

К проблеме онтологического статуса виртуального

Василий Кузнецов – док. филос. наук, доцент, кафедра онтологии и теории познания философского факультета, Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова (МГУ); Москва, Россия; e-mail:vassilik@yandex.ru

Ключевые слова: виртуальное, виртуальная реальность, онтологический статус, преодоление классических оппозиций, возможные миры

Концептуализация виртуального разворачивается в современной философии различными путями, которые восходят к классическим оппозициям потенция–акт и возможность–действительность. И даже Делез, который предлагал говорить о реальности виртуального – чтобы не сводить его к чему-то ненастоящему или несуществующему – противопоставлял виртуальное актуальному как воплощенному или реализованному. Это предполагает неявное отождествление виртуального с потенциальным или возможным, что как раз и способно актуализироваться или претворяться в действительность. Концепции возможных миров предоставляют способы говорить о виртуальном как возможном присутствии, например, различных траекторий развития будущего. Однако виртуальное – в разнообразных вариациях и версиях современного использования термина – предполагает не только актуализацию потенциального, не только соприсутствие возможностей, не только гибкое моделирование и воплощение мысленных экспериментов, но и деактуализацию реализованного, и реактуализацию иного. В этом смысле виртуальное следует понимать как своего рода комплекс, охватывающий и объединяющий бесконечное многообразие потенциальных возможностей на разных стадиях их реализации, что заведомо ограничено набором актуально воплощенного в различных формах, предполагая степени свободы их взаимной действенной конвертации. Предлагаемый подход предоставляет средства и способы концептуализации виртуального, позволяющие однородным образом описывать не только технические компьютерные модели, но и произведения искусства; не только разнообразные проявления психического, но и многообразие социокультурных практик и гуманитарных технологий.

Виртуальное в последнее время становится все более модным словом, которым начинают обозначать чуть ли не все, что так или иначе связано с компьютерными технологиями. Причем нередко предполагается неявно, что виртуальное представляет собой своего рода симуляцию, то есть какую-то заведомо неполноценную подмену для предположительно подлинной реальности, иными словами – плохой искусственный заменитель, эрзац для всего естественного, натурального, а потому по умолчанию хорошего. Иногда используется словосочетание «виртуальная реальность», которое самой своей конструкцией подразумевает, что эта такая подозрительная, альтернативная и потому почти нереальная реальность, ведь настоящая реальность – «реальная реальность» – не требует обычно каких-либо уточняющих прилагательных. И даже разнообразные современные¹ попытки обоснования реальности виртуального самой своей навязчиво многословной обстоятельностью перформативно демонстрируют всю сомнительность и проблематичность подобного тезиса. Поэтому требуется уточнить постановку проблемы специфики виртуального прежде всего в аспекте его онтологического статуса.

Историческая ретроспектива

Концепт виртуальности (от лат. *virtus* – сила, доблесть) использовался еще в эпохи средневековья и ренессанса для решения таких проблем, как распределение энергии действия, сопряжение многообразия в единстве и сосуществование различных иерархических уровней реальности, что можно встретить у Фомы Аквинского, Сигера Брабантского, Дунса Скота, Николая Кузанского.

Еще до эпохи компьютеров появляются разного рода искусственные реальности (Artificial Reality). Первые попытки создания симуляторов относятся к 1920-м годам, а первые опыты с телеуправлением – к 1940-м. В 1960-х появились первые системы машинной графики и первый прообраз видеошлема (Head-Mounted Display) для системы управления ночными полетами «удаленная реальность» (Remote Reality). Тогда же фирма «VPL Research» выпустила на рынок комплексы оборудования, которые включают шлем с наушниками и двумя мониторами для создания стереоскопического изображения, а также интерактивные перчатки и костюм – под маркой

¹ См., например: Chalmers D. J. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. NY: W. W. Norton, Allen Lane, 2022.

«виртуальная реальность» (Virtual Reality, VR), которая стала нарицательной. Однако подобные комплексы не получили тогда широкого распространения из-за высокой стоимости и низкой разрешающей способности.

