


ՎԻՐՏՈՒԱԼՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ԻՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՓՈԽՆԱՐԱՐԵՐՈՒԹՅԱՆ ԳՈՅԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐԸ

ՂԱԶԱՐ ԱՎԵՏԻՍՅԱՆ* 
Երևանի պետական համալսարան

Հոդվածում քննարկվում են վիրտուալության և իրականության կապին, փոխհարաբերություններին առնչվող հարցեր, համեմատական վերլուծության միջոցով բացահայտվում են իրականության որպես արտաքին աշխարհի և վիրտուալության գոյաբանական տարբերակման հիմքերը: Փորձ է արվում որոշելու վիրտուալության գոյաբանական կարգավիճակը կեցության համակարգում: Հոդվածի նպատակն է բացահայտել վիրտուալության դիրքը իրականությունների աստիճանակարգման մեջ, նյութական իրականության հետ նմանություններն ու տարբերությունները, ինչպես նաև հեռանկարային հնարավորություններն ու մարտահրավերները: Առանձնահատուկ ուշադրություն է դարձվում վիրտուալության հասկացության հստակեցմանը, փորձ է արվում ներկայացնելու դրսևորումների ողջ շրջանակը, որն ընդգրկում է սովյալ հասկացությունը: Քննարկվում են այնպիսի հարցեր, ինչպիսիք են ֆիզիզկապես անհաղթահարելի գոյաբանական սահմանները, պայմանական և հոգեկան իրականությունների հասկացությունները՝ վիրտուալության հետ հարաբերության համատեքստում: Վիրտուալության գոյաբանական կարգավիճակը գնահատելու նպատակով անդրադարձ է կատարվում վիրտուալ օբյեկտների ստեղծմանը, դրանց կախվածությանը ֆիզիկական իրականությունից, վիրտուալ աշխարհների ինքնավարությանը, պատկերայնությանը, ինտերակտիվությանը, ինչպես նաև վստահելիության ու կայունության աստիճանին: Քննարկման արդյունքում արվում է հետևություն, որ վիրտուալությունը ամբողջականության, զգայական ընկալման, հագեցվածության, լիարժեք ինքնուրույնության բացակայության և մի շարք այլ առումներով զիջում է ֆիզիկական իրականությանը՝ նպատակ չունենալով հաղթահարելու այդ իրականությունը, մրցակցելու դրա հետ կամ դուրս գալու դրա սահմաններից:

* **Ղազար Ավետիսյան** – փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու, ԵՊՀ սոցիալական փիլիսոփայության, բարոյագիտության և գեղագիտության ամբիոնի դոցենտ

Казар Аветисян – кандидат философских наук, доцент кафедры социальной философии, этики и эстетики ЕГУ

Ghazar Avetisyan – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor at YSU Chair of Social Philosophy, Ethics and Aesthetics.

Էլ. փոստ՝ ghazar.avetisyan@ysu.am. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4301-1935>.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Ստացվել է՝ 31.05.2024

Գրախոսվել է՝ 05.06.2024

Հաստատվել է՝ 12.07.2024

© The Author(s) 2024

Բանալի բառեր – վիրտուալություն, իրականություն, հաստատուն իրականություն, պայմանական իրականություն, իրականության մոդալություն, ֆունկցիոնալ պայմանականություն, գեղարվեստական իրականություն, վիրտուալության սահման

