

УДК 1(091)

Виртуальная реальность: ретроспективный анализ понятия

А.К.ФАНДЕЕВА

Луганский национальный университет им. Тараса Шевченко, г. Луганск, Украина

E-mail: fanuta@list.ru

Авторское резюме

Статья посвящена такому неоднозначному понятию, как «виртуальная реальность». Рост интереса к идее виртуальной реальности обусловил повсеместное применение данного термина в различных значениях. Однако до сих пор не выработано единой философской концепции этого феномена. Говорить о виртуальности возможно только контекстуально. В данной работе исследованы основные этапы становления и развития концепта «виртуальный» в сфере научного знания от европейской античности до эпохи Постмодерн. В результате обнаружено две линии интерпретации концепта virtus, которые основываются на трактовке над-эмпирического Платона либо Аристотеля. В современном знании выделено три подхода к трактовке виртуальности: онтологический, частнонаучный и подход, сформировавшийся под влиянием развития компьютерных и информационных технологий. Наряду с этим проведен ретроспективный анализ индийской философской мысли на предмет наличия признаков идеи виртуальности в древних текстах. Эти признаки были обнаружены в концепции майя. Исследование проводилось методом экспликации признаков виртуальной реальности на понятие «майя». Для анализа использовались признаки виртуальной реальности, разработанные Н. А. Носовым: порожденность; актуальность; автономность; интерактивность.

Ключевые слова: виртуальный, реальность, майя, порожденность; актуальность; автономность; интерактивность, потенциальность, иллюзорность.

Virtual reality: a retrospective analysis of the concept

A.K. FANDEJEVA

Lugansk Taras Shevchenko national university, Lugansk, Ukraine

E-mail: fanuta@list.ru

Abstract

The article is devoted to such an ambiguous concept as «virtual reality». The growth of interest in the idea of virtual reality has caused widespread use of the term in different meanings. But it is not developed a unified philosophical concept of this phenomenon still. It is possible to speak about virtuality only contextually. In this paper we study the main stages of formation and development of the «virtual» concept in the field of scientific knowledge from European antiquity to the postmodern era. As a result two tenches of interpretation of a concept of virtus which are based on Plato or Aristotle's interpretation of the over – empirical one were revealed. In the modern knowledge it was allocated three approaches to the interpretation of virtuality: ontological, private-scientific and approach, shaped by the development of computer and information technologies. Along with it, the retrospective analysis of the Indian philosophical thought for signs ideas virtuality in the ancient texts is carried out. These features were found in the concept of Maya. For the analysis were used the signs of virtual reality developed by N. A. Nosov: porozhdennost (produced by), a relevanced; an autonomy; an integrative.

Keywords: virtual reality, Maya, porozhdennost; relevance; autonomy; interactivity, potentiality, illusions.

*«...Старик, студент, малыш - любой творит
Из пены майи дивные виденья,
По существу лишённые значенья...»
Герман Гессе [7, 257]*

Постановка проблемы. Концепты «виртуальность», «виртуальная реальность» обрели в последнее время широкую популярность в различных отраслях знания. С середины 90-х годов XX века понятие виртуальности стало настолько востребованным, что, кажется, уже трудно отыскать ту сферу человеческой деятельности, где ему, этому понятию, нельзя было бы найти применение. Этот факт, однако, не означает действительного прояснения проблемы. Сегодня проанализированы исторические предпосылки современной виртуалистики © А.К.Фандеева, 2014

от европейской античности до Нового времени. Но восточная философская мысль в этой ретроспективе недостаточно освещена. А ведь многие исследователи называют Индию колыбелью человечества. Например, Елена Блаватская доказывает, что ключ к тайнам древней и современной науки следует искать именно в индийской философии [5]. К. Маркс утверждал, что Индия «является колыбелью наших языков, наших религий» [17, 315]. Поэтому мы считаем целесообразным рассмотреть восточной философской мысли сквозь призму виртуальности.

Анализ исследований и публикации. На сегодняшний день исследователи выяснили понятие «виртуальный» и многообразие его использования в философии и науке. В. В. Афанасьева, С. С. Хоружий разработа-

тывали онтологию виртуальной реальности. Виртуальная реальность как особая форма социального (опосредованного компьютерными технологиями) рассматривалась А. Бюлем, М. Вэйнштейном, А. Крокером, М. Кастельсом, Н. Луманом, М. Паэту, Е. Е. Таратутой, Д. В. Ивановым, В. М. Быченковым, Ж. Бодриар, Ж. Делез, В. А. Емелин разрабатывали идею пространства симулякров. А. И. Воронов, И. Г. Корсунцев, П. Тиллих, А. Арто, А. Бергсон, Э. Бехер, А.Н.Леонтьев, Ч.Пирс, Н. А. Носов исследовали субъективную реальность, не детерминированную компьютерными технологиями в качестве виртуальной реальности.

Целью исследования является ретроспективный анализ понятия «виртуальная реальность», исследование восточной философской мысли на предмет виртуальности.

Изложение основного материала. Во второй половине XX века идея виртуальности возникла независимо друг от друга в нескольких сферах науки и техники. Однако правильнее будет сказать не «возникла», а «вернулась». В античной и средневековой философии данная категория была одной из центральных. Новое применение концепта «виртуальный» в разных отраслях знаний не является случайностью. Носов Н. А. отмечает, что «идея виртуальности затрагивает глубинные пласты человеческого бытия, относящиеся к области философии». Этим обусловлено возвращение категории виртуальности в современную науку [22, 14].

