

**Виктор Владимирович Николин**

Омский государственный педагогический университет, доктор философских наук, профессор,  
профессор кафедры философии, Омск, Россия  
e-mail: nvv06@mail.ru

**Ольга Ивановна Николина**

Омский государственный педагогический университет, доктор философских наук, доцент,  
профессор кафедры философии, Омск, Россия  
e-mail: olga\_nikolina@mail.ru

**Множественная бесконечность в реальности виртуального:  
последствия для личности**

*Аннотация.* Статья посвящена проблеме нового типа множественной бесконечности, который появляется в виртуальной реальности. Этот третий тип бесконечности ставит проблему нового философского осмысления человеческой реальности в виртуальности, ее стремления к подлинному.

*Ключевые слова:* конечное, бесконечное, множественное, виртуальная реальность, реальное, самостийность частичного Я, шизоанализ.

**Viktor V. Nikolin**

Omsk State Pedagogical University, Doctor of Philosophical Sciences, Professor,  
Professor of the Department of Philosophy, Omsk, Russia  
e-mail: nvv06@mail.ru

**Olga I. Nikolina**

Omsk State Pedagogical University, Doctor of Philosophical Sciences, Associate Professor,  
Professor of the Department of Philosophy, Omsk, Russia  
e-mail: olga\_nikolina@mail.ru

**Multiple Infinity in the Reality of the Virtual: Consequences for the Personality**

*Abstract.* The article is devoted to the problem of a new type of multiple infinity that appears in virtual reality. This third type of infinity poses the problem of a new philosophical understanding of human reality in virtuality, its striving for the authentic.

*Keywords:* finite, infinite, multiple, virtual reality, real, self-sufficiency of the partial self, schizoanalysis.

**Введение (Introduction)**

Виртуальная реальность обладает особым типом множественной бесконечности, которая объясняет некоторые ее онтологические особенности и качества, повторяющиеся в разных версиях и уровнях этой виртуальной реальности. Множественная бесконечность может быть сопоставлена с двумя типами математической бесконечности: большой, когда предел вверху не установлен, в бесконечно большой (например, ряд чисел бесконечен, хотя и счетен), и малой, когда нет предела внизу, в бесконечно малой.

Виртуальная реальность порождает множественность как особый тип сосуществования разных версий этой реаль-

ности. Пользователь может многократно проходить ее испытания в игре и изучать многообразие, которое спроектировано для него. Однако максимальный интерес представляет сосуществование версий и выбора, которые исключают друг друга.

Аватар, одна из характеристик которого — анонимность, позволяет погружаться в разные версии множественности, но в этом погружении или параллельном проживании версий происходит трансформация пространства, времени и личности пользователя. Этим пользователь радикально отличается от читателя, зрителя, автора.

Особенный интерес представляет аватар как способ погружения в одну из множественностей, таким образом,

аватар — посредник личности пользователя и множественности виртуальной реальности. С психологической стороны множественность опасна шизофреническим преобразованием личности. Современный пользователь должен видеть эту опасность и уметь ее нейтрализовать.

В множественности виртуальности огромную роль играет целостность реальности. Целостность становится источником бесконечности множественного типа. При этом важно, что пользователь, как человек, существующий в виртуальной реальности, всё больше структурируется в режиме множественности.

### Методы (Methods)

В качестве методов исследования используется диалектический метод, позволяющий выявить особые качества множественности. В работе осуществляется опора на теоретическое конструирование, раскрывающее значение феномена множественности в виртуальной реальности. Также используется экзистенциально-феноменологический подход, связанный с конструированием проектов человеческого бытия, представленный в множественности реальности виртуального, выраженной, в частности, в аватаре.

### Литературный обзор (Literature Review)

Прежде всего в разработке исследуемой проблематики необходимо отметить работу С. Жижека «Чума фантазий» [1] и его выступление на тему «Реальность виртуального» 11 декабря 2003 г. в Лондоне, где он ставит проблему множественности виртуальности, реальности виртуального, представляя классификацию трех типов виртуальности в его соотношении с реальным: воображаемая, символическая и реальная. В концепции С. Жижека виртуальное представляет собой особый эффект реального [2].

