

УДК 101

Г.В. Иойлева

Северный (Арктический) федеральный университет

г. Архангельск, Россия.

ioigval@mail.ru

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:
СТРУКТУРНО-ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
И СПЕЦИФИКА ЕЕ ВЛИЯНИЯ НА СОЗНАНИЕ**

**[Ioyleva G.V. Virtual reality: structural and functional features
and specificity of their influence on consciousness]**

There is a clear distinction between the concepts of “virtual reality”, “virtual consciousness”, and “virtualization”. Their meaning is projected or extrapolated on a social action, subject-object and subject-subject relationships, taking place in a space-time continuum. Virtual reality is represented as a type of symbolic and a kind of psychical reality and is connected to uncertainty. Borderline states of human consciousness explain the transitional nature of computer, cultural, and mystical kinds of virtuality. Mundane consciousness is limited in biological, psychological, sociocultural, existential, and other dimensions. Homo virtualis, a virtuality-based person is a new type of a social individual, currently being formed. In consciousness the borderline between reality and virtuality is disappearing. Language, now based on new virtual linguistics, becomes a new means of expressing virtual consciousness. As a particular case of virtual reality, the Internet represents consciousness, taking its shape, not shaping it. A new civilization is currently being formed where “metacultures” and new global social formations take place of traditional cultures and nationalities. Technical and informational systems synthesize with biological ones on a whole new level shaped by the process in virtual space.

Key words: consciousness, virtualization, information, virtuality, reality, technology, space, time.

Поведение человека XXI века отмечено повышенным вниманием к проблематике информационных технологий, в частности, технологии виртуальной реальности. Развитие данных технологий привело к появлению новых методологических и практических результатов по данной проблематике, расширению сфер их приложения и возникновению новых взглядов на нее.

Основная задача – проанализировать специфику функционирования виртуальной реальности, перспективы ее развития и особенности. Предпринимается попытка философского осмысления (на основе отечественной традиции) процессов, происходящих в поле виртуальной реальности и виртуального сознания.

Определимся с понятийно-терминологическим аппаратом по данной проблематике. *Реальность* (от лат. *Realis* – вещественный, действительный) – философский термин (который мы используем), употребляющийся для обозначения существующего вообще; объективно явленного мира; фрагмента универсума, составляющего предметную область соответствующей науки; объективно существующего явления, факта, то есть существующие действительно. Термин «*виртуальная реальность*» (VR) – «возможная» или «вероятная реальность» – используется для обозначения реальности, создаваемой с помощью компьютерных устройств, применяемых для обучения или для выработки требуемых от человека в тех или иных заданных ситуациях реакций [19, с. 16]. Мы философски абстрагируем идею виртуальной реальности от ее технического воплощения и даем ее толкование как совокупность моделируемых реальными процессами объектов, содержание и форма которых не совпадает с этими процессами. При этом ясно осознаем, что понятие «виртуальная реальность» немислимо без понятия «виртуальное сознание». Они зачастую отождествляются, но это далеко не одно и то же. Первое отсылает к *субъективной реальности*, внутреннему жизненному миру «Я», второе отсылает к *рефлексии виртуальной реальности*, с одной стороны, и с другой – *результату самих свойств обыденного сознания*. Термин «сознание» трактуется тройко: а) как индивидуальное сознание человека; б) как общественное (планетарное) сознание человечества в целом; в) как целый спектр различных уровней (перцептивное, операционное, рефлексивное и др.) сознания.

В философии признается существование двух реальностей: материальной и идеальной. Реальность материальная предполагает возможность обработки физических параметров объектов материального мира. Реальность идеальная – это отражение интеллектуальной деятельности человека его мыслей, идей, планов. В связи со стремительным развитием информационных технологий человечество столкнулось с новым феноменом *виртуальной реальности*, который приобрел достаточно масштабный характер.