Традиционно принято считать, что категория виртуального с различных позиций рассматривалась на протяжении истории философской мысли от античности до сегодняшних дней.

Так, в эпоху античности виртуальное употреблялось в значениях «возможность», «способ существования идеи», «внутренняя сила». Такую трактовку можно найти в трудах Платона, Аристотеля.

Аристотелевское «*dynamis*», т.е. «возможность» означает предрасположенность, тенденцию к реальной проявленности вещи или явления. Аристотель выделял в состоянии сущего две реалии - «потенцию» и «энтелехию», а также промежуточную ступень - среднее между первой материей, которая чувственно непостижима, и реально существующим миром, воспринимаемым чувствами [20, 175]. Не имея самостоятельного статуса между «потенцией» и «энтелехией», этот вид сущего может считаться прообразом виртуального.

Платоновское понятие «копия копии» подразумевает способ существования идеи; различение сущностей от представления, идеи от образа. Таким образом, Платон стремился установить соответствие хаотического мира и трансцендентной идеи [18, 229].

Самостоятельное философское значение «виртуальность» приобретает только в пери-

од средневековья. Например, в произведениях представителей римского стоицизма и схоластической философии понятие «*virtus*» применяется в контексте обозначения боевой доблести, экстаза битвы и имеет значение «доблесть, добродетель, необыкновенное качество». В это время категориальное или близкое к категориальному использование термина «*virtus*», «виртуальное» в значениях «добродетель», «возможность», «действительность» имеет место в работах Фомы Аквинского, Августина Блаженного, Николая Кузанского, Цицерона.

Цицероновское *virtus* - это некоторым определенным образом «развитая», построенная реальность - данность [26, 25].

В схоластике концепт *virtus* указывает на расхождение между общей потенциальной вещью и единичной вещью, не поддающейся тем самым единичному определению. Так в «Сумме теологий» Фома Аквинский задействует понятие «виртуальный» в различных контекстах: нечто, относимое к интерьеру, указывающее на внутреннее содержание; конструирующее множество. Речь идет о такой формуле, как «одно виртуальное содержится в другом» и, стало быть, реально (*realiter*) выходит за пределы другого [8].

Влияние Аристотеля проявляется в позиции Иоанна Дунса Скота. Он дает понимание виртуальности как отношения сущего к сущности. Скот утверждает, что «...все свойства «сущего» виртуально включены в «сущее». «Первым объектом нашего интеллекта является сущее, поскольку в нем сходятся два первенства, а именно: первенство общности и первенство виртуальности» [2, 292].

В Новое время понятие виртуального встречается в трудах Лейбница, Канта, Гегеля. В работах Лейбница виртуальное приобретает значение «*virtualite*» - неосознанного содержания в разумной душе. А Кант устраняет проблему виртуального бытия. Он признает виртуальное присутствие в телесном мире нематериальных вещей опосредованно через эффект. Гегель определил виртуальное как нечто среднее между «принадлежащим мне» и «чуждым». Т.е. по Гегелю виртуальный предмет - это тот предмет, которым еще нельзя пользоваться, так как он остается еще «своим иным» [8]. Таким образом, Гегель продолжает линию Аристотеля, выделяя между крайними состояниями среднее, которое он обозначил как виртуальное.

В наше время наблюдается использование термина «виртуальный» как синонима возможного или потенциального. Новую жизнь понятие виртуальность обретает после того, как в употребление входит эпитет «виртуальная реальность», который, как считается, был придуман в Массачусетском Технологическом Институте в конце 1970-х годов для обозначения трехмерных макромоделей реальности,

создаваемых при помощи компьютера и передающих эффект полного в ней присутствия человека и интерактивности [12].

В Новой философской энциклопедии дано такое определение термину «виртуальность»: (от лат. *virtualis* - возможный) - объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях» [20, 404].

Исследователи по-разному группируют современные подходы к пониманию виртуальной реальности. Так Кирик Т. А. предлагает следующие три подхода: 1) подход, в рамках которого под виртуальной реальностью понимается вся реальность; 2) подход, отражающий понимание виртуальной реальности в контексте современных компьютерных технологий; 3) подход, который применяется к реальности когнитивных и социальных моделей [13, 4]. Грязнова Е. В. выделяет частнонаучные концепции; общенаучные и философские концепции; информационный подход в понимании виртуальной реальности [9]. В данной работе также выделено три подхода к трактовке виртуальности:

1. В онтологическом плане виртуальность рассматривается как некоторое потенциальное состояние бытия, наличие в нем определенно-го активного начала, предрасположенность к появлению некоторых событий или состояний, которые могут реализоваться при соответствующих условиях [20, 404]. Т.е. подразумевается понимание виртуальной реальности как фундаментального свойства бытия. Данное виденье проблемы включает такие компоненты:

- Онтологическая сущность виртуальности. В рамках данного подхода В. В. Афанасьева, рассуждая об онтологической сущности виртуальности, утверждает, что виртуальная реальность реальна, актуальна, но не субстанциональна [1].

- Онтологический статус виртуальной реальности. С. С. Хоружий в вопросе об онтологическом статусе виртуальной реальности располагает ее между потенциальностью и действительностью, рассматривая виртуальность как не до конца воплощенное существование. Он пишет о ней как о «недобытийной структуре, «умаленной» реальности, не достигающей устойчивого и пребывающего, самоподдерживающего наличия и присутствия» [25, 178].

