуальная реальность приобретает свойство машины для обнаружения существования.

В России впервые это понятие было упомянуто в 1984 году О.И. Генисаретским и Н.А. Носовым. Новый тип мировоззрения – виртуалистика – называет виртуальность продуцируемой реальностью, которая не может существовать отдельно от порождающей ее константной реальности, способная самостоятельно порождать новые реальности и независимо от своей природы обладает определенными свойствами: порожденность, актуальность, автономность и интерактивность³¹. В таком понимании термин «виртуальность» становится достаточно узко специализированным, а с развитием и распространением компьютерных и мультимедийных технологий в последнем десятилетии XX века, с изменениями, происходящими в социальной, политической, образовательной, экономической средах, виртуальность приобретает все новые и новые смыслы.

30Петрова Н.П. Виртуальная реальность для школьников и начинающих пользователей / Н.П. Петрова. – М. : Аквариум, 1997. – 256 с.

31Носов Н.А. Манифест виртуалистики. – М.: Путь, 2001.- 17 с.

В современной западной культуре термин «virtus» понимается в нескольких смыслах. Прежде всего, под виртуальностью понимается возможность, не существующая сама по себе, но способная возникнуть при наличии определенных условий или предопределенная природой того или иного бытия. Виртуальность – это способность к действию, наделенная мощью и силой. Виртуальным так же называется нечто фактическое, не номинальное, действительное; нечто, имеющее все характеристики конкретной вещи, но не могущее быть идентифицированным как эта вещь; нечто потенциальное, мнимое, нереальное³².

В английском языке слово «virtue» обозначает эффективность, действенность, способность давать определенные результаты, «virtual» – действующий, производящий эффект, но не воспринимаемый как таковой, существующий в действительности, но не названный, а «virtualis» определяется как обладающий мощью.

Итак, став широко популярным понятием в последние десятилетия XX века, виртуальность стала феноменом современного развития общества. Произошло это во многом благодаря стремительно развивающимся компьютерным технологиям, распространившим данный термин. Виртуальность, а вместе с ней и процесс виртуализации, является сложным, многоструктурным, динамичным и относительно новым объектом исследования.

Подходы к изучению виртуальности на Западе и в России достаточно различны. В отличие от отечественных исследователей, которые определяют виртуальность в большинстве своем как эфемерность, мнимость, воображаемое, иллюзорное, западные исследователи, прежде всего, обозначают виртуальностью нечто сущностное, фактическое.

32Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. – СПб.: СПбГУ, 2007.

Виртуальность – не эфемерность, а, скорее, наоборот, глубинная способность невидимого влиять на видимое, невоспринимаемого на воспринимаемое, мнимого на явное, невоплощенного на воплощенное. Для этики виртуальность есть смысл жизни, мораль, для культуры – необъяснимая сила творчества. При этом на протяжении всей истории своего развития понятие виртуальности сохранило миропорождающее и смыслообразующее значение.

Однако, на сегодняшний день разнообразие сфер употребления понятия виртуальности, привело к многозначности данного термина, к пониманию его на интуитивном уровне, что потребовало от исследователей более глубокого осмысления явления виртуальности, его концептуализации, методологической и теоретической разработанности. Представляя интерес для изучения в различных научных областях, для глубокого исследования феномена виртуальности все же необходима интеграция научных усилий, способных обеспечить совокупность подлинно научной информации о виртуальности во всех ее проявлениях.

§ 2. Виртуальность в XX и XXI веках: теории и концепции

Явление виртуальности в современной культуре представляет собой один из наиболее интересных феноменов междисциплинарного характера. Попытка раскрыть понятие виртуального одновременно предпринимается в различных научных сферах (кибернетике, физике, психологии), при этом значения понятия часто не имеют ничего общего между собой.

С точки зрения физической науки виртуальность представляет собой качество элементарных частиц, существование которых обусловлено лишь взаимодействием других частиц, а исчезновение, соответственно, прекращением подобного взаимодействия. В таком рассмотрении физической

наукой явление виртуальности как философская категория – это, прежде всего, «неполнота бытия», «недовоплощенность существования»³³.

Безусловно, такая характеристика не дает всей глубины понимания феномена виртуальности. Поэтому, более полное видение явления виртуальности возможно лишь в рамках концепций, основанных, прежде всего, не на физических, а на кибернетических и психологических теориях.

Одно из самых разработанных направлений в исследовании виртуальности – это изучение феномена как психологического. Именно психологический подход к изучению феномена виртуальности положил начало отечественным исследованиям виртуализации и виртуальной реальности. Онтологический подход к изучению виртуальной реальности анализирует виртуальность как некий глобальный и универсальный феномен, позволяющий определить существование различных искусственных объектов и природных во множественном количестве. Отличительная же особенность психологического подхода заключается в том, что анализируются конкретные ситуации, в которых личность подвергается погружению в некую среду, созданную им самим или другими субъектами, называемую виртуальной.

Основные проблемы и направления в исследовании виртуальной реальности с точки зрения психологии были обозначены в монографии Н.А. Носова «Психологические виртуальные реальности» в 1994 году³⁴. Н.А. Носов разработал новый парадигмальный подход к изучению явлений действительности и назвал его виртуалистикой³⁵. Он утверждал: «идея виртуальности затрагивает глубинные пласты человеческого бытия, которые изучаются философией. В античной и средневековой философии категория виртуальности была одной из центральных. В настоящее время категория виртуальности возвращается в современную науку и философию, что нашло

33Хоружий С.С. Род или нерод? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. – 1997. – № 6. – С. 54.

34Носов Н.А. Психология виртуальных реальностей и анализ ошибок оператора. – М., 1994.

35Носов Н.А. Манифест виртуалистики. - М.: Путь, 2001.- 17 с.

свое выражение в возникновении специального направления – виртуалистики, включающей в себя философский, научный и практический разделы»³⁶.

Сегодня под виртуалистикой понимают один из подходов исследования виртуальных реальностей, которые оказывают на человека гораздо большее влияние, чем внешний физический мир. Таким образом, утверждается особый способ бытийствования, признаются разные уровни реальности, обращается внимание на взаимоотношение между виртуальной реальностью и константной реальностью. Рассматривая виртуальную реальность в качестве специфического психологического состояния человека, Н.А. Носов связывает феномен виртуальности с воображением, экзистенцией, измененными состояниями сознания, рефлексией, виртуальной зависимостью. Наряду с психологическим подходом к изучению виртуальности Н.А. Носов затрагивает и вопрос онтологии реальности, говорит о равноправном отношении виртуальности и объективной реальности, но существование их на разных иерархических уровнях³⁷.

Н.А. Носов определял виртуальную реальность как одну из философских категорий вместе с категориями пространства, времени и сущности, но в то же время отмечал особенность такой категории в том, что она может позволить рассмотреть реалии действительности, принадлежащие к различным типам знания: техническому, естественнонаучному, гуманитарному – в едином плане³⁸.

О многоуровневой реальности современная наука говорит не только в рамках психологии, но и в контексте компьютерных технологий и технологий сети Интернет. Отечественные философы, в частности, В.С. Бабенко, А.А. Брылевская, А.И. Воронов, Е.В. Ковалевская, В.Ю. Колмаков, Н.А. Коротков, Е.В. Малкова, В.М. Розин, и др., стали рассматривать

36Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000. – С. 14.

37Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000.

38Там же.

информационно-коммуникационные технологии как технологии виртуальной реальности, а виртуальность как новую реалию мира.

Начиная изучать сеть Интернет как социальное явление, в 90-х годах XX века ряд ученых (Е.П. Белинская, Н. Бэйм, А.Е. Жичкина, У. Купер, Дж. Сулер, Ш. Теркл и др.) стали связывать виртуальную реальность исключительно с Интернетом. Они пришли к выводу, что в Интернет-пространстве сформировалась новая форма виртуальной коммуникации, обладающая своими особенностями, отличающие ее от общения в действительной реальности, и способствующая формированию особой личностной самоидентификации. С.В. Бондаренко и Л.А. Савченко рассматривают особенности коммуникативных отношений в сети Интернет на примере виртуальных сетевых сообществ. В частности, в своих работах С.В. Бондаренко определяет киберпространство как особый вид социальной среды, взаимодействие с которыми может происходить двумя способами (трансформационный и адаптационный), и обосновывает концепцию информационной стратификации и «цифрового неравенства»³⁹.

А.И. Воронов не просто определяет виртуальное пространство как киберпространство, а считает процесс виртуализации – процессом, обладающим безусловной техничностью. Виртуальная реальность, по мнению А.И. Воронова, – та, технически созданная среда, которая изолирует человека, с ней взаимодействующего, от внешнего мира, перекрывает любые каналы связи (тактильные, слуховые, зрительные) с окружающим миром. Особенность виртуальной реальности состоит как раз в разрыве всех связей с внешней действительностью, не считая самого технического устройства виртуальной реальностью. При этом Интернет является именно той особой социокультурной средой, позволяющей человеку вступать в диалог с другими

³⁹Бондаренко С.В. Социальная общность киберпространства // Информационное общество. – 2002. - № 4. – С. 61-67.

людьми, не выходя из дома, а также использовать все разнообразие сетевых ресурсов, постепенно заменяющих библиотечные фонды, архивы⁴⁰.

Р.Ф. Абдеев, А.И. Ракитов, А.И. Берг, А.Д. Урсул, В.М. Розин и другие в своих работах также уделяют внимание философским проблемам Интернета, информатики, информации. С.А. Борчиков обращает внимание на современные телекоммуникационные технологии, которые и порождают виртуальную реальность, подчеркивает их немаловажное влияние на сознание человека и общественную организацию. Однако, отмечает неизученность этих процессов⁴¹.

Зарубежными исследователями в области виртуальности подчеркивается особое влияние современных технологий и порожденной ими виртуальной реальности на развитие общества, в частности в политической сфере и социальной. Такие ученые, как М. Хейм, И. Гроссман, Ф. Хэммит отмечают неизбежность социальных перемен под влиянием процесса виртуализации, акцентируя свое внимание на Интернет-коммуникациях.

По мнению М. Хейма компьютерный интерфейс подобен нусу Платона, где дух из тела как бы перемещается в мир визуальных образов. И так же, как и стена платоновской пещеры, которая представляет узникам отблеск иной, более высокой реальности, экран монитора для современных пользователей компьютерных технологий дает представление об идеальном мире киберпространства. При этом мир, открывающийся на стене пещеры, дополняет и обогащает саму реальность, раскрывает ее сущностный смысл. Таким образом, этот совершенный мир не отрицает реальность физическую, а дополняет ее, и человек, открывающий для себя идеальное пространство виртуальных образов компьютерной реальности обретает полноту бытия. «Мир, представляемый как чистая информация, не только пленяет наши глаза и разум, но и захватывает наши сердца. Мы ощущаем себя дополненными и

40Воронов А.И. Философский анализ понятия виртуальная реальность. – С.-Пб., 1999.

41Борчиков С.А. Метафизика виртуальности // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. - М., 2000. - 49 с.

усиленными. Наши сердца бьются в машинах»⁴². Однако, стремление к такому идеальному миру, по мнению М. Хейма, может привести к подавлению воли к жизни и ощущению физического тела как тюрьмы.

Однако, понимание виртуальности невозможно ограничивать рамками исключительно технической специфики. Являясь наиболее развивающейся, техническая сторона виртуальности все же не в силах выявить все грани столь сложного явления. Исследователи рассматривают саму культуру, искусство, мифологию, религию и науку как виртуальные пространства, подчеркивая изначальное представление о воображаемых объектах в человеческом сознании. Хотя, по мнению А.И. Воронова, при взаимодействии с искусством, мифологией или религией не происходит полного погружения в пространство виртуальности, связь с внешней действительностью остается, а, значит, претендовать на принадлежность к феномену виртуальности эти мифологические пространства, чья виртуализация связана исключительно с психологическими или мистическими явлениями, не могут⁴³.

Среди исследователей вопроса предпринимаются попытки определить сущность феномена виртуальности и процесса виртуализации на философском уровне (С.С. Хоружий, С.А. Дацюк, Ю.В. Юхвид, В.М. Розин и другие). Согласно данным исследованиям, виртуальность – феномен, обладающий собственной природой, механизмами развития, причинно-следственными связями, закономерностями и воздействующий на внешние для него объекты. Это привело к попытке создать общую теорию виртуальной реальности, в рамках которой можно было бы раскрыть традиционные для философии аспекты данного феномена, а также выявить его особенности и отличительные стороны.

Некоторые ученые, характеризуя виртуальную реальность, а не определяя конкретные сферы ее проявления, главной особенностью

42Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport; London, 1991. P. 85.

43Воронов А.И. Философский анализ понятия виртуальная реальность.– С.-Пб., 1999.

виртуальности называют выпад ее из временного пространства реальной действительности, при этом человек погружаясь в виртуальный мир «выходит» из своего собственного, субъективного. В частности Е.В. Ковалевская выделяет в качестве отличительных свойств виртуальности погружение, автономность и интерактивность. В связи с чем относит к проявлению виртуальной реальности измененные состояния сознания, фантазии, сновидения⁴⁴.

Связывая виртуальное пространство с искусством, ряд исследователей – О.Н. Астафьева, М.Б. Игнатъев, И.Б. Маньковская, А.М. Орлов, А.Н. Прохоров – все же ограничивают виртуальность рамками технических средств и определяют как новую технику экранного искусства, другие же – А.В. Алексеева, Ю.Г. Волков, В.В. Моторин – в своих работах называют пространство виртуальности средой для свободного художественного творчества и развития креативных способностей личности и в том числе воспринимают виртуальность как само искусство в жизни человека.

Рассматривая виртуальность как некую физическую форму существования, для которой есть ряд понятий, свойственных исключительно данной форме: возможности, вероятности, становления, обменности, переходности (Ф.Т. Валишин, К.Х. Хайруллин), можно использовать пространство виртуальности для создания моделей тех или иных исторических событий. О.Д. Агапов предлагает относиться к процессу виртуализации именно с этой точки зрения, как к незаменимому процессу в изучении истории⁴⁵.

При всем многообразии пониманий сущности виртуальной реальности можно определить несколько основных направлений исследования виртуальной реальности и процесса виртуализации, отраженных в работах как

44Ковалевская Е.В. Компьютерные виртуальные реальности: некоторые философские аспекты // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.- М., 1998.- С. 37-43.

45Агапов О.Д. Виртуальность как проблема социальной философии / О.Д. Агапов // Сборник научных работ КГУ. – Казань., 2003. С. 34 – 39.

отечественных, так и зарубежных авторов: онтологический подход, психологический, антропологический и социальный.

Онтологическое направление изучения виртуальной реальности можно проследить в работах таких исследователей, как В.В. Афанасьева, Т.Н. Березин, К.В. Дрозд, У. Купер, Н.А. Носов, М.Ю. Опенков, С.И. Орехов, И.В. Плаксина, С.А. Рыбцов, М. Хейм, Е.И. Хитряков, С.С. Хоружий, Ю.Т. Яценко. Однако, мнение авторов о положении виртуальности относительно действительности все же расходится. Одни, считают виртуальность чистой потенциальностью (Д.В. Пивоваров), другие определяют ее как промежуточное состояние между потенциальностью и действительностью (С.С. Хоружий, А.В. Родин), третьи предполагают, что по степени значимости и воздействию на человека виртуальность равнозначна реальной действительности (А.В. Васютин).

С.С. Хоружий касается онтологии виртуальной реальности, используя категории Аристотеля: виртуальность как потенция, энергия, энтелехия. Он говорит о виртуальной реальности как автономной в онтологическом смысле, однако реальностью равноправной действительности Хоружий ее не называет, так как виртуальность для него – это реальность особого рода, нечто возможное, почти осуществившееся, реальность с множеством миров, сценариев и вариантов развития, сама действительность выступает в роли игрового, модельного, достаточно гибкого пространства. Пребывание в виртуальной реальности С.С. Хоружий воспринимает как в некотором смысле эскапизм⁴⁶. Благодаря своей безграничности, многогранности и возможности ошибаться виртуальное пространство позволяет «уйти» от действительности, погрузиться в пространство, где в отличие от противоречий, существующих в реальной жизни, возможно все, в том числе безболезненно ошибаться и исправлять ошибки.

⁴⁶Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. // Вопросы философии. - 1997. - № 6. - С. 67.

Особое место среди исследований в области виртуальности занимает идея объяснимости реальных социальных процессов, явлений культуры и сознания в контексте виртуального. О.Е. Баксанский, Ю.В. Сачков, А.А. Крушанов, В.Л. Васюков, Е.Н. Кучер выявляют значимость феномена виртуальности для понимания явлений физики, языкознания, модальной логики, современных культурных, социальных и гуманитарных проблем.

Однако общетеоретический вопрос о сущности виртуальности, о содержании понятия виртуализации, о границах и формах виртуальной реальности остается недостаточно изученным. Это приводит к неоднозначности решения проблемы среди ученых. По мнению А.В. Родина, виртуальная среда представляет собой особую языковую структуру, которая фиксирует совокупность возможных состояний⁴⁷. Ю.М. Антонян называет Бога одной из форм виртуальной реальности. Бог, с точки зрения Ю.М. Антоняна, есть объект веры, а сама идея высшей силы для верующих является виртуальной⁴⁸. Л.А. Микешина определяет виртуальными любые научные модели и теоретические построения, и само знание по сути всегда виртуально⁴⁹.

Социально-философская проблематика виртуальной реальности также вызывает разногласия среди исследователей в данной области. Здесь виртуальность рассматривается, с одной стороны, как неотъемлемая часть культуры, с позиции порожденности самим человеком, принадлежности к обществу, с другой стороны, как некая внешняя сила, обладающая трансцендентными свойствами, и влияющая на человека, общество и культуру со стороны. С.А. Борчиков впервые подчеркнул возможность разрушительных последствий влияния виртуальной реальности и процесса виртуализации на

47Родин, А.В. Понятие виртуальности и модальность / А.В. Родин // Виртуалистика: экзистенциальные эпистемологические аспекты: [сборник научных трудов]. – Москва, 2004. – С .242-261.

48Антонян Ю.М. Миф и вечность. – М., 2001.

49Микешина Л.А., Опенков М.Ю. Новые образы познания и реальности. – М.: РОССПЭН, 1997. – 240 с.

общество в целом и личность в частности⁵⁰. Д.В. Иванов и А.А. Крушанов также в своих работах указывают на виртуализацию общества, что приводит к замене реальных социальных институтов виртуальными, а, следовательно, к отчуждению человека не в социальную, а в виртуальную реальность.

Д.В. Иванов, не касаясь онтологии виртуальности, противопоставляет ее реальности и использует понятие виртуального, виртуальной реальности, виртуализации для обозначения тех современных тенденций, которые можно наблюдать в развитии различных социальных институтов, самого устройства общества, в том числе семейного устройства. Иванов говорит о старом и новом типе общества, сравнивая их с позиции реального и виртуального. Реальность, по словам Иванова, в последние десятилетия XX века, стала особенна такими характеристиками, как эфемерность, нестабильность, появляются и распространяются образы реальности, замещающие саму реальность. Именно процесс замещения реальности ее символами, образами Иванов называет виртуализацией. Однако, это, скорее не единый процесс, происходящий в обществе, а ряд различных, но единых направленных изменений в разных сферах жизнедеятельности. Таким образом, Иванов считает, что любая «теоретическая модель общественных изменений», чтобы быть способной существовать в современном мире, не должна исключать использования «понятия виртуальности или его аналогов» в своем построении⁵¹.

Также говоря, о различных проявлениях тенденций постмодернизма, Д.В. Иванов использует понятие виртуального и виртуальной реальности. И, действительно, черты, которые присущи эпохе постмодерна, очень схожи с теми свойствами виртуальности, которыми можно охарактеризовать это явление⁵². Поэтому не удивительно, что многие исследователи – Ж. Бодрийяр,

50 Борчиков С.А. Метафизика виртуальности // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. - М., 2000. - 49 с.

51 Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб., 2002.

52 Иванов Д.В. Постиндустриализм и виртуализация экономики. // Журнал социологии и социальной антропологии. - 1998. - Т.1., Вып. 1.

П. Вирилио, Б. Вули, Н. Гудмен, Ж. Делез, В.А. Емелин, С. Жижек, В.П. Руднев, В. Лорель, Ш. Теркл, М. Хейм, М. Эпштейн – видят в виртуальности тот феномен, в котором воплощаются особенности стиля постмодерна. При этом М. Эпштейн виртуальное синонимизирует с симуляцией и воображаемым и связывает с развитием мультимедийных технологий, акцентируя свое внимание на искусственности виртуальной среды.

С точки зрения социальных аспектов виртуальность также изучается такими учеными, как Л.К. Нигматуллина и В.К. Падерин. Определяя виртуальность, прежде всего, как бегство от реальности, исследователи предполагают, что человек таким образом стремится к созданию новой формы жизнедеятельности. Рассматривая виртуальность в рамках данного подхода, можно дать объяснение появлению понятий, связанных с виртуальной реальностью: «виртуальная экономика», «виртуальное общение», «виртуальная семья», «виртуальные сообщества».

