

Бочарова Татьяна Александровна

### **ВИРТУАЛЬНОСТЬ И ЛОГИКА ВОЗМОЖНЫХ МИРОВ**

Статья посвящена исследованию понятий "виртуальная реальность" и "возможные миры". На основе анализа существующих определений дается авторская трактовка изучаемых объектов. Доказывается обоснованность восприятия виртуальности как особой реальности, приносящей масштабные социальные изменения и актуализирующей взаимодействие двух видов реальности. Аргументируется относительность понятия "виртуальный", выражающаяся в зависимости свойств самой реальности и человеческого сознания.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2013/6-2/8.html](http://www.gramota.net/materials/3/2013/6-2/8.html)

Источник

### **Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2013. № 6 (32): в 2-х ч. Ч. II. С. 41-43. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2013/6-2/](http://www.gramota.net/materials/3/2013/6-2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [voprosy\\_hist@gramota.net](mailto:voprosy_hist@gramota.net)

21. **Современный словарь иностранных слов:** ок. 20000 слов. Изд-е 4-е, стер. М.: Рус. яз., 2001. 742 с.
22. **Современный философский словарь** / под общ. ред. В. Е. Кемерова. Изд-е 3-е, испр. и доп. М.: Академический проспект, 2004. 864 с.
23. **Фасмер М.** Этимологический словарь русского языка: в 4-х т. / пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачева. Изд-е 2-е, стер. М.: Прогресс, 1987. Т. 3. Муза – Сят. 832 с.
24. **Философский энциклопедический словарь** / гл. ред. Л. Ф. Ильичев, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалев, В. Г. Панов. М.: Сов. энциклопедия, 1983. 840 с.
25. **Философский энциклопедический словарь.** М.: Инфра-М, 1998. 576 с.
26. **Философский энциклопедический словарь.** М.: Инфра-М, 2006. 576 с.
27. **Франк С. Л.** Реальность и человек / сост. П. В. Алексеев; прим. Р. К. Медведевой. М.: Республика, 1997. 478 с.
28. **Хан Ян Гон.** Вещь в системе культуры: философско-социологический анализ: дисс. ... к. филос. н. Свердловск, 1983. 160 с.
29. **Чайка В. Н.** Элементы бессознательного в правовой реальности России: дисс. ... к.ю.н. СПб., 2006. 183 с.
30. **Энциклопедический словарь.** СПб.: ТЕРРА-TERRA, 1991. Т. 11. 489 с.
31. **Этимологический словарь русского языка** / под рук. и ред. Н. М. Шанского. М.: Издательство Московского университета, 1968. Т. 1. Вып. 3. «В». 283 с.
32. **Этимологический словарь русского языка** / под ред. Н. М. Шанского. М.: Издательство Московского университета, 1973. Т. 1. Вып. 5. «Д, Е, Ж». 304 с.
33. **Явич Л. С.** Общая теория права. Л.: Издательство Ленинградского университета, 1976. 287 с.

#### THEORETICAL-METHODOLOGICAL FOUNDATIONS OF LEGAL REALITY PROBLEM RESEARCH

**Bol'shakov Evgenii Vladimirovich**  
*Ivanovo State University (Branch) in Shuya*  
*relativus@mail.ru*

Social transformations, taking place in global community, require theoretical figuration, particularly intensely this process takes place in the legal sphere. The social-philosophical understanding of legal reality as the sphere of law actualization is now acquiring a very topical problematic. The author elaborates the theoretical-methodological conception of legal reality research foundations, and develops the definition of the notion "legal reality" from the perspective of the question solution through the identification of general theoretical aspects.

*Key words and phrases:* thing; actuality; reality; objective reality; subjective reality; law; legal reality; legal phenomenon.

УДК 316.454.3

#### Социологические науки

*Статья посвящена исследованию понятий «виртуальная реальность» и «возможные миры». На основе анализа существующих определений дается авторская трактовка изучаемых объектов. Доказывается обоснованность восприятия виртуальности как особой реальности, приносящей масштабные социальные изменения и актуализирующей взаимодействие двух видов реальности. Аргументируется относительность понятия «виртуальный», выражающаяся в зависимости свойств самой реальности и человеческого сознания.*

*Ключевые слова и фразы:* виртуальная реальность; виртуальность; реальность; возможные миры; иллюзорность; порожденная реальность.

**Бочарова Татьяна Александровна**  
*Тихоокеанский государственный университет*  
*kitaal@yandex.ru*

#### ВИРТУАЛЬНОСТЬ И ЛОГИКА ВОЗМОЖНЫХ МИРОВ®

Тяготение к умножению реальностей относится к ключевым антропологическим свойством. Из века в век люди конструировали для себя иные миры: в мечтах, сновидениях, играх, литературных произведениях, теоретических учениях и т.д. Понятия виртуальности и виртуальной реальности имеют длинную историю, на протяжении которой их смыслы менялись и наращивались. Большинство исследователей рассматривают эти понятия либо как сравнение, либо как синоним таких тезисов, как «искусственная реальность», «возможный мир», «иллюзорность». Выражение «Вся жизнь – игра» давно вошло в историю. Оно проводит некую аналогию между жизнью и игрой, т.е. вымышленными, искусственно созданными ситуациями, а порой склоняет к мысли, что жизнь действительно напоминает глобальную, масштабную игру с огромным количеством участников, в которой главным героем является каждый из нас.

