

А.А. Карамышев¹, А.И. Шафоростов²

Иркутский национальный исследовательский технический университет,
664074, Россия, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83.

В статье рассмотрены проблемы представления и связи мировоззрения и виртуального пространства человека. Проанализированы характерные особенности толкования терминов. Благодаря работам, написанным такими авторами, как М.К. Шокуева, И.М. Кобозева и др., выявлена связь между мировоззрением и виртуальным пространством.

Ключевые слова: виртуальность; мировоззрение; реальность; пространство виртуальности.

VIRTUALITY AS A WORLD-VIEW CONSTITUENT

A. Karamyshev, A. Shaforostov

Irkutsk National Research Technical University,
83 Lermontov Str., Irkutsk, 664074, Russia

The article considers the problems of world-view representation and its connection with a person's virtual space. The authors analyse the characteristics of terms interpretation. Reposing on works of M.K. Shokueva, I.M. Kobozeva and others the authors reveal the connection between world-view and virtual space as a way to broaden the analysis of a person's world outlook. On the ground of the research, the authors conclude that virtuality is a part of human world perception.

Keywords: virtuality; world-view; reality; virtual space.

Тема виртуальности продолжает привлекать внимание исследователей, развитие компьютерной техники только увеличивает этот интерес. Однако виртуальность не сводима к компьютерам, ее важность для современного человека объясняется тем, что она затрагивает внутренний мир человека, в частности, его мировоззрение. Цель нашей работы – рассмотреть, как могут быть связаны *виртуальность и мировоззрение*.

Люди давно задумывались о том, что мы не используем все возможности, которые нам предоставляет сознание. Стоит обратиться к раскрытию роли виртуальности в мировоззрении человека, ведь она является частью сознания каждого из нас.

Будем исходить из того, что мировоззрение – это та часть человеческой личности, которая делает человека уникальным в плане представления о мире. Основные части, которые входят в его структуру:

- мифологическое мировоззрение (от греч. *mythos* – сказание, предание) основано на эмоционально-образном и фантастическом отношении к миру;
- религиозное мировоззрение (от лат. *religio* – благочестие, святость) основано на вере в сверхъестественные силы;
- философское мировоззрение определяется как системно-теоретическое;
- обыденное мировоззрение опирается на здравый смысл и житейский опыт;
- научное мировоззрение основано на объективных знаниях и представляет собой современный этап развития философского мировоззрения;
- гуманистическое мировоззрение основано на признании ценности всякой человеческой личности, ее права на счастье, свободу, развитие [8].

Вышеперечисленные пункты говорят о том, что у каждого человека могут сложиться разные представления об одном и том же в зависимости от того, как широки его познания, или как хорошо изучены направления мировоззрения.

Философия составляет теоретическую основу мировоззрения, или его теоретическое ядро, вокруг которого образовалось своего рода духовное облако обобщенных обыденных взглядов житейской мудрости, что составляет жизненно важный уровень мировоззрения. В целом, мировоззрение можно было бы определить следующим образом: это обобщенная система взглядов человека (и общества) на мир в целом, на свое собственное место в нем, понимание и оценка человеком смысла своей жизни и деятельности, судеб человечества; совокупность

¹ Карамышев Александр Александрович, студент группы КТб-14-1, e-mail: Csercs.465-486@yandex.ru
Karamyshev Alexander, a student of group KТb-14-1, e-mail: Csercs.465-486@yandex.ru

² Шафоростов Александр Иванович, профессор кафедры истории и философии, доктор философских наук, e-mail: ashafor@yandex.ru
Shaforostov Alexander, PhD in Philosophy, Professor of History and Philosophy Department,
e-mail: ashafor@yandex.ru

обобщенных научных, философских, социально-политических, правовых, нравственных, религиозных, эстетических ценностных ориентации, верований, убеждений и идеалов людей. А, значит, представления о мире в целом у людей различны, из этого можно поднять такую проблему: если человек не принимает окружающий мир как достоверный, тогда какой мир он анализирует? Отсюда можно сделать такое предположение: мир, познаваемый человеком, является лишь слепком от мира, в котором он живет, а слепок должен иметь место в каком-либо проявлении. По предположению, из того, что слепок мира является не материальным объектом, значит, он должен находиться в подобии виртуального пространства, благодаря которому его параметры становятся гибкими и могут корректироваться в соответствии с человеческим мировоззрением.

Прилагательное *виртуальный* в Новейшем словаре иностранных слов и выражений трактуется так:

– возможный; такой, который может или должен проявиться при определенных условиях, но в реальности не существующий;

– созданный на экране компьютера; воспроизводимый компьютерными средствами».