Труды таких ученых, как Д. Белл, Ж. Бодрийяр, В.Е. Давидович и другие, включают разработку проблем общества, социального прогресса, культуры и взаимодействия культур, а также дают представления о направлениях, формах и качестве влияния виртуализации на социальную жизнь в целом, а также на отдельные её элементы, включая отдельную личность. С точки зрения социологии и антропологии исследованиям в области виртуальности посвящены работы С. Калверт, Р. Швитцер, О. Власенко, Р. Шредер, В. Тарасенко, Л. Манович.

Для антропологического направления в изучении виртуальной реальности характерно рассмотрение ее с точки зрения антропологических основ, нежели онтологических, виртуальность определяется как способность личности иметь свое представление о бытии в сознании. В рамках

антропологического подхода исследователи – И.Г. Корсунцев, О.Е. Баксанский – сам процесс познания связывают с виртуализацией реальности⁵³.

Ф.И. Гиренок считает, что понятие виртуальности целесообразней соотносить с культурой в целом, а не с компьютерными технологиями⁵⁴, также П.И. Браславский, Б. Були, С. Жижек, П. Леви, Р. Холетон, К. Чешер изучают виртуальную реальность в рамках культуры в широком смысле.

Проблема влияния процесса виртуализации на современное общество является центральной в исследовательских работах Ю.М. Осипова, И.И. Рудяк, Р.М. Нижегородцева, которые акцентируют внимание на виртуализации экономики, В.М. Быченков говорит об условности, воображаемости и абстрактности социальных институтов, тем самым определяя их как одно из проявлений виртуальности⁵⁵, Л.П. Гримак анализирует виртуальные аспекты в психотерапии. Также проблемы виртуализации в научных трудах освещаются П.Н. Алешиним, Т.В. Носовой, В.С. Бабенко, А.И. Вороновым, И.Г. Корсунцевым, Ю.Т. Яценко, О.И. Генисаретским, Ф.И. Гиренюком, М.Ю. Опенковым, В.Ф. Ждановым, С.И. Иконниковым, Е.В. Ковалевской, Е.А. Шаповаловым, Н.А. Носовым, В.М. Рогозиным.

Среди исследователей также распространена концепция, суть которой заключается в том, что виртуальную реальность соотносят с возможными и параллельными мирами (Е.Д. Смирнова, Ю.В. Сачков, В.П. Визгин, Г. Патти и др.). И.А. Акчурин, Т.Б. Романовская высказывают предположение о существовании параллельных вселенных наряду с нашим космосом.

Разнообразие работ, посвященных изучению виртуальной реальности, множество различных взглядов на данное явление, позволяет говорить о

53Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: РХГИ, 2000. – 320 с.

54Гиренок Ф.И. Культура как виртуальность: событие и смысл // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.- М., 1998.- С. 23-31.

55Быченков В. М. "Ничто" как "другой". Виртуальное измерение социальной реальности // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. Труды центра профориентации. М., 1998. С. 21, 22.

неясности в определении понятия «виртуальность» и разногласии в конкретизации качеств, свойственных виртуальному пространству. Такое обстоятельство, порой противоречивость концепций различных исследователей дает основание изучать феномен виртуальности более конкретно, детально рассмотреть признаки, свойства, черты, характерные виртуальной действительности и виртуальных объектов, а также тех продуктов материальной и духовной деятельности, которые имеют основание в виртуальности, порождаются виртуальным пространством. Учитывая все большую значимость виртуальных объектов и самой реальности виртуального в современной жизнедеятельности человечества, возникает необходимость конкретизировать понятие «виртуальность» и выявить особенности данного явления в пространстве современной культуры.

В.В. Афанасьева для выяснения сущностных свойств виртуальности и смысла существования различных естественных виртуальных объектов использует в качестве методологии феноменологию Э. Гуссерля, объясняя обращение к ней, прежде всего, достаточно определенным и аналитичным осуществлением феноменологического исследования и схожестью его с трансцендентальными исследованиями в математике и физике. На наш взгляд, именно опираясь на логику феноменологического исследования, возможно определить существенные особенности виртуальности как явления, прояснить онтологию виртуальности.

Выводы по I главе.

1. Этимологический и историко-философский анализ понятия «виртуальность» свидетельствует о фрагментарности исследования феномена виртуальности в процессе культурно-исторического развития общества. Неоднозначность самого понятия приводит к десемантизации виртуальности в настоящее время.

2. Не имея окончательно сложившегося определения, понятие виртуальности, тем не менее, всегда связывалось с необъяснимыми явлениями, актуальными для каждого культурно-исторического периода. Этим определяется индивидуализация употребления термина «виртуальный», что дает основания для более глубокого изучения феномена виртуальности на разных стадиях развития культуры в трудах исследователей различных научных дисциплин.

3. Популяризация понятия «виртуальность» в XX веке с появлением и распространением информационно-коммуникационных технологий, с одной стороны, позволяет рассматривать виртуальность в основном как компьютерную реальность, что сужает рамки употребления самого понятия, с другой стороны, дает основания исследователям различных гуманитарных дисциплин для изучения феномена виртуальности.

4. Разнообразие и противоречивость концепций, методологий, научных работ, посвященных изучению виртуальности, свидетельствует о необходимости конкретизации понятия «виртуальность», более детального рассмотрения признаков, свойств и качеств феномена виртуальности и процесса виртуализации.

ГЛАВА II. КУЛЬТУРА И ВИРТУАЛЬНОСТЬ

§ 1. Основы виртуальности

Проблема виртуальной реальности и ее отношения к культурной действительности порождает большое количество споров и мнений. Появившись в латинском языке в одном значении, понятие виртуальности менялось в контексте исторических эпох. Сегодня выдвигать и настаивать на каком-то одном конкретном определении очень сложно, так как, обретя свою популярность в начале XX века в сфере физической науки, затем в среде компьютерных технологий, потом применительно к искусству и измененным состояниям сознания, понятие виртуальности десемантизировалось в связи с многообразием сфер употребления и стало иметь множество других определений, наделяться качествами, свойствами и характеристиками. Кроме того, виртуальность остается непознанной, необъяснимой, поэтому здесь имеет место многоплановость, многозначность данного понятия, многообразие взглядов и мнений на счет виртуальной реальности.

Сам феномен виртуальности начал осмысливаться и концептуализироваться только в последней четверти XX века, а термин «виртуальный» по-прежнему остается не проработанным теоретически и методологически. Поэтому, пытаясь приблизиться к значениям понятия виртуальность в современном русском языке, ряд исследователей данного феномена часто заменяют его другими понятиями, называя их синонимами, однако, это скорее вызвано интуитивным пониманием виртуальности. Мнимость, эфемерность, возможность, нечто ненастоящее, воображаемое, потенциальное, иллюзорное, связанное с компьютерными технологиями, – все это принято объединять в современном русском языке под термином «виртуальность». Однако такое понимание виртуальности слишком размыто и неконкретно, что не позволяет дать точное определение данному явлению и установить четкие семантические границы использования термина. Поэтому,

прежде всего, попытка определить понятие виртуальность, не синонимизирующего, но учитывая многообразие использования в различных областях (средах, сферах), приведет к описанию ряда особенностей, присущих некоему явлению, обозначаемому как виртуальность.

Так что же такое виртуальность? Форма воображения, альтернативный, компьютерный мир, состояние, при котором человек теряет ощущение действительности, или всего лишь иллюзия нашего сознания? Является ли виртуальность матрицей культурной действительности или же ее продуктом?

Отталкиваясь, прежде всего, от этимологии понятия, виртуальность – это не просто возможность, но и способность к действию, а, значит, это есть некоторая сила, энергия, позволяющая актуализироваться чему-то нематериальному до определенного момента, т.е. виртуальность обладает свойствами потенциальности. Кроме того, возможное, скорее, можно определить как образ реального до момента его актуализации, т.е. возможность не существует в принципе, пока она, при определенных условиях, не реализовалась в действительность. Виртуальное же существует реально, как до момента актуализации в качестве не воплощенной идеи, замысла, так и в уже материализовавшемся реальном предмете, в качестве некой его субстанции. Поэтому можно сказать, что свойство виртуального присутствовать как в материальном, так и в нематериальном мире, отличает его от возможного и воображаемого, которые не могут иметь физической оболочки. Исследователи виртуальности (Н. Носов, Д. Иванов, Е. Таратута) часто наделяют феномен эфемерностью как основным свойством. Однако, виртуальность скорее не эфемерность, а глубинная способность невоплощенного влиять на воплощенное, невидимого влиять на видимое. Если учитывать некое миропорождающее и смыслообразующее значение виртуальности, то, скорее, виртуальность есть матрица окружающей действительности, отражающаяся в предметах реальности, нежели нечто

существующее недолговечно, отдельно от человека и «не включающее» его в свою реальность.

Понимание виртуальности связано с предельным использованием воображения. Сама возможность существования виртуальной реальности коренится именно в нашей структуре сознания, в способности нашего сознания создавать образы – в воображении. Согласно традиционному пониманию, сложившемуся в философии и психологии, воображение – это способность образования и произвольного воспроизведения образа предмета в отсутствие самого предмета. При этом предмет может существовать реально, а может только в представлении.

Платоном воображение впервые рассматривается в диалоге «Филеб». Прежде всего, он связывает воображение с памятью и указывает на особую способность воображения создавать душой «живописные» образы или изображения, не просто копируя, но и внося произвольно различные изменения, а, связывая, таким образом, воображение с процессом творчества⁵⁶.

Аристотель также определяет воображение как устойчивое состояние или свойство ума именно порождать образы.

«Воображение же есть нечто отличное и от ощущения, и от размышления; оно не возникает без ощущения, а без воображения невозможно никакое составление суждений, а что воображение есть ни мышление, ни составление суждений – это ясно. Ведь оно есть состояние, которое находится в нашей власти (ибо можно наглядно представить себе нечто, подобно тому, как это делают пользующиеся особыми способами запоминания и умеющие создавать образы), составление же мнений зависит не от нас самих, ибо

56 Антонова, О.А., Брылевская, А.А. Философский анализ функции воображения в виртуальной реальности // Научно-технический Вестник СПбГИТМО. 2006. -Вып. 24. Гуманитарные и экономические проблемы. – С.12-17.

мнение необходимо бывает или ложным, или истинным»⁵⁷. Таким образом, получается, что воображение – это визуализация образов в сознании. А возможность оперировать этими образами достигается именно благодаря виртуализации – погружению в виртуальную реальность. Человек получает возможность использовать образы и смыслы, уже имеющиеся в виртуальном пространстве, или создавать еще не существующие, не соотносясь с действительной реальностью, но, тем самым, порождая новую, виртуальную реальность, где возможно сопоставлять, синтезировать образы, визуальное сочетание которых не существует на данный момент в реальности или исключено совсем. При этом самые невероятные комбинации в традиционном понимании вполне естественно выглядят в виртуальном пространстве (например, в науке виртуализация происходит посредством абстрактных понятий и категорий, которым не всегда соответствуют реальные физические процессы).

Виртуальное пространство, по мнению Н. Карпицкого, есть «пространство образов»⁵⁸. Именно в способности нашего сознания создавать образы – в воображении – коренится сама возможность существования виртуальной реальности. Способность к виртуализации реального и материализации виртуального позволяет человеку не ограничиваться рамками физической действительности в своем воображении, он выходит за рамки реального мира, что позволяет ему соединять несоединимое и разъединять неразложимое, перемещать вещи, события, процессы из настоящего в будущее, в прошлое, из одного пространства в другое.

Виртуальная реальность позволяет совершить мгновенный доступ к любой области пространства, в отличие от пространства подлинной

57 Антонова, О.А., Брылевская, А.А. Философский анализ функции воображения в виртуальной реальности // Научно-технический Вестник СПбГИТМО. 2006. -Вып. 24. Гуманитарные и экономические проблемы. – С.12-17.

58 Карпицкий Н. Онтология виртуального. – М., 1996.

реальности, где для этого требуется затрата значительных усилий и времени на перемещение из одной точки в другую.

Именно погружение в виртуальный мир – виртуализация – позволяет человеку делать открытия, оперировать образами, строить модели будущего материализованного продукта, прогнозировать, тем самым способствуя повышению креативного уровня личности. Виртуальность позволяет человеку приобрести статус творца, создателя, поэтому активно взаимодействуя с виртуальной реальностью, человек начинает иначе себя идентифицировать в реальном пространстве.

Итак, исходя из того, в каком качестве используется на сегодняшний день термин виртуальности в различных общественно-культурных сферах, можно выделить некоторые общие характеристики виртуальной реальности. Виртуальность воспринимается как форма эскапизма, как некая среда, созданная благодаря компьютерным технологиям, как нечто эфемерное, существующее недолговечно, отдельно от человека, а потому «не включающее» человека в свою реальность, в отличие от культурной действительности⁵⁹.

Все это несет в себе смысл параллельности, обособленности существования, потенциальности, альтернативности виртуальности относительно реальности, но при всем при этом виртуальность оказывает воздействие на культуру, взаимодействует с ней. Вопрос лишь в том – в каком отношении друг к другу виртуальность и культура находятся.

Виртуальный и реальный мир составляют единую целостность, взаимно проникая друг в друга. Нет никаких оснований считать реальность бытием, а виртуальность – небытием. Виртуальность не является небытием, потому что функционирует, действует, творит и результатом этого творения является материальный мир. Мир представляет собой целостность сознания-бытия, но

⁵⁹Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. – СПб.: СПбГУ, 2007.

целостность многоуровневую. Поэтому взаимосвязь между миром вещей и миром идей, знаком и его концептом абсолютна, но граница между этими взаимосвязанными частями единого целостного мира условна, подвижна и каждый раз в процессе познания устанавливается по-новому. Поэтому виртуальность и реальность не являются противоположностями, а скорее в своем союзе представляют единство бытия. Определяя виртуальность наряду с реальностью частью бытия, можно выделить ряд свойств, которыми характеризуется феномен виртуальности: сущностность (субстанциональность), потенциальность, созидательность, актуальность, интерактивность.

Сущностное свойство виртуальности заключается именно в миропорождающей и смыслообразующей функции, которые несет в себе виртуальность, способствует выявлению причин реальности, ее прояснению. Являясь матрицей культурной действительности, именно виртуальность сообщает смысл окружающей нас реальности, а потому опровергает статус небытия, мнимости, иллюзорности. Виртуальность и культурная действительность постоянно взаимодействуют между собой, при этом очень сложно определить порождаемую и константную реальности среди них, выделить преимущество той или иной составляющей бытия, определить ведущую, приоритетную роль сущности или ее физического воплощения. Именно в категориях сущности и явления выражается онтологический статус виртуальности и культурной действительности. Сущность – внутреннее содержание предмета, а явление – это то или иное выражение предмета, его физический образ, внешние формы его существования, а кроме этого есть проявление сущности. Сущность умопостижима, но не видима, она имеет способность выражаться в различных физических образах, явлениях. В отличие от явления, которое более динамично, изменчиво, сущность постоянна, объединяет различные образы, не отождествляясь им. Создаваясь в виртуальном пространстве, сущность может раскрыть себя в реальности,

только обретя осязаемую форму, опредметившись, а физические образы культурной действительности представляют собой ничто иное как проявление виртуальности. При этом образы, созданные в виртуальном пространстве, могут быть реализованы в действительность как в виде физических предметов, так и в виде реально чувственно осязаемых образов: звуков, жестов, движений.

Само по себе опредмечивание виртуальных образов в действительность есть чистое творчество, так как результатом преобразования нематериального объекта в физическую форму может оказаться нечто иное, нежели то, что изначально задумывалось создателем, творцом. Однако именно **созидательность** как свойство виртуальности позволяет конструировать смыслы, оперировать образами и, главное, – реализовывать их в действительную реальность. Любой процесс творчества основан на взаимодействии с пространством виртуальности, которое является своего рода лабораторией для мысленных экспериментов человека. Возможность допустить ошибку и рассмотреть множество вариантов исхода того или иного события является основным преимуществом виртуальности перед реальной действительностью.

Однако, виртуальность это не просто творение человека или человеческая субъективность, это феномен, выражающийся как **потенция**, осуществляющаяся в течение процесса эволюции. В этом смысле эволюция является своего рода непрерывной актуализацией виртуального, бесконечным преобразованием сущности в явление. Именно обладание потенциальностью дает возможность феномену виртуальности преобразовывать нематериальные образы в процессе актуализации посредством творчества и креатива в реальные осязаемые объекты действительности. Потенциальность виртуальности проявляется через творческие процессы в момент актуализации и отражается в готовых продуктах творческой деятельности.

Являясь нематериальной средой создания и конструирования идей и смыслов, виртуальное пространство все же существует при взаимодействии с ней субъекта физического мира. А, значит, ее существование возможно лишь «здесь и сейчас» в момент самого взаимодействия, то есть виртуальность существует не параллельно реальности и не в качестве ее альтернативы, она **актуальна**, подобно частицам в квантовой механике, которые обнаруживают свое присутствие лишь при наличии наблюдающего. Тем самым бытие предстает как изменяющаяся структура, в которой постоянно происходят процессы актуализации виртуального и виртуализации реального. Актуальность виртуальности выражается в момент непосредственной материализации виртуальных образов в действительность. Сам процесс актуализации представляет собой некое устойчивое структурирование произвольного комбинирования виртуальных элементов, и есть отличие допустимого, которое через соотношение виртуального с реальным становится актуальным, от недопустимого, которое остается виртуальным и, соответственно, неактуальным.

Учитывая возможность существования виртуальных образов лишь при взаимодействии с ними человеческого сознания, **интерактивность** является именно тем свойством, которое позволяет не просто использовать пространство виртуальности для создания идей, но и выражает способность оперировать ими, конструировать полученные образы, видоизменять их виртуальную форму, то есть совершать определенного рода действия в реальности виртуальности, на которые виртуальность реагирует в ответ. Возможность быть не наблюдателем, а участником является важной особенностью виртуальной реальности.

Среди исследований феномена виртуальности различными учеными выделяются и другие свойства, и все они, как и сам термин «виртуальность» достаточно индивидуализированы в зависимости оттого, что понимается под этим термином каждым конкретным автором. Очень часто под виртуальным

понимают воображаемое, возможное, иллюзорное, мнимое, условное. Несмотря на некоторые схожие характеристики, виртуальность все же является более основополагающей составляющей культурной действительности, чем все иные явления. Нечто, не существующее реально, становится действительным лишь при взаимодействии с виртуальным. Нельзя отрицать то, что вещи, предметы, материализованные в реальности, получили свое рождение в качестве идеи, схемы, алгоритма в человеческом сознании, воображении, а, значит, изначально они были нематериальны, могли подвергаться изменениям и корректировке, чтобы прийти к своему конечному виду и реализоваться в действительности. Существовали ли они на тот момент, пока не имели материальной формы? Да. Но существование их было ограничено лишь одним единственным конкретным сознанием.

Признавая то, что реальность может существовать не только в виде предмета, но и в виде схемы, плана, модели, идеи, еще не воплощенной или уже воплощенной в реальный объект, можно разделить ее на вещественную и когнитивную. В переводе с латинского «realis» «действительный», «существующий», то есть нечто вещественное, существующее в действительности, актуально, сейчас, тогда как «virtus» означает «потенциальный», «возможный». Поэтому виртуальное как нечто нематериальное имеет отношение к реальности не с точки зрения противоположности, и в словосочетании с термином «реальность» не должно восприниматься как оксюморон, а являясь свойством реальности, определяет ее как некое нефизическое пространство, ощущаемое человеком и влияющее на объективный мир.

Однако, истинность внешней объективной реальности заключается именно в проблеме взаимосвязей и взаимоотношений, возникающих между человеческим восприятием, определенной умозрительной картиной мира и внешней реальностью. Отсюда вопрос, существует ли внешняя реальность вне зависимости от внутреннего ее восприятия человеком и насколько объективна

мысленная картина мира, существующая в пространстве виртуальной реальности.

Объективная реальность – это весь материальный мир в целом, во всех его формах и проявлениях, существующий независимо от человеческого сознания и первичный по отношению к нему⁶⁰. Однако понятие объективной реальности достаточно относительно по отношению к индивиду. С точки зрения конкретного человека объективной реальностью является все то, что существует вне сознания человека и отражается им. С другой стороны, каждый конкретный человек со своим сознанием по отношению к остальным людям является объективной реальностью.

В широком понимании, абстрагируясь от индивидуального взгляда на мир, можно сказать, что объективная реальность есть материальная действительность, которая включает в себя различные материальные объекты, их свойства, пространство, время, движение, законы, различные общественные явления – производственные отношения, государство, культуру⁶¹.