Быстро становящаяся информационная реальность оказывает влияние на развитие различных сторон социума и общества, и уже никто не сомневается, что персональные компьютеры и Интернет влияют на сознание человека и современную культуру [19]. Современный человек через виртуализацию сознания лишается оснований не только для критической оценки информации,

получаемой по каналам СМК (средств массовой коммуникации), но часто и самой возможности формировать самостоятельное, основанное на объективных фактах содержание своих представлений [12]. Открываются практически неограниченные возможности *манипулирования сознанием* индивида, так что под вопросом оказывается не только свобода выбора, но и сама личность, ее духовно-нравственные качества [12, с.114]. Работы в области общения «мозг – компьютер» находятся сейчас на той стадии развития, когда технически возможно проводить эксперименты с проникновением в чужое сознание. Ибо тот, кто ничего не ожидает от себя, становится зависимым от других. Например, при помощи некоторых несложных технических приемов возможна кодировка или затушевывание визуальных (зрительных) и семантических образов (двойное фурье-преобразование, 25-й кадр Фишера), которые при предъявлении не осознаются человеком, так как являются незаметными. Однако существуют пределы виртуализации обыденного сознания, которые имеют биологическое, психологическое, социокультурное, экзистенциальное и другие измерения.

Создание искусственной информационной среды предполагает присутствие человека в различных мирах и пространствах. И здесь остро встает вопрос о реальности как таковой и о грани между виртуальным и реальным сознанием. Виртуальность (от латинского *virtualis*- «прибывающий в скрытом состоянии и могущий проявляться, случаться; возможный») определяют как реальность, «осмысленную часть мира» [4, с. 78], создаваемую по принципу взаимодействия «человек – машина». «Виртуальная реальность» не что иное, как «возможная осмысленность» или «осмысленная возможность».

Виртуальная реальность – это реальность чувственная, жизненная, средовая, реальность и события «здесь и сейчас». Несмотря на «натуральность» некоторых имитационных виртуальных реальностей, виртуальный пользователь все же понимает, что *события виртуальной реальности* разворачиваются только *внутри его сознания*. За счет этого обеспечивается чувство безопасности, происходит дистанцирование от событий виртуальной реальности. Данное свойство роднит виртуальные реальности с другими символическими реальностями [19].

Зачастую виртуальную реальность понимают как *компьютерную имитацию* обычного мира, обычных впечатлений и психоэмоциональных переживаний. Однако это всего лишь один из видов виртуальных реальностей. По

основным областям употребления и в эпистемологическом (а также семиотическом) отношении виртуальные реальности могут быть разбиты на **четыре основные типа: имитационные, условные, прожективные и пограничные.**

При создании *имитационных* виртуальных реальностей речь идет о разработке программ и технологий полноценной имитации различных действий или форм поведения (жизнедеятельности), внешне психологически для человека ничем не отличающихся от соответствующих реальных действий или ситуаций.

Процессы создания виртуальных миров, которые бы по отношению к миру обычному выступали как схемы или модели, можно назвать «*условными*». Хотя условные виртуальные реальности и моделируют (схематизируют) определенные ситуации или действия (процессы), вовсе не требуется, чтобы события в них были похожи или неотличимы от тех, которые человек переживает и проживает в моделируемых реальностях.

К *прожективному* классу виртуальных реальностей относятся все реальности, созданные, спроектированные, исходя из некоторых идей. Это могут быть простые фантазии или, напротив, идеи, основанные на определенных знаниях или теориях.

Пограничные виртуальные реальности представляют собой сочетание обычной реальности с виртуальной. Их создание позволяет «расширять сознание» специалиста, вооружая его «видением» и знаниями, которыми он актуально здесь и сейчас не может обладать [19, с. 11].