В таком случае привлекает внимание такая противоречивость значения понятия *виртуальный*. Не существующий в реальности, гипотетичный, однако, созданный, существующий, хотя и своей особой форме – в электронной. Как если бы часть пространства, созданная в сказке, была воссоздана в реальности в каком-либо месте (в виде материально существующей модели).

Отсюда выводится двойственность виртуального пространства – его существование/не существование, бытие/небытие.

Здесь примечательна двойственность трактовки терминологических словосочетаний (в состав которых входит прилагательное *виртуальный*), вошедших в БЭС:

– виртуальная память трактуется как кажущаяся память ЭВМ, система запоминающих устройств;

– виртуальные перемещения – это то же, что возможные перемещения;

– виртуальные частицы в квантовой теории поля, частицы в промежуточных состояниях, существующие короткое время [6].

Из этого следует, что научные представления о виртуальном пространстве (и не только) также содержат в себе взаимоисключающие представления, основанные на предположениях (должно быть, либо может быть).

Двойственность трактовки о виртуальном пространстве проанализирована в монографии М. Т. Рюминой «Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность» [2].

Виртуальное пространство можно встретить на ЭВМ в виде программ для инженеров, конструкторов-разработчиков или дизайнеров. Оно служит для комфортного чтения объекта разработки в 3D или 2D изображениях (с качеством изображаемой модели объекта улучшается её зрительное восприятие с экрана монитора), что позволяет значительно упростить и расширить способы построения запланированной модели.

В виртуальном пространстве компьютера сам объект представлен не в виде материального тела, а данными об этом объекте, записанными на носитель информации, при чтении определенной программой эту информацию преобразует в графическую, чтобы вывести её на экран монитора.

Необходимо отметить, что представления о виртуальном обозначаются не только терминами *виртуальность* и *виртуальное пространство*. Например, И.А. Мальковская, описывая новые принципы человеческого бытия и человеческой коммуникации (сетевой, виртуальный, интерактивный), указывает на то, что виртуальный принцип наиболее явно проявил себя в игровых ситуациях: детских, подростковых, деловых стратегических играх. По мнению Мальковской, выражение «виртуальная реальность» стало расхожей метафорой, далекой от научного понятия.

К виртуальным технологиям, по Мальковской, относятся средства массовой информации, пиар-технологии, компьютерные виртуальные технологии и др. Она также использует термин *виртуальная среда*.

В одном из выпусков словаря О.С. Ахмановой присутствовало следующее значение терминологемы *виртуальный*:

Виртуальный англ. virtual, фр. virtuel, исп. virtual. Мыслимый как элемент языковой системы, независимо от реализации, или актуализации, в речи; противоп. актуализированный. Виртуальное понятие. Виртуальный знак. То же, что знак потенциальный (см. знак). Виртуальная <морфологическая база> см. база. Виртуальная пауза. см. пауза. Виртуальная фонема. см. фонема [5].

Понятие *виртуальное* зачастую используется в лингвистике. В частности, в лексической семантике, по мнению И.М. Кобозевой, термин «денотат» применительно к слову-лексеме может иметь только виртуальное понимание [1]. В этом аспекте можно говорить о виртуальном

пространстве словаря. Таким образом, возникает вопрос о том, каков же вообще пространственный континуум, вербализованный в языке.

Чтобы наиболее точно определить значение термина *виртуальное пространство*, были проанализированы общепринятые в отечественной науке трактовки понятия *пространство*.

Так, М.К. Шокуева считает, что «в современной научной картине мира пространство трехмерно». В языке на лексическом уровне также принята его трехмерность. Выходит, что пространство может быть описано параметрами «высоты» («глубины»), «ширины» и «длины» [4]. Трехмерность пространства – одно из самых распространенных представлений, характерных как для восприятия, лежащего в основе представления мира, так и для научного типа мышления.

В БЭС, определяя термин *многомерное пространство*, составители пишут о том, что: «Реальное пространство трехмерно. Через каждую его точку можно провести три взаимно перпендикулярные прямые, но уже нельзя провести четыре» [6].

Восприятие пространства как чего-то ограниченного обычными пространственными отношениями достаточно доступно осознается наиболее простым способом (довольно в пределах данной ситуации простого движения головы и глаз).

Многомерность трактуется как органическое продолжение трехмерности: «Если принять указанные три прямые за оси координат, то положение каждой точки пространства определяется заданием трех действительных чисел – ее прямоугольных координат. Обобщая это положение, называют *n*-мерным евклидовым пространством совокупность всевозможных систем из *n* чисел – “точек” этого пространства» [6].