Н. А. Носов в вопросах онтологического статуса виртуальной реальности придерживался идеи полионтичности – то есть «многоуровненности» реальности. Обязательным условием существования виртуальной реальности является онтологическая обособленность от порождающей реальности, а также равноправие по отношению к ней.

2. Частнонаучный подход раскрывает понятие виртуальных частиц в физике. В физике виртуальными называются частицы, имеющие

такие же квантовые числа, как и реальные, но для них не выполняется соотношение между энергией, импульсом и массой. Эти частицы являются переносчиками взаимодействия, способствующего превращению реальных частиц. Т.к. такой процесс происходит в промежуточных короткоживущих состояниях, то виртуальные частицы не удается зарегистрировать экспериментально. Особенность их заключается в том, что эти частицы существуют только актуально, т.е., только здесь и теперь — порождаются в процессе взаимодействия других частиц, выполняют свою функцию в этом процессе и исчезают. Они никогда не фигурируют в начальных и конечных условиях взаимодействия [22, 7].

3. Подход к виртуальности, сформировавшийся под влиянием развития компьютерных и информационных технологий. С помощью современных технических средств можно погрузиться в виртуальную реальность, в которой субъект не будет различать вещи и события действительного и виртуального мира: мир дан ему непосредственно в его ощущениях, а они оказываются на этом уровне неразличимыми. Однако поскольку виртуальная реальность характеризует состояния сознания, то тем самым она отличается от реальности объективной, в т.ч. от мира нашей повседневной жизни. С аналогичной точки зрения следует рассматривать виртуальные реальности, встречающиеся в психологии, эстетике и в духовной культуре в целом [20].

Подход к виртуальности обусловленный влиянием развития компьютерных и информационных технологий включает два направления:

- Определение виртуальной реальности как реальности, опосредованной компьютерными технологиями (А. Бюль, М. Вэйнштейн, А. Крокер). В компьютерной области реализуется потребность человечества создавать альтернативные миры. Канадские исследователи Артур-Крокер и Мишел Вэйнштейн под виртуальностью понимают новый тип отчуждения - отчуждение человека через плоть. Этот вид отчуждения определяет существование виртуальной реальности [27, 66]. Т.о., виртуализация - это отчуждение человека от собственной плоти в процессе пользования компьютерными технологиями, при этом человеческая плоть превращается в подключенное к сети тело.

Виртуальная реальность как особая форма социального (опосредованного компьютерными технологиями) рассматривалась М. Кастельсом, Н. Луманом, М. Паэту, Е. Е. Таратутой, Д. В. Ивановым. Немецкий ученый Михаэль Паэту предложил такую трактовку: «виртуализация – это процесс социальный, процесс изменения общества в целом, а не процесс создания параллельного виртуального общества» [25, 183]. Паэту определяет общество

как систему коммуникаций, а возникновение глобальных информационных сетей, прежде всего Интернета, как результат использования обществом новых форм коммуникации для самовоспроизводства – аутопойезиса (autopoiesis). Аутопойезис – термин, введенный Умберто Матураной, широко используется в социологической теории Никласа Лумана. В его понимании «аутопойетические системы (в том числе и общество) представляют собой такие системы, которые в сети своих элементов порождают не только свои структуры, но и сами элементы, из которых они состоят» [16, 68].

Д. В. Иванов описывает изменения, которые произошли в обществе эпохи Второго модерна. Отличительной чертой современного общества, по словам автора, является появление виртуального аналога реального социального взаимодействия – симуляции, которая осуществляется в киберпространстве. Ключом к пониманию современности он считает понятие виртуализации. Иванов выделяет три характеристики виртуальной реальности: нематериальность воздействия, условность параметров, эфемерность [12, 61].

Е. Е. Таратута определяет виртуальную реальность как специфическую сферу конструирования социальной реальности. При этом автор отмечает инструментальность виртуальной реальности, направленность этой инструментальности на фактическую эмпирическую действительность и отсутствие собственного пространства, т.е. включенность виртуальной реальности в социальную действительность [26].

- Виртуальная реальность представляет собой субъективную реальность, не детерминированную компьютерными технологиями. Такой подход применяется к реальности когнитивных и социальных моделей, абстрактных понятий и категорий, художественному вымыслу и образам фантазии, а также сновидениям, измененным состояниям сознания (А. И. Воронов, И. Г. Корсунцев, Пауль Тиллих).

К этой категории относится трактовка виртуальной реальности как реальности, созданной на основе замещения ценностных и институциональных элементов общества симулякрами. Жан Бодрийяр стоит на постмодернистических позициях при рассмотрении виртуальной реальности и процессов виртуализации современного общества. Разрабатывая теорию симулякров, Ж. Бодрийяр говорит об усилении символичности современного социума, отношения между людьми принимают форму отношений между вещами. При этом «речь не идет больше об имитации, ни о дублировании, ни даже о пародии. Речь идет о замене реального знаками реального» [5, 19]. В результате человеческая сущность проявляется не в реальном, а в виртуальном обществе, где человек взаимодействует не с реальными вещами, а с их «си-

муляциями». При этом институциональная основа общества не прекращает свое существование, а продолжает существовать как симуляция.

Ж. Делез разработал свое понятие симулякра, отличное от платоновского. «Симулякр – инстанция, включающая в себя различие как (по меньшей мере) различие двух расходящихся рядов, которыми он играет, устраняя любое подобие, чтобы с этого момента нельзя было указать на существование оригинала или копии» [10, 93].