Компьютерная реальность погружает пользователя в особый *событийный* мир (Интернет). Создается некий симбиоз «человек – компьютер – машина», который становится инструментом, своеобразным средством создания новых знаков и действий с ними. Функции человека здесь парадоксальны: с одной стороны, как виртуальный пользователь он является элементом подобного симбиоза, с другой – остается человеком, использующим этот симбиоз в своих целях [20, с. 126]. Событийность подчиняется логике программирования, ссылок, правил, установленных не только разработчиками Интернета, но и провайдерами, веб-дизайнерами, модераторами. В результате в Интернете создается реальность одновременно техническая и естественная, публичная и персональная, управляемая человеком и независимая от него. С уверенностью можно констатировать, что Интернет вовсе не параллельная реальность, а порождающая, «воспроизводящая» новый виртуаль-

ный и реальный мир. Собственно, так было всегда: новый семиозис создает и новые возможности и, если повезет, *новую социальную реальность* [20].

Виртуальная реальность как тип символической реальности может быть охарактеризована: а) с точки зрения последовательности и системы событий, подчиненных *определенной логике*, в той или иной мере ясной виртуальному пользователю; б) с точки зрения *символической* реальности, занимающей определенное место среди других реальностей. Понимание символа, как правило, выводится за рамки семиотической трактовки его как «знака чего-то другого». Символ – единственный способ войти в жизнь сознания, которая не равна «сознательной жизни». Метатеоретический подход к изучению сознания, позволил предложить способ описания, открывающий возможность схватывания символической природы сознания (для чего вводятся понятия сферы, структуры и состояния сознания) [14, с. 89].

Существование виртуальных реальностей можно охарактеризовать еще одним способом: это один из видов *психических реальностей*. Как вид психических реальностей виртуальные реальности создаются самим человеком, на основе его виртуального опыта, причем организация этого опыта демонстрируется особым текстом, который создается в рамках VR-технологий. В этом смысле виртуальные реальности расположены в категориальном пространстве «существование – реальность – условность» [19, с. 16].

Виртуальная реальность не абстракция и как все предметы объективного мира существует в пространственно-временном континууме. Уже ярко наблюдается взаимодействие трех пространств – субъективного, объективного и виртуального.

Виртуальность задает поле возможностей, поле *неопределенности* для реальных объектов. Это касается виртуальностей всех онтологических горизонтов: физических, технических, социальных, культурных, мистических. Виртуальная реальность неожиданна. Погружаясь в нее, мы заранее не знаем, что ждет нас в виртуальном мире, и, тем более нам неизвестны последствия его воздействия на мир реальный. С одной стороны, виртуальность постоянно производит что-то новое (физические взаимодействия, разные движения, реальные частицы или что-то еще), а с другой – порождает случайность, непредсказуемость, неопределенность.

Сама неопределенность связана с особенностями виртуального пространства и времени. Виртуальное пространство обладает динамически меняющейся размерностью и фрактальностью, а виртуальное время – инвариативностью и инверсией. Размерность компьютерного виртуального пространства («киберпространства») позволяет помещаться в нем одномерным, двумерным и трехмерным объектам. Однако существующие компьютерные технологии уже пытаются создать и поместить в этом пространстве объекты большей размерности.

Временные параметры компьютерной виртуальной реальности задаются человеческим сознанием и опосредуются компьютерными устройствами. Если процессы в природе протекают в реальном физическом времени, а координация между ними в сознании формируется в рамках естественной установки временного восприятия, то при конституировании виртуальной реальности возможно устанавливать любые временные масштабы и длительности, удобное во временном отношении протекание событий. Как правило, течение времени в виртуальном пространстве ускоряется благодаря реальным причинам, этот факт связан с огромной скоростью распространения информации. Виртуальное время оказывает заметное влияние на время социальное: под влиянием первого второе тоже заметно ускоряется, все более и более влияя на реальность, делая ее все более неопределенной.

Не только ответить, но и поставить вопрос о времени трудно именно потому, что в этом вопросе одновременно содержится вопрос о самом привычном, но все же самом неизвестном – вопросе о сознании. Эти трудности аналогичны трудностям кантовской дедукции категорий: эксплицировать то, что является конститутивным элементом любой экспликации, осмыслить то, что является элементом любого осмысления, указать на то, что является элементом любого указания, – эта задача может быть решена только посредством дескриптивного различения сформированного значения (содержания) и конститутивных элементов сознания (когда сознание не просто воспринимает внешние предметы, а продуцирует их из самих составляющих сознания). Время, таким образом, является как предметом описания, ибо конститутивные элементы сознания суть темпоральные многообразия, так и средством описания, ибо темпоральные многообразия – всегда последние отсылки в любом описании.