Сегодня виртуальную реальность рассматривают обычно как своего рода компьютерную симуляцию или модель. В свое время Лем, используя термин «фантоматика»², описал технологию погружения человека в иное окружение путем подачи на все органы чувств соответствующих сигналов. В фантастическом романе Гибсона «Нейромант»³ устойчивая модель такого рода названа киберпространством (*cyberspace*). Аналогичная предпосылка стала основой фильма «Матрица». Компьютерные технологии позволяют на одной и той же аппаратной платформе запускать различные типы программы моделировать многочисленные фантастические миры и виртуальные пространства.

Развитие интернета привело к созданию виртуальных социальных сетей и коммуникативных информационных сообществ, в которых все пользователи могут участвовать через свои виртуальные личности-персонажи (аватары). Интернет является универсальной средой общения, где решающую роль в виртуальном пространстве играют образы, такие как политический имидж, торговая марка, авторитетное имя или бренд в искусстве. Киберпанк из течения фантастики превратился в целую киберкультуру (*cyberculture*)⁴. Эти культурные тенденции свидетельствуют о процессе постепенного освоения виртуальности.

Однако трактовки виртуальности не должны ограничиваться только техническими реализациями. Более перспективным и продуктивным представляется учет традиций мысли и действия, включающих такие концепции, как виртуальная деятельность⁵, виртуальный театр⁶, виртуальные способности⁷, психологическая виртуальная

² См.: Лем С. Сумма технологии. М., СПб.: АСТ, Terra Fantastica, 2004.

³ Гибсон У. Нейромант. М., СПб.: АСТ, Terra Fantastica, 1997.

⁴ См.: Дери М. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков. Екатеринбург, М.: Ультра. Культура; АСТ, 2007.

⁵ Бергсон А. Творческая эволюция. М.: ЭКСМО, 2019.

⁶ Арто А. Театр и его двойник. М.: Мартис, 1993. Ср.: Деррида Ж. Театр жестокости и закрытие представления // Деррида Ж. Письмо и различие. М.: Академический Проект, 2007.

⁷ Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд-во МГУ, 1972.

реальность, порождаемая «процессом симуляции мира»⁸ и так далее. Такого рода концепции виртуальности не только добавляют новые измерения концептуальному пространству для разворачивания новых философских проектов и экспериментов, но также являются эффективными и эвристичными средствами для расширения онтологии. Смещение или расширение реальности может достигаться разными средствами:

Когда дети сообща играют в своем вымышленном мире, когда мы обсуждаем произведение искусства с другим зрителем, когда мы вместе с другими вовлекаемся в один и тот же ритуал, мы все еще остаемся в мире работы, связанные коммуникативными актами работы с другими людьми. Тем не менее в этих случаях партнеры вместе совершили скачок из конечной области значения, называемой «миром повседневной жизни», в область игры, искусства, религиозных символов и т.д. То, что прежде казалось реальностью, когда на него было направлено внимание, теперь может оцениваться по другим критериям, оказываясь нереальным или квазиреальным – однако в специфической форме текущей нереальности, чья реальность может быть восстановлена⁹.

Неклассическая и особенно постнеклассическая¹⁰ философская мысль) постепенно отходят от жесткости классических бинарных оппозиций, включая противопоставление реальности и нереальности как взаимоисключающих регионов, состояний и соответствующих категоризаций, предоставляя концептуальные ресурсы для построения более гибких моделей.

Постановка проблемы

В современной философии виртуальность обычно принято понимать как постклассическую характеристику реальности, которая подразумевает ее способность содержать в себе бесконечное количество возможных

⁸ Tart C. T. Multiple personality, altered states and virtual reality: The world simulation process approach // *Dissociation*, 1990, № 3.

⁹ Шюц А. Избранное. Мир, светящийся смыслом. М.: РОССПЭН, 2004. С. 451.

