

4. *Неважай И.Д.* Знание, вера, доверие и научное образование // Вестник Санкт-Петербургского университета. Сер. 6: Философия. Культурология. Политология. Право. Международные отношения. 2010. № 3. С. 3–6.

5. *Диев В.С.* Философия управления: область исследований и учебная дисциплина // Вестник Томского государственного университета. Сер.: Философия. Социология. Политология. 2012. № 2 (18). С. 59–66.

6. *Giddens A.* The Constitution of Society: The Outline of the Theory of Structuration. Cambridge: Polity Press, 1984.

7. *Орлов М.О.* Дискурсивное управление социальной динамикой глобальных процессов: социально-политическая сфера // Известия Саратовского университета. Сер.: Философия. Психология. Педагогика. 2009. Т. 9, вып. 1. С. 34–40.

8. *Барышков В.П.* Макиавеллизм и стратагемность как способы политической и повседневной деятельности // Известия Саратовского университета: Новая серия. Сер.: Социология. Политология. 2010. Т. 10, № 1. С. 116–120.

9. *Фриуф В.А.* Языковая парадигма русской философии // Известия Саратовского университета: Новая серия. Сер.: Философия. Психология. Педагогика. 2010. Т. 10, № 3. С. 49–55.

10. *Акулич М.М.* Интернет-троллинг: понятие, содержание и формы // Вестник Тюменского государственного университета. 2012. № 8. С. 47–54.

I.D. Lobanov
Modern Conceptions
of Virtual Reality

The basic theoretical approaches to the virtuality definition are analyzed. The basic ideas of the ontological status of virtual reality are considered. The need for the scientific study that is able to perform the methodological role in the modern scientific cognition of virtual reality is substantiated.

Key words and word-combinations: virtual reality, ontology of virtuality, conception.

Анализируются основные теоретические подходы к определению виртуальности. Рассматриваются представления об онтологическом статусе виртуальной реальности. Обосновывается необходимость научного исследования, способного исполнить методологическую роль в современном научном познании виртуальной реальности.

Ключевые слова и словосочетания: виртуальная реальность, онтология виртуальности, концепция.

УДК 070:004
ББК 76.0

И.Д. Лобанков

**СОВРЕМЕННЫЕ
КОНЦЕПЦИИ
ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ**

Стремительное развитие компьютерных технологий, в частности систем графического моделирования, вывело диалог человека с машиной с помощью тексто-графической информации на новый, более качественный уровень. Современные устройства виртуальной реальности, позволяют человеку погрузиться в мир визуальных образов, эмоций, чувств, сгенерированных компьютером, и воспринимать альтернативную реальность, отличающуюся от константной. Внедрение в повседневную жизнь человека технологий, способных погружать человека в виртуальную

реальность создает, в свою очередь, целый ряд проблем, которые прежде всего связаны с пониманием и осмыслением виртуального бытия. Такая ситуация возникает из-за того, что согласно традиционному мировоззрению существуют одно (монизм) и два (дуализм) или несколько (плюрализм) несоединимых друг с другом истинных начал, которые являются константными, то есть генерирующими для остальных.

Однако согласно положениям, выдвинутым в рамках нового философского направления – виртуалистики, реальность порожденная обладает теми же критериями истинности, что и реальность порождающая, а факт временности ее существования не делает ее менее реальной. Как справедливо замечает Н.А. Носов, сам факт существования виртуальной реальности уже делает мир более сложным, непостоянным, состоящим как бы из множества слоев [1]. Наличие большого количества подходов к толкованию феномена виртуальной реальности свидетельствует о высоком интересе научного сообщества к данной категории, как в философии, так и в других отраслях научного знания, и в целом говорит о сложности, противоречивости и многогранности термина «виртуальное».

В современном философском знании исследования в области виртуалистики представляют собой ряд концепций и интерпретации феномена виртуальности, которые по большей части противоречат друг другу. Такая ситуация свидетельствует об отсутствии сложившейся методологии изучения виртуальной реальности. В соответствии с этим стоит рассмотреть основные подходы к определению данного феномена.