Е. В. Ковалевская рассматривает виртуальную реальность в рамках оппозиции объективной и субъективной реальностей и вписывает виртуальность в качестве третьего компонента в данную противоположность. Категория «виртуальное» определяется исследователем как «потенциальность, остающаяся таковой, то есть, не переходящей в актуальное состояние, но имеющую актуальные, реальные следствия». Примерами проявления виртуальной реальности Ковалевская называет сны, измененные состояния сознания, фантазии, символические и симулированные реальности [26, 62]. Таким образом, можно предположить, что позиция Ковалевской Е. В. находится в русле аристотелевской линии наличия средней сущности (в данном контексте – нечто среднее между объективной и субъективной реальностями).

Чарлз Тарт дает интерпретацию психологической виртуальной реальности (internally generated virtual reality). При этом он проводит аналогии с компьютерной виртуальной реальностью, когда говорит, что в голове у каждого человека есть компьютер, который синхронизирует события: «The structure of our nervous system, as programmed by our personal psychology, constitutes our stereo headphones and «eye-phones,» our «touch phones,» «taste phones,» and «smell-phones.» We sit, as it were, in a movie theatre of our own, lost in the show created by the usually hidden mechanisms of the World Simulation Process» [29, 227]. Условием существования виртуальной реальности он называет полное ощущение реальности виртуального. Исследователь говорит о возможности применения технологий виртуальной реальности к пониманию «безумия» [29, 225].

А. Арто выдвигал идею виртуального театра. Он проводит аналогии между театром и алхимией, называя их виртуальными искусствами. Общим для них является иллюзорность. Алхимический символ – это мираж, театр – тоже мираж. В качестве необходимого условия виртуальности Арто называет переживание события, которое реально не происходит (убийство на сцене) как реальности [22, 38].

Н. А. Носов определяет виртуальную реальность не независимо от ее происхождения. Носов отмечает, что в обыденном сознании термин «виртуальная реальность» стал ассоциировать-

ся исключительно с компьютерами благодаря агрессивной рекламной кампании по продвижению виртуальных компьютеров на рынок. «Видимо, сила мифа о виртуальной реальности как компьютерной привела к тому, что имеющиеся разработкой идеи некомпьютерной виртуальности остались втуне», - заключает автор. [22, 10]. Ученый уделяет особое внимание разработке философской концепции понимания, анализа и оценки феномена виртуальной реальности в сфере виртуальной психологии.

Таким многообразием подходов к трактовке понятия «виртуальная реальность» представлена европейская философская мысль. Однако мы полагаем, что для полноты картины следует обратиться и к индийской философии. Тем более это актуально для эпохи Постмодерн, в которую и сформировалось понятие виртуальности, обусловленное компьютерной техникой. В социологии существует мнение, что в эпоху Второго модерна появились предпосылки для «индиизации» глобального человечества. Кононов И. Ф. утверждает, что «...постмодернизм как интеллектуальное течение – это и есть духовный рефлекс «индиизации» западного мира» [14]. Баева Л. В. в своей работе проводит аналогии ключевых идей индийской философии и современных изменений в сознании человека эпохи компьютерных технологий [4]. Н. А. Носов отмечает сходство значения корня *vr̥t* в буддизме и в схоластике: «...глаголы с корнем *vr̥t* означают мгновенную беспрепятственную актуализацию психического акта в психике» [22, 21]. Когда он говорит о существовании полионтичных парадигм, то в качестве примера приводит буддизм, который строится на основании такой парадигмы. Это наталкивает на мысль, что обращение к восточной философии вызывает интерес у многих ученых. Поэтому целесообразно рассмотреть индийскую философию в рамках исследования понятия «виртуальная реальность».

В индийской философии существование мира необъяснимо, поэтому он обозначается словом «майя» или «пракрити». Первое упоминание о майе содержится в «Прашна-упанишаде», где она обозначает одну из божественных сил, способную создавать иллюзорные образы. Согласно сторонникам адвайты, майя – это необъяснимая потенция всего мира. [23]. Исчезновение мира, бесконечное многообразие его проявлений Упанишады называют майей - завесой, покрывалом, скрывающим сущность вещей. Все, что индивид пытается узнать, и все, чем он хочет овладеть, находится под чарами этой майи. Индусский мистик Капила также называл майю иллюзией: «Возможно, что то, что мы рассматриваем как вселенную и как различные существа, которые, как нам кажется, составляют ее, — не имеют в себе ничего реального и являются только продуктами продолжающейся иллюзии — майи» [5, 206].

Шопенгауэр пытался соединить образ майи с европейской философской традицией. Духовный ученик Шанкары в этой связи так определяет майю: «Майя» в Ведах есть то же самое, что у Платона - «вечно возникающее, но никогда не сущее бытие», что у Канта - «явление». Это мир, в котором мы живем, это мы сами, поскольку мы принадлежим ему. Но этим еще не все познано» [29, 103]. Для Шопенгауэра мир явлений является объективным, однако в этой объективности присутствует нечто сокрытое, непознанное. Сущность вещей самих по себе прикрывает покрывалом майи [1, 138].

Основываясь на идее полионтичности, Н. А. Носов выделяет следующие признаки виртуальной реальности: порожденность; актуальность; автономность; интерактивность [22, 33]. Опираясь на эти признаки, попытаемся провести аналогии между майей и виртуальной реальностью.