И в первом случае, когда речь идет о трехмерном пространстве, и во втором, когда речь идет о характеристике многомерного пространства, основополагающим оказывается математический стандарт, постулирующий эти знания о мире, задающий как наивную, так и научную картину мира. И это вовсе не случайно, так как математический стандарт, диктующий критерии научности знаний, используется не только в точных и естественных науках, но и в гуманитарных. Определяя понятие пространство, составители энциклопедии также не могут выделить главных признаков из математических стандартов: «Пространство (матем.), множество объектов, между которыми установлены отношения, сходные по своей структуре с обычными пространственными отношениями типа окрестности, расстояния и т.д.» [6].

Понимание М. Т. Рюминой виртуального пространства обладает несколькими особенностями. Как она идентифицирует понятия виртуальности и виртуальной реальности? Проанализировав происхождение указанных понятий, она пишет, что понятие виртуальной реальности используется для описания реальности, создаваемой компьютерной техникой или СМИ. Однако понятие *виртуальность* возникло в классической механике XVII века как обозначение математического эксперимента. Уже тогда «виртуальность» включала в себя двойственность: была одновременно мнимостью и реальностью, нереальной реальностью, парадоксом: видеть сон наяву. Подобные феномены, объединявшие то и другое одновременно, были известны и раньше – это галлюцинации, миражи, образы, видения и др. Это феномены, которые объединяют в себе связанные с безосновностью (рождаются они из ничего), нереальностью, однако, в то же время, чувственную достоверность [2].

Объективное пространство характеризуется как пропущенное через восприятие субъекта отражение реального мира, говоря иначе, в одной точке как бы совпадают реальное и виртуальное. Характеристики пространства приписываются именно отраженному миру.

Принципиально важным здесь является указание на то, что отражение реального мира пропускается не через сознание, а через восприятие, «начиная от простого осознания человеком того, что с ним в тот или иной момент его бытия происходит (спонтанное восприятие), до обобщения сенсорного или чувственного опыта в виде отражения окружающей нас объективной действительности и в образе мира и его отдельных частей.

Термин относится как к отдельным сенсорным актам, так и к процессам интеграции и синтеза полученных чувственных данных, как к способностям человека выделять в действительности признаки, качества, стороны разных объектов и процесса, так и формировать их целостный образ, а также и к способностям структурировать, дискретизировать и членить сенсорные данные – весь поток обрушивающейся на человека информации и воспринимаемой им как множество разных материальных сигналов или стимулов» [7].

Не случайно пространственные характеристики могут приписываться понятиям, которые сами по себе не имеют к пространству отношения, значит можно говорить о других видах текстового пространства: концептуальном, психологическом, социальном.

Известно, что в середине 80-х годов XX в. бывший хакер Джарон Леньер ввел в обращение в сфере компьютерных технологий термин «виртуальная реальность», который как нельзя лучше позволяет обозначить особую искусственную реальность, которая порождает ил-

люзию подлинной реальности, где нет необходимости полностью воссоздать последнюю. Достаточно, если задействованы зрение, слух, осязание человека, сидящего за компьютером.

Вполне естественно напрашивается вывод о том, что «появление виртуальной реальности спонтанно, внезапно, напоминает «балансирование на грани», которое поддерживает некую стабильность хаотического состояния. К примеру, при «эффекте бабочки» система внезапно меняет свои параметры в состоянии «балансирования» между разными возможностями – небольшой толчок в сторону одной из них несет с собой непредсказуемые последствия. Результатом такого состояния системы может стать явление бифуркации, которое в теории катастроф описывает явление «раздвоения»» [2].

Так, в концепции Ю.С. Степанова используются термины *ментальные миры, воображаемый мир*.

Соотносятся ли они с понятиями виртуальное/реальное или являются компонентами иной, автономной системы терминов?

По мнению Ю.С. Степанова, ментальные (воображаемые) возможные миры – это предмет логики.

Однако они существуют и как объект теории искусства. Они в то же время есть часть нашей жизни, причем весьма существенная. В связи с этим Ю.С. Степанов пишет: «Что же касается роли ментального мира в жизни каждого из нас, – а ему принадлежат и «воздушные замки», – то она хорошо обозначена великим знатоком человеческой души Чарльзом Диккенсом: «Мы легче миримся с разорением нашего гнезда, чем с гибелью наших воздушных замков» [3].

Взяв за точку отсчета две подсистемы в устройстве языка – семантику и референцию – он показывает, что в семантике процесс освоения мира прослеживается по линии грамматической категории «личности – безличности», т.е. как бы по степени явственности вещи из фона.

Возникает ситуация, когда внутренний мир человека осваивается по образцу внешнего. «Но этот внутренний мир все еще не вполне «ментальный», это – не мир мыслей, логики, а мир неких внешних сил, вызывающих состояния духа и чувства» [3].