Материалисты обычно представляют объективную реальность как некий механизм, который работает в соответствии со своим устройством и на который люди могут оказывать лишь ограниченное влияние. Религиозная точка зрения сводится к тому, что этот «механизм» создан Богом (деизм), кроме того, Бог иногда вмешивается в работу этого «механизма» (теизм). Агностики же считают, что объективная реальность, то есть мир сам по себе, не доступна пониманию человека. С точки зрения современных естественных наук объективная реальность является принципиально непознаваемой (в полном объёме, до мельчайших деталей), так как квантовая теория доказывает, что наличие наблюдателя изменяет наблюдаемое (парадокс наблюдателя).

60Философский энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1989.

61Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. - 4-е изд.-М.: Политиздат, 1981. - 445 с.

Н. Бердяев относится к реальности несколько иначе. Здесь не идет речь ни об объективной действительности, ни о внешнем мире. Для Н. Бердяева существование объективной реальности исключено, есть лишь «иллюзия сознания»⁶². И если учесть, что человеческое сознание – это некий инструмент, позволяющий преобразовывать окружающую действительность по своему усмотрению, то вместо знания как такового человек лишь обладает системой оценок, он сам строит реальность вокруг себя, а, значит, окружающая действительность – иллюзорна. В этом случае можно согласиться с Н.А. Бердяевым, который утверждал, что «объект есть порождение субъекта», человек сам создает внешнюю реальность и познает ее так, как будто данную ему извне. По Н.А. Бердяеву единственно подлинный реальный мир есть мир субъективный⁶³.

Именно возможность человека наделять смыслом и оценивать окружающую его реальность, свидетельствует о наличии виртуального пространства, где в виде идей существует еще неопредмеченное действительное, а вещи уже присутствующее в материальном мире могут менять свое сущностное значение. Таким образом, виртуальная реальность является неотъемлемой частью культурного пространства человека, и находит свое отражение в различных сферах его бытия.

Виртуальная реальность принципиальным образом отличается от физической реальности. И прежде всего это выражается в размерности виртуального пространства и его содержательности. В отличие от физической реальности виртуальная реальность более привлекательна неограниченностью своего содержания и тем, что размерность виртуальных построений, размерность самого виртуального пространства могут изменяться в соответствии с возможностями и желаниями субъекта, взаимодействующего с феноменом виртуальности.

62Н.А. Бердяев. Царство Духа и Царство Кесаря. М.: Республика, 1995. С. 288-356.

63Там же.

Согласно субстанциальной теории, пространство понимается как некоеместилище, в котором располагаются различные предметы, т.е. пространство есть пустота, заполненная разнообразными объектами, при исчезновении которых, оно все равно останется. С точки зрения И. Ньютона, который считается классиком этой теории, такое пространство является абсолютным и безотносительным ко всему, подвижным и неизменным. Отсюда и характеристики ньютонова пространства: абсолютность, изотропность, непрерывность, однородность, бесконечность. Однако, такое пространство представляло для естествознания недоступность в опытном изучении, поэтому субстанциальная теория подверглась сомнению, а, в частности, присваиваемая пространству однородность. В XIX веке открытия в области изучения пространства только подтвердили несовершенство ньютоновой теории, и на основе новых открытий была сформулирована реляционная концепция пространства, согласно которой пространством является не автономная сущность, а атрибут конкретных тел, конфигурация и границы внешнего проявления которых задают параметры пространства. Соответственно изменились и характеристики пространства: протяженность, структурность, разнородность, анизотропность, непрерывность.

Существование виртуального пространства обусловлено существованием виртуальных объектов и субъекта, готового взаимодействовать с виртуальностью.

Реальность уже не воспринимается как единственная и универсальная. Осознание «иных миров», существующих параллельно или на другом иерархическом уровне, управляемых человеческим сознанием или воздействующем на него, созданных искусственно с помощью компьютерных технологий или существующих, благодаря Божественной Силе, на протяжении всего развития Вселенной, одной из главных и привлекательных особенностей виртуального мира является возможность свободного контактирования с ней, то есть способность к виртуализации.

Пространство виртуальности, равно как и пространство воображения, не стеснено рамками реальности, однако, фантастические образы, рожденные в воображении, не всегда имеют возможность к осуществлению, так как порой противоречат здравому смыслу, а мысленные эксперименты, проходящие в лабораториях виртуального мира, всегда подчинены научной логике, хотя и не всегда имеют возможность реализоваться, опредметиться.

Итак, не связывая понятие виртуальности исключительно с нереальным, несуществующим, мнимым, иллюзорным, воображаемым, возможным миром, исключительно с компьютерными технологиями, виртуальность можно определить как **феномен, позволяющий человеческому сознанию создавать образы и смыслы, оперировать ими, и способный в процессе актуализации преобразовываться в реальный символ или объект.** При этом производство образов и смыслов выходит за границы признанных канонов реальности, но происходит строго по законам научной логики.

§ 2. Виртуальность в культурной действительности

Культурологический анализ виртуальности как глобального феномена рассматривает ее неотъемлемо от культуры. Виртуальная реальность как реальность образов существовала всегда наряду с миром реальным. Вся мировая культура свидетельствует о необходимости человечества взаимодействовать с виртуальностью и создавать виртуальные миры, доказательством этому является появление мифологии, религии, науки. Именно особенности виртуального мира – нематериальность воздействия, условность параметров, эфемерность, свобода взаимодействия – являлись для людей любой эпохи привлекательными и существенными в процессе создания и потребления культурных объектов. И погружение в виртуальную реальность – виртуализация – имело в жизни человека важное значение.

Одними из древнейших образцов виртуализации является мифология, религия, наука, которые не просто представляют из себя своеобразную методологию построения виртуальных миров, но и заключают в себе наиболее глубокие аспекты виртуальности, систематизированные и конкретизированные в современной квантовой теории.

Миф – это попытка поэтически-образно объяснить возникновение мира, происходящие в нем события и явления. В процессе исторического развития приоритет получают именно те мифологические сюжеты, которые наиболее соответствуют окружающей обстановке, определенным историческим событиям, конкретной местности. Усложнение синкретичных мифических образов приводит к делению мира на земной и сверхъестественный, что проявляется в строительстве жертвенников, культах жертвоприношения, молитвах. Таким образом, основываясь на особом понимании пространства, мифическом правремени, миф предстает как древняя священная система знаний о мире, представлений о нем. Однако на определенном этапе своего развития миф теряет свою сакральную и мировоззренческую значимость, перестает быть единым целым, соединяющим в себе субъективное и объективное, человека и природу, от символического и метафорического миф постепенно приобретает характер иносказания, тем самым перетекая в один из видов художественного творчества.

Историческое появление мифа обусловлено стремлением человека сформировать целостную картину мира на интуитивно-образном уровне своего восприятия. Отсутствие достоверного знания об окружающей действительности способствовало отношению человека к мифу как к единственно верной реальности, единственно возможной картине мира. В мифологии соединились и не были отграничены различные сферы деятельности, которые в дальнейшем стали достаточно самостоятельными.

Специалист в области теории познания и философской онтологии В.Н. Гасилин считает миф первой исторической формой мировоззрения, из

которой и на базе которой возникли различные сферы интеллектуальной деятельности – философия, религия, искусство и т.п. Мифология это, прежде всего, уникальный мировоззренческий комплекс, в котором органически соединились и не были отграничены различные сферы деятельности, которые в дальнейшем стали достаточно самостоятельными⁶⁴.

Мифология представляет собой целостное и специфическое духовное освоение реальности. В современном мире традиционная мифология, господствовавшая в древние времена, потеряла свое доминирующее значение, однако она не исчезла совсем, а сохранилась в обществе и продолжает оказывать определенное влияние на культуру в различном ее проявлении: в искусстве, идеологии, философии, политике и др. Эта особенность позволяет рассматривать мифологию не просто как виртуальную реальность, а как исходную виртуальную реальность в истории человечества.

Миф как единая виртуальная реальность порождена двумя реальностями: эмпирической и внеэмпирической, причем внеэмперическая реальность всегда играла определяющую роль, о чем свидетельствует любой миф любого народа. Это можно объяснить тем, что в мифологии баланс между сознательным и бессознательным смещен в сторону бессознательного, которое является определяющим.

Способом выражения соединения указанных выше реальностей является символ. Ю.М. Антонян полагает, что мифологические символы связаны с объектом не непосредственно; между символом и объектом лежит образ объекта. При этом символика оказывает обратное влияние на образ объекта, которое происходит непрерывно. Символика мифологии есть способ выражения порождаемой ими виртуальной реальности, таким образом, мы

⁶⁴Гасилин В.Н., Бесшапошникова А.П. Миф как синтез / Философия и миф сегодня. - Саратов, 1998. - С. 12-17.

можем рассматривать образы объектов как порождающую реальность, константную по отношению к мифологии⁶⁵.

Мифология никогда не носила универсального характера, а всегда была локальной. Даже древнегреческая, олимпийская мифология не представляла собой единого целого; в каждой области Греции бытовали мифы, хотя бы немного, но отличающиеся друг от друга; иными словами, существовали даже версии одного и того же мифа.

Носители мифологического сознания полагали миф единственной реальностью, несмотря на то, что константная реальность претерпевала изменения, которые непрерывно согласовывались с внеэмперической реальностью, обеспечивая гармонию существования носителей мифа. Это еще раз подтверждает утверждение о виртуальности мифологической реальности, поскольку виртуальная реальность существует «здесь и теперь», пока активна порождающая константная реальность.

Своеобразные, неповторимые существа и события, которые происходят в мифологической реальности определяют ее автономность. Пространство мифологической реальности, несомненно, отличается от тех свойств пространства константной реальности, какой она воспринимается в настоящее время. Это пространство организовано, расчленено, имеет своим свойством составность, удостоверяющую единое содержание.

Время мифологической реальности также отличается от времени действительной реальности. Время в мифе прерывно, не бесконечно, не единообразно и обратимо. В мифологическом времени прошлое и будущее всегда одновременны, что объясняется особой структуризацией информации в человеческом подсознании, которое представляет собой вневременное образование, где прошлое, настоящее и будущее расположены не друг за

65 Антонян Ю.М. Миф и вечность. – М., 2001.

другом, а рядом друг с другом. Таким образом, определенное восприятие времени обуславливается внутренним миром человека.

Человек с мифологическим мировоззрением воспринимает миф как единственно существующую реальность, что, соответственно, отражается в основных процессах культуротворчества – в искусстве и образовании. Современные мифы – это создание брендов, марок, идолов рекламы, замена богоподобных героев «идеальными» знаменитостями. Представляя собой самый простой мировоззренческий тип, мифология современности проникает во все сферы общественной жизни: от рекламы, сериалов и ток-шоу до политической и даже научной сферы. Образы красоты, навязанные мнимыми идеалами модных глянцевого журналов, не имеют ничего общего с духовной красотой и здоровьем, объявляя образцом противоестественную и абсолютно неодухотворенную телесность.

Идеализируя политиков, вождей, государственных деятелей, часто обожествляя их, создатели мифов той или иной эпохи старались создать пространство, где образы, созданные в виртуальности, ощутимее тех объектов, которым принадлежат. Ярким примером могут служить политические технологии XX века, где были созданы образ идеального рабочего, заботящегося о производстве, законопослушного гражданина, переживающего за будущее страны и государства, или образ врага, который вполне мог оправдать все крайности политических деятелей.

Создаваясь сознательно и в большом количестве, мифы древности и современности оправдывают свое существование поставленными целями своих создателей, стремясь разрушить границы между мнимостью, воображением и реальным миром, выйти за пределы виртуального и полностью овладеть реальной действительностью.

Религия, являясь закономерным результатом развития культуры и ее необходимым элементом на всем протяжении развития человечества, всегда сосредотачивала в себе достижения мировой культуры, а также сохраняла

культурное наследие народов, становление традиций, обычаев, норм поведения государств. Это объясняет взаимовлияние социально-культурных изменений и религиозных воззрений человека. Несмотря на это нельзя говорить о полной зависимости религиозных конфессий от культуры и общества. Практически все религиозные конфессии появлялись как протест существующему обществу с его моральными устоями. При этом с течением времени любая религиозная конфессия, существующая первоначально как секта, либо сообразуется с тенденциями развития общества и в дальнейшем оказывает сильнейшее на него влияние, либо оказывается неэффективной и становится маргинальным общественным феноменом.

Религиозное виртуальное пространство существует на основании веры человека в сверхъестественное, неосязаемое физически, но связанного особым образом с реальной действительностью. Универсальность и общедоступность религиозных построений становится актуальной, популярной и привлекательной в переломные моменты жизни общества и позволяет ему опереться на устойчивые человеческие ценности прошлого.

Религиозная виртуализация очень ярко прослеживается в период Средневековья в Европе, когда власть духовенства распространилась в том числе и на политическую жизнь общества. Повседневная жизнь человека была заключена в рамки религиозных догм, что позволило духовенству взять на себя ответственность использовать определенного рода систему наказаний без вмешательства светской власти. Авторитетность представителей церкви давало возможность создавать любые ограничения, запреты и норма поведения для простолюдина, оправдывая свои поступки и реализуя собственные цели.

Культура является неоднородным образованием, поэтому очень сложно определить рамки ее развития. Однако именно рациональный и иррациональный компоненты есть важные полюсы общечеловеческой

культуры. Наука, являясь именно рациональным компонентом, наряду с мифологией и религией представляет собой одну из стадий развития культуры.

Само виртуальное пространство научной реальности позволяет не только конструировать особые модели научного познания и восприятия окружающей действительности и актуализировать их в реальность, определяя как единственно верные, но и проводить мысленные эксперименты – определенные мыслительные операции, основанные на конкретных требованиях и принципах проверенной научной теории. Ограниченность реального эксперимента в связи с экономическими сложностями, недостаточным уровнем развития техники и других обстоятельств, не позволяющих получить нужный результат в рамках реальной действительности, дает возможность исследователю использовать преимущества сферы виртуального пространства для проведения мысленного эксперимента.

Никола Тесла – физик и изобретатель XIX-XX вв. – использовал виртуальное пространство для проведения своих опытов. Оперировав виртуальными образами в собственном сознании, он получал тот же результат, что и при реальном эксперименте. «Мне не нужны модели, рисунки, эксперименты. Когда у меня появляется идея, я начинаю воображением строить прибор, меняю конструкцию, совершенствую и включаю и мне совершенно безразлично проводится ли испытание прибора в моих мыслях или в моей лаборатории – результаты будут одинаковыми. За двадцать лет у меня не было ни одного исключения»⁶⁶.

В современном мире наука является наиболее эффективным способом передачи и накопления человеческого опыта в ходе формирования и развития культуры. Однако именно статус научного знания как наивысшей культурной ценности, сами достижения науки, взгляд на науку как на основной фактор

⁶⁶Дилтс Р. Стратегии гениев. Т.3. Зигмунд Фрейд, Леонардо да Винчи, Никола Тесла / Пер. с англ. Е.Н. Дружининой. – М.: Независимая фирма «Класс», 1998. – 384 с.

взаимодействия человека с миром, привели к появлению особой социокультурной и мировоззренческой позиции – сциентизма. Именно такая абсолютизация роли науки в общекультурном развитии представляет собой некую мыслительную конструкцию, которая на различных уровнях общественного сознания может восприниматься как единственно верная модель познания мира и истинного отношения к нему.

Однако отношение к науке как ведущему фактору развития культуры и общества, может привести к дегуманизации культуры. Вера в неоспоримость научных открытий способствует принятию человеческим сознанием любых фактов, определяемых как научные, однако, не всегда такие факты действительно научно проверены, порой являются ошибочными, либо созданы умышленно для отвлечения человека от каких-либо других общественно важных проблем. Поэтому виртуальные образы научной реальности должны носить эмпирический характер.

Преимущества виртуальности перед физической реальностью позволяют ученым использовать возможности виртуального пространства в качестве «лаборатории» для проведения мысленных экспериментов и выявления истины и применить креативность виртуальности для популяризации научных и околонаучных фактов в коммерческих целях. «Научно доказанные» факты, как правило, не нуждаются в проверке, человек не сомневается в их достоверности, а потому безоговорочно принимает все «открытия» и «достижения», даже если они далеки от истины. Например, легенда о разрушающем свойстве фреонов по отношению к озоновому слою. Созданный учеными и распространенный благодаря СМИ виртуальный конструкт о негативном влиянии антропогенного фактора на плотность озонового слоя способствовал появлению в общественной среде информации о новой глобальной экологической проблеме, что активизировало мировое сообщество на «борьбу с озоновыми дырами». Однако основание возникновению данной

проблеме дало стремление ряда химических компаний монополизировать рынок производства новых видов фреона.

Таким образом, можно говорить о том, что современная наука по своему статусу мало чем отличается от мифологии и религии. Сегодня наука – это всего лишь одна из перспектив жизненного мира современного человека. Научный плюрализм позволяет каждому исповедовать одну из альтернативных точек зрения и жить в рамках «удобной» или убедительной для него научной парадигмы⁶⁷.

Наряду с древнейшими образцами виртуализации – мифологией, религией, наукой – развитие компьютерных технологий способствовало появлению искусственно созданной виртуальной реальности в киберпространстве.

Именно благодаря развитию в XX веке мультимедийных технологий термин виртуальность получил свое распространение, а интенсивная компьютеризация общества стала восприниматься как одна из форм виртуализации общественных сфер жизни. Из вычислительной машины, именуемой ныне полузабытой аббревиатурой ЭВМ, компьютер превратился в универсальное устройство, которое с равным успехом может служить профессиональным инструментом ученого, инженера, бизнесмена, юриста, врача и т.д. Компьютерная виртуальная реальность широко используется как технология обучения профессиям, где эксплуатация реальных устройств и механизмов связана с повышенным риском или с большими затратами (военные технологии, космические исследования, пилотирование самолетов, дистанционное управления с помощью телекамер, моделирование воздействий внешней среды, учебно-тренировочные системы, тренажеры, диспетчерские пульты). Здесь в основном речь идет о создании некоего искусственно

67 Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. – М.: Наука, 2008. – 316 с.

созданного пространства, позволяющего человеку при помощи специальных технологий испытывать те же ощущения, что и в реальности.

М. Крюгер говорил о том, что компьютерные технологии, представляющие собой имитационную виртуальную реальность, пока можно назвать лишь демонстративными моделями, так как они находятся на начальном этапе разработки и изучения. Качество изображения, тяжелое снаряжение – все это в середине XX века оставляло желать лучшего. Однако, по мнению М. Крюгера, чтобы решать многие задачи, не всегда обязательным условием для этого является точное моделирование реального мира и человеческих ощущений.

Созданная М. Крюгером система не требовала специальной экипировки, с помощью специальных камер, которые отслеживали положение рук и головы, информация передавалась компьютеру и отражалась на большом экране, комбинирующем силуэт человека и компьютерную графику той или иной среды. Весь процесс происходил незамедлительно, чем сокращал время задержки между действием человека и ответом компьютера. Такую модель виртуальной реальности М. Крюгер назвал «условной».

М. Крюгер предполагал, что при умелом использовании технологии виртуальной реальности вполне могут оказаться полезными для человека в получении профессиональных знаний. С помощью моделирования какой-либо ситуации, виртуальная реальность может помочь в приобретении тех или иных жизненных умений и навыков, что мы и можем наблюдать на сегодняшний день: разрабатываясь изначально в военной области, имитационная виртуальная реальность сегодня уже широко используется в различных сферах человеческой деятельности, в том числе: в экономике, обучении, медицине.

Изучая виртуальную реальность в основном с точки зрения компьютерных технологий, У. Брикен в то же время сформулировал свою

концепцию, которая хорошо сочетается с культурологическим анализом виртуальной среды⁶⁸. И главными в концепции являются несколько тезисов:

1. Психология – физика виртуальной реальности;
2. Наш организм – это своего рода интерфейс;
3. Знание – это, прежде всего, опыт;
4. Факты в окружающей среде;
5. Пространство и время – величины, подлежащие изучению;
6. Одно восприятие включает в себе триллионы битов;
7. Реализм не является необходимым.

Первый тезис У. Брикен объясняет тем, что именно психология, которая подразумевает под собой в широком смысле поведение, намерение, познание, восприятие, определяет порядок и пределы виртуального мира. Если физика являет собой материальную осязаемость окружающих нас предметов реальности, то такой физикой в виртуальной среде является именно психология человека, его чувственное восприятие образов. Поэтому психология является физикой виртуального мира. И этот тезис является главным тезисом У. Брикена в исследовании виртуальной реальности.

У. Брикен пишет о том, что поверхность нашей кожи является для нас интерфейсом, с помощью которого мы можем взаимодействовать с окружающей средой. Следовательно, исходя из его концепции виртуальной реальности, интерфейс – это своего рода физиология, а любое взаимодействие с реальной действительностью – естественный процесс. У. Брикен говорит о том, что в изучении компьютерной виртуальной реальности стремится всего лишь к тому, чтобы все вычисления стали невидимыми, то есть всякое взаимодействие с виртуальной реальностью через компьютерные технологии стало естественным для человека, то есть на подсознательном уровне.