Методология постмодернизма, заключающаяся в шизоанализе, развернута Ж. Делезом и Ф. Гваттари в двух произведениях: «Анти-Эдип» [3] и «Тысяча плато» [4]. Она близка к рассматриваемой в данной статье методологии анализа виртуальной бесконечности. В этих ключевых работах представлено новое предположение о структуре мира. На место причинной зависимости в производстве приходит целевая установка, которая меняет причинность внутри производства, а на смену целевой приходит основание, которое реагирует в конкуренции с другими вариантами производства на одной основе, но под внешними задачами. Основание становится ведущим детерминантом производства, в том числе модернизаций и морального старения, притом что это детерминация совершенно внешняя к условиям, средствам и факторам самого производства.

Такое положение в производстве приводит к многомерности взгляда на мир, но при этой многомерности мир становится поверхностью и системой ризом. Активность этих ризом как поверхностных структур порождает переход инициативы от одного центра к другому, точка активности делает из некой ризомы складку поверхности, которая временно порождает нечто новое. Делез и Гваттари рассматривают такие временные состояния как интенсивности, которые то осваивают время и территорию, то от них отказываются, то возвращаются, порождая свои время и территорию.

Важно, что поверхностное соединение ризом позволяет инициативе переходить от одной к другой, без особых затруднений. И охватить эти переходы и целое можно только с позиций шизоанализа, когда взгляд исследователя или наблюдателя неизбежно множится, когда одно и то же рассматривается одновременно с разных позиций и оснований.

Рассмотрение проблемы современного понимания субъекта представлено в работе Э. Гелнера «Условия свободы» [5]. Здесь мы можем увидеть новые аспекты в контексте исследования проблемы множественности. Субъект приобретает новое качество — модульность, имеющее как положительные, так и отрицательные аспекты. Гелнер рассматривает модульность как определяющее качество человека, реализующееся на разных уровнях его существования. Модульность возникает как результат расщепления внутри субъекта, создающего множество вариантов его представления, что позволяет выстраивать новый тип идентичности, точнее множество идентичностей, возникающих как ответ на вызов сферы экономического, политического, культурного поля. Идентичность понимается как результат индивидуального выбора.

Необходимо отметить, что проблема множественности виртуального и реальности виртуального, в том числе в бытийственном пространстве личности, недостаточно представлена в современных философских исследованиях. Более того, можно утверждать, что на сегодняшний момент намечены только пути возможного исследования этой проблемы, несмотря на то, что развитие цифровой реальности позволяет говорить, что именно проблема функционирования виртуального сегодня становится одной из актуальных.

### Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

Виртуальное создает множественность реального. Виртуальное отсылает к реальному, но не имеет дела с реальным как целым, а берет отдельные части, моменты реального, и формирует свою собственную реальность, различным способом перемешивая моменты реального и добавляя воображаемое реальное. Виртуальное пространство, таким образом, не является пространством бесконечным, но скорее новой множественностью, где не просто формируется новая реальность, но возникает множество вариантов виртуального реального. Когда С. Жижек описывал модели виртуального, он, в силу специфики времени, не учел возможности виртуального к бесконечной множественности.

Человек в такой среде также имеет возможность создавать множественность собственного виртуального реального бесконечно. В реальности человек имеет множество вариантов Я в качестве проектов собственного существования, но, будучи существом конечным в плане времени и пространства, он имеет возможность реализации ограниченного числа. Виртуальность снимает эту проблему, и здесь появляется бесконечность в плане множественности, когда трансформируется само понятие множественности. То есть множественность приобретает особый характер [1, с. 219–245].

В науке выделено два типа бесконечности: экстенсивная — это бесконечность большого, например Вселенной,

и интенсивная — это бесконечность малого, движение ко всё более мелким единицам. Виртуальная реальность создает новый тип бесконечности, множественный. Во-первых, человек творит анонимность и создает множество масок, за которыми скрывается, и таких масок становится много у каждого. Во-вторых, каждый человек меняется, и его отражение в интернете, как система аватаров, множится. Множественная бесконечность кажется счетной, и, в принципе, ее можно сосчитать, но можно сосчитать и экстенсивную, и интенсивную бесконечность. Множественная бесконечность обладает оригинальными свойствами. С одной стороны, каждый аватар стремится приобрести собственное самодвижение и собственную жизнь, т. е. трансформируется, порождает клоны и продолжение, т. е. свойство виртуальной множественности состоит в ином типе квантования и разделения, когда делится реальность по целым единицам. С другой стороны, аватары обладают «яйностью», и даже если они включают чужой контекст, то с собственным смыслом. Значит, аватары не просто единицы, но самодвижущиеся единицы. Кроме того, они могут быть целыми разного уровня.

