

УДК 111

DOI: 10.34670/AR.2023.69.30.044

Метавиртуальное: ассимиляция виртуальной и актуальной реальностей

Солдатова Наталия Олеговна

Кандидат философских наук,
доцент кафедры общей философии,
Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций,
Казанский (Приволжский) федеральный университет
420008, Российская Федерация, Казань, ул. Кремлевская, 35;
e-mail: apotre@mail.ru

Котляр Полина Сергеевна

Кандидат философских наук,
доцент кафедры общей философии,
Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций,
Казанский (Приволжский) федеральный университет
420008, Российская Федерация, Казань, ул. Кремлевская, 35;
e-mail: polikotsob@mail.ru

Аннотация

В наш век весьма быстро развивающихся технологий и возрастающего количества внешних факторов риска мы можем зафиксировать тот факт, что виртуальное и реальное в нем уже перестали быть антонимичными понятиями. Реальность, прежде обладавшая положением самостоятельного и подтверждаемого существования, с одной стороны, слилась и смешалась с воображаемым, виртуальным, существующим в потенции и зависящим от средств ее воспроизводства, с другой. В современном мире виртуальная реальность является не только цифровой надстройкой реальности действительной, «кривым зеркалом», отражающим, хотя и со значительными изменениями, но все-таки объективную физическую реальность. Множество искусственных миров слились с миром актуальным, обменялись некоторыми свойствами и функциями, а в качестве результата такой ассимиляции мы можем назвать формирование нового метапространства бытийствования человека – метавиртуального. Исследованию некоторых свойств и характеристик метавиртуального пространства, постановке новых вопросов о его природе и посвящено данное исследование. Виртуальная реальность – это опыт, который мы переживаем сегодня. Возникает необходимость в анализе текущих и формировании новых корректных и самостоятельных принципов социализации и идентификации, в новой цифровой этике и морали, своевременного формирования юридической и экономической базы сопровождения в новом метапространстве бытийствования человека, которые не будут составлены из законов и принципов виртуального и реального миров по отдельности, но, исходя из самих новых свойств метавиртуальных реальностей, как принципиально нового вида пространства.

Для цитирования в научных исследованиях

Солдатова Н.О., Котляр П.С. Метавиртуальное: ассимиляция виртуальной и актуальной реальностей // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Том 12. № 1А. С. 333-339. DOI: 10.34670/AR.2023.69.30.044

Ключевые слова

Виртуальная реальность, реальность, бытие, пространство, время, хронотоп, метапространство бытийствования человека, метавиртуальное.

Введение

В наш век весьма быстро развивающихся технологий и возрастающего количества внешних факторов риска мы можем зафиксировать тот факт, что виртуальное и реальное в нем уже перестали быть антонимичными понятиями. Реальность, прежде обладавшая положением самостоятельного и подтверждаемого существования, с одной стороны, слилась и смешалась с воображаемым, виртуальным, существующим в потенции и зависящим от средств ее воспроизводства, с другой. Более того, этот неординарный симбиоз привел к успешному обмену между ними их первоначальными свойствами, функциями и даже онтологическим статусом.

Основная часть

Неотъемлемыми составляющими культуры общества, имеющими как материальную, так и духовную основу, во все времена были обучение и образование, формирование и распространение научных, религиозных, философских, политических представлений, развитие науки, техники, промышленности и пр. Однако современный мир, имеющий собственное отражение, свой полноценный образ в зеркале виртуальной реальности, не способен более удержать традиционные смыслообразующие критерии и нормы. Вобрав в себя реальность действительную, виртуальная реальность стремительно принялась ее расширять и модифицировать. Возникла более прогрессивная искусственная реальность, включающая в себя вариации социальных сетей, бесчисленные игровые пространства и метавселенные, цифровые фильмы, деньги, искусство и мораль и экономику. «Умные» гаджеты и инновационные устройства, воспроизводящие виртуальную реальность со свободным доступом, бионические протезы и роботы, полностью автоматизированное производство являются продолжением виртуального пространства в повседневной жизни. И здесь профессор Южного федерального университета Т. Г. Лешкевич обращает наше внимание на то, что: «Неправильно было бы думать, что смысл виртуальной реальности в повторении мира, напротив, она направлена на его преодоление» [Лешкевич, 2001, 479].