¹⁰ См.: Кузнецов В. Ю. Сдвиг от классики к неклассике и наращивание порядков рефлексии в философии // *Вестник Московского университета*, серия 7: Философия, 2008, № 1.

миров, которые обычно не могут наблюдаться одновременно, но могут быть обнаружены или актуализированы при определенных условиях. Виртуальностью называют иногда также один из гипотетических вариантов действительности. Примерами виртуальности могут быть: в физике – промежуточные короткоживущие (виртуальные) состояния квантовой системы, которые возникают благодаря виртуальным частицам, для которых нарушается связь между энергией и импульсом (массой) из-за соотношения неопределенностей, что делает их переносчиками взаимодействия; в эргономике – временные динамические (виртуальные) объекты, которые объединяют человека и техническое устройство (например, самолет, автомобиль); в психологии – измененные состояния (виртуальные) сознания, которые возникают у людей в определенных обстоятельствах (сон, опьянение, транс); в социологии – (виртуальные) кратковременные и ситуативные группы, коллективы, сообщества¹¹.

Обсуждая фильм «Матрица», Славой Жижек находит много примеров, демонстрирующих широкие возможности моделирования искусственной виртуальной среды достаточно традиционными средствами:

Более ранним и наивным предшественником «Шоу Трумена» был фильм «36 часов» Джорджа Ситона об американском офицере, который, зная подробности высадки союзников в Нормандии, был взят в плен немцами накануне дня «Д». Немцы устроили для него точную копию американского госпиталя для выздоравливающих, пытаясь убедить его, что он живет в 1950 году, что Америка выиграла войну и что шесть лет назад он потерял память. Их замысел, состоявший в том, что пленник расскажет все о планах высадки, не удался, потому что тщательно воссозданное здание рухнуло. (А ведь и Ленин последние два года жизни жил в почти таком же контролируемом окружении, Сталин посылал ему вариант газеты «Правда», которая печаталась для него в единственном экземпляре, и не общал о политических баталиях, оправдывая это тем, что товарищу Ленину необходим покой)¹².

Иными словами, совершенно не обязательно для получения виртуальной реальности использовать полное погружение в соответствующую среду.

¹¹ Носов Н. А. Виртуальная философия // Носов Н. А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.

¹² Жижек С. «Матрица», или Две стороны извращения // Искусство кино, 2000, № 6. С. 90.

Тем не менее парадигмальным примером воплощенной виртуальности остается компьютер, поскольку это своего рода универсальная машина, которая виртуально содержит в себе потенциально бесконечное множество разных специализированных устройств (пишущую машинку, видеотелефон, игровой автомат, калькулятор, домашний кинотеатр, музыкальный центр и т.д.). Посредством виртуализации компьютерных ресурсов, которыми пользуются соответствующие программы, удастся обойти ограничения, накладываемые конкретной конфигурацией оборудования и его физическим размещением.

Поэтому центральным аспектом проблемы онтологического статуса виртуального остается отнюдь не вопрос его предполагаемой реальности или нереальности, но вопрос о способах его существования в ряду других вариантов.

Концептуализация виртуального

Концептуализация виртуального разворачивается в современной философии различными путями, которые, однако, восходят так или иначе к классическим бинарным оппозициям потенция–акт и/или возможность–действительность. Если виртуальное предположительно может или даже должно каким-то определенным образом воплотиться или реализоваться, если само по себе виртуальное непосредственно недоступно, то тем самым оно неявно и при этом непреложно (согласно действующей по умолчанию дискурсивной логике классических бинарных оппозиций) автоматически отождествляется с потенциальными возможностями, которые как раз и отличаются таковой спецификой. «Как философское понятие “виртуальное” имеет самое прямое отношение к силе. Оно происходит от латинского слова, означающего силу или потенцию, и базовое определение виртуального в философии – это “потенциальная возможность” (*potentiality*)»¹³.