Наличие собственного пространства и времени является основой существования создаваемого всемирной компьютерной сетью виртуального мира,

который мы называем «виртосферой». Под виртосферой понимается область распространения сотворенных человеческой деятельностью виртуальных феноменов. Именно в виртосфере возникает и существует новый тип социального индивида – Homo virtualis – человека, ориентированного на виртуальность. Homo virtualis являются создателями, носителями и потребителями виртуальной культуры и в виртуальном пространстве-времени обладают произвольной, легко изменяемой, а следовательно, неопределенной виртуальной телесностью. Поэтому в этом плане появляется необходимость формирования *новой гуманистической этики* [21]. Таким образом, глобальный виртуальный мир, как творимый, так и естественный, оказывается более индетерминированным, чем актуальный физический мир, непредсказуемость и неопределенность являются его существенными свойствами, которые должны приниматься в расчет во всех футуристических социальных и научных прогнозах [1].

Виртуальная реальность, как мы отмечали выше, автономна, она имеет свое время, пространство и законы. Однако одна реальность все время порождает другую. Порождающая реальность – *константная*, образованная реальность – *виртуальная*. Виртуальная реальность может стать основой для образования еще одной реальности, становясь по отношению к ней константной, таким образом, процесс порождения реальностей может происходить бесконечно, и каждая новая реальность может стать отражением следующей.

Переходный характер компьютерных, культурных и мистических виртуальностей связан с существованием особых переходных, пограничных *состояний* человеческого сознания, человеческой психики. Часть человеческого сознания осознает мир реальный, часть – мир виртуальный, сам человек находится в пограничном, переходном состоянии, его личность раздваивается. Это особые переходные состояния души и тела.

С одной стороны, реальность все дальше отодвигается от реципиента, виртуализируется, а с другой, происходит реконфигурация отношений. Позиция субъекта по отношению к объективному миру становится активной, доминирующей, все чаще реципиент имеет дело не с самой реальностью, а с ее *образами*. Образы проецируются сознанием и напрямую связаны с диапазоном возможностей субъекта: чем он шире, тем содержательнее создаваемое виртуальное сознание.

Определяющим фактором становления и формирования диапазона возможностей субъекта является его *информационный тезаурус*, образующийся в процессе восприятия, переработки, хранения и воспроизведения информации, что позволяет сознанию трансформироваться, приспособливаться к виртуализации, не ощущая отрыва от реальности. Виртуальное пространство создает смысловые фигуры, которые могут и не иметь ничего общего с объективной истиной. В основном эти фигуры представляют собой набор субъективных сконструированных *интерпретаций*. Происходит подмена мира реального некой формой виртуальной проекции. В этой форме одновременно присутствует огромное множество индивидуальных сознаний, которые в своей совокупности олицетворяют идеальный образ *мегасинтеза* (Пьер Тейяр де Шарден). Этот образ, по де Шардену – наивысшая точка организации космического процесса возрастания сознания как цели эволюции для достижения единения [22, с. 122]. Идея единения сознаний в плоскости виртуальности дает возможность создавать новые виды сообществ сознаний людей, для которых доминирующим становится их виртуальное воплощение или знаковая реальность.

В проведении границы между реальным и виртуальным ведущая роль отводится субъекту, но поскольку технологии дают возможность субъекту воспринимать виртуальное как реальное при помощи сенсоров, визоров и других технологий, то в сознании все активнее происходит процесс стирания грани между реальностью и виртуальностью [5]. Строится новая нейро-семантическая модель сознания, которая позволяет решать не только обычные задачи, но и строить виртуальные формы. Эти виртуальные формы помогают сознанию переживать виртуальные события и проживать виртуальное время. Управление временем внутри виртуального пространства дает ощущение того, что существует возможность отодвинуть на неопределенный срок все экзистенциальные страхи, присущие реальной эмоциональной сфере человека. Создается иллюзия замены линейного времени циклическим [5].