Действительно, средствами виртуальной реальности могут быть реализованы многие естественные социальные, культурные и пр. процессы. Однако, при пристальном изучении вопроса о природе данного искусственного пространства мы найдем, что внутренние условия и законы данной среды иные, другие и вновь образованные принципы взаимоотношений. Так, в виртуальных мирах нет прямого и непосредственного контакта с собеседником, нет возможности естественного тактильного контакта, нет должного морально-нравственного, экономического и юридического регламентирования и сопровождения данного пространства, нет даже представления об однородном законченном объективно существующем мире,

доступном сознанию. С другой же стороны, мы можем наблюдать наличие неопределенного аморфного виртуального пространства, в котором люди способны «встречаться», каждый, при этом, не выходя из своей собственной точки реального мира. Виртуальная реальность способна вобрать в себя любого желающего, делая любой обряд инициализации незначительной формальностью, погружая человека, и обрывая все его естественные внешние контакты и ощущения. Виртуальная реальность изымает человека из реального мира и погружает в виртуальный, что сегодня носит название иммерсивности. И в таком случае виртуальная реальность начинает вести себя как миф.

И здесь стоит отметить, что изменяется весь естественный хронотоп: время и пространство перестают иметь привычную форму. Время для человека в виртуальном мире более не регламентировано объективной реальностью, оно меняет свою темпоральность и последовательность. Законы пространства также не обязательно могут быть поддержаны в виртуальном мире: понятия «ближе» и «дальше» теряют прежнее значение. Человек может находиться одновременно в нескольких точках виртуального пространства и выполнять несколько действий параллельно. В таких мирах он способен стать частью чьего-то чужого пространства, и привычный постулат М.А. Бакунина о том, что «свобода одного человека заканчивается там, где начинается свобода другого», как принцип демаркационной линии, не работает: на просторах виртуального «гость» всегда находит уже кем-то созданные и обеспеченные пространство и время, с уже заданными, но не всегда очевидными правилами и законами.

Онтологические основания действительной реальности представимы законами природы. В пространстве виртуального не меньшим статусом онтологичности владеют и социальные процессы, и правила. Во-первых, виртуальные реальности уже сами по себе вызваны к жизни коллективным разумом разработчиков, программистов, нарратологов и т.д., поэтому виртуальные миры уже не могут считаться мирами объективными. В их основаниях заложено многое человеческое: культурные и языковые особенности, цели и средства создателей. И, во-вторых, в качестве одной из важнейших причин возникновения данных социальных виртуальных пространств является желание создать мир, лишенный очевидных изъянов действительности. Именно несовпадение «сущего с должным и стремление человека во имя достижения полноты собственного бытия в актуальном мире минимизировать различие между ними» [Хазиева, 2014, 12] побуждает современного человека творить очередные и присоединяться ко все новым виртуальным мирам, не покидая прежних. «Виртуальная реальность, овладевая человеком, становится внутренним источником его социальной активности» [там же], как на пространстве виртуального, так и в действительном мире. Подобное взаимовыгодное сосуществование и взаимное проникновение виртуальных и реального миров формирует новое метапространство бытийствования человека – *метавиртуальное*.

Стоит заметить, что виртуальное во все времена дополняло и достраивало наличный мир. Эту роль брали на себя некоторые сферы духовного производства. Так, к примеру, ведет себя любая политическая система (демократия, тирания, социализм...). В полноценном виде мы не можем обнаружить ее в реальном мире, однако она так или иначе определяют наши действия в настоящем и будущем. Человек живет в состоянии «как будто бы...»: в чистом виде демократического состояния общества нет, но мы живем как будто оно есть, и мы его члены.

Еще один пример мы можем обнаружить в искусстве. Автор приглашает нас в виртуальную реальность своего произведения (своего искусства в целом), и посредством этого в

действительности несуществующего мира, он создает реальность нашего переживания. Когда человек входит в подобную виртуальную реальность произведения, он дополняет ее собственной реальностью – воображаемой. М. К. Мамардашвили в своих беседах о мышлении так формулировал это положение: «После полотен Ренуара существует мир Ренуара, который нас окружал, но мы его не видели. А после его полотен он стал возможным. После Ренуара мы видим в мире женщин Ренуара» [Мамардашвили, 2002, 282]. И здесь мы можем обнаружить многослойное и сплетенное существование нескольких виртуальных миров наряду с одним действительным: виртуальных миров автора, его произведений, зрителя и виртуальное пространство искусства культуры и эпохи в целом.