68 W. Bricken, Virtual reality: Directions of growth, University of Washington, Seattle, WA HITL Technical Report R-90-1, 1990.

У. Брикен утверждает, что знания можно получить только из опыта, а не из абстрактных и символических представлений. Опыт можно получить только взаимодействуя с окружающей действительностью, следовательно, все данные, информация, какие-либо факты находятся, хранятся в окружающей среде. У. Брикен говорит о том, что человек – не компьютер и не может хранить в себе информацию долго и безгранично, поэтому, чтобы произвести какое-либо действие, принять какое-либо решение, необходимо именно взаимодействовать с окружением, а не доминировать над ним⁶⁹.

Виртуальная реальность по своей сути многомерна. Мы можем перемещаться во времени и пространстве, не покидая рабочего места, сидя за компьютером. Кроме того, используя специальные технологии, можно увеличивать скорость перемещения, замедлять или останавливать. Значит, получается, что пространство и время – это не стабильные величины, и подлежат более тщательному изучению.

Существует огромная степень сжатия между информацией, поступающей извне, и человеческим восприятием. Триллионы битов информации поступает в мозг человека, перерабатываются там и усваиваются каждую секунду. Виртуальная среда не требует высокой плотности информации, поступающей из физической реальности. Наше воображение достаточно гибкое, чтобы интерпретировать всю ту информацию, которая поступает извне, то есть, чтобы находиться в виртуальной реальности, необязательно, чтобы она была схожа с действительностью. Наши абстрактные представления часто не совпадают с реальными физическими возможностями, и виртуальный мир предоставляет нашему воображению полную свободу, позволяя создавать свою собственную реальность.

По мнению У. Брикена, вероятность того, что виртуальная реальность когда-либо будет полностью похожа на реальную действительность,

69 W. Bricken, Virtual reality: Directions of growth, University of Washington, Seattle, WA HITL Technical Report R-90-1, 1990.

значительно невелика, так как воображение человека стремится не повторить действительность в виртуальном мире, а, скорее, заполнить те недостающие элементы, которые, в силу физической ограниченности окружающего мира, мы не наблюдаем, не воспринимаем, не испытываем в реальности.

В 1984 году Уильям Гибсон опубликовал роман «Neuromancer», в котором впервые ввел понятие «киберпространства» («cyberspace»): «Киберпространство – это согласованная галлюцинация, которую каждый день испытывают миллиарды обычных операторов во всем мире... Это графическое представление банков данных, хранящееся в общемировой сети компьютеров, подключенных к мозгу каждого человека. Невообразимая сложность. Линии света, выстроенные в пространстве мозга, кластеры и созвездия данных»⁷⁰. После выхода романа постепенно киберпространством стали называть пространство, созданное всемирной телекоммуникационной сетью и другими компьютерными системами связи и коммуникации, позволяющее моделировать реальные объекты и процессы, а также воспроизводить изображения реальности.

Однако, слово «кибернетика», сокращение которого и используется в понятии киберпространства, в переводе с греческого означает «искусство управления», а, значит, само понимание киберпространства не должно ограничиваться исключительно компьютерными технологиями. Киберпространство в этом случае есть некое пространство, в котором создаются и действуют механизмы управления человеческим сознанием, они не ощутимы физически, но, несомненно, оказывают влияние на человека, взаимодействующего с таким пространством. И здесь уже неважно является ли это киберпространство искусственно созданным компьютерными или другими коммуникационными, мультимедийными технологиями, или

⁷⁰Гибсон, Уильям. Нейромант: Фантаст.роман / Пер. с англ. Е. Летова, М. Пчелинцева. – М.: Аст; СПб.: TerraFantastica, 2000. – 317 с.

появлению киберпространства способствует всеобщая виртуализация общества посредством замены реальных объектов их образами и символами.

Однако, учитывая все большую зависимость общества от компьютерных технологий, развитие сети Интернет и растущий интерес со стороны человека к технологическим новшествам, не удивительно, что термин «киберпространство» применяется исключительно к компьютерным технологиям и воспринимается как пространство управления человеческим сознанием, тем самым приобретая отрицательную окраску. Начиная зависеть не просто от технологии, а от виртуального компьютерного мира, человек зачастую меняет восприятие и чувствительность, манеру общения и даже характер. Такая негативная виртуализация способствует не только омассовлению и господству шаблонов, что касается не только моды, но и информации, но и приводит к духовному истощению человека, к обесцениванию важнейших жизненных приоритетов, поверхностному отношению к своим и чужим личностным ценностям, выставляя их напоказ. По словам И. Гарина, в современном обществе происходит замена духовности «машинерией»⁷¹.

Сегодня существует проблема глобальной компьютерной виртуализации общества, интернетомании, компьютерной наркотизации, психозе, активной технологической виртуализации различных сфер жизнедеятельности, компьютерного эскапизма. Уход от мрачной реальности в увлекательный мир компьютерных игр, социальных сетей и других вариантов развития мультимедийных технологий объясняется заманчивой привлекательностью интерактивности, многовариантности событий, анонимности. При этом киберпространство сети Интернет рассматривается как модель прошлого, воскрешающая черты первобытного общества, в которой электронные виртуальные общины воспринимаются как компенсатор изоляции «одиноких

71Гарин И.И. Что такое этика, культура, религия? – М.: ТЕРРА-Кн. клуб, 2002. – 845 с.

людей». Однако, по словам Курта Воннегута, электронные общины ничего собой не представляют, ничего не создают, это всего лишь пустота, которая в конечном счете оставляет людей ни с чем.

Однако вместе с тем виртуальное компьютерное и интернет-пространство все же двойственно в своем воздействии на общество с точки зрения положительных и отрицательных характеристик: оно может быть мощным интеллектуальным источником, и в то же время служить единственным пространством для подверженных эскапизму людей, оно позволяет человеку ощутить свою силу и состоятельность, и в то же время делает его зависимым от киберпространства подобно зависимости наркотической.

Создавая полную иллюзию погружения в виртуальный мир, киберпространство компьютерных технологий позволяет человеку пользоваться всеми преимуществами искусственно созданной реальности. В отличие от несовершенной действительности, компьютерная виртуальность видится человеку пространством для свободы слова, свободы творчества, свободы перемещения, позволяет творить, импровизировать, устанавливать новые связи, расширять сознание. И здесь выбор направления использования такой свободы действия зависит исключительно от самого человека. С точки зрения И. Гарина, киберпространство является своего рода «проявителем мудрости и убогости людей», так как в равной степени увеличивает человеческую силу и слабость.

Компьютерные технологии, по мнению некоторых исследователей, позволили создать искусственную виртуальную реальность, способную подражать реальности действительной, имитировать ее и симулировать процессы, происходящие в ней. Но виртуальность не пытается подражать реальности, а, скорее, стремится преобразоваться в реальность. Компьютерная реальность – это система, заданная программой, а, значит, при любом развитии исход в ней определен. Компьютерная реальность предполагает

альтернативу выбора без ущерба. Виртуальность же предполагает множество вариантов исхода того или иного события, но результат будет единственным и неизменным. Поэтому создание и развитие компьютерных технологий, в том числе объясняется желанием материализовать пространство виртуальности, попыткой визуализировать виртуальность, сделать процессы, происходящие в виртуальном мире более ощутимыми, а, следовательно, не виртуальная реальность через компьютерные технологии стремится подражать реальности, а реальность с помощью компьютерных технологий стремится имитировать виртуальное пространство, симулировать процессы, происходящие в нем.

И все же применительно к компьютерным технологиям понятие виртуальности девальвируется, утрачивает свою истинную значимость. Несомненно, что киберпространство, созданное компьютерными и интернет-технологиями позволяет человеку развивать его творческие способности, однако являясь продуктом чисто научной деятельности своих создателей, киберпространство все же носит больше технический характер, чем истинно виртуальный.

Итак, виртуальность в культурной действительности представляет собой возможность моделирования реальности посредством создания виртуальных конструкторов в основных сферах культуры – мифологии, религии, науке, а также, используя компьютерные технологии, способствует визуализации и частичному опредмечиванию виртуальных образов. Все это обусловлено, прежде всего, попыткой человека создать некое альтернативное пространство образов для достижения различных целей или воплощения тех способностей, которые он не способен проявить в силу ограниченности физической реальности.

Виртуализация всеобъемлюща и тотальна, она действует в любой сфере повседневной человеческой деятельности и охватывает все большее число новых феноменов жизни. Появление новых понятий и явлений, связанных с виртуализацией, только свидетельствуют этому. Стремление уйти от суровой

действительности в идеальный мир виртуальности способствует все большему стремлению совершенствовать технологии, симулирующие реальность физическую. Человеку недостаточно уже исключительно своего воображения, он совершает попытки сделать иллюзию более реалистичной с помощью спецэффектов новейших компьютерных технологий. Однако, учитывая естественную природу виртуальности, присущую ей изначально, абстрагируясь от понимания феномена виртуальности как искусственно созданного, виртуальность, а вместе с ней и процесс виртуализации присущи любым видам духовно-познавательной деятельности: философскому, научному, художественно-эстетическому, религиозному познанию реальности, а, значит, являются главным способом миропознания, мироосвоения, формирования культуры.

ВЫВОДЫ ПО II ГЛАВЕ.

1. На основе современного понимания виртуальности в различных общественно-культурных сферах выделяется ряд общих характеристик, свойственных явлению виртуальности: форма эскапизма, компьютерная реальность, многомерность, нечто эфемерное, несуществующее, мнимое.

2. Анализ взаимодействия виртуальности и реальности позволяет рассматривать виртуальное пространство в качестве источника производства всех физических предметов материальной действительности.

3. Виртуальное пространство – это пространство, обусловленное существованием виртуальных объектов и субъекта, готового с ним взаимодействовать. Киберпространство – пространство, в котором создаются и действуют механизмы управления человеческим сознанием, не осязаемые физически, но оказывающие влияние на человека, взаимодействующего с таким пространством.

4. Виртуальность – феномен, позволяющий человеческому сознанию создавать образы и смыслы, оперировать ими и способный в процессе актуализации преобразовываться в реальный символ или объект.

5. Виртуальность и реальность в своем союзе представляют целостность бытия.

6. Феномен виртуальности характеризуется рядом свойств: сущностность, потенциальность, созидательность, актуальность, интерактивность.

7. Феномен виртуальности происходит из способности человеческого сознания к творчеству и воображению. Воображение – необходимое условие виртуальности, позволяющее мысленно представлять объекты, ситуации, действия, не возможные на данный момент актуального восприятия. Творчество позволяет создавать сами образы в виртуальном пространстве и в процессе актуализации воплощать их в реальность.

8. Виртуальное пространство позволяет через актуализацию образов в действительность наделять их смыслом, а через процесс виртуализации познавать смысл уже существующего. Отражаясь в явлениях и предметах реального пространства, виртуальность имеет большое значение для всех процессов, происходящих в действительности.

ГЛАВА III. ВИРТУАЛЬНОСТЬ КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВА

§ 1. Творческая виртуальность как основа формирования культуры.

Творчество как стержень культуры присутствует в любой человеческой деятельности, творец – это изобретатель, и не важно в какой сфере (художественной, научной, производственно-технической и т.д.) материализуется его изобретение продукт его творчества. Однозначно можно сказать, что творчество – это создание чего-то качественно нового. В процессе развития культуры творчество рассматривалось мыслителями во многих аспектах.

Аристотель рассматривал творчество как процесс непрерывного образования и разрушения, целью которого является победа формы над материей, приближение материи к духу. В Средневековье творчество рассматривалось как деятельность, присущая исключительно Богу, волевой акт, вызывающий бытие из небытия. Человеческое творчество тоже признается, однако, преимущественно как творчество истории: история является именно той сферой, где человек принимает участие в осуществлении божественного замысла о мире. Наряду с историей, которая соединяет человека с Богом, религия также во времена Средневековья относится к творчеству первостепенному, в отличие от творчества научного и художественного, которые стоят на втором месте⁷².

В эпоху Возрождения все меняется: творчество начинает осознаваться, прежде всего, как художественное. Возникает интерес к творцу, художнику как личности, к самому акту творения, а творческие возможности человека принимают окраску безграничности. А история уже рассматривается как продукт чисто человеческого творчества (Дж. Вико). Английские философы

72 Современный экзистенциализм / Под ред. Т.И. Ойзермана. – М.: Мысль, 1966.

трактуют творчество как набор случайных элементов из уже существующих, синонимом творчества становится термин изобретательство⁷³.

В XVIII веке И. Кант связывает творческую деятельность с воображением. Воображение для И. Канта есть некое соединительное звено, позволяющее объединять в себе разум и чувства, благодаря синтезирующей силе понятия одновременно с наглядностью впечатления. Ф. Шеллинг, продолжая учение И. Канта, анализировал творческую способность воображения как единство сознательной и бессознательной деятельностей. Примером могут служить гении, которые творят в состоянии вдохновения, то есть бессознательно подобно тому, как творит природа. Однако, несмотря на то, что этот бессознательный творческий процесс является по сути объективным, он все же ограничен субъективностью конкретного человека, а значит не выходит за рамки его свободы.

В эпоху Романтизма творчество и прежде всего творчество художника и философа рассматривалось как высшая форма человеческой жизнедеятельности, а история культуры как продукт прошлого творчества.

В конце XIX – начале XX в. в идеалистической философии творчество рассматривается преимущественно как механически-техническая деятельность. В философии жизни творческое начало противопоставляется техническому рационализму. А. Бергсон – представитель философии жизни, один из крупнейших философов XX века – в своей работе «Творческая эволюция» пишет о творчестве как непрерывном рождении нового, что составляет сущность жизни. Творчество, по мнению А. Бергсона есть нечто совершающееся объективно, как например, в сознании в виде возникновения новых переживаний и образов, в природе в идее процессов рождения, созревания, роста, в противоположность субъективной технической

73. Современный экзистенциализм / Под ред. Т.И. Ойзермана. – М.: Мысль, 1966.

деятельности конструирования, которое позволяет лишь комбинировать в себе старое⁷⁴.

Л. Клагес, немецкий философ и психолог XX века, противопоставляет природно-душевное как творческое интеллектуально-духовному как техническому. Рассматривая творчество культуры и истории, философия жизни подчеркивает его уникальный, индивидуально-неповторимый характер⁷⁵.

В отличие от философии жизни экзистенциализм подчеркивает духовно-личностную природу творчества. Согласно экзистенциализму, именно человек является носителем творческого начала. Личность есть экзистенция, то есть некое начало, выходящее за пределы природного и социального, некая иррациональная свобода⁷⁶. По Н.А. Бердяеву, творческий экстаз – наиболее адекватная форма существования⁷⁷.

В XX веке философские направления такие, как прагматизм, инструментализм, неопозитивизм относятся к творчеству исключительно как к изобретательству. И цель творчества в таком случае – решить задачу, поставленную определенной ситуацией. По мнению философов инструментализма к решению задачи приводит удачная комбинация идей, что по сути и является творчеством. Некоторые мыслители, в частности Э. Гуссерль и А. Уайтхед, ориентируются в своем понимании творчества на математику, выступающую как так называемая чистая наука. Основой творчества в этом случае является не деятельность как в инструментализме, а интеллектуальное созерцание.

Что касается марксистского понимания творчества, то оно в значительной степени противостоит идеалистическим и метафизическим концепциям. Творчество для марксистов – это, прежде всего, та деятельность,

74 Бергсон А. Творческая эволюция / пер с фр. В.А. Флеровой. – М.: КАНОН-пресс, Кучково поле, 1998.

75 Сорокин, Б.Ф. Философия и психология творчества / Б.Ф. Сорокин. Орел, 2000. – 104с.

76 Краткий психологический словарь Ред. и сост. Л.А. Карпенко / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. 2-е изд. Ростов-на-Дону: Феникс, 1998. 512 с.

77 Бердяев Н.А. Смысл творчества. – М.: 1916.

которая позволяет человеку в соответствии с собственными целями и потребностями, а также в соответствии с целями и потребностями человечества в целом преобразовывать общество и природу на основе объективных законов действительности. Творчество можно характеризовать как созидательную деятельность, благодаря оригинальности, неповторимости (по принципу осуществления и результату), и общественно-исторической уникальности, то есть творчество не является механически повторяющейся или запрограммированной деятельностью, а представляет собой проявление продуктивной активности человеческого сознания⁷⁸.

Мнение о том, что природа тоже творит, отрицалось диалектическим материализмом. С точки зрения философов материалистов творчеству присуще бытие и действие творца, то есть субъекта творческой деятельности, а те процессы, которые происходят в природе и напоминают творческую деятельность, скорее можно назвать развитием. Творчество находит свое выражение исключительно у человека – общественно развитого существа⁷⁹.

Особенностью творческой деятельности является то, что субъект творчества всегда включен в определенные социально-исторические условия, подвержен влиянию окружающего мира и формам уже созданной культуры. А одним из обязательных условий развития художественного и научного творчества является свобода творческих дискуссий, критики, борьба и обмен мнениями. Выдвижение новых идей невозможно в рамках традиций, сложившихся и ставших привычными теорий и связанными с ними методов. Догматизация достигнутого уровня знаний, авторитет преходящих истин тормозит развитие науки.

Творческая составляющая есть в любой деятельности, а стремление создавать заложено в человеке генетически. Поэтому человек получает

78 Спиркин А.Г. Основы философии: Учеб. пособие для вузов. – М.: Политиздат, 1988.

79 Там же.

удовольствие не столько от работы как таковой, сколько от самого процесса творчества, от собственных завершенных творений.

Творчество как реализация качественно новых идей и образов, а не комбинация уже существующих требует неограниченного пространства для поиска и создания самих идей и образов. Человеком человека сделала не просто трудовая деятельность, но созидательная, основанная на взаимодействии с виртуальным пространством. Поэтому именно виртуальная реальность привлекает творца эфемерностью, неограниченностью своего содержания, условностью параметров и нематериальностью воздействия⁸⁰. Все это позволяет свободно оперировать образами, видоизменять и корректировать их еще до момента материализации в реальности. Творчество как процесс позволяет виртуальным образам актуализироваться в действительности, в свою очередь именно пространство виртуального дает свободу творчества, а сам механизм взаимодействия с виртуальными образами позволяет личности быть творчески успешной.

Творчество в любом случае является движущей силой в развитии культуры, в свою очередь сама культура служит почвой для всевозможных проявлений творческой деятельности человека. Деятельность человека в культуре ведет к появлению различного рода новаций, которые изменяют, преобразовывают ее, вне зависимости оттого является ли собой эта деятельность значимой для всего общества или же лишь для определенного человека. Поэтому именно культуротворчество является основой жизнедеятельности человека.

Созданная человеком, культура часто определяется как вторая природа. Культура рукотворна. Но утверждать, что культура противостоит природе, или же параллельна ей, нельзя. Культура создана человеком – биологическим существом. И создается на природном ландшафте при использовании

⁸⁰Дубовицкая Д.А. Виртуализация в создании продукта креатива // Материалы Международного молодежного научного форума «Ломоносов-2011», Философия. Культурология. Религиоведение. / Отв. ред. А.И. Андреев, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, М.В. Чистякова. - М.: МАКС Пресс, 2011.

природных ресурсов. А значит, природа имеет непосредственное отношение к культуре. Однако смысл культуры в том, что она не просто создается, но и позволяет создавать то, чего в природе изначально не было. А значит, человек, создавая культуру, переступает природные пределы, выходит за границы инстинкта. На культуру похоже то, что создают некоторые виды животных: соты как архитектурное строение пчел, паутина как орудие лова пауков, то есть получается, что живые существа помимо человека имеют возможность создавать то, чего не было в природе. Однако они создают все это благодаря природной запрограммированности, то есть отсутствует свободная творческая деятельность. Культура предполагает свободный, спонтанный вид активности. Чтобы создать культуру, человек должен переступить границы того, что заложено в нем природой.

Культуротворчество представляет собой, с одной стороны, осмысленный процесс жизнедеятельности всего человеческого общества в целом и каждой отдельной личности в частности на протяжении всей истории, с другой стороны, является своего рода механизмом исторической преемственности, основанном на способности человека актуализировать виртуальные образы в действительности, что приводит к появлению новых культурных форм, ценностей и смыслов, и к виртуализации уже созданных культурных форм и смыслов, интерпретируя их через собственную индивидуальную систему оценок⁸¹.

На всем протяжении культурно-исторического развития человечества наиболее яркое проявление творческой виртуальности можно найти в таких культуротворческих процессах как искусство и образование.

Искусство является той специфической творческой, духовно-практической деятельностью, которая порождает мир художественных произведений и в то же время создает свой собственный мир –

81 Леонтьева В.Н. Образование как феномен культуротворчества / Социологические исследования. – 1995. – №1. – С. 138-142.