Идею виртуальной реальности всегда порождает новая модель мышления: мир устроен сложнее, чем описывают его ведущие научные концепции. Слово «виртуальность» как таковое использовалось крайне

редко до конца XX столетия, довольствуясь своим описательным синонимом «возможное». Стремительное развитие информационных технологий прочно закрепило в речевом обиходе эффективный оборот «виртуальная реальность», ассоциативно связав это понятие с компьютерным миром. Но компьютерная виртуальность является лишь модернизацией уже открытого много ранее человеком параллельного измерения, не просто изменившей среду обитания человека, а вписавшей новую модель в старую, не отменяя последней. Образно выражаясь, человек всегда обладал потребностью создавать альтернативные, другие миры, и цифровые компьютерные технологии снабдили его для этого великолепными техническими средствами [1, с. 31].

Понятия «виртуальный» и «реальный» долгое время рассматривались отдельно, пока не произошел их синтез в единое целое – «виртуальная реальность». В научной литературе не определена единая трактовка получившейся комбинации: она характеризует и психологическое состояние человека, и культурные феномены, и технические средства, и трансформации сознания, и компьютерные симулякры.

В связи с этим необходимо четко определить термин «виртуальность», сузить его границы, найти отличительное значение, чтобы выделить это понятие среди схожих, родственных ему. Теория его происхождения имеет две противоположные ветви: английскую (от слова «virtual» – действительный, фактический, являющийся чем-либо реально) и латинскую (от слова «virtualis» – мнимый, возможный, предполагаемый, представляющий собой то, что может или должно проявиться) [8]. Таким образом, виртуальность идентифицируют как реальность и фантазию одновременно. Воображение действительно является основой виртуального мира, так же, впрочем, как и мира реального. Реализация воображаемых идей приводит к совершенно реальным, конкретным результатам [7, с. 222]. При этом виртуальный мир способен быть частным, доступным лишь одному человеку, и общим, в равной степени принадлежащим огромному количеству людей.

Кажущимся, иллюзорным виртуальный мир также определяют вполне справедливо. Но такое определение не является достаточным, так как отличие виртуальности от иллюзии заключается в том, что она воспринимается как действительность. Присутствие в жизни отдельных виртуальных объектов имеет значение не меньшее, чем наличие в ней свершившихся фактов. Что касается мнимости, искусственности виртуального мира, то он, несомненно, таковым является в тех рамках, в которых существует. Но далеко не каждый искусственный мир являет собой объект виртуальный.

Виртуальный мир может не иметь никаких связей с реальностью, кроме косвенно присутствующего зрителя, который и осуществляет взаимодействие этих двух миров, соотнося свои представления о реальности с миром условно созданным. Виртуализация реальности выступает неизбежным и обязательным механизмом естественного познания, направленным на получение знаний, объяснение и осмысление явлений и событий окружающего мира. Существующие авторские трактовки виртуальной реальности при всей своей непохожести, так или иначе, сводятся к двум основным: одни характеризуют ее как некую обусловленную и выдуманную реальность, другие – как нечто самостоятельное [3, с. 3].

В Новой философской энциклопедии определение понятия «виртуальная реальность» рассматривается в двух смыслах [5]:

- в широком (философском) – мнимый мир, порожденный психикой человека, дающий возможность соотнесения себя со всем прочим миром;
- в узком (техническом) – компьютерные технологии, имитирующие максимально точно реальные объекты и ситуации.

Определение виртуальной реальности как мнимого, иллюзорного мира передает ее смысл не совсем точно. Виртуальные объекты и образы, хоть и не имеют зачастую материального измерения, существуют вполне реально в нашем мире, являясь доступными для восприятия и верификации определенной группой лиц, и иллюзией, соответственно, не являются.

В отличие от расхожего представления о том, что виртуальность проявляется в преобразовании материального в нечто нематериальное, материализуется то, что ранее было виртуальным [4, с. 25]. Порожденная реальность возникла намного раньше, чем информационно-коммуникационные технологии. Новые технические средства дали человеку возможность расширить границы виртуальной реальности, вписать туда работу, отдых, общение. С их помощью можно осуществлять практически любые действия человеческой жизнедеятельности. Степень изученности возникающих при этом проблем пока не дает возможности в полной мере оценить масштаб и направленность изменений, которые виртуальность привносит в реальный мир человека.