Таким образом, виртуальная реальность проявляет нарастающую множественность, которая стремится к бесконечности как множественности целостностей, что и отображается в человеке, который путешествует в виртуальной реальности и погружается именно в целые миры.

Фактор множественности позволяет тому же контексту входить в разные целые, значит, множественности могут быть разными, но состоять из одинаковых компонент.

Аватары нужны для того, чтобы пользователь вошел и пользовался уже имеющейся виртуальной реальностью. Тогда пользователь может принимать реальность и отображать в ней себя, свои желания и действия, но не обязательно должен создавать новую реальность или перестраивать данную.

Создание в виртуальности множества аватаров себя делает возможным проживание множества Я. Виртуальное здесь не ограничивает, а, напротив, снимает ограничения реального. Множественность появляется в конечном как стремление Я к бесконечности, причем Я не ставит это целью, это происходит в силу специфики виртуальности.

Таким образом, в традиционной культуре разделение проходило по границе конечного и бесконечного, причем традиционно бесконечное было высшим; в настоящее время оно проходит по границе единичного и множественного. Традиционная культура требует единичной, абсолютной истины, хотя эта истина в парадигмах меняется, но у каждой личности своя истина, или правда. Эта множественность виртуальности взаимодействует с множественностью парадигм, но тут соотношение сложное. Между тем мы наблюдаем тенденцию перехода науки к множественности истины, и это не принцип неопределенности Гейзенберга, это множественность виртуальности, реальностей пользователя.

Множественность трансформирует бесконечность. В религиозном понимании Бог благодаря своему могуществу может создать множественность миров, но ранее он противопоставлялся человеку как конечному, как существо бесконечное, теперь в эру виртуальности Богу следует приписать атрибут бесконечной множественности.

В индийской мифологии проигрываются варианты события во временном отношении. Циклическое время дает возможность возвращения и разыгрывания одного из вариантов события, ограниченного человеческой жизнью. Для человека эти варианты возможны последовательно, в то время как каждый раз они представлены единично, в конкретном человеческом существовании. Для Бога же все эти варианты представлены одновременно как множественность.

В виртуальной среде есть возможность представления множества вариантов развития события одновременно, здесь и сейчас.

Итак, множественность конечности виртуальности радикально изменяет иерархию ценностей, атрибуты божественного, стремления человека, организацию самого виртуального и динамику развития науки и всех сторон жизни человека. Например, самость человека, с одной стороны, разделяется, аватар определен для части личности, с другой стороны, умножается, есть множество параллельно существующих вариантов. Таким образом, от самости как сущего Аристотеля мы перешли к самости сущности Нового времени, потом к самости экзистенции, а теперь переходим к самости множественности виртуального (пока) типа.

Анализ нового качества виртуальности, такого как новый тип множественной бесконечности, раскрывает проблему анализа его воздействия и причины распространения.

Пример такой виртуализации в усеченном виде мы встречаем в представлении модульного человека. Модульный человек обладает качеством гибкости, способности встраиваться в любой социальный институт, легко адаптироваться к социальным изменениям.

Модульный человек есть сохранение целого Я при переходах между разными множественностями. Наверно всегда будут личности, стремящиеся сохранить собственную цельность, но теперь им это придется делать с особым напряжением, потому что виртуальность членит Я. Нам кажется, что причина множественной бесконечности заключается в разделении Я. Было общепринятым считать, что разные действия человека сохраняют Я, а части Я составляют целое. Теперь в виртуальности членение Я достигает такого масштаба и типа, что Я-части не являются Я-целого.

Представим, что следует из нового типа множественности. Части Я могут сосуществовать независимо, это революция шизоанализа, аналогичная описанной в «Анти-Эдипе» и «Тысяче плато» Делеза и Гваттари. Но это не части разорванного Я, которое рассыпалось и мечтает о сборке или пересборке, это части, насыщенные собственными стремлениями и целями, собственным саморазвитием, собственным исканием экзистенциального прорыва к подлинному, и они могут параллельно прорываться к разному типу подлинного. То есть меняются смыслы подлинного и стремления Я, в целостности или в частичности. С одной стороны, Я рассыпается на самостоятельные части, с другой, каждая часть приобретает собственное стремление к прорыву к подлинному [4, с. 475–500].