художественную культуру. Особенность искусства заключается в том, что оно имеет двойственную природу: с одной стороны, через художественную культуру, человек, присутствуя в искусстве экзистенциально, находит свое стремление к духовным и социальным ценностям, а, с другой, искусство является одной из возможностей познания мира, поиска истины в эйдологической форме как результат влияния виртуального на сознание человека, выражающегося в создании образов будущих актуализированных предметов и явлений.

Искусство, подчиняясь определенным социально-историческим условиям, через трансляцию эстетического объекта на полотно или в трехмерное пространство выражает в символах и знаках то, что невозможно выразить посредством рационального дискурса. Это подтверждается мимесисом – основным принципом, который выражает творческую деятельность художника.

Аристотелю принадлежит разработка теории мимесиса, согласно которой, сущность художественного удовольствия заключается в радости узнавания, то есть вид знакомого явления позволяет актуализировать связанные с ним ассоциации, память, сопоставления и т.п.⁸² Именно эта связь между образом узнаваемого объекта в памяти и его формой в реальности основана на так называемой кодировке подражания – символах и знаках. Таким образом, символ и знак являются логотипами виртуального отображения.

Е.Я. Басин в своей работе «Искусство и коммуникация» исследует учение Гете о художественном смысле и акцентирует внимание на подмене реальности символами: «Всегда имеется опасность, что «иероглифический способ выражения» начинает подменять подлинное явление, становится на место природы и мешает настоящему познанию вместо того, чтобы помогать

⁸²Кривцун О.А. Эстетика. – М.: 2001.

ему. Особенно это относится к тем случаям, когда речь идет о таких сущностях, которые можно скорее назвать «действительностями», чем вещами и которые находятся постоянно в движении»⁸³.

Затем он отмечает стремление художника уйти в виртуальную реальность посредством постижения символического языка: «Когда художник от «простого подражания природе» поднимается до «манеры», «он обретает свой собственный лад, создает свой собственный язык, чтобы по-своему передать то, что восприняла его душа. Когда же искусство обретает черты стиля, «который покоится на глубочайших твердых познаниях, на самом существе вещей», постольку его дано распознавать «в зримых и осязаемых образах», имеющих символический характер, оно, искусство, окончательно «создает для себя единый язык». Удаляясь от прозы, этот поэтический язык «поднимается в высшие сферы и там обретает свои собственные законы»⁸⁴.

Этот «наивысший язык, который, разумеется, надо понимать», требует «собрать себя», «жить одной жизнью с произведением искусства, снова и снова созерцать его и тем самым вступить в более возвышенное существование»⁸⁵.

Таким образом, именно символический язык искусства, позволяет формировать виртуальное поле восприятия.

Плиний Старший – римский писатель-эрудит, автор «Естественной истории» – в легенде о зарождении искусства показывает важность психологического аспекта подмены реальности для человека. Согласно легенде, дочь гончара Бутада из Сикиона расстается со своим возлюбленным, и чтобы сохранить память о нем, обрисовала его тень на стене. Залив глиной пространство контура, Батуд получил первый барельеф и замену реального образа возлюбленного своей дочери. Расставание с любимым и нежелание

83Басин Е.Я. Искусство и коммуникация (очерки из истории философско-эстетической мысли) / Е.Я. Басин. – М.: МОНФ, 1999. – 240 с.

84Там же.

85Там же.

смириться с этим заставляют совершить попытку оставить вещественную память о реально существующем образе в качестве рисунка, создать альтернативу настоящему образу, по каким-либо причинам не находящегося рядом⁸⁶.

Таким образом, искусство призывает художника к подмене реальности через творчество, а зрителя через восприятие созданной новой реальности.

Особым воздействием на восприятие обладает текст. Возможность погрузиться в виртуальность при чтении литературного сюжета нередко представляется более вероятной, нежели при зрительном восприятии изображения. Чтобы изобразить что-либо, художнику необходима модель, для писателя изображение и есть модель, а потому изображение будет воспринято исключительно так, как представит его писатель, неизменно пытаясь затмить первоисточник.

Тем не менее, любое искусство призвано, прежде всего, не копировать, а выражать уже существующее через призму выражающего – писателя, музыканта, художника и т.д.⁸⁷ Избегая статики, искусство в своей недосказанности оставляет место фантазии и воображению, что позволяет говорить о порождении искусством новой действительности, погружаясь в которую человек уже не воспринимает, а создает все новые и новые образы.

С развитием техники неизбежно пришла механизация процесса запечатления окружающей действительности, копирования реальности с помощью новых инструментов, что способствовало появлению фотографии.

Если обратиться к истории возникновения фотографии, то можно увидеть, что ей онтологически также присуща форма подмены реальности, как и искусству.

Фотографии предшествовала камера-обскура. Изначально камера-обскура представляла собой затемненную комнату, где в одной из стен было

⁸⁶Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: автореф. дис. . канд. филос. наук / В.Л. Силаева. – М., 2004. – 11 с.

⁸⁷ Бальзак О. Избранные произведения. – М., 1989. – С. 693.

отверстие. Изображение предметов вне комнаты проецировалось на противоположную стену через отверстие, а художник, находящийся внутри комнаты, имел возможность зарисовать изображения на бумагу. Причем предметы изображались в перевернутом виде и уменьшенных по сравнению с натурой размерах, но в точных пропорциях, цветах. В XVI веке Итальянец Джероломо Кардано установил в камеру-обскура, которая выглядела в виде светонепроницаемого ящика, линзу, с помощью зеркала изображение проецировалось на матовую стеклянную пластину, после чего можно было обвести рисунок, положив на стекло лист бумаги⁸⁸.

В отличие от изобразительного искусства фотография в дальнейшем позволила упростить механизм самого процесса копирования, что, соответственно, изменило и форму подмены реальности.

Однако, главное отличие изобразительного искусства от фотографии – это тиражируемость механического копирования реальности, что стирает границы индивидуального, обезличивает, упрощает сам творческий процесс.

Однако, игру света и тени, использованную кукольниками средневекового Китая и Индии, с помощью проецирования силуэтов кукол из кожи на основе местных мифов и легенд, можно считать попыткой «оживить» образ, тем самым совершить еще одну попытку подменить реальность, сделать виртуальность более доступной, приблизить возможность взаимодействия с ней. Платон в своей книге «Республика» (в 360 году до н.э.) описывает движущиеся изображения в виде теней. В Европе в конце XVIII века были популярны представления кукольников. А аттракционы Доминика Серафина – «китайские тени» – продолжали оставаться популярными на протяжении целого столетия.

В 80-ые годы XVIII века появился новый оптический аттракцион, изобретенный Робертом Баркером и получивший название «Панорама».

⁸⁸Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: автореф. дис. . канд. филос. наук / В.Л. Силаева. –М., 2004. – 11 с.

Искусственная подсветка позволяла проецировать на большие полотна сцены военных сражений или обычных улиц города. Атракцион «Эйдофузикон», появившийся примерно в это же время, благодаря художнику Филиппу де Лутербургу, подобно «Панораме» Баркера «оживлял» полотна с изображениями, но при этом с помощью особой подсветки изображения казались объемными. В 1822 году появилась «Диорама» Луи Дагера и Клода-Мари Бутона, принцип работы которой заключался в регулировке света с помощью ставней и жалюзи. Свет падал на полупрозрачное полотно, поражая зрителей чередованием изображаемых образов⁸⁹.

В дальнейшем желание наиболее точно копировать окружающую действительность и стремительное развитие техники привело к появлению кинематографа, который функционировал по принципу работы камеры-обскуры на основе инерции зрительного восприятия. Принцип инерции зрительного восприятия лежит в основе создания и просмотра фильмов и позволяет наблюдать определенную последовательность неподвижных изображений как одно непрерывное действие. Такая быстрая смена кадров приводит к виртуализации единого изображения посредством одной единственной камеры.

Кинематограф всегда имел своей целью воздействие на сознание человека, желание пробудить чувство сопереживания, активно используя при этом моделирование ситуаций. Кинематограф позволяет творцу создать альтернативную реальность, соединив в ней визуальность с литературно-сюжетной наполненностью. В результате перед зрителем предстает убедительно выстроенная искусственная реальность, выражающая некий смысл происходящих в ней событий⁹⁰.

89Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: автореф. дис. . канд. филос. наук / В.Л. Силаева. –М., 2004. – 11 с.

90 Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. – М.: Наука, 2008. – 316 с.

Ранние фильмы отличались легкой недосказанностью, возможностью довообразить, задуматься. Сейчас сцены разыгрываются подробно и до конца, так что воспринимаются как реальность. За всю историю развития кинематографа и телевидения сформировалось такое восприятие, что все увиденное на экране, даже несуществующее и нереальное, воспринимается как реальность (особенно детьми). Примером может служить тот исторический факт, когда на одном из первых киносеансов братьев Люмьер «Прибытие поезда на вокзал Ла Сиота» в «Гран-кафе» в Париже, зрители в панике убегали от поезда, как им казалось, мчащегося с экрана прямо в зрительный зал.

По мнению Фрэнсиса Хэмита, именно кинематограф, который явился одной из ступеней развития в эволюции знаковых систем искусства, соединившей в себе живопись, музыку, дизайн, драму, фотографию танец, а, с недавних пор – компьютерную графику и анимацию, и многое другое⁹¹. Кино заставляет сопереживать, любить и ненавидеть, но там иные временные масштабы, за короткое время человек способен, вовлекшись, реально испытать то, на что персонажам потребовались годы. Точно так же, как, например, в искусстве, реальность в кино творится автором, причем в сотворенный им мир человек должен войти, претерпевать в нем события, переживать их. Кроме того, что в процессе просмотра человек способен пережить все стадии чьего-либо воображения, потом остаются еще реальные послеощущения. Все это как раз и обеспечивает жизненность реальности, несмотря на ее виртуальность, отчужденность от человека в акте творения.

И все же степень погружения в виртуальную реальность во время просмотра фильма довольно сильно ограничена. Просмотр телевизора или кино – это пассивное наблюдение и переживание. Для полноты ощущения присутствия необходима возможность манипулирования не только объектами,

91 Хэмит Ф. Виртуальная реальность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://astu.secna.ru>.

которые ощущает человек, но и выбором путей развития событий, то есть интерактивность – особенность виртуального мира, позволяющая реагировать, откликаться на действия человека тем или иным образом, меняться в зависимости от тех или иных его поступков. Интерактивность – одно из достоинств виртуальной реальности, приближающее ее к реальности действительной.

Именно интерактивность делает привлекательной компьютерную виртуальную реальность. Виртуальная реальность в контексте компьютерных технологий представляет собой модель реальности, порождаемую программным обеспечением компьютера. Возможность смоделировать некую ситуацию, рассмотреть несколько вариантов событий и выбрать для себя наиболее подходящий есть основное преимущество компьютерных технологий перед другими средствами и способами взаимодействия с виртуальностью.

В XX веке компьютерные технологии не создали виртуальную реальность. Они лишь постарались сделать виртуальность более реальной, ощутимой, материализованной. Компьютерная реальность – это система, заданная программой, а, значит, при любом развитии исход в ней определен. Компьютерная реальность предполагает альтернативу выбора без ущерба. Виртуальность же предполагает множество вариантов исхода того или иного события, но результат будет единственным и неизменным. Компьютерная реальность – это, прежде всего, искусственно созданная реальность, т.е. ее существование имеет место до того момента, пока компьютер работает или пока он подключен к Интернету. И здесь уже смело можно сказать о компьютерной виртуальности как о «недовоплощенности существования». При этом искусственный характер компьютерной реальности позволяет нам говорить о киберпространстве как продукте творчества, т.е. культурном феномене, а не технологическом. Отсюда, возможность творчества в рамках виртуального пространства компьютерной реальности, что в свою очередь

представляется новым способом развития творческих способностей личности⁹².

Помимо творческой виртуальности, проявляющейся в искусстве, образование, так же, как и искусство, основанное на актуализации виртуальных образов и виртуализации уже созданных культурных ценностей, является одним из важнейших культуротворческих процессов. Становление системы образования ведет свой отсчет с начала развития цивилизаций. На протяжении всей истории образование представляет собой трансляцию элементов культурного опыта. Именно усвоение личностью норм, правил и ценностей, сам процесс инкультурации личности является основным в системе образования на разных стадиях исторического развития.

Гуманитарный характер образования свидетельствует о двусторонней направленности в развитии человека: с одной стороны, образование позволяет выявить индивидуальную культурную ценность личности, с другой стороны, адаптирует человека к жизни в обществе. Тем самым образование определяет направление развития культуры в целом, при этом ограничиваясь рамками самой культуры. Стремление образования в рамках любой культурно-исторической эпохи – достижение определенного идеального результата, выраженного в представлениях об идеальной личности в конкретный исторический период.

В отличие от принципа Я.А. Коменского – чешского педагога-гуманиста XVI века, – который заключался в соответствии обучения с принципиальными законами природы и ее главной составляющей – человеком, принцип культуросообразности, сформулированный А. Дистервегом – немецким педагогом XIX века, выступавшим за секуляризацию школ, – определял ориентацию образования на освоение и воспроизводство ценностей культуры,

⁹²Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. – М.: Наука, 2008. – 316 с.

на принятие социокультурных норм и включение человека в их развитие⁹³. Содержание образования отражает переход общества от одного состояния к другому. Культура и образование зависят друг от друга. Все факторы существования общества влияют на развитие и функционирования образования, но именно культуротворческое основание дает возможность рассматривать образование как общественный институт «культурного воспроизводства человека»⁹⁴.

Итак, творчество – это процесс одновременной самореализации автора-творца и процесс создания новых, ранее несуществующих материальных и духовных ценностей. В нем сочетается субъективное и объективное. Поэтому творчество – это, прежде всего, форма развития окружающей действительности, специфически осуществляемая через культурную деятельность человека посредством виртуальности.

§2. Творчество как актуализация виртуального в культуре

Формы, в которых проявляется культуротворчество (мифология, религия, наука), есть своего рода символические конструкторы реальности, которые в свою очередь представляют собой набор моделей, организующих существующие в действительности факты в удобную систему интерпретаций, то есть любое мировоззрение, любую картину мира можно назвать виртуальной. Поэтому можно сказать, что человек всегда был ориентирован на виртуальность, его способность к виртуализации и потребность в погружении в «иные миры» выразилась в мировой культуре появлении форм культуротворчества.

Русский философ Яков Голосковер, изучающий античную культуру, в частности мифологию, считал воображение именно тем пространством, «иным миром», которое позволяет в смыслообразях познавать окружающий

⁹³Зимняя И.А. Педагогическая психология. – М.: 2004.

⁹⁴Там же.

мир и самого себя. Именно в смыслообразах выражается постоянство и бессмертие культуры. При этом человеческое воображение – это не просто источник идей, эйдосов, по Платону, но красоты, добродетели, совести, что, прежде всего, выражается в искусстве, религии, науке.

Первичным опытом воображения, по мнению С. Дацюка, является сон. Во сне человек не просто зритель, он участник всех происходящих вокруг него событий и он также переживает увиденное, как если бы это было в реальности. Сергей Дацюк определяет сновидения как внутренний мир сознания, которое теряет свою ясность яви, виртуальная реальность, не сообщаемая с действительностью никак иначе, нежели внутри самой себя. Сон переворачивает все представление человека о соотносимости структур реального мира. Произвольно воспринимая связи и подобия во сне, воспринимая реальность без времени и вне пространства, сон является тем основанием, которое позволяет постигать реальность в виртуальности⁹⁵.

Вадим Зеланд считает, что виртуальная реальность сна позволяет натурально, правдоподобно моделировать действительную реальность, несмотря на причудливые события, происходящие с человеком во время сновидения, они воспринимаются им как вполне обыденные⁹⁶.

Во времена неторопливого ритма жизни, когда не было такого информационного давления и больших скоростей передвижения в пространстве, у людей было больше времени пребывать в размышлениях, мечтах и воспоминаниях, то есть, находиться в виртуальном мире. При отсутствии телевидения с его готовыми реалиями, радио давало пищу воображению. Когда не было телефонов, а тем более Интернета, и общение на расстоянии происходило при помощи писем, воображение рисовало человеку образ, мысли и переживания далекого собеседника. Когда действительно массовой была народная музыка и та, которая сейчас называется

95Дацюк С. Виртуальность сна. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.uis.kiev.ua/~_xyz/dream.html.

96Зеланд В. Вершитель реальности. М.: 2005. – 255 с.

классической, слух возбуждал воображение. Произведения создавали, так называемый, виртуальный видеоряд, причем у каждого свой собственный. Любая книга представляет собой субъективный мир писателя, выражающийся в тексте, который в свою очередь является материалом, на основе которого читатель создает свою собственную реальность, свой собственный виртуальный мир, заключающийся в появлении образов, мыслей, эмоций, возникающих в ходе понимания текста и исчезающих после прочтения.

Проявляясь во всех сферах человеческой деятельности, можно сказать, что именно виртуальность определяет действенность реального мира через творчество. Процесс творчества требует сосредоточенности, погружения в свой внутренний мир, виртуальную реальность. Именно виртуальный мир дает свободу действий, свободу выражения мыслей, чувств и эмоций. Любое изобретение создается сначала в виртуальном мире и существует в виде воображаемого объекта, а затем становится реальной вещью.

При этом любое творчество выступает в качестве инструмента расширяющего виртуальный мир посредством создания в нем все новых и новых образов, выражающихся в реальности в виде символов, объектов и явлений. Само творчество связано с нематериальной сферой духа, то есть творчество и есть та составляющая, которая балансирует между миром виртуальных и актуальных образов. Соответственно и духовные ценности, созданные человечеством на протяжении всей истории его развития и выражающиеся в формах культуротворчества, принадлежат виртуальному миру.

В своей работе «Различие и повторение» Ж. Делёз называет виртуальное в полной мере реальным, не отождествляя при этом с возможным. Определяя виртуальность как Идею, а возможность как концепт, он противопоставляет виртуальности не реальность, а актуальность. Получается, что возможность строго детерминирована и может стать только тем, чем может стать и ни чем иным. Являясь образом уже существующего, возможность не реальна сама по

себе, а, скорее, обладает «ретроактивностью». Виртуальное – это Идея, которая уже реальна, не зависимо оттого, будет ли она материализована в действительности или нет. Сами процессы осуществления возможности в действительность и актуализации Идеи в действительность отличаются друг от друга. Ж. Делёз говорит о том, что «виртуальное обладает реальностью поставленной задачи как проблемы, подлежащей решению; задача ориентирует, обуславливает, порождает решения, но последние не похожи на условия задачи»⁹⁷, то есть в отличие от строгого осуществления возможного в реальное, актуализация виртуального представляет собой чистое творчество, в результате которого еще не известно, что получится.

Сам феномен виртуальности происходит именно из способности человеческого сознания к творчеству и воображению. Следовательно, воображение не есть сама виртуальность, воображение – необходимое условие виртуальной реальности. Именно воображение позволяет человеку мысленно представлять объекты, ситуации и действия, которые на данный момент актуального восприятия не возможны. Майкл Хайм, автор работы «Метафизика виртуальной реальности» убежден, что виртуальный мир может быть виртуальным только до тех пор, пока он может контрастировать с реальным. Виртуальный мир не вполне реален, и именно поэтому будит воображение.

Гетерогенность человеческого сознания, возникающая вследствие того, что левое и правое полушария мозга представляют собой принципиально разные семиотические системы, позволяет воспринимать окружающую действительность двойственно, но при участии обоих полушарий, взаимодействующих друг с другом. Стремление к модифицированию реальности, отвержению наличного бытия и желание его переконструировать выражается в попытке создать воображаемые модели действительности в

⁹⁷Делёз Ж. Различие и повторение / Пер. с фр. Н. Б. Маньковской и Э. П. Юровской. – СПб.: Петрополис, 1998.

пространстве виртуальности, оперируя внутри одного сознания разными восприятиями объективной реальности, и в процессе актуализации посредством реализации творческих способностей воплотить их в реальность. При этом, находясь в еще нереализованной форме, эти модели вполне реальны, так как имеют потенциал к осуществлению при определенных условиях. Виртуальность отвечает в основном за смысловую содержательность того или иного опредмеченного образа, но не всегда этот смысл может верно интерпретироваться, что можно объяснить индивидуальным восприятием людьми одного и того же предмета или явления. Поэтому нельзя рассматривать виртуальность как мнимость. Сам физический объект или явление могут подвергаться искаженному восприятию вследствие объективных законов физики или физиологических особенностей, что и может характеризоваться как иллюзия, обман восприятия или заблуждение.

