

Виртуальный мир и социальная реальность: аспекты соотношения¹

А.А. Васильев¹, В.В. Архипов², Н.Ю. Андреев³, Ю.В. Печатнова⁴

^{1, 4}Алтайский государственный университет

пр-кт Социалистический, 68, Барнаул, Россия, 656049. E-mail: ¹anton_vasiliev@mail.ru,

⁴jp_0707@mail.ru

²Санкт-Петербургский государственный университет

22-я Линия Васильевского острова, 7, Санкт-Петербург, Россия, 199106. E-mail: v.arhipov@spbu.ru

³Воронежский государственный университет

пл. Университетская, 1, Воронеж, Россия, 394018

В статье исследуются вопросы соотношения сущностных характеристик виртуального мира и социальной реальности; анализируются концепции множественности миров с точки зрения социологии, психологии и юридической правоприменительной практики; изучаются основные подходы к пониманию виртуальной реальности. В заключение авторы предлагают рассматривать онтологический статус виртуального мира как часть человеческого бытия, выделяя сущностные признаки виртуальной реальности. Авторы приходят к выводу о том, что концепция тесной связи всех миров позволяет наблюдать перенос социально и юридически значимых феноменов из реального мира в мир компьютерных мир и в обратном порядке.

Ключевые слова: виртуальный мир, виртуальная реальность, множественные миры, медиафилософия, компьютерные игры.

Virtual World and Social Reality: Correlation Aspects

¹A. A. Vasiliev, ²V.V. Arkhipov, ³N.Yu. Andreev, ⁴Yu.V. Pechatnova

Altai State University

^{1, 4} 68 Sotsialisticheskii St, Barnaul, Russia, 656049. E-mail: ¹anton_vasiliev@mail.ru, ⁴jp_0707@mail.ru

²St Petersburg State University

7, 22nd Line of Vasilyevsky Island, St. Petersburg, Russia, 199106. E-mail: v.arhipov@spbu.ru

³Voronezh State University

1 Universitetskaya sq., 1, Voronezh, Russia, 394018

The article examines the issues of correlation between the essential characteristics of the virtual world and social reality; the concepts of the plurality of worlds are analyzed from the point of view of sociology, psychology and legal law enforcement practice; the main approaches to understanding virtual reality are studied. At the end of the article the authors propose to consider the ontological status of the virtual world as part of human existence, highlighting the essential features of virtual reality. The authors come to the conclusion that the concept of a close connection of all worlds makes it possible to observe the transfer of socially and legally significant phenomena from the real world to the computer world and vice versa.

Key words: virtual world, virtual reality, multiple worlds, media philosophy, computer games.

Онтологический статус виртуальной реальности предопределяет вопрос о том, насколько виртуальный мир (в значении информационных технологий) по своим сущностным характеристикам близок к реальному миру, не является ли он цифровым аналогом настоящего мира со всеми его элементами [Boyd, Kane, Руне 2019]? С данным

¹ Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели» № 22-28-00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433/>

вопросом связан и вопрос о том, следует ли проводить различие между виртуальным и реальным миром, либо сама постановка такого вопроса ошибочна?

Философское понимание бытия различных миров нашло развитие в ряде психологических и социологических концепций «множественности миров» [Гуревич 2001: 88], каждый из которых признается реально существующим [Витгенштейн 1994]. Интересно, что В.С. Вахштайн видит первоисточники концепции множественности миров в английской прецедентной практике – «правилах Макнотена».

Уголовное дело Д. Макнотена рассматривалось в 1843 г. и стало примечательным прецедентом. Д. Макнотен, как установила экспертиза, вследствие психического расстройства считал, что его преследует партия тори. Для самозащиты он выстрелил в секретаря премьер-министра Великобритании Э. Драммонда, хотя хотел нанести упреждающий выстрел в самого премьера Р. Пиля. Потерпевший через несколько дней скончался, а Д. Макнотен предстал перед судом за убийство. Суд посчитал, что подсудимый был безумен, страдал манией преследования, и направил его на лечение. Тем не менее, дело стало толчком к тому, что палата лордов поставила перед специально созданной комиссией судей ряд вопросов относительно критериев, по которым подсудимый может быть признан ответственным за свои действия, даже если он страдает психическими заболеваниями.