По линии референции мир также осваивается человеком от «себя», от ближайшего пространства, – к пространству «вне себя», к более дальнему. Но результатом освоения оказывается уже создание не «мира чувств», а подлинно ментального, логического мира» [3].

В связи с этим Ю.С. Степанов выделяет три вида пространства, обусловленных дейксисом:

- пространство 1-го лица, говорящего;
- референционное пространство 2-го лица, слушающего;
- референционное пространство 3-го лица, наиболее удаленное от непосредственных собеседников.

Обращаясь к ментальному расширению первичного концепта, Ю.С. Степанов приходит к мысли о том, что «ментальное, или «идеальное», или воображаемое, пространство формируется именно как пространство референции, т.е. в формах языка. Во-вторых, ему предшествует, под ним лежит пространство семантики, т.е. мыслимое именно как видимое пространство, в котором размещены «вещи». В-третьих, в семантическом пространстве выделяется, таким образом, некоторое ядро-концепт «место» [3].

В этом ядре «место» и «вещь» соединены, что подтверждается формами языка, хотя в истории культуры существует такое представление, когда место мыслится как «пустое пространство». В истории всех народов происходило освоение пространства мира, и это «расширение» фиксировалось в языке, параллельно с этим шел процесс создания «ментального, логического мира». Однако философская трактовка понятия более универсальна. Она содержит в себе многообразие и единство мира: «Пространство – форма сосуществования материальных объектов и процессов (характеризует структурность и протяженность материальных систем)», а также «всеобщие свойства пространства – протяженность, единство прерывности и непрерывности» [6]. Естественно можно судить о точности мировоззрения человека по его осведомленности в 6 пунктах, приведенных в начале статьи, но не стоит забывать о четырех идолах лорда Бэкона, они звучат так:

– идолы рода находят основание в самой природе человека, в ее несовершенстве, поврежденности. Ум – неровное зеркало, «которое отражает вещи в искривленном и обезображенном виде».

– идолы пещеры суть заблуждения отдельного человека, прирожденные свойства каждого, особенности воспитания и окружающей среды – личная «пещера». Общая пораженность природы проявляется по-разному.

– идолы рынка возникают из-за неправильного использования слов, что порождает их беспорядочное употребление и ведёт «людей к пустым и бесчисленным спорам и толкованиям». «Необходимо определить понятия!»

– идолы театра – искажающее воздействие на человека ложных теорий и философских (в нашем случае религиозных) учение, которые мешают его движению к истине, «слепое преклонение перед авторитетами».

Когда наступает предел физического освоения, начинается мысленное освоения, перенос, распространение уже известного на более отдаленные расстояния. В этом сознанию человека помогает виртуальное пространство, вещи могут быть созданы в нем, взяты из тех данных, которые были получены через опыт или знание. Но стоит повториться, что в виртуальности нет ничего поствоенного, а значит чистота мысли и стабильность цели помогают более наглядно представить, как будет выглядеть работа в завершении. И опираясь на такого рода импровизацию можно получить работу не хуже, чем выполненную по чертежам.

В итоге можно утверждать, что виртуальное пространство используется в мировоззрении как для познания мира, так и для обыденных дел. Благодаря ему мы можем творить и развиваться, иметь представление, что написано в книге, а также усваивать некоторые дисциплины через лекции.

Библиографический список

1. Кобозева И.М. Лингвистическая семантика: учебник. – 2-е изд-е. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 352 с.
2. Рюмина М.Т. Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность. – Изд. 2-е, испр. – М.: Ком Книга, 2006. – 320 с.
3. Степанов Ю.С. Имена, предикаты, предложения (семиологическая грамматика) / Под ред. Ю.Н. Караулова. – 3-е изд-е, стер. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 360 с.
4. Шокуева М.К. Вербализация пространства и времени с позиции наблюдателя (на материале английского, русского и кабардинского языков): автореф. ... к.ф.н. – Нальчик, 2006.
5. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – Изд. 2-е, стер. – М. : Едиториал УРСС, 2004. 576 с.
6. Большой энциклопедический словарь. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – М. : БРЭ; СПб. : Норинт, 1998. 1456 с.
7. Кубрякова Е.С. Краткий словарь когнитивных терминов / Е.С. Кубрякова, В.З. Демьянков, Ю.Г. Панкрац, Л.Г. Лузина. – М. : Изд-во МГУ, 1996. – 245 с.
8. Мировоззрение и его структура [Электронный ресурс]. – URL: www.grandars.ru/college/filosofiya/mirovozzrenie.html