При этом оказывается, что (согласно той же непреложной логике классической оппозиции бытие–ничто) все потенции еще не существуют. «И это значит, что для любого классического философского дискурса, где доминируют эссенциальные начала, – “дискурса сущности” – *вся сфера виртуальности неотличима от чистого несуществования*:

¹³ Массуми Б. Воображая виртуальное // Философский журнал, 2014, № 1. С. 19.

является невидимой»¹⁴. Для того, чтобы виртуальное обнаружилось, стало заметным, непосредственно проявилось, оно должно как-то реализоваться, воплотиться, актуализироваться. «Головоломка в том, что потенциальное никогда не появляется как таковое. Что появляется, так это то, чему потенциальное дает начало, т. е. именно то, что само не потенциально: его осуществление»¹⁵.

И даже Жиль Делез, который предлагал говорить о реальности виртуального¹⁶ (чтобы не сводить его к чему-то ненастоящему или несуществующему), противопоставлял виртуальное актуальному как воплощенному или реализованному, что предполагает тем самым неявное отождествление виртуального с потенциальным или возможным, каковое как раз и способно так или иначе актуализироваться или претвориться в действительность.

Справедливости ради, необходимо отметить, что Делез обратил внимание на такую тенденцию:

Единственная опасность всего этого состоит в смешении виртуального и возможного. Ведь возможное противостоит реальному; следовательно, процесс возможного – это «осуществление». Виртуальное, напротив, не противостоит реальному; оно само по себе обладает полной реальностью. Его процессом является актуализация. Неправильно было бы видеть здесь лишь словесный спор: речь идет о самом существовании. Каждый раз, когда мы ставим задачи в терминах возможного и реального, мы вынуждены постигать существование как возникновение в чистом виде, чистый акт, скачок, всегда происходящий за нашей спиной, подчиненный закону всего или ничего¹⁷.

Иными словами, Делез предлагает отказаться от классических бинарных оппозиций реальность–нереальность, все–ничего и утверждает необходимость концептуализации различных способов существования.

¹⁴ Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии, 1997, № 6. С. 54.

¹⁵ Там же, с. 20.

¹⁶ «Виртуальное противостоит не реальному, но лишь актуальному. Виртуальное обладает полной реальностью в качестве виртуального». См.: Делез Ж. Различие и повторение. СПб.: Петрополис, 1998. С. 256.

¹⁷ Там же, с. 259.

Возможные миры

Концепции возможных миров, полагающих множество гипотетических или мыслимых версий или вариаций нашего воспринимаемого мира для обозначения возможного положения дел или описания состояний, предоставляют способы говорить о виртуальном как со-возможном присутствии, например, различных траекторий развития будущего. Кроме нашего обычного мира, мира по умолчанию, существуют, предполагается, и другие возможные (гипотетические, мыслимые) миры¹⁸ – потенциально бесконечное количество версий или вариаций нашего мира, которые мы можем представить (Гудмен)¹⁹. Этот концепт, который восходит к идеям Аристотеля²⁰, Дунса Скота и Готфрида Лейбница, используется в современных неклассических логиках, таких как модальные, темпоральные, интенциональные, реляционные, паранепротиворечивые и неоклассические символические логики (Карнап, Крипке, Хинтикка, Тарский и др.), для создания семантики различных исчислений. Обычно это обобщенные описания возможных состояний системы высказываний (которые соответствуют полному набору строк таблиц истинности) или многих возможных ситуаций, включая даже пустые, противоречивые и другие невозможные комбинации, в зависимости от принятых ограничений.

В отличие от классической онтологии, которая приписывает реальные возможности только будущему, неклассические онтологии (в контексте различных концепций виртуальности) предлагают рассматривать наш жизненный мир как только одну из реализованных возможностей среди множества возможных миров²¹, составляющих весь мир в целом. Современная наука, благодаря теориям квантовой механики, синергетики, инфляционной космологии, а также социальной и культурной антропологии и т.д., стремится охватить не только

¹⁸ «Мир – это всегда столько миров, сколько требуется для создания одного мира» См.: Нанси Ж.-Л. Бытие единичное множественное. Минск: Логвинов, 2004. С. 35.