Термин «виртуальная реальность» ввел в научный обиход американский ученый Джарон Ланье, в 1980-х годах возглавивший группу ученых, которые создали интерфейс подключения к виртуальному миру, благодаря чему к виртуальной реальности могли подключиться одновременно несколько человек. В своих исследованиях Д. Ланье придерживался мнения о технической природе такой реальности. Виртуальность, по определению Д. Ланье, есть «реальность визуальных образов», генерируемая исключительно компьютерной техникой [2].

Отечественный ученый А.И. Воронов интерпретирует виртуальную реальность как «кибернетическое пространство», созданное с помощью компьютера, для полного погружения в которое техническими средствами достигается практически полная изоляция от внешнего мира [3]. Однако такой подход, характеризующий виртуальную реальность как исключительно созданную за счет технических устройств, во многом значительно упрощает проблему. Возможность генерирования виртуального гораздо шире, и это связано со спецификой человеческого сознания как такового. Человеческое сознание – уникальная биологическая структура, которая имеет способность к отвлечению от действительной реальности в пользу иных реальностных конструктов. Подходы к определению феномена виртуальной реальности, признающие ее биологическую природу, отражают следующую позицию: мозг, как носитель сознания, при изменении своих биохимических характеристик сам способен продуцировать так называемые состояния измененного сознания, в которых субъект опыта оказывается в разнообразных виртуальных мирах, созданных своим же воображением.

Данное размышление мотивирует второй подход к определению виртуаль-

ной реальности – не как созданной с помощью технических средств, а реальности чисто субъективной, генерируемой сознанием человека. В рамках данного подхода российский ученый И.Г. Корсунцев определяет такую реальность как результат переработки бытия субъектом с позиции присущей ему логики [4]. Под виртуальным понимается способность человека генерировать виртуальное пространство посредством своих интеллектуальных способностей, то есть самому выступать творцом реальности. Отечественный ученый Е.В. Ковалевская виртуальную реальность рассматривает как третий компонент, дополнение к субъективному и объективному. Ученый определяет виртуальность как потенцию, не имеющую переход в актуальную реальность. Примером такой реальности являются фантазии, сновидения, различные симуляции реальности [5].

Еще один подход – онтологический, согласно которому виртуальность рассматривается как естественный феномен, фундаментальное свойство бытия. При этом выделяются несколько уровней виртуального: «естественный» (природный уровень) и «культурный» (порожденный деятельностью человека).

Отечественный философ В.В. Афанасьева в научном труде «Тотальность виртуального» исследует многообразие виртуальных объектов. Она пишет об их онтологической неоднородности и выделяет несколько видов таких виртуальностей, среди них: естественные (характеризуются наличием объектов константной реальности), технические (созданные с помощью компьютера), культурные (виртуальные феномены деятельности человека), мистические (часть мистического бытия) [6]. Рассматривая виртуальную реальность как феномен современной культуры, В.В. Афанасьева предлагает свое определение: «Виртуальная реальность – бытие особого рода, недовоплотившееся, недореализовавшееся, пограничное, переходное. Оно свершается в процессах становления, перехода, обмена, сопровождает момент любого изменения, рождения, бифуркации» [6, с. 11].

Российский ученый Л.В. Тягунова трактует виртуальность как тотальную и универсальную характеристику социальной реальности. По ее мнению, универсальность феномена виртуальности объясняется его присутствием в любом элементе современной культуры. Современное общество, по мнению Тягуновой, подвергается воздействию процесса виртуализации, то есть «постепенного замещения вещной среды образами виртуальной реальности». В своем исследовании ученый рассматривает миф, религию, науку как своеобразные виртуальные реальности, отмечая схожесть свойств их виртуальности. Она делает вывод о том, что вся культура в целом может рассматриваться как виртуальная реальность [7].

Онтологический статус виртуальной реальности – тема для оживленных споров в современном философском дискурсе. Советский физик С.С. Хоружий определял место виртуальности между потенцией и действительностью. В таком подходе виртуальное бытие рассматривается как «недобытийная структура реальности, не достигающей устойчивого и пребывающего, самоподдерживающего наличия и присутствия» [8, с. 178].