Так как главным способом выражения виртуального сознания является язык, то в данной интерпретации все замыкается на новую виртуальную лингвистику, сочетающую в себе общие основания процессов, происходящих в естественном языке, такие как тенденция к упрощению, сокращениям и так далее. Образуется особый виртуальный сленг, используемый и понимаемый исключительно в рамках коммуникативного виртуального пространства.

Способность языковых процессов сознания к иносказанию порождает своего рода образно-ассоциативный «зазор», через который проступают архаичные пласты сознания и свободные ассоциативные интерпретации [2, с. 121].

Рассматривая процессы, происходящие в развитии информационного общества, можно с философской точки зрения констатировать, что происходит подмена формы бытия, некий существенный переход на новый уровень, трансформирующий процессы познания и заставляющий человека по-иному формировать свое сознание, принимая во внимание виртуальную форму и ее восприятие. Субъект включается в игру интерпретаций. Необходимость трансформационных процессов дает возможность субъекту воспринимать все эти интерпретации таким образом, как это необходимо для решения конкретной поставленной задачи. Каждый человек в той или иной форме становится восприимчивым к принципам феноменологии, мыслит в рамках выбранного смыслового поля виртуальной реальности и может создавать конструкты смысловых фигур, оперируя информацией в зависимости от целей и решаемых задач [5].

Оперирование информацией зависит от специфики развития виртуального сознания. Дело в том, что сейчас Интернет является лишь порождением сознания современного человека и поэтому он выступает не столько как *определяющий* сознание, сколько как *определяемый* сознанием феномен. Интернет выступает как «проявитель» некоторых глубинных *трансформаций* сознания или как «выразитель» тех черт сознания, которые ранее хотя и присутствовали, но были малозаметны или были неразвиты и занимали подчиненное положение. Интернет как частный случай виртуальной реальности является *моделью сознания*, средством, которое позволяет исследовать специфические для данной эпохи черты сознания [10, с. 57].

Компьютерный, сетевой, виртуальный человек состоит из *виртуального тела* и *виртуального сознания*.

Виртуальное тело можно понимать как «внешнюю» представленность виртуального человека в виртуальном пространстве, то есть как тот набор его виртуальных имен (nickname), паролей, электронных почтовых адресов (e-mail), личных web-страничек, форумов и чатов, в которых он участвует, – виртуальных «идентификаторов», которые задают его виртуальную конфигурацию. Виртуальное тело является надстройкой над субстратно-вещественными телами и может включать в себя не только собственное (физическое) тело, но

и тела других людей (если речь идет, например, о формировании информационного локуса), «хардovou» составляющую компьютерного комплекса.

Под *виртуальным сознанием* можно понимать «внутреннюю» составляющую виртуального человека, то есть его активность, набор его интенций. Виртуальное сознание, в отличие от обычного сознания, которое существует только здесь и сейчас, распределено по некоторому временному интервалу, а также не совпадает полностью с «моим» *эмпирическим Я* (индивидуальностью), распределено по некоторому виртуально-смысловому интервалу, так как вместе со своими собственными мыслями идет процесс отождествления «себя» с «ними», актуализация мыслей «других». «Мое» *эмпирическое Я* как бы пробегает по значениям этого смыслового интервала, одно из которых и является собственно «моим» обычным сознанием. Как и в случае с виртуальным телом, виртуальное сознание является *метауровневой* надстройкой, распределенной по множеству обычных сознаний и других мысленных сущностей.

Согласно С.Л. Катречко, виртуальный человек – это своеобразная «*виртуальная волна*», которая пробегает по множеству значений, принимая каждое из них, тем самым находясь в состоянии перманентного изменения. Причем это не следует понимать так, что каждый раз виртуальный человек принимает «значение» какого-либо определенного тела и/или сознания. Конечно, это возможно (как частный случай), но более вероятна ситуация, когда он распределен между разными сознаниями и/или телами [10, с. 57].