¹⁹ Гудмен Н. Способы создания миров. М.: Идея-Пресс, Логос, Праксис, 2001.

²⁰ Можно вспомнить его знаменитый пример о многовариантности и непредопределенности будущего («завтра будет морское сражение»). См. Аристотель. Об истолковании // Аристотель. Сочинения. В 4 т. Т. 2. М.: Мысль, 1978. С. 99–102.

²¹ Ср.: Divers J. Possible Worlds. London: Routledge, 2002.

наш реальный (наличный, действительный) мир, но и другие возможные миры. Обсуждение антропного принципа и теоретическое осмысление продуктов фантазии, особенно произведений фантастики²², которые моделируют различные миры, требуют предположения о существовании возможных миров. Это предположение позволяет расширить концептуальное пространство для проведения мысленных экспериментов и построения проектов стратегического планирования, направленных на освоение виртуальности.

Однако, согласно все той же классической логике бинарных оппозиций, возможность противостоит действительности – и тем самым оказывается недействительной. И поэтому трактовка виртуального как возможного тоже грозит лишить его действительности:

В онтологии, учитывающей полностью особенности топики человека, виртуальная реальность не выступает как автономный род бытия, онтологический горизонт. Она опознается как своеобразный суб-горизонт в горизонте энергий «здешнего истока», представляя собою *не род, но недород бытия*. В свете того, что говорилось о «минималистском» характере виртуальных событий как чистого умаления, недостатка производящей энергии обналичивания, последний термин надлежит понимать сразу в двух значениях. Виртуальная реальность – недо-выступившее, недо-рожденное бытие и одновременно – бытие, не имеющее рода, не достигшее «постановки в род». Это – недород бытия в смысле таксономических категорий, равно как и в смысле рождающего бытийного импульса²³.

Онтологический статус виртуального

Для прояснения и уточнения онтологического статуса виртуального, для построения соответствующей концепции требуется поэтому выйти за пределы классической логики бинарных оппозиций, поскольку ее предпосылки, установки и допущения не позволяют адекватно осмыслить виртуальное. «Мы должны отказаться... от дуализма между реальным и нереальным, между реальностью и вымыслом и начать

²² См.: Кузнецов В. Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы // Философия и общество, 2010, № 1.

²³ Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии, 1997, № 6. С. 66.

мыслить в терминах степеней учрежденной реальности или более реального и менее реального. Мы должны находить практики, которые могут изменять воображаемое, и работать аллегорически, представляя связность без непротиворечивости»²⁴.

Кроме градации степеней реальности нужно учитывать также различные варианты и версии способов существования. Хотя наиболее известны и исследованы способы существования возможных миров и продуктов фантазии, тем не менее виртуальное к ним не сводится. В качестве характерного примера можно рассмотреть, как появляется «странная, несуществующая в реальности действительность, в которой люди проводят значительную часть своей жизни и которой отдают много энергии»²⁵. Опираясь на концепцию Поршнева, можно проследить механизмы образования подобного виртуального пространства.

Реальность в момент суггестии не сразу «смещается». Сначала она как бы «разламывается», раздваивается. Благодаря тому, что суггестия может быть как исполнена, так и не исполнена, создается своеобразное «зависание»: в тот момент, когда приказание (или просьба) высказывается, еще неизвестно, будет ли суггестия исполнена, то есть неизвестно, по какому из двух возможных путей пойдет реальность. И то, и другое присутствует в этом моменте как *возможность*, меж тем как *действительность* (тем более – реальность) еще не определена²⁶.

Аналогичным образом расставляет акценты и антропологическая концепция Гиренка: «Суть человека не в акте, не в действии, а в грезах»²⁷. Иными словами, люди отличаются как раз способностью взаимодействовать с различными пластами существования. «Воображать – значит наделять имя реальностью, актуализируя виртуальное»²⁸.

²⁴ Ло Дж. После метода: беспорядок и социальная наука. М.: Изд-во Института Гайдара, 2015. С. 286.