Технологии, порождающие виртуальную реальность, лишь подняли этот процесс на новый уровень, не создав ничего принципиально нового. Любая субъективная реальность обладает чертами виртуальности. Формулировка Н. А. Носова, определяющая виртуальность не как нереальность (возможность, воображение, потенциальность), а как другую реальность, представляется автору наиболее корректной и точной [6, с. 5]. Используя широкое значение термина «виртуальная реальность», рассматривая при этом компьютерные системы в качестве одного из средств моделирования произведенной действительности, можно определить термин «виртуальность» как сознательное, искусственное формирование иллюзии существования фактических, реальных вещей. Она представляет собой другую видимость человеческой действительности в толковании новых значений и смыслов, вложив в виртуальные события и образы такие значения, воплощение которых в окружающей человека реальности невозможно. Человек присутствует в виртуальной реальности для участия в конкретных и обстоятельных событиях, являясь обязательным элементом раскрытия и разъяснения заложенных в ней смыслов.

Виртуальный мир преобразует воспроизводимую реальность путем изменения ее свойств, выводит человеческое восприятие за рамки существующего опыта. Значимость виртуальной реальности обосновывается тем, что ей фактически принадлежат все ценности человеческой культуры: произведения искусства; знания; научные, политические, экономические, культурные, информационные реалии; философские, религиозные, этические учения [8]. Именно это позволяет связать ее с реальностью информационной, расширяющей возможности, рамки и границы привычного мира.

Реальности предсказателей и экстрасенсов, соединяющие вечность, время и пространство, могут служить примером идеальной цели воплощения виртуальной реальности, а именно – создание возможных миров. Возможный мир представляет собой вариационную модель мира реального, в которой события в той или иной точке начинают развиваться по иному пути, преломляя тем самым дальнейшую цепь истории. Время и пространство позволяют с помощью идей перемещаться между пространственными и временными точками, прекращая при этом быть ограничениями.

Виртуальная реальность в социальной жизни выражает признание свободы и многовариантность путей развития общества, понимание полиархии бытия возможных социальных миров, важности общественных бифуркаций, множественности эволюционных ходов [2]. Она есть не что иное, как «положение дел» в возможном мире. Потому как всякое состояние сознания можно считать измененным, то в этом смысле любая реальность является виртуальной, а реальный мир – лишь одним из возможных миров. Преломление сознания ведет к различным картинам мира, каждая из которых определяет собственное представление реальности, ее иной образ.

Процесс осознания и описания виртуальной реальности позволяет оценить степень ее включения в общественную и персональную жизнь человека. Постигание механизмов ее формирования позволяет дополнить существующее представление о мире, человеке, обществе, расширить его настолько, насколько распространяется и используется она сама. Скоррелированность социальной и виртуальной реальностей помогает определить ведущие мировоззренческие взгляды и ценностные установки общества. Решение вопросов о способах конструирования возможных миров и роли человека в этом процессе способствует оценке потенциальных возможностей виртуальной реальности в последующем освоении действительности.

#### *Список литературы*

1. **Балла О.** Человек и компьютер: смыслы и взаимодействия // Компьютерра. 2001. № 12. С. 30-33.
2. **Возможные миры и виртуальные реальности** [Электронный ресурс]. URL: [http://svitk.ru/004\\_book\\_book/8b/1927\\_druk-miri.php](http://svitk.ru/004_book_book/8b/1927_druk-miri.php) (дата обращения: 08.09.2012).
3. **Горинский А. С.** Понятие виртуального бытия: поливариантность эволюции: автореф. дисс. ... к. филос. н. Екатеринбург, 2004. 26 с.
4. **Назарчук А. В.** Индустриальное и постиндустриальное общество в контексте глобализации // Философия и общество. 2003. № 3 (13). С. 22-27.
5. **Новая философская энциклопедия** [Электронный ресурс]. URL: <http://iph.ras.ru/enc.htm> (дата обращения: 11.10.2012).
6. **Носов Н. А.** Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с.
7. **Трунов Д. Г.** Виртуальный мир: вред или польза? // Формирование гуманитарной среды и внеучебная работа в вузе, техникуме, школе: материалы V региональной научно-практической конференции (27 мая 2003 г.). Пермь: ПГТУ, 2003. Т. 1. С. 222-227.
8. **Что такое виртуальность?** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.proza.ru/2012/03/27/672> (дата обращения: 12.07.2012).

#### **VIRTUALITY AND LOGIC OF POSSIBLE WORLDS**

**Bocharova Tat'yana Aleksandrovna**  
*Pacific State University*  
*kitaal@yandex.ru*

The author studies the notions “virtual reality” and “possible worlds”, basing on the analysis of the existing definitions gives her own interpretation of the objects under study, proves the validity of virtuality perception as a special reality, bringing large-scale social changes and actualizing the interaction between two kinds of reality, and argues the relativity of the notion “virtual”, expressed in the dependence of the properties of reality and human consciousness.

*Key words and phrases:* virtual reality; virtuality; reality; possible worlds; illusiveness; generated reality.