Таким образом, целесообразно говорить о виртуальной реальности как о разновидности и факторе *субъективно-онтологического* порядка. Объективным характером обладают лишь предпосылки и условия возникновения и функционирования виртуальной реальности (мозг, периферийные устройства компьютера), подлинные реальностные характеристики проявляют комплексные субъективные психологические процессы, синхронизированные во времени и внутреннем, присущем виртуальному миру, пространстве, вызывающие и перцептивные ощущения присутствия в нем [11].

Конечно, мы пользуемся сознанием, даже не подозревая об огромных возможностях и дополнительных опциях его настройки [24]. Уже установлена и изучена тесная связь двух конструктов – «виртуальное сознание» и «виртуальная сингулярность» [17, с. 179]. Необычные явления в сфере сознания (сверхинтуиция и вероятностные чудеса) с равным правом можно рассматри-

вать и как порожденные самим сознанием, и как маловероятные естественные события, происходящие в силу случайных совпадений. Это демонстрирует относительность объективности и прочно связывает друг с другом сферу материи и сферу духа [15, с. 229].

В. П. Зинченко дает нам ясные представления о потоке сознания, о его полифонической структуре, охватывающей бытийный, рефлексивный и духовный слои сознания [7]. Целенаправленно подводит к проблеме объяснения феноменальных аспектов сознательного опыта Д. В. Иванов [8]. В. И. Молчанов апеллирует к тому, что сознание – это первичный опыт различений. Различение рассматривается как неагрессивное сознание, в отличие от синтеза и идентификации, а деформация опыта, в том числе кризис и агрессия, – как нехватка различений. Таким образом, дилемма ментализма и редукционизма находит свое разрешение в новом понимании корреляции сознания, предметности и мира как различения, различенного и иерархии различенностей [16]. В свое время Р. Штейнер «задался целью указать пути человеческой души к различным состояниям сознания, посредством которых людям открываются скрытые от обычного сознания области мира». [25, с. 192]. Подход к проблеме человека и анализу сознания, развиваемый в марксистской философии, достаточно ясно показал, что феноменологическое описание различных модусов сознания не может заменить реального исследования общественных отношений, на основе которых формируются как обыденные, так и философские воззрения людей, в том числе понимание повседневности, времени и бытия.

Мы можем констатировать, что различие между концепциями, объясняющими сознание, и методом, непосредственно «работающим» с сознанием, так же велико, как различие между представлением о каком-либо роде деятельности и самой деятельностью, представлениями о любви, достоинстве, моральном долге и переживанием любви, чувством собственного достоинства, выполнением долга.

Исследователи проблематики виртуальной реальности, виртуализации, виртуального сознания полагают, что мы на пороге очередной, новой революции – технологической, ибо VR-технологии позволяют создавать новые семиотические системы, включая в них аспекты и фрагменты живой человеческой деятельности и поведения [20].

Мы живем при становлении новой цивилизации, где на место привычных культур и национальных государств встают *«метакультуры»* и другие глобальные социальные образования. Если говорить об Интернете, то это реальность, совмещающая в себе персональные и глобальные свойства, технику и виртуальное содержание. Интернет является той средой, в которой человек отчасти реализует и самоутверждает свое личностное бытие.