Итак, процесс актуализации виртуального как сингулярности (нечто особенного, единичного в своем существовании) приводит к появлению в реальной действительности актуального объекта как индивидуальности. В свою очередь, любое взаимодействие человеческого сознания с этим актуальным объектом приводит к процессу виртуализации, который выражается в познании, воспоминании, восприятии, конструировании, то есть процесс виртуализации позволяет актуальному объекту стать отправной точкой к появлению виртуального образа посредством восприятия, который в дальнейшем актуализируется в другой объект реальной действительности, или же объединяет актуальный объект и его собственный виртуальный образ, который становится неотделимым от него, что приводит к их «круговращению» – объект становится виртуальным, а образ актуальным. И в этом случае различие между актуальным и виртуальным определяется временем: актуальное – настоящим, которое является непрерывным

движением, виртуальное – прошлым, которое сохраняет себя в виртуальности именно в тот момент, когда перестало длиться⁹⁸.

По словам, О.Е. Баксанского, сам процесс познания является процессом виртуализации реальности, когда через органы чувств человек не только приобретает знания об окружающем мире, но и создает образы повседневной реальности, выражающиеся в сложных схемах, позволяющих успешно адаптироваться к внешнему миру⁹⁹.

Человек живет во многих реальностях, различая реальности трудовой деятельности, игры, искусства, познания (науки), общения, сна и т.п. Каждая реальность задает сознанию человека определенный мир и отделена от других реальностей рамками условности (логика и события, действующие в одной реальности, теряют свою силу и жизненность в других). Одна реальность отличается от другой событиями и их характером, логикой и закономерностями, порядком вещей и отношений. Если рефлексия отсутствует, человек не осознает, что он находится в определенной реальности, она для него является естественной и непосредственной формой сознания и жизни (здоровый человек не сознает, что он дышит, что сердце у него бьется, функционирует кровеносная система и т.п.). Содержание сознания человека и реальность как бы совпадают. Эта особенность реальности обуславливает то обстоятельство, что события и процессы, переживаемые в ней, воспринимаются как естественные.

Сам образ реальности и степень адекватной к ней адаптации в разные культурно-исторические периоды различны. Как правило, повседневная привычная для человека ситуация уже создает систему определенных ожиданий, предпочтений и установок, набор моделей и эталонов для восприятия явлений окружающего мира, поэтому и поведение и восприятие этой ситуации человеком изначально обусловлены – предшествующий опыт

98Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Цифровой жук. – № 2. – 1998.

99Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: РХГИ, 2000. – 320 с.

оказывает воздействие на осознание актуальной действительности. Следовательно, объективное восприятие человеком реальности исключено, он воспринимает окружающую его действительность уже модифицированной, согласно собственным стереотипам, то есть сознание виртуализирует пространство реальности для адекватного ее восприятия человеком. Сталкиваясь же с незнакомой, неожиданной ситуацией, сознание начинает строить новые схемы, модели восприятия, следовательно, процесс виртуализации неотделим от реального существования в актуальной действительности.

Появление и развитие в XX веке технологий мультимедиа только подтверждают необходимость и зависимость любой человеческой деятельности от процессов виртуализации. Учитывая преимущества виртуальной реальности перед физической реальностью, технологии делают попытки сделать пространство виртуальности более осязаемым, увеличивая скорость и пространство распространения информации, визуализируя неосознанные ранее процессы, приближая к действительности искусственный компьютерный мир, заменяя привычные действия нажатием клавиш.

Стремительное и практически повсеместное распространение технологий мультимедиа позволяет говорить о все большей виртуализации общества. Техническая виртуализация во многом меняет человеческий образ жизни, усиливает проявление эскапизма, создает новый искусственный способ жизни. Понятие виртуализации все больше применимо к таким сферам общественной жизни, как экономика, политика, образование и вообще к культуре в целом. Виртуальная реальность как множественность порождает многовариантность реальности, умножение и разнообразие мировоззренческих систем, «картин мира». А принятие многовариантности путей развития общества и процессов, происходящих в нем, приводят современного человека к сознательному использованию виртуального пространства для построения моделей будущего, прогнозирования. В отличие

от признания единственного пути развития истории, плюралистическое сознание современного человека ориентируется на активную креативную деятельность, которая позволяет адаптироваться к сложившимся ситуациями, благодаря конструированию их в сознании прежде осуществления в реальность, то есть потребность в более сознательном движении вперед в культурно-историческом пространстве и в объективной и адекватной оценке происходящих событий, выражается в попытке прогнозирования тех или иных ситуаций в пространстве виртуальности. Открытие синергетики, согласно которой возможен лишь один вариант эволюционного развития системы при осмыслении будущего и выявлении перспективных идей и ожидаемого состояния системы¹⁰⁰, обусловило высокую потребность прогнозирования будущего в культурно-историческом пространстве. Однако, возможность прогнозирования истории, степень точности и достоверности является одной из сложных и неоднозначных задач науки.

Моделирование исторических ситуаций в пространстве виртуальности позволяет глубже понять исторические события. Одним из первых об истории в виртуальности – метаистории – заговорил философ С. Булгаков, который определял ее как «ноуменальная сторона того универсального процесса, который одной из своих сторон открывается для нас как история»¹⁰¹. Согласно метаисторическому подходу, все причины происходящих в истории событий находятся за границами физического мира, и являются замыслом высших сил, в ином случае история каждого народа – всего лишь нагромождение разрозненных, не связанных друг с другом фактов.

Российский историк В.Э. Лебедев называет метаисторию реальностью, существующую в другом пространстве и времени и лишь изредка проявляющую себя в истории человечества¹⁰², а философ С.В. Евтушенко проводит параллель с мифом, называя миф тем истинным пространством, в

100 Можейко М.А. «Синергетика». Новейший философский словарь. – М.: «Книжный Дом», 2003.

101 Булгаков С.Н. Два града: исследование о природе общественных идеалов. – М., 1991, С.103.

102 Лебедев В.Э. Философия истории и метаистории. Екатеринбург, 1997. – 180 с.

котором творится история народа, определяет мифологическое пространство как метаисторию, где конкретные исторические факты объединяются с их подлинным смыслом¹⁰³. Некоторые принципы метаисторического подхода можно проследить и в трудах Л. Гумилева, который говорит об «исторической судьбе» – определенном порядке событий, связанных между собой внутренней логикой и имеющих причинный характер. Между историческими событиями любого народа Л. Гумилев прослеживает каузальные связи, причем эти постоянно действующие причины, влияющие на исторические процессы, за гранью видимых исторических событий, то есть за пределами реальности физической¹⁰⁴.

Таким образом, метаистория проистекает в некоем смысловом пространстве, невидимым для человечества, но являющимся пространством, обуславливающим происхождение тех или иных явлений на протяжении всей истории человечества, то есть, получается, что именно виртуальное пространство позволяет строить модели будущего, а значит, посредством процесса виртуализации, человечество имеет возможность прогнозировать исторические события, строить эффективные долгосрочные стратегические планы, что играет немаловажную роль в стремительно развивающемся современном обществе.

Человек практически всегда использует в той или иной степени виртуальный мир в своих творческих поисках. Используя виртуальный мир в качестве всеобъемлющей лаборатории для творчества, человек может синтезировать информацию разного рода: от зрительных представлений до звуков, сопровождаемых различными эмоциональными состояниями, ощущениями. Таким образом, виртуализация – это уже творческое начало.

Главная составляющая в процессе виртуализации – система из нескольких компонент. В первую очередь это не технологии мультимедиа, а

103Евтушенко С.В. Миф и бытие народа. – URL: <http://arimoja.ru>

104Гумилев Л. Этногенез и биосфера земли. – СПб, 1990.

интеллект и воображение человека. В виртуальной реальности положение человека всегда является центральным и необходимо привилегированным, так как без человека виртуализация невозможна. Именно благодаря сознательно-психической деятельности человека и образуется виртуальная реальность, происходит процесс виртуализации. Именно человек – основной компонент системы создающий образы, любые технологии – компонент второстепенный, но преобразующий сам результат процесса и его форму.

Виртуализация есть процесс, направленный не только на обобщение образов, их переконструирование, но и прежде всего на создание ранее несуществующих образов в действительности. И здесь речь идет уже не просто о воображении, а о творческом воображении, которое, прежде всего, представляет собой анализ и синтез накопленных знаний. Продукт, полученный в результате творческого воображения, может получить материализацию в виде физического предмета в реальности, а может остаться образом, но существование его будет так же реально, как если бы он получил свое физическое воплощение¹⁰⁵.

Итак, процесс виртуализации позволяет человеку погрузиться в некое пространство, свободное от физических законов и предоставляющее ощущение социальной невесомости. В зависимости от целей и задач, которые преследуют создатели той или иной виртуальной реальности, она может иметь положительное или отрицательное значение для взаимодействующего с ней. Феномен виртуальности играет значимую роль во всех процессах, происходящих в действительности, и отражается в явлениях и предметах, существующих в реальном пространстве. Именно виртуальное пространство, легкодоступное для взаимодействия, позволяет наделять смыслом создаваемые образы будущих реальных объектов через актуализацию и

105 Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии. – СПб, 2002. – 720 с.

познавать смысл уже существующих в действительности явлений посредством процесса виртуализации.

Именно когда человек обратился к запредельному, таинственному, стал стремиться познать непознанное, мистическое, идеальное, человек из пещерного превратился в творческого. Можно сказать, что вся духовная жизнь человечества, сама культура есть мир виртуальности, находящий свое присутствие в созданных человеком реальных объектах и явлениях.

§ 3. Креативная виртуальность как одна из основных составляющих современного культуротворчества

Для общественного человека степень его приобщенности к культуре выражается в его деятельности. Являясь носителем культуры, усваивая ее через язык, воспитание, систему символов, общих для всех, через образование, через принятые в ней регулятивы, человек одновременно с этим выступает и как создатель, творец культуры. Поэтому именно культуротворчество есть основная особенность (характеристика) жизнедеятельности человека.

И механизм творчества, как и механизм креативного процесса основывается именно на взаимодействии мира реального и виртуального. Однако, креатив, имея в своей основе также созидательный аспект, как и процесс творчества, имеет некоторые отличия, что и побуждает нас к разделению данных понятий.

В переводе с английского языка слово «креатив» переводится как «созидательный, творческий». Первое определение креатива дал американский ученый, профессор Стэнфордского университета Джон Као: «Креативность – это целостный процесс генерирования идей, их развития и превращения в ценности. Этот процесс включает в себя то, что люди обычно подразумевают под новаторством и предпринимательством. Он означает

одновременно искусство порождения новых идей и науку оттачивания этих идей до стадии воплощения в ценности»¹⁰⁶. Российский специалист по развитию городов Александр Высоковский дает очень похожее определение: «Креативность – это способность субъекта создавать не столько новые продукты, сколько новые схемы и алгоритмы для создания этих продуктов, а также схемы и алгоритмы для создания этих алгоритмов и схем. Оппозицией креативности служит репродуктивность – работа по заданному шаблону или схеме»¹⁰⁷.

Слово «креатив», попав в обширный оборот масс-медиа, потеряло свою терминологическую точность. В отличие от творческого процесса, в результате которого появляются новые ценности, который сам по себе традиционен, понятен и не всегда выходит за рамки общепринятых норм и существующих принципов, креативная деятельность включает в себе некий инновационный подход, который выходит за пределы установленных технологий, норм и правил, принятых в обществе. Однако если для восприятия продуктов творческой деятельности человечеству порой необходимо время, чтобы понять и оценить данный интеллектуальный прорыв, научное открытие, инновационное достижение, то результат креативной деятельности, благодаря инновационному подходу к созданию продукта, понятен, актуален, оценивается легко и быстро.

Условно все виды человеческой деятельности можно разделить на две группы.

К первой группе относится деятельность, в которой творчество является главной конечной целью, конечным продуктом. Суть такого труда – чистое творчество.

Писатель, художник, дизайнер, композитор – все они относятся к первой группе. Конечным продуктом их труда является фактически чистая мысль.

¹⁰⁶Kao J. Jamming: The Art and Discipline of Business Creativity/ J.Kao.- London: Harper Colli. – 1996.
¹⁰⁷Высоковский А. Креативность как ресурс // Отечественные записки. – 2005 – № 4 (24).

Соответственно их труд оценивается с точки зрения культурной ценности для общества.

Ко второй группе относится деятельность, в которой творчество является лишь одной из составляющих. Здесь креатив – одна из шестеренок большого механизма. Креатив в этой группе – это маленькая часть большого процесса, которая должна отвечать строгим требованиям, которые поставлены главными инженерами, иначе весь механизм не будет работать.

К этой группе можно отнести разработку web-сайта, рекламной кампании, создание имиджа, продюсирование и тому подобное. То есть существует некий процесс разработки чего-либо, частью которого является креатив – творческое осмысление одной из задач (или глобальной задачи) и формулирование концепции, удовлетворяющей существующим требованиям.

Частое употребление слова «креатив» в повседневной жизни сегодня привело к тому, что данное понятие уже не воспринимается как неологизм. Скорее это слово, войдя в обиход русского человека, приняло свое значение, и уже не может использовать тот же смысл, что и у носителей иностранного языка («creative» – «творческий», «созидательный»). Понятие творчества и креатива не являются синонимичными и не могут быть взаимозаменяемы, несмотря на то, что в основе своей имеют одно и то же действие – создание нового.

Отталкиваясь от идеи лингвиста Л.В. Щерба, что в языке практически нет слов-дублетов (абсолютных синонимов), а есть наше плохое знание языка¹⁰⁸, можно предположить, что появление термина «креатив» появилось в русском языке не случайно – в какой-то определенный момент возникла потребность обозначить феномен, который нельзя было определить исключительно как творчество. Следовательно, механизм данного процесса отличается от механизма процесса творчества. Если исходить из того, что

¹⁰⁸Щерба Л.В. Опыт общей теории лексикографии. // Щерба Л.В. Избранные труды по языкознанию и фонетике. – Л., 1974.

творчество – это создание чего-то качественно нового, то можно смело утверждать, что творческий аспект присутствует в любой деятельности. Однако идея, появившаяся в начале творческого процесса, может либо остаться на уровне идеи, модели, схемы, проекта, либо материализоваться в конкретный продукт, образ, т.е. явится практическим результатом творческой деятельности. В этом и есть принципиальная разница двух понятий – «творчество» и «креатив».

Прежде всего, важно отметить креативность как необходимую способность человека в современном мире, где информация является основой его существования и развития, а технология воздействия на сознание человека имеет важное значение в современном информационном пространстве. Проведенные американским социологом Ричардом Флоридой исследования доказывают, что в современной культуре наметилась тенденция перемещения технологий, компаний и венчурного капитала в места с большей концентрацией талантливых и креативных людей, которых он так и называет – «креативный класс»¹⁰⁹. В российской действительности креативный класс можно определить как коммуникативно-активную часть общества, что и обуславливает его принципиальное отличие от других групп, так как коммуникация является важнейшим и главным способом публичного проявления представителей этого класса. С точки зрения российского культуролога А.В. Соловьева, «информационно-коммуникационные технологии в данном случае рассматриваются как средство реализации ключевой социально-политической функции креативного класса, которая выражается в трансляции в общество образцов и моделей для подражания (идеологических, социальных, экономических, культурных, бытовых и т.д.)»¹¹⁰.

¹⁰⁹Флорида, Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. - М.: «Классика XXI», 2005.

¹¹⁰ Соловьев А.В. Социально-философские аспекты культуры информационной эпохи: новые ИКТ и новая социальность [электронный ресурс] // Сетевое сообщество «РОССИЙСКАЯ КУЛЬТУРОЛОГИЯ». - <http://www.culturalnet.ru/main/getfile/1689>.

Человек креативный стремится к неординарности создания своих продуктов, но к доступности восприятия, в отличие от творчества, где автор самовыражается, пытается объяснить свой взгляд на мир и не стремится быть понятным. Задачей креатора является не просто изобрести, придумать что-то новое, но и предугадать, как воспримет это что-то новое тот человек, который столкнется с этим продуктом креатива, т.е. выстроить логическую цепочку предполагаемого поведения этого человека. И это еще одно принципиальное различие между творчеством и креативом. Творческий процесс основывается исключительно на авторском вдохновении, креативный же процесс имеет своей главной составляющей конкретное понимание того что, как, для чего нужно создавать. Таким образом, процесс креативности выступает некой технологией организации творческого процесса.

Виртуализация есть тот процесс, без которого невозможна культуротворческая деятельность человека, чем и объясняется совпадение механизмов культуротворчества и символических конструкторов виртуальности. Однако при всех своих особенностях, именно способность к свободному от догм и правил творчеству, не просто движимому вдохновением и желанием самовыразиться, а имеющего своей целью конкретный результат, то есть креативная составляющая позволяет феномену виртуальности быть основой в культуротворческой деятельности человека.

Сам механизм креативности основывается на взаимосвязи между миром реальным и виртуальным. Именно погружение в виртуальный мир позволяет человеку делать открытия, оперировать образами, строить модели будущего материализованного продукта, прогнозировать. И здесь понятия виртуальной реальности и процесса виртуализации не связаны исключительно с компьютерными технологиями. Появлению и развитию компьютерных технологий способствовало стремление материализовать, визуализировать виртуальность.

Итак, креатив, прежде всего, это реализация творческой мысли человека в традиционных сферах жизнедеятельности, но неординарным способом и в необычной форме, это не просто создание нового продукта, это создание алгоритма для создания нового продукта и других алгоритмов¹¹¹. В отличие от творческого процесса, в результате которого появляются новые ценности, который сам по себе традиционен, понятен и не всегда выходит за рамки общепринятых норм и существующих принципов, креативная деятельность и заключает в себе тот инновационный подход, который выходит за пределы установленных технологий, норм и правил, принятых в обществе. Однако если для восприятия продуктов творческой деятельности человечеству порой необходимо время, чтобы понять и оценить данный интеллектуальный прорыв, научное открытие, инновационное достижение, то результат креативной деятельности, благодаря инновационному подходу к созданию продукта, понятен, актуален, оценивается легко и быстро. И если креатив – это способность человека к производству новых форм, моделей, которые можно с легкостью распространять и широко использовать, а виртуализация – это любое замещение реальности образами, символами¹¹², значит процесс виртуализации – это необходимый процесс для креативного человека.

Итак, однозначно то, что все реальные предметы нашего объективного мира – это всего лишь материальная форма идеи, существующей в мире виртуальном, воплощающейся в нем посредством творчества. Следовательно, не материальные предметы порождают виртуальность, как то компьютерная реальность, благодаря развитию технологий, живопись, благодаря краскам и холсту, а виртуальные идеи реализуются или не реализуются в форму какого-либо материального предмета. Поэтому, говоря о виртуальности как о параллельной или порождаемой реальности, мы можем ошибаться, так как не реальная действительность диктует появление и развитие виртуального мира,

111 Высоковский А.А. Креативность как ресурс / Отечественные записки. – 2005. – №4. – С. 160-167.

112 Иванов Д.В. Постиндустриализм и виртуализация экономики. // Журнал социологии и социальной антропологии. – 1998. – Т.1., Вып.1. – С. 81-90.

а мир виртуальный, существующий в сознании каждого конкретного человека и над сознанием каждого конкретного человека, благодаря творческой активности личности, посредством реальных предметов обретает форму, реализуется в конкретных вещах объективного мира.

Таким образом, процесс погружения в виртуальное пространство – виртуализация – предполагает человеческую деятельность внутри себя. Н. Карпицкий в своей работе «Онтология виртуальной реальности» говорит о том, что «виртуальная реальность не есть реальность телесная или умопостигаемая, но реальность чувственно-образная. Виртуальное пространство – это не пространство тел, но пространство образов»¹¹³. В виртуальной реальности человек имеет возможность создавать образы будущего, явственно представлять образы прошлого, конструировать образ реально существующего предмета в настоящем, а также воображать образы, которые невозможно материализовать в действительность в силу действующих законов физики.

Сам нарастающий процесс виртуализации постепенно приводит к замещению реального вещного пространства пространством образов, символов и знаков во многих общественно важных сферах жизнедеятельности человека. Ж. Делёз и Ж. Бодрийяр называли такие символы симулякрами (от латин. *simulare* – притворяться). Симулякром ученые определяли имитацию, подделку, искаженную копию своего прототипа, являющегося абсолютным. В отличие от Божественной подлинности, по мнению Ж. Делёза, деятельность человека как раз представляет собой действия, все больше не похожие на свой абсолютный прототип. Таким образом, симулякр это некий лишенный подобия фантасмагорический образ, являющий себя лишь как внешний эффект.

113 Карпицкий Н. Онтология виртуального. – М., 1996.

Следовательно, симулякр как некое псевдоподобие реальности есть в своем роде образ виртуальности, которая в том числе при определенных условиях является и пространством симулякров.