Н.А. Носов, по праву считающийся родоначальником отечественной «виртуалистики», в вопросе онтологического статуса такой реальности придерживается идеи полионтичной парадигмы – «многоуровневой» реальности. Полион-

тизм – положение выдвинутое в рамках философии виртуалистики, предполагает существование множества онтологически равноправных реальностей, вопрос об истинности которых в рамках данного конкретного направления философии не задается, так как все подобные реальности считаются безоговорочно истинными и равноправными друг другу. Н.А. Носов справедливо замечает, что, с одной стороны, виртуальная реальность онтологически отделена от константной, а с другой – их паритетность не поддается сомнению. Дело в том, что идея виртуальности, по определению Н.А. Носова, есть совершенно особый вид взаимодействия разнородных объектов, располагающихся на разных иерархических уровнях и определяющих специфику их взаимоотношений. Виртуальные объекты генерируются объектами нижестоящего уровня но, несмотря на свой статус «порожденных», такие объекты взаимодействуют с порождающей их реальностью, как равноправные ей: «Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности и образует виртуальную реальность» [9, с. 157].

В «Манифесте виртуалистики» Н.А. Носова утверждается, что любая виртуальная реальность, чтобы считаться таковой, должна обладать следующими признаками: актуальностью (т.е. виртуальная реальность существует только сейчас и только здесь); автономностью (время внутри виртуальной реальности протекает свое собственное, независимое от внешней реальности); интерактивностью (описанное уже взаимодействие объектов порожденных с породившими их объектами константной реальности); порожденностью (реальность виртуальная может существовать только при наличии константной) [10].

В своих трудах ученый рассматривает психологическую сторону виртуальной реальности как особое состояние сознания человека. Виртуальная реальность, по его мнению, несмотря на свою порожденность константной, переживается как полноценная реальность.

Отечественный философ С.А. Борчиков, развивая идеи Н.А. Носова, также размышлял в рамках полионтической парадигмы, но руководствовался при этом полигносеологизмом. «Онтология виртуальной реальности – следствие ее гносеологии», – считает С.А. Борчиков [11, с. 35]. Ученый утверждает, что связь константной и порожденной реальности аналогична связи субъективной и объективной реальностей. Он определяет виртуальную реальность как единство объективного и субъективного. С.А. Борчиков, продолжая развивать концепцию Н.А. Носова, доказал, что виртуальная реальность обладает теми же свойствами, что и реальность гносеологическая, из этого он делает вывод, что эти свойства, являются родовыми для виртуального в целом. Ученый утверждает следующее: «Виртуальность – превращенная форма гнозиса, а гносеологическая практика – превращенная форма виртуальной реальности» [11, с. 22]. Тем самым он дополняет концепцию Н.А. Носова еще одним признаком виртуальной реальности – ее превращенностью. В рамках данного подхода виртуальная реальность выступает в роли вспомогательной категории, которая в процессе познания помогает объяснить появление в субъективной реальности человека, какого-либо знания.

Совершенно особый подход предложили канадские ученые Артур Крокер и Михаэль Вэйнстейн. Взяв за основу положения постмодернизма, авторы данного подхода определяют виртуальность как форму отчуждения человека от соб-

ственной телесной оболочки в процессе диалога человеческого сознания и машины. Процесс виртуализации, по мнению канадских авторов, завершается превращением человека в «wiredbody» (перевод с английского языка: подключенное тело), у которого есть лишь биологическая оболочка и нервная система. Ученые утверждают, что процесс виртуализации есть неизбежное и необходимое событие, способное «пробить мертвую скорлупу человеческой культуры» [12, с. 11]. В работе, посвященной процессу виртуализации современной культуры, ученые связывают этот процесс с действиями властных структур, которые через масс-медиа и СМИ устанавливают контроль над жизнью общества.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что в современном философском знании сложились несколько подходов к толкованию виртуальной реальности. Во-первых, виртуальная реальность – иллюзорная, порожденная компьютерными технологиями реальность (Д. Ланье, А.И. Воронов). Во-вторых, это субъективная реальность, генерируемая интеллектуальными способностями человека, силой его собственного сознания (И.Г. Корсунцев, Е.В. Ковалевская). В-третьих, виртуальность – бытие особого рода, недоовоплощенное, недореализованное бытие, «недобытие» (В.В. Афанасьева, С.С. Хоружий). В-четвертых, виртуальная реальность – особое психологическое состояние, часть психологической реальности человека (Н.А. Носов, С.А. Борчиков). В-пятых, виртуальная реальность есть способ отчуждения человека, в процессе диалога сознания и машины от собственной плоти (А. Крокер, М. Вейнштейн).