²⁵ Папуш М. П. Нереальная действительность, в которой живут люди. URL: <http://papush.ru/index.php/communication-analysis/193-2009-04-19-17-47-35> (Дата обращения: 30.03.2024)

²⁶ Там же.

²⁷ Гиренок Ф. И. Абсурд и речь. Антропология воображаемого. М.: Академический Проект, 2012. С. 163.

²⁸ Там же, с. 5.

Традиционно виртуальное было принято рассматривать в контексте онтологии нехватки. «Виртуальная реальность, виртуальные явления характеризуются всегда неким частичным или недовершенно существованием, характеризуются недостатком, отсутствием тех или иных сущностных черт явлений обычной эмпирической реальности. Им присуще неполное, уменьшенное наличествование, не достигающее устойчивого и пребывающего, самоподдерживающегося наличия и присутствия»²⁹. Такая трактовка появляется из-за сравнения онтологического статуса виртуального с предположительно стабильным бытием вполне определенного сущего. Однако, если рассмотреть ситуацию с другой стороны, придется признать, что – по сравнению с неизбежно ограниченными рамками воплощенного или реализованного – виртуальное требуется исследовать в контексте онтологии избытка. «Виртуальное, будучи фундаментально неопределенным, предполагает неограниченное число возможных актуализаций»³⁰. Именно ограничения реализации не позволяют одновременно воплотить сразу все избыточные виртуальные варианты.

Однако все многообразие виртуального вполне может сосуществовать одновременно в различных версиях, которые продолжают интенсифицироваться и мультиплицироваться. «Мир не располагает ничем внешним по отношению к существованию, не является добавлением извне других существований: он есть со-существование, которым они располагают вместе»³¹. В этом смысле мир охватывает виртуально соприсутствующие варианты в отсутствие инвариантов.

Тем не менее виртуальное (в разнообразных вариациях и версиях современного использования термина) предполагает не только актуализацию потенциального, не только соприсутствие возможностей, не только гибкое моделирование и воплощение мысленных экспериментов, но вместе с тем также и деактуализацию реализованного, и реактуализацию иного. В этом смысле виртуальное надо будет понимать как своего рода комплекс, охватывающий и объединяющий и бесконечное многообразие потенциальных возможностей на разных

²⁹ Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии, 1997, № 6. С. 54.

³⁰ Шалагинов Д. С. Проблемы имманентизма в нестабильных онтологиях: дис. ... канд. филос. наук. М.: ВШЭ, 2018. С. 36.

³¹ Нанси Ж.-Л. Бытие единичное множественное. Минск: Логвинов, 2004. С. 56.

стадиях их реализации, и заведомо ограниченный набор актуально воплощенного в различных формах, и предполагаемые степени свободы их взаимной действенной конвертации.

Иными словами, виртуальное оказывается концептом, который должен схватывать различные вариации более или менее упорядоченных способов существования, располагающихся между реальной действительностью или действительной реальностью, с одной стороны, и многообразные версии предположительно несуществующего или хаотичного – с другой.

Предлагаемый подход предоставляет средства и способы концептуализации виртуального, позволяющие однородным образом описывать не только технические компьютерные модели, но и произведения искусства, не только разнообразные проявления психического, но и многообразие социокультурных практик и гуманитарных технологий.