В заключение можно сделать вывод, что процессы, происходящие в виртуальном пространстве, формируют *новый* уровень более сложного синтеза технических и информационных систем с системами биологическими. Проанализировав специфику функционирования виртуальной реальности, перспективы ее развития и особенности, мы можем констатировать, что происходят глубокие изменения не только в ней, но и в человеческом сознании. В методологическом плане необходима взаимосвязь философских и научных подходов для успешной разработки проблемы сознания в условиях информационного общества и процессов глобализации [6]. Настоящая человеческая форма сознания – «переходная» (Р. Бекк) к другой, высшей форме, называемой «космическим сознанием» [3, с. 323]. Философское осмысление процессов, происходящих в поле виртуальной реальности и виртуального сознания, имеет важнейшее значение для всей системы социальных наук, а также способствуют решению задач эффективного конструирования *социальной реальности*.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Афанасьева В.В.* Виртуальная реальность и неопределенность. URL: <http://www.proza.ru/2009/05/22/882> (дата обращения: 10.11. 2013).
2. *Барышников П.Н.* Миф и метафора: лингвофилософский подход. СПб., 2010.
3. *Бекк Р.* Космическое сознание. М., 2008.
4. *Витгенштейн Л.* Философские работы. 4.1. М., 1994.
5. *Добычина Н.В.* Реальность и виртуальность: между онтологией и феноменологией. URL: <http://rgf.tversu.ru/node/680> (дата обращения: 10.11. 2013).
6. *Дубровский Д.И.* Сознание, мозг, искусственный интеллект. М., 2007.
7. *Зинченко В.П.* Сознание и творческий акт. М., 2010.

8. *Иванов Д.В.* Природа феноменального сознания. М., 2013.
9. *Катречко С.Л.* «Волновая» онтология как четвертый тип онтологии // XXI век: будущее России в философском измерении (материалы 2-го Рос. фил. конгресса в 4 т.). Т. 1. Ч. 2.
10. *Катречко С.Л.* Интернет и сознание: пролегомены к концепции виртуального человека // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. М., 2004.
11. *Кирюшин А.Н.* Проблема поиска перспективной концептуализирующей методологии исследования виртуальной реальности. URL: <http://credonew.ru/content/view/956/46/> (дата обращения 10.11.2013).
12. *Коробицын С.А.* Виртуальная реальность и виртуальное сознание: философский аспект. // Актуальные проблемы гуманизации современного социального образования. Материалы Третьих годовых чтений Гуманитарного факультета МГСУ 24-25 января 2004 года. М., 2004.
13. *Коробицын С.А.* Электронные технологии и виртуальная реальность в культуре // Электронная культура и экранное творчество / Федеральное агентство по культуре и кинематографии. Рос. ин-т культурологии, Нац. акад. кинематограф, искусств и наук России; М., 2005.
14. *Мамардашвили М.К., Пятигорский А.* Символ и сознание. СПб., 2011.
15. *Менский М.Б.* Сознание и квантовая механика. Жизнь в параллельных мирах. (Чудеса сознания – из квантовой реальности). Фрязино, 2011.
16. *Молчанов В.И.* Исследования по феноменологии сознания. М., 2007.
17. *Панченков А.Н.* Виртуальный разум. Н. Новгород, 2012.
18. Проблема сознания в философии и науке / Ред. Давид Дубровский. М., 2009.
19. *Розин В.М.* Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. М., 2004.
20. *Розин В.М.* Семиотические исследования. М., СПб., 2001.
21. *Тегмарк Э.* Сознание как виртуальное явление. URL: <http://atheo-club.ru/newphpBB/viewtopic.php?f=3&t=3316>.
22. *Тейяр де Шарден П.* Феномен человека. М., 1987.

23. *Шаев Ю.М.* Смысл в герменевтике: опыт семиотического анализа. в. Пятигорск, 2010.
24. *Шохов А.С.* Совершенство ума. Сознание: Инструкция пользователя. М., 2011.
25. *Штейнер Р.* Сознание посвященных. Верные и ложные пути духовного исследования. М., 2008.