В современном философском знании большинство подходов к определению феномена виртуальной реальности являются взаимоисключающими. Однако подобное обилие различных концепций дает возможность изучить предмет с разных точек зрения, выявить самые существенные свойства и качества, а также рассмотреть особенности функционирования виртуальной реальности и ее взаимодействия с другими реальностями. Такая многогранность и многоплановость как нельзя лучше определяет сам феномен виртуальности, который многообразен в своих проявлениях. Это многообразие настоятельно требует поиска некоторого единства, способного органически объединить достигнутые результаты исследования виртуальности в целое, способное исполнить методологическую роль в современном научном познании.

Библиографический список

1. *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики // Труды лаборатории виртуалистики. 2001. № 15.
2. *Lanier J.* You are not a Gadget: A Manifesto. N.Y., 2010.
3. *Воронов А.И.* Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: автореф. дис. ... канд. филос. наук. СПб., 1999.
4. *Корсунцев И.Г.* Современные технологии несут глобальную угрозу // Центр исследования платежных систем и расчетов. URL: http://www.paysyscenter.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=605
5. *Ковалевская Е.В.* Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук. М., 1998.
6. *Афанасьева В.В.* Тотальность виртуального. Саратов, 2005.
7. *Тягунова Л.А.* Виртуализация социума: сущность и тенденции: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Саратов, 2007.

8. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6.
9. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10.
10. Носов Н.А. Виртуальная психология. М., 2000.
11. Борчиков С.А. Метафизика виртуальной реальности // Труды лаборатории виртуалистики. 2000. № 8.
12. Kroker A., Weinstein M. The theory of the virtual class. Montreal, 1994.

**К.А. Kuznetsova
Sociological Explication
of the British Models
of Organization
and Management Culture
in the Aspects of Current
Condition and Culture Sociology
Development Tendencies**

Basic types of British models of organization culture and management are distinguished and analyzed. The methodology of their sociological explication in the aspects of current condition and culture sociology development tendencies is demonstrated.

Key words and word-combinations: culture sociology, sociological explication, organization culture, management, organization.

Выделяются и анализируются основные типы британских моделей культуры организации и менеджмента. Демонстрируется методология их социологической экспликации в аспектах современного состояния и тенденций развития социологии культуры.

Ключевые слова и словосочетания: социология культуры, социологическая экспликация, организационная культура, менеджмент, организация.

УДК 316.7(410)
ББК 60.523(4Вел)

К.А. Кузнецова

**СОЦИОЛОГИЧЕСКАЯ
ЭКСПЛИКАЦИЯ
БРИТАНСКИХ МОДЕЛЕЙ
КУЛЬТУРЫ ОРГАНИЗАЦИИ
И МЕНЕДЖМЕНТА
В АСПЕКТАХ
СОВРЕМЕННОГО
СОСТОЯНИЯ И ТЕНДЕНЦИЙ
РАЗВИТИЯ
СОЦИОЛОГИИ КУЛЬТУРЫ**

Термин «культура» довольно многозначен и несет чрезвычайно большую семантическую нагрузку, затрагивая практически весь спектр гуманитарных и социальных наук. Для социологов это понятие имеет особый смысл, содержание которого определяется априорным положением о том, что общество и его структура, характер регулирования общественных отношений определяются культурой [1, с. 378]. Социологическая рефлексия природы, производства, распространения, хранения и потребления культуры позволяет, по мнению экспертов [2, с. 210], понять глубинные процессы, которые происходят в той или иной социальной системе, выявить их суть, порой скрытую для исследователя. В класси-