Очень ярко понятие майи описал Герман Гессе в своем произведении «Игра в бисер». Автор описывает горькое прозрение главного героя Дасы, который жаждал узнать, что такое майя, а, узнав, почувствовал опустошение: «Все у него сместилось, долгие, полные событий годы сжались в мгновенья, сном было все, что еще только что казалось насущной действительностью, сном было, может быть, и все, что случилось раньше... И все, что с ним еще произойдет, все, что еще увидят его глаза и чего еще коснутся его руки до его собственной смерти, - разве оно было из другого материала, чем-то другим? Игрой он был и видимостью, обманом и сном, майей был он, прекрасный и страшный, восхитительный и отчаянный калейдоскоп жизни с ее жгучим блаженством и жгучей болью» [7, 306]. Главный герой прожил целую жизнь в течение нескольких мгновений. Т.о. внутри майи течет свое собственное время, т.е. майя обладает автономностью.

Исследования доктрины майя проводились многими учеными. Некоторые из них сходятся во мнении, что трактовка слова «майя» как «иллюзии» является ошибочной. Например, Прабху Дут Шастри в своем труде «The doctrine of maya in the philosophy of the Vedanta» пишет: «Мир, говорит теория Майя в ее правильной интерпретации, - это видимость, а не просто иллюзия, поскольку последняя, как таковая, невозможна» [28, 9]. Тем не менее, автор отмечает, что Шанкара в своих комментариях к Сутрам слово майя все же трактует как «иллюзию», «нереальность». А современное использование термина ничем не отличается от такового у Шанкары.

В Карике двойственность объявляется лишь иллюзией. В Бхагавадгите мая подразумевается «силу воли», «иллюзию», которая, будучи зависимой от Бога, называется «божественной». В системе Санкхья майя отождествляется с пракрити (изначальная «мате-

рия») в качестве источника Вселенной, с той разницей, что последняя является реальной, а майя, таким образом, нереальна. В Ригведах майя – это то, что проявляется, то, что кажется наш взгляд (не имея никакого реального существования) [28, 30].

Прабху Дут Шастри делает вывод о том, что в Ригведах слову майя присвоены два главных значения - «способность» (праджня, лит. - знание) и «обман» (Карата / Vancana). Экспертиза различных отрывков Ригведы, проведенная автором, показала, что там, где слово майя означает «способность», идея тайны обязательно идет рядом с ней.

Сигер Брабантский отмечал, что «...разум, от которого исходит мышление, есть высшая способность (virtus) человека...» [2, 247]. Иоанн Дунс Скот подразумевал под виртуальным силу или способность (virtus) производить в уме понятие, которое содержится в объекте [2, 309]. Т.е. средневековые авторы под виртуальностью понимали способность, силу (не физическую способность, но таинственную силу воли), что созвучно значению майи в Ригведах.

Дж. Неру отмечает, что мир явлений называют майя, «что неправильно переводится как «иллюзия». Но это не есть небытие. Это промежуточная форма между бытием и небытием. Это своего рода относительное существование, и, таким образом, понятие относительности, пожалуй, ближе подводит нас к смыслу майи» [19, 196].

С. Радхакришнан также трактует майю как отрицательное начало, возникающее вследствие промежутка между тем, чем предметы являются, и тем, чем они должны стать [23, 15]. «Так как проявленный мир скрывает реальное от взора смертных, его называют иллюзорным по своему характеру. Мир — не иллюзия, однако... Он становится источником заблуждения» [23, 250]. Е. Е. Таратута провела семантический анализ слова «виртуальный» и пришла к выводу, что латинское понятие virtus «содержит в себе разделение реальности на сущее и должное с постулированием последнего в качестве сложной над-эмпирически-релятивной конструкцией сугубо эмпирического смысла... Сама эта декларативность является принципиальным моментом онтологического сокрытия» [26, 25]. То, чем предметы являются, – это сущее, а то, чем они должны стать, – должное. Следовательно, аристотелевское среднее является общим в данной трактовке майи и виртуального.

«Майя не является субстанцией (дравьям), и поэтому ее нельзя рассматривать как материальную причину (упаданам). Она представляет собой только modus operandi (вьяпара), который, возникая из материальной причины (Брахмана), производит материальный продукт, то есть мир» [23, 287]. То же можно сказать и о компьютерной виртуальной реальнос-

ти. Она не субстанциональна, но возникает из материальной причины (компьютер) и производит материальный продукт (покупка, совершенная в виртуальном магазине материализуется при получении товара).

В виртуалистике условием существования порожденной реальности является вечность и активность константной. Акт порождения непрерывен: как только он прекращается, прекращается и виртуал [22, 51]. Гаудапада признает мир двойственности майей, т.к. реальное бытие не является двойственным. Истинной реальностью является только Брахман (безличное духовное начало мира) и его воплощение в каждом из живущих – Атман. Майя выступает как принцип, помогающий объяснить переход от реального, вечного и неделимого Брахмана к множественным и преходящим элементам мира. У Шанкары единственная реальность признается за чистым Атманом-Брахманом, лишенным свойств и определений (ниргуна); с точки зрения «высшей истины», с этим Брахманом никогда ничего не происходило, вселенная же обязана своим появлением грандиозной «космической иллюзии» – майе, которая и создает миражную кажимость предметов и многочисленных душ. Майя целиком зависит от Брахмана и рассматривается как его «сила», творческая потенция (шакти). [21, 477]. Прабху Дут Шастри также утверждает, что Brhadaranyaka Упанишады решительно провозглашают Атман единственной реальностью, а майя, как ограниченная пространством, временем и причинностью, – это видимость. Следовательно, майя – мир множества, порожденный реальным единичным бытием, реальность, которая имеет вторичный статус. Таким образом, такой признак как порожденность также свойственен майе.