Множественность виртуального типа обладает новыми свойствами, по сравнению с традиционными множествами математического типа.

Во-первых, оно предполагает варианты, которые не могут сосуществовать, т. е. это множественность, как понятие Гегеля, включающее в себя противоречие и противопоставление.

Во-вторых, бесконечность в математическом плане показана как стремление к беспредельному. Этот тип бесконечности сохраняется в множественности виртуального типа, но дополняется новым, носящим, если пользоваться математической аналогией, характер комбинаторного типа, т. е. новые сочетания старых элементов позволяют комбинировать эти элементы, а повторение становится невозможно из-за стремления личности каждый раз пробовать новую комбинацию.

В-третьих, виртуальная бесконечность сходна с бесконечностью малого. Малое дробится на всё меньшие фрагменты, но оказывается квантованным. Например, у Н. Бора членение энергии электронов при малом их значении распадается на кванты, только размеры этих квантов могут быть приняты энергетической системой атома, но никакие другие. Нечто подобное существует в большом масштабе, когда мы видим, что материя при росте масштаба делится на галактики и метагалактики, т. е. на некие целые. Виртуальная множественность аналогична такому процессу, но в ином масштабе. В системе образуется целое, подобное монаде Лейбница, но это ряд целых, например личность, общество, цивилизация. Или в живой материи: уровни аминокислот, клеток, органов, организмов, видов, биоценозов и всепланетной системы организации живой материи. В этой множественности целые часто выступают как источники противоречивых тенденций, исключающих друг друга, например, общество стремится к подавлению личности, одна страна стремится бороться с другими странами и при этом заимствует в конкурентной борьбе изобретение противника.

В-четвертых, виртуальная множественность как целое становится точкой прорыва в новый тип бесконечности, которая именно благодаря качеству целого способна самостоять и саморазвиваться. Такое свойство роднит виртуальную бесконечность с феноменом Хайдеггера, точнее с сущим. Феномен тайно кажет другое, а сущее — это феномен, который кажет себя. Целое как бесконечность может выступать в восприятии исследователя и как феномен, и как сущее, когда оно кажет собственную бесконечность. Это свойство важно в гносеологическом плане.

В-пятых, именно свойство быть собой становится основанием саморазвития целого и источником виртуальной бесконечности.

В-шестых, многоуровневость и тенденция к саморазвитию предполагает особый тип проявления бесконечности этого типа: волнами сложности, т. е. бьется на уровни целого, между которыми сложность и уровень (степень сложности) бесконечно ниже, но максимальный уровень сложности возникает в точках пересечения действия уровней и конкурентов целого типа.

Итак, новый тип множественности позволяет говорить о новой динамике бесконечности через целое.

### **Заключение (Conclusion)**

Виртуальная реальность порождает новый тип бесконечности, которая может быть определена как множествен-

ная реальность. Бесконечность множественности отличается от большой и малой бесконечности: Вселенной и атома. Она дана как сосуществование многообразий. В целом множественная бесконечность выглядит как просчитываемая, но и большая, и малая бесконечности тоже выглядят как просчитываемые. В большой бесконечности мы видим оную в бесконечном расширении масштаба, в малой — наоборот, в бесконечном уменьшении, а в множественной бесконечности происходит размножение целостностей.

Множественность тут дана как многообразие и сосуществование целого, которое замкнуто и может саморазвиваться. Целые в этой множественности могут быть разного уровня, хотя обычно уровни аналогичны. Целостности определяют группировку материала виртуальной реальности, т. е. целостности определяют группировки реальности.

Кроме того, целостности выступают как основание для саморазвития и саморазвертывания, они выступают активными аналогами субъективности. Аватары нужны для пользователя, чтобы входить в целостности виртуального типа, принимая эти целостности. Аватары — особый тип целостности, который служит входом в целое реальности, он, с одной стороны, позволяет пользователю сохранять себя, с другой, реальности сохраняться. Аватар, таким образом, — коммуникативное звено личности пользователя и целого виртуальной реальности.