Поставим следующий вопрос: у каждого субъекта имеется его собственное множество виртуальных реальностей или виртуальная реальность есть то, во что включено множество субъектов? И первое приближение к ответу весьма очевидно: человек, действительно, способен творить собственные виртуальные миры, а также присоединяться ко множеству уже существующих. Но всегда ли должна существовать некая группа людей, общность, «говорящих» на одном языке данной виртуальной реальности, имеющих единую виртуальную «платформу» с определенными ее правилами, законами, принципами? Мы можем предположить здесь следующее различие: автор (или коллектив авторов) творит *виртуальное* как основание для *метавиртуального* пространства бытия человека, а затем сообщество вокруг него творит *виртуальную реальность*, входя в виртуальное как таковое. Такая позиция позволяет нам видеть сообщество в одном человеке (по аналогии, не Гегель, но гегельянцы), но одновременно и весь универсум человека, который задает виртуальную реальность.

В современном мире цифровых технологий и преимущественно цифровых виртуальных реальностей последние будут иметь отличия от вышеназванных. Так, сам «предикат «цифровое» отражает некоторое законченное, предельное состояние в развитии общества и мира в целом. Человек, стремящийся представить жизнь как чувственно воспринимаемое целое, воплощенное, к примеру, в виртуальной реальности, априори представляет мир законченным, ограниченным. Такой мир всегда будет иметь конец (как временной, так и пространственный) или предел, до которого можно будет добраться (как до конца любой виртуальной среды)» [Хазиева, 2018, 12].

Цифровая упорядоченность виртуальной реальности не даст возможности человеку проявить и воплотить всю полноту и противоречивость его существа: психофизическая уникальность человека не переводима на язык 0 и 1. Виртуальный контекст сегодня приобретают не только пространство и время, но и процессы социализации. Искусственна ли социализация искусственной среде? Мы можем предположить, что виртуальная реальность порождает некую недо-социализацию или *квазисоциализацию*. Одним из первоначальных замыслов создания виртуальных миров было именно желание помогать социализироваться человеку, приобретать недостающие навыки общения и работы. Сегодня виртуальные реальности все более нацелены на формирование максимально правдоподобной, полностью имитирующей реальность среды: человек сам с большим удовольствием день за днем создает свой новый виртуальный мир (и часто не один!); в то время как функция тренажера отошла на задний план.

Квазисоциализация – приобретение нереального опыта, аналогов которому нет в реальной жизни (так, например, в компьютерных играх часто реализованы «внефизические» возможности воскрешения, мгновенного улучшения индивидуальных характеристик, множественность аватаров и т.п.) Какие парадоксы человечество может встретить на этом пути? Метавиртуальное

дает ощущение постоянной доступности любого человека посредством мессенджеров, социальных сетей и прочих современных средств, возможность репрезентировать себя во множестве разных обликов, не всегда соответствующих реальности, проживание жизни посредством постоянной публикации фото и видео контента о себе.

Заключение

Виртуальная реальность – это опыт, который мы переживаем сегодня. Возникает необходимость в анализе текущих и формировании новых корректных и самостоятельных принципов социализации и идентификации, в новой цифровой этике и морали, своевременного формирования юридической и экономической базы сопровождения в новом метапространстве бытийствования человека, которые не будут составлены из законов и принципов виртуального и реального миров по отдельности, но, исходя из самих новых свойств метавиртуальных реальностей, как принципиально нового вида пространства.

Библиография

1. Лешкевич Т.Г. Философия науки: традиции и новации. М.: ПРИОР, 2001. 428 с.
2. Мамардашвили М.К. Философские чтения. СПб.: Азбука-классика, 2002. 832 с.
3. Хазиева Н.О. Виртуальная реальность как пространство социализации: (социально-философский анализ проблемы): дис. ... канд. филос. наук. Казань, 2014. 142 с.
4. Хазиева Н.О. Цифровое общество: опыт философского осмысления проблемы // Философия и культура. 2018. № 4. С. 8-13.
5. Martynov V. V., Shavaleeva D. N., Zaytseva A. A. Information technology as the basis for transformation into a digital society and industry 5.0 //2019 International Conference" Quality Management, Transport and Information Security, Information Technologies"(IT&QM&IS). – IEEE, 2019. – С. 539-543.
6. Osipov V. S. et al. Digital Society as the Basic Institution of the Digital Economy of the 21 st Century //Modern Global Economic System: Evolutional Development vs. Revolutionary Leap 11. – Springer International Publishing, 2021. – С. 1133-1141.
7. Iphofen R., Kritikos M. Regulating artificial intelligence and robotics: ethics by design in a digital society //Contemporary Social Science. – 2021. – Т. 16. – №. 2. – С. 170-184.
8. Popkova E., Bogoviz A. V., Sergi B. S. Towards digital society management and 'capitalism 4.0' in contemporary Russia //Humanities and Social Sciences Communications. – 2021. – Т. 8. – №. 1. – С. 1-8.
9. Third A. et al. Young people in digital society: Control shift. – Springer Nature, 2019.
10. Third A. et al. Young people in digital society: Control shift. – Springer Nature, 2019.