Суд, отвечая на данный вопрос, отметил: «при том же допущении, какое мы сделали раньше, а именно, что спорное лицо обладает лишь частичным, выборочным искажением восприятия, а в других отношениях здорово, мы полагаем, о его ответственности следует судить, как если бы факты, в отношении которых наблюдается болезненное заблуждение, существовали реально» [Вахштайн URL].

В случае с Д. Макнотеном суд, скорее всего, освободил бы его от ответственности, поскольку в своем фантазийном мире он защищал себя (хотя ряд юристов до сих пор считает, что реальная угроза его жизни в вымышленном мире отсутствовала, и его не должны были освобождать от ответственности).

Таким образом, в английской судебной практике сформировалась позиция о возможности существования иных миров, а не только тех, которые мы считаем единственно существующими и реальными, хотя и в специфическом смысле.

В этой связи, исходя из примера, который известен из английского права (но по своей природе может использоваться для прояснения универсальных проблем права), можно считать вымышленный, ошибочный мир психически больного человека существующим в особом смысле слова. Так, мир безумца суды оценили как структурно подобный реальному миру и дали ему правовую оценку. И правовая, и социальная оценка поступков людей в нашем мире должна интерпретироваться исходя из предположения о том, что мир безумца является реальным [Raessens 2006: 52–57].

Данный судебный казус впоследствии привел к появлению психологической концепции У. Джеймса о существовании относительно автономных и множественных миров. Психолог отметил ряд свойств таких миров: их полноценное существование, человек уверен в их существовании; внутренне такие миры непротиворечивы в сознании человека. У. Джеймс выделил существование семи миров:

- мир ощущений;
- мир науки;
- мир идеальных связей или абстрактных истин, принятых на веру или математически, логически, этически, эстетически обоснованных утверждений;
- мир «идолов племени», иллюзий или предрассудков;
- сверхъестественные миры (религиозные, мифические миры);
- миры индивидуальных мнений;
- миры чистого безумия и помешательства.

Концепция У. Джеймса породила ряд вопросов для философии, психологии и социологии: насколько миры автономны, есть ли между ними иерархия, существуют ли «двери» или «окна» в герметичных рамках миров [Voiskounsky 2015: 5–12] (джеймсовская проблема).

На основе феноменологии Э. Гуссерля социолог А. Шютц перенес концепцию множественности миров в поле социологии. А. Шютц резервирует для мира повседневности особое, привилегированное место. Для него мир здравого смысла – особая верховная реальность. Далее следуют по степени убывания иные реальности: воображаемые миры искусства, фантазий, игры, научной теории, религиозного переживания и сновидений. Во всех этих мирах есть свой когнитивный стиль самосознания, осознания отношений с другими, переживания времени. Но все они близки в «напряжении внимания к жизни»: максимально напряжение в мире повседневности и минимально в мире сновидений [Шютц 2003].

В трактовке А. Шютца важны два постулата: 1) закрытость, герметичность всех миров, отсутствие переходов между ними; 2) неравноценность миров – все миры воспроизводят реальный мир повседневности.

Соответственно, «джеймсовская проблема» соотношения миров решается А. Шютцом однозначно отрицательно: между мирами нет переходов, они суверенны и самостоятельны. Следовательно, по делу Макнотена нельзя судить человека за его поступки в безумном и вымышленном мире как за настоящие поступки. И игра есть только игра, в ней не может быть ничего реального. В какой-то мере по такому пути понимания компьютерных игр идут современные операторы игровых платформ (идея господства правил игры) и правовые системы миры. В то же время результаты исследований У. Джеймса и А. Шютца позволяют однозначно утверждать, что существует не только окружающий нас мир, но и множество иных идеальных миров.

Более поздние философия и социология на основе эмпирической реальности отвергли герметическую трактовку множественных миров Джеймса-Шютца, поскольку миры оказались подвижны и активно оказывают влияние друг на друга. И. Гофман первым доказал, что различные миры не являются замкнутыми и мир нашей повседневной жизни не имеет какого-либо привилегированного положения. Социолог доказал, что возможен перевод (транспонирование) «существующего» в «воображаемое», структур мира и их восприятия из одной реальности в другую реальность (теория фреймов).

Таким транспонированием выступает оборот виртуальной валюты – биткоинов, а также конвертируемость линден-долларов из игры *Second life* в реальном мире на наличные деньги. Интересно суждение И. Гофмана о том, что наибольшим потенциалом транспонирования (переключения) обладает та деятельность, которая сама была результатом транспонирования (спортивным состязанием может стать бег или бокс, более вероятно моделирование гонок или видеofilмов в компьютерных играх).