В свою очередь Ж. Бодрийяр соотносит симулякр лишь с собственной реальностью и ни с какой другой. Такая замкнутость символов и знаков на самих себе возможна, по мнению Ж. Бодрийяра, в пространстве гиперреальности – пространства с более осязаемым воображаемым нежели существующим, с более правдивым ложным, чем истинным, с заменой естественных человеческих переживаний на искусственные. В гиперреальности общество устремлено к одинаковым потребностям, а индивидуальность становится противоречием. В гиперреальности есть два способа существования: первый – это участие в бессмысленной гонке за модой, стереотипами, желанием успеть везде; второй – наблюдение за тем, как живут другие, и невольный отказ от реальных событий собственной жизни. Гиперреальность со своей упрощенностью и комфортностью вынуждает человека отказаться от собственной уникальности и неповторимости, чтобы не лишиться данного пространства¹¹⁴.

Современный российский культуролог Николаева Е.В. говорит о дву-реальности современной культуры, о подмене подлинных объектов реальности и самого понятия подлинности. Человек клонирует самого себя на реального и образно-виртуального в Интернет-пространстве, с помощью дизайна интерьера или экстерьера, двойников знаменитостей, репродукций картин, симулирует любую культурно-историческую реальность, подменяет понятия так, что объектом потребления становятся образы, а не реальные вещи и продукты: покупая автомобиль человек покупает социальный статус, дезодорант – сексуальную привлекательность, средства гигиены –

114 Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Философия эпохи постмодерна. – Мн., 1996.

красоту¹¹⁵. Клонирование, копирование, симуляция, репродуцирование, реконструирование – вот то, в чем прежде всего проявляется виртуализация современной культуры.

Философ В.В. Афанасьева предполагает, что появление симулякров свидетельствует о способности человека к творчеству (а я говорю креатив!) и абстрактному мышлению, так как симулякры являются образами несуществующего. На протяжении всей истории человечества создание симулякров преследовало разные цели. Изначально их появление было обусловлено преображенным отражением действительности, затем в виде мифологических объектов, в дальнейшем как олицетворение несуществующих в реальности объектов через магию и колдовство, а во время появления и распространения информационно-коммуникационных технологий – в качестве образов, не связанных с действительностью, но удовлетворяющих потребностям потребления и производства, проявляющимся, прежде всего, через продукты информационно-коммуникационных технологий.

Таким образом, симулякр находит свое происхождение в виртуальной реальности и определяется как знак, создающий свою собственную реальность, обретший собственное бытие. В этом случае процесс виртуализации выглядит как замена реальности ее симуляциями, что проявляется в появлении идеологий, жизненных моделей, приподнесенных как универсальные, всеобщие и гениальные. Однако, при этом истинный смысл таких моделей и идеологий остается недоступным для внушаемого общества, а, значит, ложным, что говорит о том, что виртуальное пространство позволяет не просто создать смысл и воплотить его в реальности, но и посредством виртуализации наделить реальное явление или предмет иллюзорным смыслом, воспринимаемым большинством как истина.

115 Николаева Е.В. «2 в 1» как формат повседневной культуры эпохи виртуального консюмеризма/ Е.В. Николаева// Модернизация экономики и общественное развитие. Кн.2. – М.: Изд. дом ГУ-ВШЭ, 2007. С.296-303.

Сегодня симулякры – это упрощающие реальность, поставленные на поток промышленные бренды, марки, продукты рекламы, диктуемые законами потребления. Причем процесс появления симулякров касается всех сфер общественной жизни человека. Одним из важнейших симулякров во все времена являлась красота. Биологическая красота, приоритетом которой является здоровье и способность к производительности рода, изменяется на всем протяжении истории на красоту мнимую, симуляцию истинной красоты, которая не имеет ничего общего со здоровьем. Современные симулякры красоты вводят представления о неестественной телесности, что зачастую приводит к потере здоровья и даже жизни.

Немаловажное значение для современного человека имеют симулякры, касающиеся политической сферы. Идеологические и ценностные симулякры приводят на разных культурно-исторических этапах к появлению образов политических вождей, государственных правителей, незаменимых политических лидеров, законопослушного гражданина, образцового рабочего, а, главное, к появлению образа врага, оправдывающего любые крайности политических деятелей. Несомненно, что именно симулякры проявлялись в тоталитарных режимах, поддерживая один и тот же образ незаменимого правителя даже при смене носителя этого образа на протяжении долгого времени.

Создаваясь сознательно и в большом количестве, симулякры оправдывают свое существование поставленными целями своих создателей, стремятся разрушить границы между мнимостью, симуляцией и реальным миром, выйти за пределы виртуального и полностью овладеть реальной действительностью. Диктуя примитивный образ жизни, контролируя вкусы и предпочтения, нацеливая лишь на потребление, массовая симуляция действительности может привести к нравственному упадку в обществе а затем и интеллектуальному. Предотвратить развитие симулятивных процессов невозможно, но возможно минимизировать навязанную симуляцию

повседневности, оберегая собственную уникальность и быть активным участником собственной жизни.

Сегодня образы креативности виртуальности становятся все более привлекательными, стараясь угодить современному обществу. При этом креативность виртуальности позволяет не только удовлетворять потребности современного общества, но и, предугадывая востребованность тех или иных будущих образов, дает возможность креатору изменять ценностную ориентацию, модели поведения, вкусовые предпочтения общества для реализации в последующем собственных продуктов креатива. Получается, что креаторы «управляют» современным обществом, контролируют вектор его развития. За счет частой смены ценностных ориентиров в культуре человеку сложно сформировать собственную бытийность в окружающей его действительности. Это снижает стремление общества к постижению фундаментальных основ культуры через творческую деятельность и повышает интерес к умению создавать образ, обладая креативностью. Соответственно креативность становится именно той способностью, которая позволяет современной личности, с одной стороны, адаптироваться к существующей культурной ситуации в обществе, с другой, иметь возможность преобразовывать существующую культурную ситуацию в соответствии со своими задачами.

Творчество требует больших усилий над собственной духовностью и телесностью, а потому в погоне современного человека за марками, брендами, желанием обладать, стремлением потреблять все больше и все чаще, становится все менее актуальным. Современные культуротворческие процессы представляют сомнительное значение для дальнейшего развития культуры, так как в содержании своем имеют всего лишь ретроспективу, не способствуя созданию чего-либо качественно нового, лишь тиражируя старое в обновленном образе. Образ доминирует над истинным содержанием и не несет в себе ценности, следовательно, отказываясь от творчества, современное

общество рискует встать на путь дегуманизации и деградации, культурной дегенерации.

В связи с этим возникает необходимость осознания обществом проблемной ситуации в современной культуре, решение которой возможно лишь синтезируя в культуротворческой деятельности человека фундаментальную значимость самого творчества и практичность креативности. Таким образом, современное культуротворчество должно представлять собой деятельность, которая включает в себе возможность создания духовных и материальных ценностей, процесс сохранения и передачи нравственных ориентиров с учетом динамики развития современного общества, используя преимущества виртуального пространства для решения задач не конкретной личности, а общества в целом.

Выводы по III главе.

1. Понятия творчества и креатива не являются синонимами. Появление термина «креатив» в русском языке свидетельствует о возникновении потребности обозначения феномена, который нельзя определить исключительно как творчество.
2. Креативность – необходимая способность человека в современном мире, выражающаяся в стремлении к неординарности создания собственных продуктов, к доступности восприятия.
3. Культуротворчество – осмысленный процесс жизнедеятельности общества в целом и каждой личности в частности на всем протяжении исторического развития. Являясь своего рода механизмом исторической преемственности, основанном на способности человека актуализировать виртуальные образы в действительности, культуротворчество приводит к появлению новых культурных форм, ценностей и смыслов и к виртуализации уже созданных форм и

смыслов, интерпретируя их через собственную индивидуальную систему оценок.

4. Виртуальность через творчество определяет действенность реального мира. Творчество, балансируя между миром виртуальных и актуальных образов, является инструментом, расширяющим виртуальное пространство посредством создания все новых и новых образов, и механизмом реализации этих образов в действительность.
5. Духовные ценности, созданные человечеством на протяжении всей истории его развития и выражающиеся в механизмах культуротворчества, принадлежат виртуальному миру.
6. Виртуальная реальность как реальность образов существовала всегда наряду с миром реальным. Вся мировая культура свидетельствует о необходимости человечества взаимодействовать с виртуальностью и создавать виртуальные миры, доказательством этому является появление мифологии, религии, науки.
7. Виртуализация представляет собой основной процесс не только в творении художественных произведений, научных открытий, технологическом совершенстве повседневной деятельности человека, но и в формировании всей культуры в целом на протяжении всей истории развития человечества. Виртуализация всеобъемлюща и тотальна, она действует в любой сфере человеческой деятельности и охватывает все большее число новых феноменов жизни.
8. Креативность виртуальности заключается не столько в создании готового продукта со смысловой содержательностью и ценностью, сколько в производстве привлекательного виртуального образа этого продукта, имеющего своей целью решить задачи креатора. Креаторы контролируют вектор развития современного общества, что снижает стремление самого общества постигать фундаментальные основы

культуры через творческую деятельность и повышает интерес к умению создавать образ, обладая креативностью.

9. Синтез активных компонентов креативного процесса и фундаментальных основ творческой деятельности позволит человеку в современной культурной ситуации избежать регресса в нравственном развитии, утрату значимых духовных и материальных ценностей, а также поможет легко адаптироваться к актуальным законам общества, формируя собственную бытийность и сохраняя фундаментальные нравственные ориентиры в процессе культуротворчества.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Виртуальное пространство представляет собой среду для создания художественных произведений, научных открытий, технологического совершенства повседневной деятельности человека, а также и для формирования всей культуры в целом на протяжении всей истории развития человечества. Виртуальность, а вместе с ней и процесс виртуализации, присущи любым видам духовно-познавательной деятельности: научному, религиозному, художественно-эстетическому, философскому познанию реальности, а, значит, являются главным способом миропознания, мироосвоения, формирования культуры.

Вся духовная жизнь человечества, сама культура есть мир виртуальности, находящий свое присутствие в созданных человеком реальных объектах и явлениях, а стремление человека к виртуализации, к познанию таинственного, мистического, идеального позволило активизировать собственные творческие способности, через творческую деятельность освоить окружающее пространство. Виртуальность определяет действенность реального мира через творчество. При этом любое творчество выступает в качестве инструмента расширяющего виртуальный мир посредством создания в нем все новых и новых образов, выражающихся в реальности в виде символов, объектов и явлений. Творческая деятельность выступает в роли движущей силы культуры, а культура в свою очередь сама служит почвой для всевозможных проявлений творческой деятельности человека. В этом случае культуротворчество представляет собой, с одной стороны, осмысленный процесс жизнедеятельности всего человеческого общества в целом и каждой отдельной личности в частности на протяжении всей истории, с другой стороны, является своего рода механизмом исторической преемственности, основанном на способности человека актуализировать виртуальные образы в действительности, что приводит к появлению новых культурных форм, ценностей и смыслов, и к виртуализации уже созданных культурных форм и

смыслов, интерпретируя их через собственную индивидуальную систему оценок.

Современные культуротворческие процессы, к сожалению, в содержании своем имеют всего лишь ретроспективу, не способствуя созданию чего-либо качественно нового, всё чаще лишь тиражируя старое в обновленном образе. Создаваясь сознательно и в большом количестве, виртуальные образы оправдывают свое существование поставленными целями своих создателей, стремятся разрушить границы между мнимостью, симуляцией и реальным миром, выйти за пределы виртуального и полностью овладеть реальной действительностью.

Итак, однозначно то, что все реальные предметы культурной действительности – это всего лишь материальная форма идеи, существующей в мире виртуальном. Следовательно, не материальные предметы порождают виртуальность, как то компьютерная реальность, благодаря развитию технологий, живопись, благодаря краскам и холсту, а виртуальные идеи реализуются или не реализуются в форму какого-либо материального предмета. Поэтому, говоря о виртуальности как о потенци, параллельной реальности, мы можем ошибаться, так как не реальная действительность диктует появление и развитие виртуального мира, а мир виртуальный, существующий в сознании каждого конкретного человека, посредством реальных предметов обретает форму, реализуется в конкретных вещах объективного мира.

Анализ креативной составляющей виртуальности в современных культуротворческих процессах привел к следующим результатам в ходе данного диссертационного исследования:

1. Была рассмотрена и проанализирована история понятия виртуальности с точки зрения лингвосемантического и культурно-исторического критериев.
2. Проведен анализ теорий виртуализации XX века.

3. Детерминировано понятие виртуальности в рамках культурологического аспекта.
4. Выявлены особенности феномена виртуальности, характеристики виртуального пространства.
5. Впервые виртуальная реальность рассмотрена в контексте творческой деятельности в существующем пространстве культуры.
6. Проанализированы проблемы творчества в пространстве культуры и роль творческой деятельности в процессе продуцирования культурного пространства.
7. Выявлена значимая роль феномена виртуальности в процессах культуротворчества на все протяжении культурно-исторического развития общества.
8. Впервые определена роль креативности как неотъемлемой составляющей виртуальности в современных процессах культуротворчества.
9. Обозначена необходимость в сочетании активных компонентов креативности и значимости фундаментальных творческих основ для современного культуротворчества.

В процессе решения задач в ходе исследования была достигнута поставленная цель, направленная на изучение креативной составляющей виртуальности в культуротворческих процессах.

По результатам исследовательской работы можно говорить о выявлении возможности решения проблемы дегуманизации культуры посредством синтеза основополагающих компонентов в деятельности творца и креатора для современных культуротворческих процессов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Августин А. О граде Божиим / А. Августин. – М. :Харвест ТОО, 2007.
2. Агапов О.Д. Виртуальность как проблема социальной философии / О.Д. Агапов // Сборник научных работ КГУ. – Казань, 2003. – С. 34 – 39.
3. Аквинский Ф. Сумма теологии / Ф. Аквинский. – М., 2007. – Т. 2.– 648 с.
4. Акчурина И.А. Виртуальные миры и человеческое познание//Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб., 2000. – С.9-29.
5. Антипов М.А. Дуализация социальной реальности // Сборники конференций НИЦ «Социосфера». – 2012. – №29. – С. 81-83.
6. Антология мировой философии. – Т.1,ч. 2., – М., 1969.
7. Антонова, О.А., Брылевская, А.А. Философский анализ функции воображения в виртуальной реальности // Научно-технический Вестник СПбГИТМО. 2006. – Вып. 24. Гуманитарные и экономические проблемы. – С.12-17.
8. Антонян Ю.М. Миф и вечность. – М., 2001.
9. Антропология творческой субъективности и креативности: коллективная монография: Материалы 3-го Рос.культурологического конгресса с междунар. участием «Креативность в пространстве традиции и инновации» [Электронный ресурс] /С.-Петерб. отд-ние Рос. ин-та культурологии; отв. редактор О.К. Румянцев. – СПб.: Эйдос, 2013. – 310 с.
10. Арестова О., Бабанин Л., Войскунский А. Психологическое исследование мотивации пользователей интернет // Вторая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. – М.: Экопсицентр РОСС, 2000. – С. 245-246.
11. Арто А. Театр и его двойник. / Пер. с фр., комм. С.А. Исаева. – М.: Мартис, 1993.

12. Астафьева О.Н. Компьютерная виртуальная реальность как игровая форма культуры // ПОИСК: Политика. Обществоведение. Искусство. Социология. Культура. 2003. № IV. С. 11.
13. Афанасьева В.В. Homovirtualis: психологические характеристики // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. – 2010. – Т. 10. – № 2. – С. 59-64.
14. Афанасьева В.В. Детерминированный хаос: феноменологическо-онтологический анализ. – Саратов: Науч. кн., 2002. – 246 с.
15. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. – 1998. – Т. 19, № 1. – С.89-100.
16. Бабенко В.С. Две книги о виртуальной реальности // Виртуальная реальность и современный мир. – М., 1997.
17. Багдасарьян Н.Г. Язык культуры // Социально-политический журнал. –1994. – №1-2 – С. 66.
18. Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. – СПб.: РХГИ, 2000. – 320 с.
19. Бальзак О. Избранные произведения. – М., 1989. – С. 693.
20. Басин Е.Я. Искусство и коммуникация (очерки из истории философско-эстетической мысли) / Е.Я. Басин. – М.: МОНФ, 1999. – 240 с.
21. Батыгин Г.С. Социология Интернет: наука и образование в виртуальном пространстве. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://2001.isras.ru/Publications/Batygin/Интернет_sociology.htm.
22. Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе / Под ред. П.Я. Гуревича. – М., 1986.
23. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: «Медиум», 1995. – 323 с.

24. Бергсон А. Творческая эволюция / пер с фр. В.А. Флеровой. – М.: КАНОН-пресс, Кучково поле, 1998.
25. Бердяев Н. Царство Духа и Царство Кесаря. – М.: Республика, 1995. С. 288-356.
26. Бердяев Н.А. Смысл творчества. – М.: 1916.
27. Бердяев Н.А. Человек и машина // Философия творчества, культуры и искусства. В 2 томах. – М.: Искусство, 1994 – Т.1. – С. 499-523.
28. Беркли Дж. Сочинения. – М.: Наука, 1978. – С. 84-85.
29. Бицилли П.М. Место Ренессанса в истории культуры / П.М. Бицилли. – СПб.: Мифрил, 1996.
30. Блинников Л.В. Краткий словарь философских персоналий. – М., 2002.
31. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.philosophy.ru/library/ baud/zlo.html>.
32. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Философия эпохи постмодерна. – Мн., 1996.
33. Бодрийяр Ж. Общество потребления: его мифы и структуры /пер. с фр., послесл. и примеч. Е.А. Самарской. – М.: Республика: Культурная революция, 2006. – 268 с.
34. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 196 с.
35. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. С.Н. Зенкина. – М.: Добросвет: КДУ, 2009. – 389 с.
36. Бодрийяр Ж. Соблазн / Пер. с фр. Алексея Гараджи. - М.: Admarginem, 2000. – 317 с.
37. Бондаренко С.В. Социальная общность киберпространства // Информационное общество. – 2002. – №4. – С. 61-67.

38. Бондаренко С.В. Социальные мифы «электронной демократии» // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2004. – Том VII. – № 4.
39. Борчиков С.А. Метафизика виртуальности// Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. – М., 2000.
40. Брушлинский А.В. Воображение и познание. // Вопросы философии. – 1967. – №11.
41. Булгаков С.Н. Два града: исследование о природе общественных идеалов. – М., 1991.
42. Бурнаева Е.М. «Человек виртуальный» в пространстве информационной культуры: автореферат дис. ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Бурнаева Елена Михайловна; [Место защиты: Комсомольск-на-Амуре гос. техн. ун-т]. – Комсомольск-на-Амуре, 2012. – 23 с.
43. Быченков В. М. "Ничто" как "другой". Виртуальное измерение социальной реальности // Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. Труды центра профориентации. М., 1998. С. 21-22.
44. Бычков В.В. Античные традиции в эстетике раннего Августина // Традиции в истории культуры. – М., 1978.
45. Виртуальная реальность – «Бытийственная ложь» или «Новые бытийственные горизонты»? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.staropomor.ru/Bogoslovie\(4\)/virtual.html](http://www.staropomor.ru/Bogoslovie(4)/virtual.html).
46. Виртуальная реальность. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://vladimir.socio.msu.ru/1_KM/theme_311.htm.
47. Воображение и творчество [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psihoobs.ru/p15.html>.
48. Воронина Т.П. Информационное общество: сущность, черты, проблемы. – М., 1995. – 111 с.

49. Воронов А.И. Философский анализ понятия виртуальная реальность. – С.-Пб., 1999.
50. Ворошилова Е.С. Динамика теоретической виртуализации эстетических практик // Вестник томского государственного университета. – 2010 – № 331. – С.159-162.
51. Высоковский А.А. Креативность как ресурс / Отечественные записки. – 2005. – №4. – С. 160-167.
52. Гайденко П.П. Проблема интенциональности у Гуссерля и экзистенциалистическая категория трансценденции. – В кн.: Современный экзистенциализм. – М., 1966.
53. Галкин А.И. Философские проблемы виртуальной реальности // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. – 2004. – №4. С. 3-9.
54. Галкин Д.В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Томск, 2002.
55. Галкин Д.В. Искусственная жизнь: наука и компьютерные технологии в современном искусстве // Вестник Томского государственного университета. – 2011. – № 350. – С. 74-79.
56. Гарин И.И. Что такое этика, культура, религия? – М.: ТЕРРА-Кн. клуб, 2002. – 845 с.
57. Гасилин В., Тягунова Л. Виртуализация современного общества // Власть. – 2007. – №1. – С. 60- 62.
58. Гасилин В.Н., Бесшапошникова А.П. Миф как синтез / Философия и миф сегодня. – Саратов, 1998. – С. 12-17.
59. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию: Пер. с англ./Общ.ред. и вступ. ст. А.Д. Логвиненко. – М.: Прогресс, 1988.
60. Гибсон, Уильям. Нейромант: Фантаст.роман / Пер. с англ. Е. Летова, М. Пчелинцева. – М.: Аст; СПб.: TerraFantastica, 2000. – 317с.