Metavirtual: the assimilation of virtual and actual realities

Nataliya O. Soldatova

PhD in Philosophy,
Associate Professor of the Department of General Philosophy,
Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications,
Kazan (Volga Region) Federal University,
420008, 35, Kremlevskaya str., Kazan, Russian Federation;
e-mail: apotre@mail.ru

Polina S. Kotlyar

PhD in Philosophy,
Associate Professor of the Department of General Philosophy,
Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications,
Kazan (Volga Region) Federal University,
420008, 35, Kremlevskaya str., Kazan, Russian Federation;
e-mail: polikotsob@mail.ru

Abstract

In our age of very rapidly developing technologies and an increasing number of external risk factors, we can fix the fact that the virtual and the real in it have already ceased to be antonymous concepts. Reality, which previously had the position of independent and confirmed existence, on the one hand, merged and mixed with the imaginary, virtual, existing in potentiality and dependent on the means of its reproduction, on the other. In the modern world, virtual reality is not only a digital superstructure of real reality, a “distorting mirror” that reflects, albeit with significant changes, but still an objective physical reality. Many artificial worlds have merged with the actual world, exchanged some properties and functions, and as a result of such assimilation, we can name the formation of a new metaspaces of human existence, which can be called “metavirtual”. This study is devoted to the study of some properties and characteristics of the metavirtual space, the formulation of new questions about its nature. Virtual reality is the experience we are having today. There is a need to analyze the current and form new correct and independent principles of socialization and identification, in the new digital ethics and morality, the timely formation of the legal and economic support base in the new metaspaces of human existence, which will not be composed of the laws and principles of the virtual and real worlds separately, but proceeding from the very new properties of metavirtual realities, as a fundamentally new type of space.

For citation

Soldatova N.O., Kotlyar P.S. (2023) Metavirtual'noe: assimilyatsiya virtual'noi i aktual'noi real'nostei [Metavirtual: the assimilation of virtual and actual realities]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 12 (1A), pp. 333-339. DOI: 10.34670/AR.2023.69.30.044

Keywords

Virtual reality, reality, being, space, time, chronotope, metaspaces of human existence, metavirtual.

References

1. Khazieva N.O. (2018) Tsifrovoye obshchestvo: opyt filosofskogo osmysleniya problemy [Digital society: the experience of philosophical understanding of the problem]. *Filosofiya i kul'tura* [Philosophy and Culture], 4, pp. 8-13.
2. Khazieva N.O. (2014) *Virtual'naya real'nost' kak prostranstvo sotsializatsii: (sotsial'no-filosofskii analiz problemy). Doct. Dis.* [Virtual reality as a space of socialization: (social-philosophical analysis of the problem). Doct. Dis.]. Kazan.
3. Leshkevich T.G. (2001) *Filosofiya nauki: traditsii i novatsii* [Philosophy of science: traditions and innovations]. Moscow: PRIOR Publ.
4. Mamardashvili M.K. (2002) *Filosofskie chteniya* [Philosophical readings]. St. Petersburg: Azbuka-klassika Publ.
5. Martynov, V. V., Shavaleeva, D. N., & Zaytseva, A. A. (2019, September). Information technology as the basis for transformation into a digital society and industry 5.0. In 2019 International Conference "Quality Management, Transport

-
- and Information Security, Information Technologies"(IT&QM&IS) (pp. 539-543). IEEE.
6. Osipov, V. S., Tutaeva, D. R., Diakonova, O. S., Krupnov, Y. A., & Khrunova, A. L. (2021). Digital Society as the Basic Institution of the Digital Economy of the 21 st Century. In *Modern Global Economic System: Evolutional Development vs. Revolutionary Leap 11* (pp. 1133-1141). Springer International Publishing.
 7. Iphofen, R., & Kritikos, M. (2021). Regulating artificial intelligence and robotics: ethics by design in a digital society. *Contemporary Social Science*, 16(2), 170-184.
 8. Popkova, E., Bogoviz, A. V., & Sergi, B. S. (2021). Towards digital society management and ‘capitalism 4.0’ in contemporary Russia. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1), 1-8.
 9. Third, A., Collin, P., Walsh, L., & Black, R. (2019). *Young people in digital society: Control shift*. Springer Nature.
 10. Third, A., Collin, P., Walsh, L., & Black, R. (2019). *Young people in digital society: Control shift*. Springer Nature.