С. Радхакришнан указывает, что термин майя Гаудапада применяет, чтобы указать на необъяснимость отношения между Атманом и миром [24, 232]. Т.е. Атман взаимодействует с порожденным им множественным миром – майей. Следовательно, майя обладает интерактивностью.

Майя обладает актуальностью, т.е. существует здесь и сейчас для конкретного индивида. У С. Радхакришнана находим: «Все индивиды подвержены майе, или иллюзии, будучи обмануты внешней кажимостью... Вращение в круговороте существования неизбежно, пока мы не сможем познать истину. Мы освободимся от нашего индивидуального бытия тогда, когда преодолеем майю и достигнем нашего истинного состояния» [24, 252]. То есть майя актуальна до тех пор, пока индивид не прекратит вращаться в колесе сансары. Как только наступает просветление, майя прекращает свое существование.

Если говорить об иллюзорности виртуальной реальности, то уместно процитировать

Л. В. Баеву, которая утверждает, что присутствие субъекта в виртуальном интернет-пространстве – «это своего рода «вторая жизнь», аналог и продолжение реального человека. Пребывание в этом состоянии можно сравнить с индийским понятием «иллюзорности» физического мира, в котором пребывает человек. Порожденный эпохой высоких технологий современный виртуальный мир во многом коррелируется с подобными характеристиками: для блуждающего в Сети «пользователя» и для игрока компьютерных игр виртуальный мир – иллюзия, создаваемая ИТ, однако он является зримым, осязаемым, притягательным, обладающим множеством способов обольщения, увлечения, расслабления человека. В буддизме это называется «уловками», посредством которых человек затягивается в повседневность, круговорот сансары» [4, 47]. Саяна, комментируя Веда, трактует слово «майя» как уловку, хитрость. «Виртуальная реальность как бы набрасывает на человека еще один покров, скрывающий от него истинные основания мироздания. В терминах философии Платона это можно было бы назвать «тенью тени», то есть еще одним видом выражения вечных идей, но уже не в материальной, а в виртуальной форме», – продолжает автор [4, 47]. С. Радхакришнан утверждает, что майя также является первоначальным космическим принципом, который скрывает реальность от человеческого взора [24, 232]. Следовательно иллюзорность является общей чертой для майи и компьютерной виртуальной реальности. С. Радхакришнан

отмечает также, что майя – это энергия Ишвары, его неотъемлемая сила, посредством которой он преобразует потенциальный мир в актуальный. В буддизме признается существование нескольких уровней сознания человека, не сводимых друг к другу (полионтичная парадигма). Для буддиста, находящегося на определенном уровне реальности, все реальности более высокого иерархического уровня находятся в свернутом виде, т.е. являются потенциальными. Когда же он переходит на следующий уровень, то реальность этого уровня становится актуальной [22, 29]. Таким образом, потенциальный мир превращается в актуальный. Виртуальность – это потенция быть чем-то, но не являться в действительности. Так трактует виртуальность Андре Конт-Спонвиль в своем «Философском словаре»: виртуальный (virtuel) – «существующий потенциально (хотя в этом случае лучше так и говорить: потенциальный) или в виде симуляции» [15, 96-97].

Вывод. Как показало наше исследование, понятия «майя» и «виртуальная реальность» имеют ряд аналогий. Майя обладает такими признаками виртуальной реальности, как порожденность; актуальность; автономность; интерактивность; иллюзорность (в том смысле, что у субъекта, погруженного в майю, возникает полное ощущение реальности мира майи); потенциальность; несубстанциональность, которая происходит из материальной причины и производит материальный продукт. Следовательно, можно сделать вывод, что майя является категорией виртуальности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Андреева И. С. Шопенгауэр [Текст] / И. С. Андреева, А. В. Гулыга. - М.: Мол. гвардия, 2003. - (Жизнь замечат. людей: Сер. биогр.; Вып. 846). - 367 с.
2. Антология средневековой мысли (Теология и философия европейского Средневековья). В 2 т. [Текст] / [под ред. С. С. Неретиной; сост. С. С. Неретиной, Л. В. Бурлака]. — СПб.: РХГИ, 2002. - Т. 2.- 635 с
3. Афанасьева В. В. Тотальность виртуального [Текст] / В. В. Афанасьева. – Саратов: Научная книга, 2005. - 100 с.
4. Баева Л. В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры [Текст] / Л. В. Баева // Информационное общество. – 2012. – № 2. – С. 44–52.
5. Блаватская Е. П. Разоблаченная Изида. В 2 кн. [Текст] / Е. П. Блаватская; [пер. с англ. К. Леонова, О. Колесникова]. — М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. - Кн. 2 — 824 с. — (Духовные учителя современности).
6. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [Текст] / Ж. Бодрийяр; [перевод О. А. Печенкина]. – Тула, ООО «Тульский полиграфист», 2013. – 204 с.
7. Гессе Г. Игра в бисер [Текст] / Герман Гессе, Избранное; [пер. С. Апта]. - М., Радуга, 1991. – 433 с.
8. Горинский А. В. Понятие виртуального бытия: поливариантность эволюции: автореф. дис. на соискание ученой степени канд. филос. н.: 09.00.01 «Онтология и теория познания» [Текст] / А. В. Горинский. – Екатеринбург, 2004. – 26 с.
9. Грязнова Е. В. Виртуально-информационная реальность в системе «Человек-Универсум»: автореф. дис. на соискание ученой степени док. филос. н.: 09.00.08 «Философия науки и техники» [Текст] / Е. В. Грязнова. – Нижний Новгород, 2006. - 45 с.
10. Делез Ж. Различие и повторение [Текст] / Ж. Делез. - СПб.: Петрополис, 1998. – 384 с.
11. Емелин В. Симулякры: виртуальная реальность и инновации [Текст] / В. Емелин // Научный информационно-аналитический, культурно-просветительный журнал «Государство, религия, Церковь в России и за рубежом». — 2009. — № 2. — С. 133–142
12. Иванов Д. В. Виртуализация общества [Текст] / Д. В. Иванов. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
13. Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: автореф. дис. на соискание