61. Гинецинский В.И. Пропедевтический курс общей психологии Учебное пособие. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 1997.
62. Гиренок Ф.И. Культура как виртуальность: событие и смысл // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. – М., 1998. – С. 23-31.
63. Горчаков В.В. Виртуальный мир Инфосферы: практическое использование человеком. – Владивосток: ВФ РТА, 1998.
64. Грязнова Е.В. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия // Философские науки. – 2005. – №2. – С. 125.
65. Грязнова Е.В. Философский анализ концепций виртуальной реальности // Философские исследования. – 2013. – №4. – С. 53-82.
66. Гумилев Л. Этногенез и биосфера земли. – СПб, 1990.
67. Гуссерль Э. Общее введение в чистую феноменологию // Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. – М.: ДИК, 1999. – Т. 1. – 336 с.
68. Дацюк С. Виртуальная реальность. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.uis.kiev.ua/~xyz/vr_enc.html.
69. Дацюк С. Виртуальность сна. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uis.kiev.ua/~xyz/dream.html>.
70. Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Цифровой жук. – №2. – 1998.
71. Делез Ж. Логика смысла / пер. с фр. Я.И. Свирского. – Москва: Академический проект, 2011. – 470 с.
72. Делёз Ж. Различие и повторение / Пер. с фр. Н.Б. Маньковской и Э.П. Юровской. – СПб.: Петрополис, 1998.
73. Дилтс Р. Стратегии гениев. Т.3. Зигмунд Фрейд, Леонардо да Винчи, Никола Тесла / Пер. с англ. Е.Н. Дружининой. – М.: Независимая фирма «Класс», 1998. – 384 с.

74. Добренъков В.И., Нечаев В.Я. Общество и образование. – М.: ИНФРА-М, 2003. – 381 с.
75. Дубовицкая Д.А. Виртуализация в создании продукта креатива // Материалы Международного молодежного научного форума «Ломоносов-2011», Философия. Культурология. Религиоведение. / Отв. ред. А.И. Андреев, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, М.В. Чистякова. – М.: МАКС Пресс, 2011.
76. Дубовицкая Д.А. Значение креатива виртуализации в современных профессиональных сообществах // Креативное пространство культуры: Материалы молодежной секции 3-го Рос.культурологического конгресса с междунар. участием «Креативность в пространстве традиции и инновации» / С.-Петербур. отд-ние Рос. ин-та культурологии; отв. ред. А.В.Ляшко. – СПб: Эйдос, 2012. – С. 31-34.
77. Дубовицкая Д.А. Реальность виртуального. Виртуальность в порождении объективного мира // Глобальная социальная турбулентность и Россия: Международная научная конференция «Сорокинские чтения – 2011»: Сборник тезисов / Под.ред. В.И. Добренъкова. – М.: Университетская книга, 2011. – С. 192-194.
78. Дубовицкая Д.А., Жилкин В.В., Смирнова Д.А. Виртуальная реальность как основа творческого процесса // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. – 2012. – № 2.
79. Дубовицкая Д.А., Жилкина Н.В., Жилкин В.В. Взаимодействие с пространством виртуальности как условие творчества личности // Социально-экономические явления и процессы. – 2011. – № 12.
80. Дьяков А.В. Жан Бодрийяр: стратегии «радикального мышления». – СПб.: Изд-во С.-Петербургского ун-та, 2008. – 354 с.
81. Дьяков А.В. Жиль Делёз: территория смысла // Азбука Жилья Делёза. – М.: Изд-во РГСУ «Союз», 2004. – С. 5-24.

82. Дьяков А.В. Философия постструктурализма во Франции. Москва – Нью-Йорк – Санкт-Петербург: NorthernCross, 2008. – 363 с.
83. Евтушенко С. В. Миф и бытие народа. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://arimoa.ru>.
84. Елхова О.И. Онтология виртуальной реальности: Монография. – Уфа: РИЦ БашГУ, 2011. – 228 с.
85. Елхова О.И. Понятие «реальность» в философских системах // Социально-гуманитарные знания. – М., 2007. – №9. – С.94-102.
86. Елхова О.И., Ягудина А.Р. О ценностях виртуального и реального миров // Социально-гуманитарные знания. – М., 2009. – №10. – С. 372-379.
87. Емелин В.А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии: диссертация ... кандидата философских наук: 09.00.11. – Москва, 1999. – 164 с.
88. Жилкин В.В. Телекоммуникационные технологии как новый образовательный стандарт. Виртуальные представительства // Дидакт. – 2003. – № 4. – С. 18-24.
89. Жинетт П. Игры с виртуальной реальностью: размышления аналитического психолога // Журнал практической психологии и психоанализа. 2012, №2. – <http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=3230>.
90. Звездина А.А. Гиперреальность Ж. Бодрийяра и глобальный кризис // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2011. – № 1 (7). – С. 107-109.
91. Зеланд В. Вершитель реальности. – М.: 2005. – 255 с.
92. Зимняя И.А. Педагогическая психология. – М.: 2004.

93. Зинченко Ю.П. Виртуализация реальности и культура: риски социализации человека в глобализирующемся мире // Региональное образование XXI века: проблемы и перспективы. – 2012. – №3, С. 20-22.
94. Иванов Д. В. Виртуализация общества. – СПб., 2002.
95. Иванов Д.В. Глэм-капитализм. – СПб: Петербургское востоковедение, 2008. – 176 с.
96. Иванов Д.В. Постиндустриализм и виртуализация экономики. // Журнал социологии и социальной антропологии. – 1998. – Т.1., Вып. 1.
97. Иванченко Г.В. Социокультурный и психологический анализ информационных процессов // Динамика техносферы: социокультурный контекст / Под ред. Н.Г. Багдасарьян. – М., 2000. – С. 128-149.
98. Ионин Л.Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие: Учеб.пособие для студентов вузов. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Логос, 2000. – 431 с.
99. Ищенко Е.Н. Проблема реальности в философском и гуманитарном дискурсе // Вестник МГУ: научный журнал. Серия 7. Философия. – М: Изд. МГУ, 2005, №2.
100. Калатура Ю.Ю. Гуманитарный аспект изучения адаптации человека к условиям виртуальной реальности, виртуальной культуры // Каспийский регион: политика, экономика, культура, 2012, № 4, С. 267-275.
101. Калужский М.Н. Креативность как социокультурный и экономический феномен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kuhnya.nsk.ru/?cmd=lection&id=9>.
102. Каптерев А.И. Виртуализация коммуникаций как объект изучения // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2011. – №6. – С. 28-38.
103. Карпицкий Н. Онтология виртуального. – М., 1996.
104. Ковалевская Е.В. Компьютерные виртуальные реальности: некоторые философские аспекты // Виртуальные реальности. Труды

- лаборатории виртуалистики. Вып. 4. – М., 1998. – С. 37-43.
105. Коловоротный С.В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством // Журнал практической психологии и психоанализа. – 2003, №1. – http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2892&spphrase_id=79608.
106. Коршунова Л.С. Воображение и его роль в познании. – М., Наука, 1999.
107. Корякина А.П. Проблема подлинности в контексте философии постмодернизма: виртуализация бытия: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.01 / Корякина Анна Павловна; [Место защиты: Вят. гос. гуманитар. ун-т]. – Киров, 2015. – 19 с.
108. Краткий психологический словарь Ред. и сост. Л.А. Карпенко / Под общ.ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. 2-е изд. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1998. – 512 с.
109. Кривцун О.А. Эстетика. – М.: 2001.
110. Критик и поэт в виртуальной реальности. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proza.ru/2009/05/04/33>.
111. Кузанский Н. О видении Бога: соч. в 2 т / Н. Кузанский. – М., 1980. – Т. 2.
112. Кузанский Н. Сочинение в двух томах. – М., 1980. – Т.2.
113. Культурология XX век. Словарь. – Спб., 1997. – 640 с.
114. Культурология: Учеб. для студ. техн. вузов / Н.Г. Багдасарьян, А.В. Литвинцева, И.Е. Чучайкина и др.; под ред. Н.Г. Багдасарьян. – 5-е изд., испр. и доп. – М.: Высш. шк., 2004. – 709 с.
115. Ланир Дж. Вы не гаджет: манифест / Джарон Ланир; пер. с англ. Михаила Кононенко. – М.: Астрель :Corpus. – 2011. – 320 с.
116. Лебедев В.Э. Философия истории и метаистории. – Екатеринбург, 1997. – 180 с.

117. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1972.
118. Леонтьева В.Н. Образование как феномен культуротворчества / Социологические исследования. – 1995. – №1. – С. 138-142.
119. Лесков Л.В. XXI век: виртуальные сценарии // Россия и современный мир. – 1998. – №2. – С.16-38.
120. Лесков Л.В. Синергизм: философская парадигма XXI века. – М.: «Издательство «Экономика», 2006. – 637 с.
121. Листвина Е.В., Афанасьева В.В. Виртуальное пространство культуры // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: философия. Психология. Педагогика. – 2008. – Т.8. – №1. – С.108-109.
122. Максимова Т.Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика: автореферат дис. ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Максимова Татьяна Евгеньевна; [Место защиты: Моск. гос. ун-т культуры и искусств]. – Москва, 2012. – 24 с.
123. Мальцева Е.В. Виртуальная реальность: культурологический анализ // Вопросы культурологии. – 2011. – №6. – С. 74-77.
124. Меньчиков Г.П. Виртуальная реальность: понятие, новации, применение // Философские науки. – 1998. – №3-4.
125. Микешина Л.А., Опенков М.Ю. Новые образы познания и реальности. – М.: РОССПЭН, 1997. – 240 с.
126. Миронов В.В. Поп-культура: симуляция культуры и философии // Философия обществу. – СПб., 2007. – Вып. 2. – С. 201-219.
127. Миронов В.В. Современное коммуникационное пространство как фактор трансформации культуры и философии // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия (2006), №. 4, С.34–48.
128. Миронов В.В. Трансформация культуры в пространстве глобальной коммуникации // Медиаскоп. – 2009. – №2.
129. Можейко М.А. «Синергетика». Новейший философский словарь. – М.: «Книжный Дом», 2003.

130. Муртазина М.Ш. Формы диалога культур в виртуальной среде // Вестник Забайкальского государственного университета. – 2011. – №4. – С. 42-47.
131. Наседкина Ю.В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01 Санкт-Петербург, 2005. – 156 с.
132. Николаева Е.В. Цифровое фрактальное искусство: манифестации философских и художественных смыслов/ Е.В. Николаева // Мир науки, культуры, образования. 2014, № 2 (45). С. 325-328.
133. Николаева Е.В. «2 в 1» как формат повседневной культуры эпохи виртуального консюмеризма/ Е.В. Николаева// Модернизация экономики и общественное развитие. Кн.2. – М.: Изд. дом ГУ-ВШЭ, 2007. С.296-303.
134. Нордстрем К., Риддерстрале Й. Бизнес в стиле фанк навсегда. Капитализм в удовольствие / пер. с англ. Кристоф Вагнер. – 2-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 311 с.
135. Нордстрем К., Риддерстрале Й. Бизнес в стиле фанк: капитал пляшет под дудку таланта / пер. с англ.: П. Павловский. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 279 с.
136. Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000. – С. 14.
137. Носов Н.А. Виртуальная реальность. Новая философская энциклопедия в 4 т. М, 2000. – Т. 1. – С. 404.
138. Носов Н.А. Виртуальные компьютерные технологии и культура//Высокие технологии и современная цивилизация. – М.: Институт философии РАН, 1999.
139. Носов Н.А. Виртуальные смыслы неосмысленных вещей // Художественный журнал. – 1994. – №5. – С. 24-26.
140. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. – М.: Путь, 2001. – 17 с.

141. Носов Н.А. Психология виртуальных реальностей и анализ ошибок оператора. – М., 1994.
142. Носов Н.А. Реальные нереальности // Человек. – 1993. – №1. – С. 33-42.
143. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности//Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997. – С. 68-85.
144. Носова Н.А. Виртуальная психология. – М., 2000.
145. Нуруллин Р.А. Виртуальность как основа бытия. Казань, Изд-во КГУ, 2004. – 336 с.
146. Нуруллин Р.А. Небытие как виртуальное основание бытия :дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.01 Казань, 2006. – 425 с.
147. Ожегов А.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. – М., 1997.
148. Опыт организации образовательного пространства / Е.М. Аврамова и др. // Образовательные порталы России. – М.: Технопечать, 2004. – Вып. 1. – С. 7-25.
149. Панарин А. Глобальное информационное общество: вызовы и ответы // Власть. – 2001. – №1. – С.14-19.
150. Петрова Н.П. Виртуальная реальность для школьников и начинающих пользователей / Н.П. Петрова. – М.: Аквариум, 1997. – 256 с.
151. Пономарев Я.А. Психология творчества. – М.: Наука, 2001.
152. Ребер Б. Виртуальное: апокалипсис или повторное посещение Платоновой пещеры [Электронный ресурс] / Б. Ребер, Ф. Роша // Концепция виртуальных миров и научное познание, 2005. – Режим доступа : <http://huminf.tsu.ru>. – Загл. с экрана.
153. Риддерстрале Й., Нордстрем К. Караоке-капитализм. Менеджмент для человечества / пер. с англ.: В. Мишучкова. – 3-е изд. - Москва: Манн,

- Иванов и Фербер, 2009. – 334 с.
154. Родин, А.В. Понятие виртуальности и модальность // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты: [сборник научных трудов]. – Москва, 2004. – С. 242-261.
155. Розин В.М. Беседы о реальности и сновидения Марка Вадимова. – М.: изд-во ЛКИ, 2008. – 207 с.
156. Розин В.М. Визуальная культура и восприятие: как человек видит и понимает мир. – М.: ЛИБРОКОМ, 2011. – 269 с.
157. Розин В.М. Мышление и творчество. – М.: PerSe, 2006. – 358 с.
158. Розин В.М. Области употребления и природа виртуальных реальностей // Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития: Прил. 3 к вестнику «Аномалия». М.: ИТАР-ТАСС - Ассоциация «Экология непознанного». – 1996. – С. 57-69.
159. Розин В.М. Существование и реальность: смысл и эволюция понятий в европейской культуре//Вопросы методологии. – 1994. – № 3-4.
160. Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание / отв. ред. И.А. Акчурин, С.Н. Коняев. – СПб.: РХГИ, 2000. – С. 56–74.
161. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. – СПб, 2002. – 720 с.
162. Руднев В. Прочь от реальности: Исследования по философии текста. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
163. Савицкая Т.Е. Виртуальная реальность: опыт прояснения культурного статуса // Обсерватория культуры. – 2009. – №1. – С. 33-41.
164. Саяпин В.О. Искусственная социальная виртуальная реальность и её воздействие на социокультурное пространство современного общества // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – № 4-2. – С. 174-181.

165. Саяпин В.О. Проблема классификации и поиск общего основания виртуальных реальностей // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. – 2012. – № 1.
166. Свирский Я.И. Нелинейный мир постнеклассической науки и творческое наследие Ж. Делеза: автореферат дис. ... доктора философских наук: 09.00.08 / Ин-т философии РАН. – Москва, 2004. – 44 с.
167. Силаева, В.Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: автореф. дис. ... канд. филос. наук / В.Л. Силаева. – М., 2004. – 11 с.
168. Смирнов С. Что такое креатив? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.advesti.ru/publish/creativ/chtoeto>.
169. Современный словарь иностранных слов. – М.: Рус. яз., 1992. – 740 с.
170. Современный экзистенциализм / Под ред. Т.И. Ойзермана. – М.: Мысль, 1966.
171. Соколов М.Н. Время и место. Искусство Возрождения как перворубеж виртуального пространства. – М.: Прогресс-Традиция, 2002. – 384 с.
172. Соловьев А.В. Изменение представлений о пространстве и времени [Текст] / А.В. Соловьев// Библиотека в эпоху перемен. - 2009. - Вып. 3 (43): Виртуальная реальность и культура эпохи Интернета. - С. 63-68.
173. Соловьев, А.В. Новая эстетика информационной эпохи: искусство как база данных / А.В. Соловьев; Рязанский государственный университет им. С.А. Есенина // Научные ведомости БелГУ. Сер. Философия. Социология. Право. – 2009. – № 8(63), вып. 8. – С. 50-55.
174. Соловьев, А.В. Социально-философские аспекты культуры информационной эпохи: новые ИКТ и новая социальность [электронный

- ресурс] // Сетевое сообщество «РОССИЙСКАЯ КУЛЬТУРОЛОГИЯ». – <http://www.culturalnet.ru/main/getfile/1689>.
175. Солодкина Е.А. К определению понятия «виртуальная реальность» // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2004. – № 1. – С. 189-196.
176. Солопов П.Е. Философские проблемы виртуалистики. – М., 2000.
177. Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. – М., 1992.
178. Сорокин, Б.Ф. Философия и психология творчества / Б.Ф.Сорокин. Орел, 2000. – 104 с.
179. Спиркин А.Г. Основы философии: Учеб.пособие для вузов. – М.: Политиздат, 1988.
180. Степин В.С. Проблема ценностей в контексте диалога культур // Материалы XI Международных Лихачевских чтений. СПб.: СПГУП, 2011. – С. 153-156.
181. Сухович Е.В. Символ, симулякр и виртуальная реальность как категории философии культуры: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.13 / Сухович Елена Владимировна; [Волгогр. гос. ун-т]. – Волгоград, 2013. – 4 с.
182. Тарасенко В. Антропология Интернет: самоорганизация «человека кликающего» // Общественные науки и современность. – 2000. – №5. – С. 113-115.
183. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности – СПб.: СПбГУ, 2007.
184. Творческая личность: субъект и объект культуросообразной деятельности: Колл.монография: Материалы 3-го Рос. культурологического конгресса с междунар. участием «Креативность в пространстве традиции и инновации» [Электронный ресурс] / С.-Петербур. отд-ние Рос. ин-та культурологии; отв. ред: Т.С. Злотникова, Т.И. Ерохина, М.И. Марчук. – СПб.: Эйдос, 2013. – 362 с.

185. Телегина О.В. Проявление специфики ментального пространства языка при отражении реального и виртуального миров // Вестник Майкопского государственного технологического университета. – 2010. – № 2. – С. 61-65.
186. Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. – М.: Наука, 2008. – 316 с.
187. Тихомиров О.К., Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Общение, опосредствованное компьютером // Вестник Московск. ун-та. – 1986. – № 3. – С. 31-42.
188. Туронок С. Интернет и политический процесс // Общественные науки и современность. – 2001. – № 2. – С. 51-63.
189. Усанова Д.О. Виртуальная культура: концептуализация феномена и репрезентации в современном социокультурном пространстве: автореферат дис. ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Усанова Дарья Олеговна; [Место защиты: Челябин. гос. акад. культуры и искусств]. – Челябинск, 2014. – 25 с.
190. Усанова Д.О. Виртуальная реальность: проблематика настоящего в ретроспективе философско-культурологического наследия // Челябинский гуманитарий, 2011. – № 14. – С. 132-136.
191. Уход в виртуальную реальность/виртуальность. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mytests.ru/articles/379>.
192. Фалько В.И. Типология реальностей // Философские науки, 2005, №7, С. 118.
193. Фалько В.И. Философия виртуальности: подходы и принципы, проблемы и перспективы. – М., 2000.
194. Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. – 4-е изд. – М.: Политиздат, 1981. – 445 с.
195. Философский энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1989.

196. Фурс В.Н. Контуры современной критической теории. Минск: ЕГУ, 2002. – 164с.
197. Хайдеггер М. Вопрос о технике. // Новая технократическая волна на Западе. – М.: Прогресс, 1986. – С. 45-66.
198. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://koapp.narod.ru/hudlit/phylos/book112.htm>.
199. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. // Вопросы философии. – 1997. – № 6.
200. Хуторской А.В. Интернет в школе. Практикум по дистанционному обучению. – М.: ИОСО РАО, 2000. – 304 с.
201. Хэммит Ф. Виртуальная реальность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://astu.secna.ru>.
202. Чащухин Е.В. проблема виртуального отчуждения: структура и особенности // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2008. – Т. 14. – № 3. – С. 261-265.
203. Шехтер Т.Е. Художественное воображение и логика фрактала [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://anthropology.ru/ru/texts/schehter/virtual_19.html.
204. Шрадер Х. Глобализация, цивилизация и мораль // Журнал социологии и социальной антропологии. – 1999. – № 2. – Т.1. – С. 81.
205. Щерба Л.В. Опыт общей теории лексикографии. // Щерба Л.В. Избранные труды по языкознанию и фонетике. – Л., 1974.
206. Bricken W., Virtual reality: Directions of growth, University of Washington, Seattle, WA HITL Technical Report R-90-1, 1990.
207. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport; London, 1991. P. 27-33.
208. Kao J. Jamming: The Art and Discipline of Business Creativity/ J.Kao.- London: Harper Colli. – 1996.