Религиозные картины мира предполагают каждая собственный тип бесконечности или конечности мира. Сопоставление бесконечности множественного типа с религиозными бесконечностями — задача дальнейшего исследования.

Во множественной бесконечности возможно сосуществование взаимоисключающих путей развертывания событий, которые можно сопоставлять непосредственно, как альтернативы, из которых в обыденности выбирается одна. Это меняет соотношение ценностей и оценку событий и действий. Ценности, в случае их столкновения, могут просто показать развертывание обоих и сопоставить их по результату.

Такое расщепление создает опасность шизоидного типа личности, когда разные целостности сосуществуют и конфликтуют. Важно отметить, что личность и ее целое в множественности не просто разлагается, а множится. Шизоанализ описывает такое состояние личности в бесконечной множественности. Шизоидность личности опасна для пользователя, который не воспринимает целостности и сохранения разных версий существования. Ибо, пользуясь обыденными шаблонами, пользователь стремится упростить множественность, свести ее к одной реальности.

Это требует иного, нового понимания пользователя, который становится актором параллельных реальностей, в которых выбор не осуществляется. Выбор пути проявлен в виртуальной реальности как размножение сосуществующих версий событийности.

Так пользователь становится структурирован в ситуации развертывания альтернатив как параллельных аватаров. Аватары внутри личности становятся инструментами сосуществующих версий выбора. Если обычное понимание дает возможность через аватара проникать в новые реальности, то тут мы видим возможность разделения реальностей

разных выборов внутри одной личности. Аватары работают как сохраняющие себя единицы, которые передаются пользователю, но и пользователя они не меняют.

Сложность разбегающихся версий реальности приводит к тому, что, несмотря на их счетность, пользователь выбирает их не по соотношению параметров, а по интуитивным внешним признакам, уже без просчитывания.

В итоге мы получаем пользователя как человека, который не в состоянии осмысливать и включать в себя множественность виртуальной реальности. Точки выборов становятся точками бесконечного.

Таким образом, бесконечность множественного типа внутри психики пользователя существует как генерация выборов, как не выбранного, а параллельного развертывания альтернатив. И выбор, точнее параллельное сосуществование невыбранного, — один из главных источников самой этой множественной бесконечности.

Виртуальная множественность со своими свойствами позволяет говорить о необходимости новой методологии анализа современной действительности, как на уровне личности и общества, так и на уровне производства и экономики.

#### Библиографический список

1. Жижек С. Чума фантазий / пер. с англ. Харьков : Гуманитарный центр, 2012. 388 с.
2. Navidson W. Славой Жижек — Реальность виртуального // YouTube : [видеохостинг]. 2016. 13 сент. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aD11EKSAfQ4> (дата обращения: 20.03.2023).
3. Делез Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / пер. с фр. Д. Кралечкина. Екатеринбург : У-Фактория, 2007. 672 с.
4. Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / пер. с фр. Я. И. Свирского. Екатеринбург : У-Фактория ; М. : Астрель, 2010. 896 с.
5. Геллнер Э. Условия свободы. Гражданское общество и его исторические соперники / пер. с англ. М. Б. Гнедовского. М. : Моск. школа полит. исследований, 2004. 240 с.

#### References

- Deleuze G., Guattari F. (2007) [*L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie*]. Ekaterinburg, U-Faktoriya Publ., 672 p. (in Russian)
- Deleuze G., Guattari F. (2010) [*Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*]. Ekaterinburg, U-Faktoriya Publ., Moscow, Astrel' Publ., 896 p. (in Russian)
- Gelner E. (2004) [*Conditions of Liberty. Civil Society and Its Rivals*]. Moscow, Moskovskaya shkola politicheskikh issledovaniy Publ., 240 p. (in Russian)
- Navidson W. (2016) Slavoj Žižek — Real'nost' virtual'nogo [Reality of the Virtual]\*, *YouTube*, September 13. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=aD11EKSAfQ4> (accessed: 20.03.2023). (in Russian)
- Žižek S. (2012) [*The Plague of Fantasies*]\*. Kharkiv, Humanitarian Centre Publ., 388 p. (in Russian)

---

\* Перевод названий источников выполнен авторами статьи / Translated by the authors of the article.