Библиография

- Аристотель. Об истолковании // Аристотель. Сочинения. В 4 т. Т. 2 М.: Мысль, 1978.
- Арто А. Театр и его двойник. М.: Мартис, 1993.
- Бергсон А. Творческая эволюция. М.: ЭКСМО, 2019.
- Гибсон У. Нейромант. М., СПб.: АСТ, Terra Fantastica, 1997.
- Гиренок Ф. И. Абсурд и речь. Антропология воображаемого. М.: Академический Проект, 2012.
- Гудмен Н. Способы создания миров. М.: Идея-Пресс, Логос, Практика, 2001.
- Делез Ж. Различие и повторение. СПб.: Петрополис, 1998.
- Дери М. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков. Екатеринбург, М.: Ультра. Культура; АСТ, 2007.
- Деррида Ж. Театр жестокости и закрытие представления // Деррида Ж. Письмо и различие. М.: Академический Проект, 2007.
- Жижек С. «Матрица», или Две стороны извращения // Искусство кино, 2000, № 6.
- Кузнецов В. Ю. Сдвиг от классики к неклассике и наращивание порядков рефлексии в философии // Вестник Московского университета, серия 7: Философия, 2008, № 1.
- Кузнецов В. Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы // Философия и общество, 2010, № 1.
- Лем С. Сумма технологии. М., СПб.: АСТ, Terra Fantastica, 2004.
- Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. М.: Изд-во МГУ, 1972.
- Ло Дж. После метода: беспорядок и социальная наука. М.: Изд-во Института Гайдара, 2015.
- Массуми Б. Воображая виртуальное // Философский журнал, 2014, № 1.
- Нанси Ж.-Л. Бытие единичное множественное. Минск: Логвинов, 2004.
- Носов Н. А. Виртуальная философия // Носов Н. А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.
- Папуш М. П. Нереальная действительность, в которой живут люди. URL: <http://papush.ru/index.php/communication-analysis/193-2009-04-19-17-47-35> (Дата обращения: 30.03.2024).
- Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии, 1997, № 6.
- Шалагинов Д. С. Проблемы имманентизма в нестабильных онтологиях: дис. ... канд. филос. наук. М.: ВШЭ, 2018.

- Шюц А. Избранное. Мир, светящийся смыслом. М.: РОССПЭН, 2004.
- Chalmers D. J. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. NY: W. W. Norton, Allen Lane, 2022.
- Divers J. Possible Worlds. London: Routledge, 2002.
- Tart C. T. Multiple personality, altered states and virtual reality: The world simulation process approach // Dissociation, 1990, № 3.

References

- Aristotle. Ob istolkovanii [On Interpretation] // Aristotle. Sochinenija [Essays]. V 4 t. T. 2. M.: Mysl', 1978. (In Russian)
- Artaud A. Teatr i ego dvojniki [Theater and its double]. M.: Martis, 1993. (In Russian)
- Bergson A. Tvorcheskaja jevoljucija [Creative evolution]. M.: JeKSMO, 2019. (In Russian)
- Chalmers D. J. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. NY: W. W. Norton, Allen Lane, 2022.
- Deleuze G. Razlichie i povtorenie [Difference and Repetition]. SPb.: Petropolis, 1998. (In Russian)
- Deri M. Skorost' ubeganiya: Kiberkul'tura na rubezhe vekov [Speed of Escape: Cyberculture at the Turn of the Century]. Ekaterinburg, M.: Ul'tra. Kul'tura; AST, 2007. (In Russian)
- Derrida J. Teatr zhestokosti i zakrytie predstavlenija [Theater of Cruelty and Closure of Performance] // Derrida J. Pis'mo i razlichie [Writing and Difference]. M.: Akademicheskij Proekt, 2007. (In Russian)
- Divers J. Possible Worlds. London: Routledge, 2002.
- Gibson W. Nejromant [Neuromancer]. M., SPb.: AST, Terra Fantastica, 1997. (In Russian)
- Girenok E. I. Absurd i rech'. Antropologija voobrazhaemogo [Absurd and speech. Anthropology of the Imaginary]. M.: Akademicheskij Proekt, 2012. (In Russian)
- Goodman N. Sposoby sozdaniya mirov [Ways of Creating Worlds]. M.: Ideja-Press, Logos, Praksis, 2001. (In Russian)
- Horuzhij S. S. Rod ili nedorod? Zаметki k ontologii virtual'nosti [Genus or undergenus? Notes to the ontology of virtuality] // Problems of Philosophy, 1997, № 6. (In Russian)
- Kuznecov V. Ju. Sdvig ot klassiki k neklassike i narashhivanie porjadkov refleksii v filosofii [Shift from Classics to Nonclassics and Increase of Reflexion Orders in Philosophy] // Bulletin of the Moscow State University,