Գիտատեխնիկական զարգացման արդյունքում առօրյա և գիտական լեզվում հաճախակի հանդիպող եզրույթներից է դարձել «վիրտուալ իրականություն» հասկացությունը: Թեև ժամանակակից հասարակությունն անպատկերացնելի է սոցիալական գործընթացների վիրտուալացումից դուրս, և հիմնախնդիրը քննվել է տարբեր մասնագետների կողմից, այնուամենայնիվ հարցին առնչվող շատ խնդիրներ մնում են չպարզաբանված, չվերլուծված, ուստի հետազոտություններն այս ոլորտում շարունակվում են: Հատկապես արդիական է վիրտուալության գոյաբանական կարգավիճակի քննարկումը, քանի որ օրեցօր զարգացող թվային տեխնոլոգիաների, մասնավորապես արհեստական բանականության, VR-տեխնոլոգիաների և հիպերբնական անիմացիոն տեխնոլոգիաների ֆոնին վիրտուալության և իրականության տարանջատումն ավելի է դժվարանում, առաջանում են իրականության և վիրտուալության սահմանների որոշման, վիրտուալության և իրականության հարաբերակցության, նմանությունների, տարբերությունների և տարանջատման հիմքերի խնդիրներ: Առօրյա՝ ոչ վիրտուալ իրականությունը տարբեր հեղինակներ տվել են մի շարք անվանումներ (կոնստանտ իրականություն, նյութական իրականություն, ֆիզիկական իրականություն, առօրյա իրականություն, ռեալություն և այլն): Տերմինաբանական խառնաշփոթից խուսափելու նպատակով հոդվածում ոչ վիրտուալ իրականությունը պայմանականորեն կանվանենք պարզապես *իրականություն*, իսկ վիրտուալ իրականությունը՝ *վիրտուալություն*:

Վիրտուալության գաղափարը քննարկել են դեռևս անտիկ և միջնադարյան մտածողները, սակայն այն իրապես արդիական է դարձել նոր ժամանակների միջառարկայական հետազոտություններում, գիտության մեջ և տեխնիկայում: Այս է պատճառը, որ վիրտուալության հարցում առկա են փիլիսոփայական մի շարք մտեցումներ. կոմունիկատիվ (Մ. Մակլուհեն), դիֆերենցիալ (Ժ. Դելյոզ), սիմուլյատիվ (Ժ. Բոդրիյար), սուբյեկտային (Բ. Գ. Կոբսունց), սիմվոլիկ (Վ. Մ. Ռոզին), տեխնոլոգիական (Ա. Վ. Յուլիվիդ) և այլն:

Վիրտուալությունն ընդգրկում է ըմբռնումների լայն շրջանակ, որում հաճախ ներառվում են նաև հոգեկան և հոգեբանական մի շարք երևույթներ, ինչպիսիք են երազները, տեսիլքները, հայուցինացիաները, ինչպես նաև կինոյի և գրականության քվազիիրականությունները: Նման մտեցումն իհարկե արդարացի է, քանի որ կարելի է գտնել այդ իրականությունները միավորող շատ բնութագրիչներ, սակայն իրականությունների ողջ բազմազանությունը միայն վիրտուալության հանգեցնելը բարդացնում է դրա վերլուծությունը: Այդ իսկ պատճառով վիրտուալության սահմանումների բազմազանությունից հարկ է առանձնացնել այն մեկը, որը թույլ է տալիս ավելի հստակ համեմատել այն այլ

իրականությունների հետ: Տարբեր սահմանումներում ընդհանուրն այն է, որ վիրտուալությունը դիտարկվում է որպես մեթոդների, սկզբունքների և տեխնիկական միջոցների համալիր, որն ապահովում է իրական աշխարհի համակարգչային մոդելավորման և դրա վրա ինտերակտիվ ազդեցության հնարավորությունը¹: Մահմանումներից մեկի համաձայն՝ «վիրտուալությունը իրականության տեսակ է, որը ստեղծվում է համակարգչային կամ ոչ համակարգչային տեխնիկայի հիման վրա, ինչպես նաև իրագործում է հետադարձ կապի սկզբունքները, որոնք թույլ են տալիս մարդուն բավականին արդյունավետ գործել վիրտուալության աշխարհում»²: Այլ խոսքով՝ վիրտուալությունը կարելի է սահմանել որպես արհեստական միջավայր՝ ստեղծված մեծամասամբ համակարգչային տեխնոլոգիաների միջոցով, որոնք ինտերակտիվ ազդեցության հնարավորություն են տալիս:

Դասական փիլիսոփայության շրջանակներում էմպիրիկ իրականության գոյաբանական կարգավիճակին առնչվող հարցերը սովորաբար հանգում են դրա գոյության մոդալության որոշմանը՝ ո՞րտե՞ս է, թե՞ իդեալական, իրակա՞ն է (ակտուալ), թե՞ հնարավոր (պոտենցիալ), օբյեկտի՞վ է, թե՞ սուբյեկտիվ և այլն: Երբ ընթանում ենք դասական գոյաբանության ուղղությամբ, որն ի վերջո հանգում է ավանդական երկվությանը (դիխոտոմիա)՝ կեցություն և գիտակցություն, արտաքին և ներքին աշխարհներ, բառեր և իրեր, մեր կամքից անկախ՝ առնչվում ենք իրականության ֆիզիկական օբյեկտիվ գոյության խնդրին: Եվ անգամ այդ խնդրի լուծման պարագայում երաշխավորված չէ, որ կիմանանք, թե ինչպիսի իրականության հետ գործ ունենք: Չէ՞ որ տեղի ունեցողի ֆիզիկական առկայությունը դեռևս իրականության երաշխիք չէ: Դա կարող է լինել խաղային կամ պայմանական իրականություն, ինչպիսին է օրինակ՝ թատրոնի բեմական իրականությունը: Վիրտուալության խնդիրների դիտարկումը լիովին փոխում է աշխարհի մասին դասական պատկերացումները, այն ձեռք է բերում բազմամակարդակության և բազմազանության գծեր, իսկ իրականությունը դառնում է բազմաշերտ և տարբերակային: Վիրտուալության ընկալումը ենթադրում է մետաֆիզիկական նվազագույն կայունություն և վստահություն իրականության օբյեկտիվության հարցում:

Նյութական գոյերի աշխարհը հակադրվում է ոչ նյութական, հետևաբար նաև՝ վիրտուալ աշխարհին: Մակայն վիրտուալությունն ունի նյութական (մարդու զգայարանների վրա ազդեցությամբ), օբյեկտիվ-իդեալական (համակարգչային տեխնոլոգիաներում տրամաբանության կարևորությամբ), սուբյեկտիվ-իդեալական (պարամետրերը կարող են փոփոխվել սուբյեկտի կամքով) կեցություններին բնորոշ հատկություններ:

¹ St' u Севальников А. Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004, էջ 210:

² Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб., 2000, с. 58.

«Իրականության զգացողությունը», որն ուղիղ կախված է դրա հետ կապից, պրագմատիստ մտածողներ Ջ. Դյուիի և Ա. Ջեյմսի կարծիքով, ձևավորում է մարդու վերաբերմունքը տեղի ունեցողի հանդեպ³: Դա կարող է լինել առանձին դիտողի (դիտողի դիրքորոշում) կամ էլ՝ աշխարհի իրադարձություններում անմիջականորեն ներգրավվածի կարգավիճակով (մասնակցի դիրքորոշում), որի պարագայում մասնակիցը ձևավոխում է այդ իրադարձություններն իր գործողություններով: Այսպիսով՝ կարող ենք հանգել իրականությունների կամ ենթաշխարհների բազմազանության գաղափարին, որտեղ որպես «առաջնային իրականություն» ընդունվում է զգայական տվյալների աշխարհը: Պրագմատիստների տեսությունը շարունակություն է գտել սոցիալական ֆենոմենոլոգիայում, որն առաջնային իրականությունը մեկնաբանում է իբրև անմիջական եղելություն և սուբյեկտի համար նշանակություն ունեցող կենսական աշխարհ, ինչը, ըստ Շյուցի, համապատասխանում է, այսպես կոչված, «բնական դիրքորոշմանը» («առօրեականության հորիզոն»): Նրա համար կենսական աշխարհը «ինտերսուբյեկտիվ աշխարհն է, որն ընդհանուր է բոլորիս համար: Դա այն աշխարհն է, որի հանդեպ մենք ունենք ոչ թե տեսական, այլ ծայրահեղ գործնական հետաքրքրություն»⁴:

Մարդու անձնական ներգրավվածությունը տեղի ունեցողին, ինչը թույլ է տալիս նրան իրենից դուրս գտնվող ռեալությունը բնութագրել որպես անհրաժեշտ իրականություն, կարող է կայանալ նաև բացահայտ պայմանական իրականությունների պարագայում: Եվ հակառակը՝ լրիվ անտարբեր մարդու համար իրականությունը կորցնում է *իրականության* մոդալությունը: Իրականությունը «գունագրվում է» այն դեպքում, երբ արտահայտվածությամբ զիջում է մեր ապրումներով հագեցած իր նմանակ-սիմուլյակրներին, քանի որ, երբ նմանակը դառնում է իրականություն, իրականությունը դառնում է նմանակ⁵:

Հաղորդակցության նոր ձևերի և կիբերմշակույթի ձևավորմանը նպաստող ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների զարգացումը, հեղինակի/դիտողի ինքնանույնականանցման հետ փորձերի վրա հիմնված պոստմոդեռնիստական մշակույթի և փորձարարական թատրոնների պրակտիկան ծնում են *ֆունկցիոնալ պայմանականության* հասկացության անհրաժեշտություն, որն արդիական է դարձնում մարդու առաջատար դերը, նրա ինքնասուբյեկտիվ դիրքորոշման նշանակությունը (մասնակցի կամ դիտողի կարգավիճակում) իրականության սահմանման հարցում:

Յույց տալով ֆիզիկապես անհաղթահարելի գոյաբանական սահմանների

³ Տե՛ս **John Dewey and James Alexander McClellan** Applied Psychology: An Introduction to the Principles and Practice of Education, LLC, 2019, էջ 47-48:

⁴ **Шюц А.** Избранное: мир, светящийся смыслом / пер. с нем. и англ. М., 2004, с. 403.

⁵ Տե՛ս **Бодрийяр Ж.** Симулякры и симуляции. М., 2015, էջ 81:

անցանելիությունը՝ ֆունկցիոնալ պայմանականությունը տեսանելի է դարձնում պայմանականության (իրականության) չափանիշների մոբիլությունն ու ճկունությունը, դրանց կախվածությունը իրադարձությունների ազենտի հետ մարդու ինքնանույնականացումից, այսինքն՝ իր պատկանելությունից որոշակի իրականությանը, ինչը հնարավորություն է տալիս ունենալու մասնակցի դիրքորոշումը նաև պայմանական իրականության պարագայում: Ֆունկցիոնալ պայմանականությունը ձևավորում է իրականության հետ փոխհարաբերության միանգամայն նոր տեսակ: Իրեն հատուկ ինտերակտիվության շնորհիվ «լողզում է» գոյաբանական սահմանները՝ ընդ որում չհավակնելով չեղարկել դրանք, և հակառակը՝ գոյաբանորեն բաց իրականությունները պարփակում է ֆունկցիոնալ սահմաններով (որպես կանոն՝ գեղարվեստական), ինչի հաշվին մարդը կտրվում է տեղի ունեցողից: Այսպիսով՝ ֆունկցիոնալ բաց սահմանների ինտերակտիվությունը թույլ է տալիս անգամ սկզբունքորեն պայմանական իրականությունները համարել բաց (թեև՝ ի տարբերություն իրականության՝ ոչ գոյաբանական իմաստով):

Վիրտուալության առանձնահատկությունն այն է, որ այն հնարավորություն է տալիս միաժամանակ մասնակցելու գոյաբանորեն տարանջատված երկու իրականությունների իրադարձություններին: Ընդ որում, ի տարբերություն երազատեսության, այդ մասնակցությունը պայմանավորված չէ իրականություն ձևացող պատրանքով: Վիրտուալությունում պատրանքը ո՛չ պատճառն է, ո՛չ էլ պայմանը, այլ պարզապես տեղի ունեցողում լիարժեք ներգրավվելու հետևանքն է:

Իրականությունը գոյաբանական տեսանկյունից լինում է փակ, իսկ ֆունկցիոնալ տեսանկյունից՝ բաց: Այս համատեքստում վիրտուալությունը դրսևորվում է որպես պայմանական իրականություններից մեկը՝ համատեղելով գոյաբանորեն փակ իրականությունների (առաջին հերթին՝ գեղարվեստական աշխարհների) և ֆունկցիոնալորեն բաց հոգեկան իրականությունների հատկությունները՝ առանց դրանց միաձուլվելու:

Այնուամենայնիվ, ֆունկցիոնալ առումով բաց լինելը, ինչը հետադարձ կապի և ինտերակտիվ կառավարման ազդեցության օգնությամբ լողզում է վիրտուալ իրականության և մարդու միջև գոյաբանական սահմանը, ամեն դեպքում չի կարող չեղարկել այդ սահմանի գոյաբանական բնույթը: Վիրտուալությունը սահմանափակված է պայմանական իրականության գոյաբանական կարգավիճակով և չի միաձուլվում իրականությանը իր պայմանականության հաշվին:

Գոյաբանական առումով փակ լինելը, ինչը թույլ չի տալիս լիարժեք ներկա լինել և մասնակցել տեղի ունեցողին, այդպիսով բացառում է իր հանդեպ լիակատար վստահությունը և ապահովում է «ամեն ինչ կրկնելու» հնարավորությունը, ինչպես նաև տալիս է անխոցելի լինելու զգացողություն: Կրկնելու և իրադարձությունները նոր սցենարով զարգացնելու հնարավորությունը ցույց է

տալիս վիրտուալ աշխարհի տարբերակային, բազմամոդուսային բնույթը:

Գոյաբանական առումով փակ լինելը հրապուրում է աշխարհի հանդեպ թվացյալ իշխանությամբ (ցանկացած պահի այն կարելի է «միացնել» և «անջատել»): Դա պայմանավորված է վիրտուալության, այսպես կոչված, «ճնշումով», որը լրջորեն զիջում է իրականության (ֆիզիկական, նորմատիվ, սոցիալական, հոգեկան և այլն) ճնշմանը, որի իմպերատիվ և իշխանական ներկայությունը ըստ Փ. Բերգերի և Թ. Լուքմանի, չեն կարող անտեսել անգամ սոլիփսիզմի կամ դևիանտության կողմնակիցները⁶: Վիրտուալությունը հաճախ խաղարկում է այդ ճնշումը՝ տարածելով այն, ազդելով դրա վրա և պայքարելով դրա դեմ՝ արտաքին անունության, պլուրալիստականության միջոցով: Բացի այդ, վիրտուալությունը բնութագրվում է գոյաբանական անպատասխանատվությամբ: Վիրտուալության ենթակա լինելու կարգավիճակը նշանակում է, որ այն «ամբողջությամբ չի բխում սոցիալականի մեխանիզմներից և օրենքներից և հետևաբար՝ թաքնվում է գոյաբանական պատասխանատվությունից»⁷:

«Վիրտուալ աշխարհի հասկացությունը պարունակում է պոստեցիալության և ճշմարտության երևույթները»⁸: Հետևաբար՝ վիրտուալության գոյաբանական կարգավիճակին անհնար է միանշանակ գնահատական տալ: Վիրտուալությունն ունի աշխարհների ստեղծման կարողություն: Ընդ որում՝ վիրտուալ աշխարհը բնութագրվում է ինքնավարության, պատկերայնության, գրավչության նույնպիսի աստիճանով, ինչպիսին գեղարվեստական աշխարհներին է, իսկ ինտերակտիվությամբ անգամ գերազանցում է դրանց: «Վիրտուալ օբյեկտները գոյաբանորեն չեն զիջում իրենց ստեղծող հաստատուն իրականությանը»⁹: Վիրտուալության ինքնավարությունն առաջին հերթին դրսևորվում է սեփական ժամանակով՝ անցյալով ու ապագայով: Վիրտուալությունն ունի սեփական տարածությունը, որը նույնական չէ ո՛չ նյութական, ո՛չ էլ սուբյեկտիվ իրականության ոլորտների հետ, ունի սեփական սահմանները, ինչպես նաև գոյության կանոնները:

Այնուամենայնիվ, չնայած իրենց ինքնավարությանը և որոշակի ինքնուրույնությանը՝ ըստ Ս. Ս. Հորուժեի՝ «վիրտուալ երևույթները միշտ բնութագրվում են ինչ-որ մասնակիությամբ կամ կիսաիրագործվածությամբ, ունեն որոշակի կիսատություն, սովորական էմպիրիկ ռեալության այս կամ այն բնութագրիչների բացակայություն: Այդ կիսատությունը թույլ չի տալիս հասնել կայուն, հաստատուն գոյության ու ներկայության»¹⁰: Վիրտուալությունը

⁶ Sté u Berger P. & Luckmann T. The social construction of reality. In Social Theory Re-Wired, Routledge, 2016, էջ 95:

⁷ Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности. СПб., 2007, с. 80.

⁸ Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. СПб., 2000, с. 243.

⁹ Иванов А. Е. Виртуальная реальность // История философии: энцикл., Минск, 2002, с. 185.

¹⁰ Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997, № 6, с. 54.

բնութագրվում է գոյաբանական հասկությունների կիսաարտահայտվածությամբ, անգամ կարելի է ասել գոյաբանական խոցելիությամբ: Վիրտուալ իրադարձությունում կեցությունը չի հասնում լիարժեք իրագործման, ուստի և կարելի է պնդել, որ այն «կեցության ինքնավար տեսակ չէ, այլ ինչ-որ ինքնատիպ ենթահորիզոն, էներգիաների գոյաբանական հորիզոններում ամենացածրը»¹¹: Ըստ Ռ. Ինգարդենի՝ դա բացատրվում է նրանով, որ գոյաբանորեն փակ իրականությունների օբյեկտները (ինչպես գեղարվեստական, այնպես էլ վիրտուալ) օժտված են «հետերոնոմիկ» ոչ ինքնուրույն գոյությամբ¹²: Այդպիսի օբյեկտների գոյության համար անհրաժեշտ է ֆիզիկական կրող կամ, ըստ Ն. Ա. Նոսովի տերմինաբանության, «կոնստանտ» (հաստատուն) իրականություն, որն ունակ է վիրտուալ օբյեկտներին զգայականորեն ընկալելի ձև հաղորդելու՝ մոտեցնելով դրանք հոգեկան ֆենոմեններին (երևակայություն, պատկերացում և այլն)¹³:

Վիրտուալությանը բնորոշ են հատվածականությունը, իրականությանը հատուկ «հագեցվածության» բացակայությունը: Այն «շրջանակային» բնությի է, այսինքն՝ գոյաբանորեն սահմանափակված է ծրագրային կամ գեղարվեստական չափանիշներով:

Զգայական ընկալման տեսանկյունից վիրտուալությունը կարողանում է փոխանցել տեսողական և լսողական ձևերը՝ ընկալման փորձը հնարավորինս մոտեցնելով իրականությանը: Մակայն վիրտուալությունն անկարող է տալ շոշափելիքի, համի, հոտի զգայությունների հնարավորությունը: Վիրտուալության ներսում մարդը դառնում է ֆիզիկապես պասիվ, զգացողություններն ապրում է իր երևակայության, այլ ոչ թե օբյեկտիվ իրականության հաշվին¹⁴:

Վիրտուալ գոյությունը պահանջում է իր կեցության աստիճանից դուրս ինչ-որ բանի, մասնավորապես՝ իրականության հետ համագործակցություն: Այն կարող է գոյություն ունենալ միայն հաստատուն, էմպիրիկ իրականության հետ համեմատվելով¹⁵: Վիրտուալությունը նպատակ չունի հաղթահարելու իրականությունը կամ դուրս գալու դրա սահմաններից: Իրականության և վիրտուալության կապող օղակը մարդն է, դեռ ավելին՝ հենց մարդն է վիրտուալությանը գոյության իրավունք տալիս: Մարդուն անսահման հնարավորություններ տվող, մարդու կողմից ստեղծված և նրա շնորհիվ գոյություն ունեցող վիրտուալությունը իրականությունների աստիճանակարգման մեջ հեռանկարում կարող է հաստատուն իրականությանը հավասար կամ առաջնային դիրք գրավել: Վիրտուալության գոյությունը ստիպում է նոր մոտեցմամբ դիտարկել

¹¹ Նույն տեղում, էջ 61:

¹² Տե՛ս Ինգարդեն Ք. Исследования по эстетике. М., 1962, էջ 101:

¹³ Տե՛ս Носов Н. А. Виртуальная реальность // Вопросы философии, 1999, № 10, էջ 151:

¹⁴ Տե՛ս Юхвид А. В. Виртуология: культурно-философские аспекты // Вестник МГОУ. ФН. № 3, 2010, էջ 115:

¹⁵ Տե՛ս Таратута Е. Е., նշվ. աշխ., էջ 81:

գոյարանական և սոցիալական մի շարք ֆենոմեններ և նորովի իմաստավորել մարդկության զարգացման հնարավորությունները:

КАЗАР АВЕТИСЯН – *Онтологические проблемы взаимосвязи виртуальности и реальности.* – В статье обсуждаются вопросы, связанные с взаимосвязью, отношениями виртуальности и реальности, посредством сравнительного анализа раскрываются основы онтологического различия реальности как внешнего мира и виртуальности. Делается попытка определить онтологический статус виртуальности в системе бытия. Цель статьи – раскрыть положение виртуальности в ранжировании реальностей, сходства и различия с материальной реальностью, а также перспективные возможности и вызовы. В статье особое внимание уделяется уточнению понятия виртуальности, делается попытка описать весь спектр проявлений, которые охватывает данное понятие. Обсуждаются такие вопросы, как физически непреодолимые онтологические границы, концепции условной и психической реальностей в контексте отношения к виртуальности. С целью оценки онтологического статуса виртуальности рассматривается создание виртуальных объектов, их зависимость от физической реальности, к автономности, образности, интерактивности виртуальных миров, а также к степени надежности и стабильности. В результате обсуждения выясняется, что виртуальность уступает физической реальности в целостности, чувственном восприятии, насыщении, отсутствии полной самостоятельности и ряде других аспектов без цели преодолеть эту реальность, конкурировать с ней или выйти за ее пределы.

Ключевые слова: *виртуальность, действительность, константная реальность, условная реальность, модальность реальности, функциональная обусловленность, художественная реальность, граница виртуальности*

GHAZAR AVETISYAN – *Ontological Problems of the Relationship between Virtuality and Reality.* – The article discusses issues related to the relationship between virtuality and reality, through comparative analysis reveals the foundations of the ontological distinction between reality as the outside world and virtuality. An attempt is made to determine the ontological status of virtuality in the system of being. The purpose of the article is to reveal the position of virtuality in the ranking of realities, similarities and differences with material reality, as well as promising opportunities and challenges. In the article, special attention is paid to clarifying the concept of virtuality, an attempt is made to describe the entire range of manifestations that this concept covers. Issues such as physically insurmountable ontological boundaries, concepts of conditional and mental realities in the context of attitudes to virtuality are discussed. In order to assess the ontological status of virtuality, the creation of virtual objects, their dependence on physical reality, autonomy, imagery, interactivity of virtual worlds, as well as the degree of reliability and stability are considered. As a result of the discussion, it turns out that virtuality is inferior to physical reality in integrity, sensory perception, saturation, lack of complete independence and a number of other aspects without the goal of overcoming this reality, competing with it or going beyond it.

Key words: *virtuality, reality, constant reality, conditional reality, modality of reality, functional conditionality, artistic reality, border of virtuality*