- ученої ступені док. філос. н.: 09.00.01 «Онтологія і теорія пізнання» [Текст] / Т. А. Кирик. – Омск, 2004. -24 с.
14. Кононов І. Ф. Глобалізація і регіоналізація в сучасному світі [Текст] / І. Ф. Кононов // Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства: [зб. наук. пр.]. – Харків: Харк. нац. у-т імені В. Каразіна, 2001. – С. 87–91.]
15. Конт-Спонвіль А. Філософський словарь [Текст] / Андре Конт-Спонвіль; [пер. с фр. Е. В. Головиной]. – М.: Етерна, 2012 – 752 с.
16. Луман Н. Л. Общество как социальная система [Текст] / Н. Л. Луман; [пер. с нем. А. Антоновский]. – М.: Издательство «Логос», 2004. – 232 с.
17. Маркс К. Избранные произведения. В 2 т. [Текст] / Маркс К., Энгельс Ф. - М: ОГИЗ 1948 – 1164 с.
18. Найман Е. А. . Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века [Текст] / Е. А. Найман, В. А. Суровцев. - Томск: Водолей, 1998. — 320 с.
19. Неру Дж. Открытие Индии [Текст] / Джавахарлал Неру [пер. с англ.]. – М.: Иностранная литература, 1955. – 652 с.
20. Новая философская энциклопедия: в 4 т. [Текст] / [научно-ред. совет: предс. В. С. Степин, зам. предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семагин, уч. секр. А. П. Огурцов] // Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. Фонд.– М.: Мысль, 2010. (2-е изд., испр. и доп.). Т. 1.- 2010. - 744 с.
21. Новая философская энциклопедия: в 4 т. [Текст] / [научно-ред. совет: предс. В. С. Степин, зам. предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семагин, уч. секр. А. П. Огурцов] // Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. Фонд.– М.: Мысль, 2010. (2-е изд., испр. и доп.). Т. 2.- 2010- 634 с.
22. Носов Н. А. Виртуальная психология [Текст] / Н. А. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
23. Радхакришнан С. Индийская философия в 2 т. [Текст] / С. Радхакришнан [пер. с англ.] – М.: Иностранная литература, 1956. – Т.1. - 623 с.
24. Радхакришнан С. Индийская философия в 2 т. [Текст] / С. Радхакришнан [пер. с англ.] – М.: Иностранная литература, 1956. – Т.2. - 394 с.
25. Социальная система как информационное взаимодействие: коллективная монография [Текст] / В.И. Игнатъев, Т.В. Владимірова, А.Н. Степанова. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2009. – 308 с.
26. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности [Текст] / Е. Е. Таратута. – СПб.: СПбГУ, 2007. – 147с. - (Серия «АПОРИИ»; вып. 2).
27. Kroker A. Datatrash. The theory of the virtual class [Text] / Kroker A., Weinstein M. – Montreal: New world perspectives, 1994. – 176 p.
28. Prabhu Dutt Shastri. The doctrine of maya in the philosophy of the Vedanta [Text] / Prabhu Dutt Shastri. – London: Luzac and Co, 1911. - 138 p.
29. Tart C. T. Multiple personality, altered states and virtual reality. The world simulation process approach [Text] / C. T. Tart // Dissociation, December 1990. - Vol. III., No.4. – Pp.222-233.

Статья поступила в редакцию 27.01.2014

REFERENCES:

1. Andreeva Y. S. Shopenghauэр (Schopenhauer). М.: *Mol. ghvardyja*, 2003. (Zhyznj zamechat. ljudej: Ser. byo-ghr.; Vip. 846). 367 p.
2. Antologyja srednevekovoj misly (Teologyja y fylosofyja evropejskogho Srednevekovjja). V 2 t. (Anthology of Medieval Thought (theology and philosophy of the European Middle Ages) In 2 V.) / [pod red. S. S. Neretynoj; sost. S. S. Neretynoj, L. V. Burlakaj]. SPb.: *RKhGhY*, 2002. Vol. 2. 635 p.
3. Afanas'eva V. V. Totaljnostj vjrtualjnogho (Totality of the virtual). Saratov: *Nauchnaja knygha*, 2005. 100 p.
4. Baeva L. V. Vjrtualjnaja sansara: transformacyja modely realjnosty v uslovjakh ynformacyonnoj kuljturi (Virtual sansara: the transformation of models of reality under conditions of information culture). *Ynformacyonnoe obshhestvo*. 2012. № 2. P. 44–52.
5. Blavatskaja E. P. Razoblachennaja Zzyda. V 2 kn. (Isis Unveiled. In 2 V.). М.: *ООО «Yzdateljstvo AST»*, 2002. В. 2. 824 p.
6. Bodryjjar Zh. Symuljakri y symuljacyja (Simulacra and Simulation). Tula, *ООО «Tuljskij polyghrafyst»*, 2013. 204 p.
7. Ghesse G. Yghra v byser (The Glass Bead Game). М., *Radugha*, 1991. 433 p.
8. Ghorynskij A. V. Ponjatje vjrtualjnogho bityja: polyvyrantnostj эво-ljucyy: avtoref. dys. na soyskanye uchenoj stepeny kand. fylos. н.: 09.00.01 «Ontologyja y teoryja poznanyja» (The concept of virtual life: polyalter-nativeness of evolution. Philosophical Science diss). Ekaterynburgh, 2004. 26 p.
9. Ghrjaznova E. V. Vjrtualjno-ynfornacyonnaja realjnostj v systeme «Che-lovek-Unyversum» avtoref. dys. na soyskanye uchenoj stepeny dok. fylos. н.: 09.00.08 «Fylosofyja nauky y tekhnky» (Virtual and information reality in system of the «People – Universum». Philosophical Science diss). Nyzhnyj Novghorod, 2006. 45 p.
10. Delez Zh. Razlychje y povtorenyje (Difference&Repetition). Spb.: *Petropo-lys*, 1998. 384 p.
11. Emelyn V. Symuljakri: vjrtualjnaja realjnostj y ynnovacyu (Simulacra: virtual reality and innovation). *Nauchnij ynfornacyonno-analytycheskij, kuljturno-prosvetytelnij zhurnal «Ghosudarstvo, relyghyja, Cerkovj v Rossyy y za rubezhom»*. 2009. № 2. P. 133–142
12. Yvanov D. V. Vjrtualyzacyja obshhestva (Virtualization of society). SPb.: *Peterburghskoe Vostokovedenye*, 2000. 96 p.
13. Kyryk T. A. Vjrtualjnaja realjnostj: sushhnostj, krytery, typologyja: avtoref. dys. na soyskanye uchenoj

- stepeny dok. fylos. n.: 09.00.01 «Ontologhyja y teoryja poznanyja» (Virtual reality: the nature, the criteria, the typology. Philosophical Science diss). Omsk, 2004. 24 p.
14. *Kononov Y. F.* Ghlobalyzacyja y reghyonalyzacyja v sovremennom myre (Globalization and regionalization in the modern world). *Metodologhija, teorija ta praktyka sociologhichnogho analizu suchasnogho suspiljstva*. Kharkiv: *Khark. nac. u-t imeni V. Karazina*, 2001. P. 87–91
15. *Kont-Sponvylyj A.* Fylosofskyj slovarj (philosophical Dictionary). M.: *Eterna*, 2012. 752 p.
16. *Luman N. L.* Obshestvo kak socyal'naja systema (Society as a social system). M: *Yzdatel'stvo «Loghos»*, 2004. 232 p.
17. *Marks K.* Yzbrannie proyzvedenija. V 2 t. (Selected Works. In 2 V.). M: *OGhYZ*, 1948. 1164 p.
18. *Najman E. A.* Yntencyonalnostj y tekstualnostj. Fylosofskaja mislj Francyy XX veka (Intentionality and textualism. Philosophical thought of France of the XX century). Tomsk: *Vodolej*, 1998. 320 p.
19. *Neru Dz.* Otkrytie Yndyy (Discovery of India). M.: *Ynostrannaja lyteratura*, 1955. 652 p.
20. Novaja fylosofskaja encyklopedyja: v 4 t. (New philosophical encyclopedia: in 4 v.) M.: *Mislj*, 2010. Vol. 1. 2010. 744 p.
21. Novaja fylosofskaja encyklopedyja: v 4 t. (New philosophical encyclopedia: in 4 v.). M.: *Mislj*, 2010. Vol. 2. 2010. 634 p.
22. *Nosov N. A.* Vyrtual'naja psykholohyja (Virtual Psychology). M.: *Agh-raf*, 2000. 432 p.
23. *Radkhakryshnan C.* Yndyjskaja fylosofyja. V 2 t. (Indian philosophy. In 2 v.). M.: *Ynostrannaja lyteratura*, 1956. Vol.1. 623 p.
24. *Radkhakryshnan C.* Yndyjskaja fylosofyja. V 2 t. (Indian philosophy. In 2 v.). M.: *Ynostrannaja lyteratura*, 1956. Vol.2. 394 p.
25. Socyal'naja systema kak ynformacyonnoe vzaymodejstvye: kollektivnaja monoghrafyja (Social system as the information interaction: a collective monograph). Novosybyrsk: *Yzd-vo NGhTU*, 2009. 308 p.
26. *Taratuta E. E.* Fylosofyja vyrtualnoj realnosty (Philosophy of virtual reality). SPb.: *SPbGhU*, 2007. 147 p.
27. *Kroker A.* Datatrash. The theory of the virtual class / *Kroker A., Weinstein M.* Montreal: New world perspectives, 1994. 176 p.
28. *Prabhu Dutt Shastri.* The doctrine of maya in the philosophy of the Vedanta / *Prabhu Dutt Shastri.* London: Luzac and Co, 1911. 138 p.
29. *Tart C. T.* Multiple personality, altered states and virtual reality. The world simulation process approach / *C. T. Tart* // *Dissociation*, December 1990. Vol. III., №.4. Pp.222-233

Фандеева Анна Константиновна – аспирант
Луганский национальный университет им. Тараса Шевченко
Адрес: 91011, г. Луганск, ул. Оборонная, 2
E-mail: fanuta@list.ru

Fandjeva Anna Konstantinovna – postgraduate
Lugansk Taras Shevchenko national university
Address: 2, Oboronna Str., Luhansk, 91011
E-mail: fanuta@list.ru