Studies 7: Philosophy, 2008, № 1. (In Russian)

Kuznecov V. Ju. Filosofija fantastiki. K postanovke problemy [Philosophy of fiction. To the statement of the problem] // Philosophy and society, 2010, № 1. (In Russian)

Lem S. Summa tehnologii [Summa technologica]. M., SPb.: AST, Terra Fantastica, 2004. (In Russian)

Leont'ev A. N. Problemy razvitija psihiki [Problems of the development of psyche]. M.: Izd-vo MGU, 1972. (In Russian)

Lo J. Posle metoda: besporjadok i social'naja nauka [After Method: Disorder and Social Science]. M.: Izd-vo Instituta Gajdara, 2015. (In Russian)

Massumi B. Voobrazhaja virtual'noe [Imagining the virtual] // Philosophical journal, 2014, № 1. (In Russian)

Nancy J.-L. Bytie edinichnoe mnozhestvennoe [Being Singular Plural]. Minsk: Logvinov, 2004. (In Russian)

Nosov N. A. Virtual'naja filosofija [Virtual Philosophy] // Nosov N. A. Virtual'naja psihologija [Virtual Psychology]. M.: Agraf, 2000. (In Russian)

Papush M.P. Nereal'naja dejstvitel'nost', v kotoroj zhivut ljudi [Unreal Reality in Which People Live]. URL: <http://papush.ru/index.php/communication-analysis/193-2009-04-19-17-47-35> (Accessed: 30.03.2024). (In Russian)

Schütz A. Izbrannoe. Mir, svetjashhijsja smyslom [Selected. The world glowing with meaning]. M.: ROSSPJeN, 2004. (In Russian)

Shalaginov D. S. Problemy immanentizma v nestabil'nyh ontologijah [Problems of immanentism in unstable ontologies]: dis. ... kand. filos. nauk. M.: VShJe, 2018. (In Russian)

Tart C. T. Multiple personality, altered states and virtual reality: The world simulation process approach // Dissociation, 1990, № 3.

Žižek S. «Matrica», ili Dve storony izvrashhenija [«Matrix», or Two Sides of Perversion] // Film Art, 2000, № 6. (In Russian)

On the Problem of Ontological Status of the Virtual

Vasily Kuznetsov – Doctor of Philosophy, Associate Professor, Department of Ontology and Theory of Cognition, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University (MSU); Moscow, Russia; e-mail: vassilik@yandex.ru

Keywords: the virtual, virtual reality, ontological status, overcoming classical oppositions, possible worlds

There are various ways to conceptualise the virtual in contemporary philosophy, yet they all seem to boil down to reaffirming classical binaries such as potency-act or possibility-reality. Even Gilles Deleuze, who to his credit tried to emphasise the realness of the virtual to avoid reducing it to something simply untrue or nonexistent, ended up contrasting the virtual with things that have been realised or embodied, which tacitly implies that the concept of the virtual works perhaps too similarly to potential or possible. Possible worlds concept postulates hypothetical or conceivable versions of the perceived world, providing us with an opportunity to talk about the virtual as a co-possible presence of, say, various future timelines. Still, the virtual (and its various contemporary understandings) enable us not only to speak of the actualisation of the possible or co-presence of different possibilities or modelling and realisation of thought experiments, but also of de-actualisation of all that has been realised. In this sense, the virtual has to be understood as a kind of complex that embraces and unites an infinite variety of potential possibilities at different stages of their realisation as an inescapably limited set of what is actually embodied in various forms, which assumes degrees of freedom of their mutual effective conversion. The proposed approach provides tools and methods for conceptualizing the virtual, making it possible to coherently describe not only technical computer models, but also works of art, not only various manifestations of the psyche, but also the diversity of sociocultural practices and humanitarian technologies.