REFERENCES

1. *Afanasyeva V. V.* Virtual reality and uncertainty. URL: <http://www.proza.ru/2009/05/22/882> (Accessed: 10.11. 2013).
2. *Baryshnikov P. N.* A myth and a metaphor: a linguo-philosophical approach / P.N. Baryshnikov. SPb: Aleteya, 2010. 216 p.
3. *Beck R.* Cosmic consciousness. M.: Publishing company: Sofia, 2008. 448 p.
4. *Wittgenstein L.* Philosophy works. 4.1 / L. Wittgenstein. M.: Gnosis, 1994. 520 p.
5. *Dobychina N. V.* Reality and virtual reality: between ontology and phenomenology. URL: <http://rgf.tversu.ru/node/680> (Accessed: 10.11. 2013).
6. *Dubrovskiy D. I.* Consciousness, brain, artificial intellect / D.I. Dubrovskiy. M.: Strategiya-Centre, 2007. 272 p.
7. *Zinchenko V. P.* Consciousness and a creative act. M.: Publishing company: Languages of Slav cultures, 2010. 592 p.
8. *Ivanov D. V.* Nature of phenomenal consciousness. M.: Publishing company: Librokom, 2013. – 240 p.
9. *Katrechko S. L.* «Wave» ontology as the fourth type of ontology // XXI century: Russia's future in a philosophical dimension (materials of the 2nd Rus. phil. congress in 4 v.). V. 1. P. 2. P. 47 – 48.
10. *Katrechko S. L.* Internet and consciousness: prolegomens to the virtual person concept // Effect of Internet on consciousness and knowledge structure. M. : PI RAS, 2004. P. 57 – 73.

11. *Kiryushin A. N.* The issues of searching a future conceptualising methodology to study virtual reality. URL: <http://credonew.ru/content/view/956/46/> (Accessed: 10.11.2013).
12. *Korobitsyn S. A.* Virtual reality and virtual consciousness: philosophical aspect. // Relevant issues of humanising modern social education. / materials of the 3rd annual readings of the Humanities faculty, MSSU 24-25 January 2004. M.: OOO CentrArg (Russian Publishing Centre), 2004. P. 113 – 114.
13. *Korobitsyn S. A.* Electronic technologies and virtual reality in culture // Electronic culture and screen creativity / federal Agency for culture and cinema. Rus. Institute of Culture Studies, Rus. Nat. Academy of cinema, arts and sciences; the author of the introduction and compiler K.E. Razlogov. M., 2005. P. 78 – 86.
14. *Mamardashvili M. K., Pyatigorskiy A.* A symbol and consciousness. SPb: Azbuka Publishing company, Azbuka-Attikus, 2011. 320 p.
15. *Menskiy M. B.* Consciousness and quantum mechanics. Life in parallel universes. (Consciousness miracles – from quantum reality). Fryazino: Vek 2 Publishing company, 2011. 320 p.
16. *Molchanov V. I.* Research into consciousness phenomenology. M.: Territoria budushego Publishing company, 2007. 456 p.
17. *Panchenkov A. N.* Virtual intelligence. N. Novgorod: Dyatlovy Gory Publishing company, 2012. 496 p.
18. Consciousness issue in philosophy and science / David Dubrovskiy editor. M.: Kanon + Publishing company, Rehabilitation, 2009. 472 p.
19. *Rozin V. M.* Internet as a new information technology, semiosis, virtual environment // Internet effect on consciousness and knowledge structure. M.: PI RAS, 2004. P. 3 – 23.
20. *Rozin V. M.* Semiotics research. M., SPB, Universitetskaya kniga, 2001. – 256 p.
21. *Tegmark M.* Consciousness as a virtual phenomenon. URL: <http://atheo-club.ru/newphpBB/viewtopic.php?f=3&t=3316>.
22. *Teilhard de Chardin* The phenomenon of man / Teilhard de Chardin. M.: Nauka, 1987 . 240 p.

23. *Shaev Yu.M.* Sense in hermeneutics: experience of semiotic analysis / Yu.M. Shaev. Pyatigorsk.: PSLU Publishing company, 2010. 129 p.
24. *Shokhov A. S.* Intellect excellence. Consciousness: Users' manual. M.: Afina Publishing company, 2011. 288 p.
25. *Steiner R.* Initiate consciousness. True and false paths in spiritual investigation. M.: Novalis Publishing company, 2008. 272 p.

23 мая 2014 г.