Любопытно то, что И. Гофман заметил наряду с переключением из одного мира в другой существование фабрикаций – намеренного формирования ложных, иллюзорных представлений о происходящем (розыгрыши, учебный обман, проверки, сны, опьянение, душевные болезни и пр.). Нередко миры оказываются многослойными и содержат в себе транспонирование и фабрикацию. К таким случаям относятся компьютерные игры. И. Гофман приходит к убеждению, что все эти реальности существуют и между копией и оригиналом нет большой разницы, важное значение имеют отношения между мирами – формами опыта [Гофман 2003].

Значимый переворот в осмыслении виртуальной реальности был обусловлен стремительным развитием и популяризацией компьютерных игр как вида виртуальных миров [Архипов 2013: 93–114]. В связи с этим в философии сложилось два основных подхода к пониманию виртуального мира.

С точки зрения узкого подхода виртуальный мир понимается как реальность, которая создана с помощью различных технических средств. Такой виртуальной реальностью выступает пространство интернета, компьютерные игры и т. п.

В широком смысле виртуальным миром считается тот мир, который конструируется воображением человека: сновидения, произведения литературы, музыки, миф, театр и т. п.

Отдельно следует отметить, что методологический потенциал игровых исследований в юриспруденции выражается еще и в том, что анализ соответствующей проблемной области (например, связанной с «виртуальной собственностью» или в целом с определением того, когда действия в виртуальном мире обладают юридической значимостью) позволяет выйти на более высокий уровень теоретических обобщений. Так, проблема отношения права к действиям, которые осуществляются в игровой цифровой среде, может быть осмыслена как разновидность проблемы отношения права ко всей области вымысла (все, что является плодом художественного творчества или воображения как такового). В свою очередь, в еще более широком смысле суть проблемы выражается в определении того, когда то или иное явление имеет социальную и юридическую значимость – в том числе, если данное явление существует для субъекта в какой-либо разновидности виртуального мира или вымышленной реальности.

В целом можно представить концепцию, согласно которой благодаря свойствам человеческого сознания возникает своего рода удвоение мира: физический мир вещей и виртуальный мир идей. Последний, в свою очередь, имеет многие разновидности и может объясняться посредством той же теории фреймов.

Принципиально то, что в современной философии в целом не оспаривается онтологический статус виртуального мира – это часть нашего бытия, существующая в иной, нефизической реальности, но с которой человек взаимодействует и сознает для себя ее существование.

Более того, в рамках дискуссии реализма и антиреализма в философии в условиях новой информационной эпохи появились концепции, которые признают виртуальный мир и симуляцию в качестве едва ли не единственной реальности (в духе «Матрицы» режиссеров Вачовски).

Так, Н. Бостром единственной настоящей реальностью как раз и считает мир симуляции. Как отмечает Х. Патнем и другие философы, нет никакой явной уверенности, что мы не находимся в симуляции. Более сдержанной позиции «виртуального реализма» придерживается известный философ Д. Чалмерс, который допускает существование виртуального мира наряду с обычной реальностью. При этом мыслитель допускает, что реально существуют как виртуальный мир, так и опыт пользователя [Keane 2017].

Итак, видится, что виртуальная реальность характеризуется следующими чертами:

1) виртуальная реальность порождается человеческим сознанием во взаимодействии с физической реальностью как с помощью, так и без помощи технических и (или) компьютерных средств;

2) виртуальная реальность относительно автономна, поскольку существует по собственным законам пространства и времени;

3) актуальность виртуальной реальности, поскольку она имеет значение и существует тогда, когда существует та реальность, которая ее порождает: сознание и технические средства симуляции виртуального мира;

4) объективность виртуальной реальности, поскольку в ней складываются интеракции людей и она оказывает воздействие на мир физических вещей.

При этом для виртуальных миров в цифровом измерении характерны следующие особенности:

- виртуальная реальность создается и поддерживается с помощью современных цифровых технологий;

- цифровая виртуальная реальность стремится полностью имитировать реальный мир (на данный момент это

стремление охватывает уже симуляцию запахов, вкусов, влияние на осязание человека и пр.);

- предоставление пользователю широкого круга возможностей и ролей, свобода для альтернативного выбора ролевых функций, которые недоступны или не всегда доступны в реальном социальном мире;

- возможность анонимности в виртуальном мире, сокрытие своего подлинного «Я» под личиной цифрового лица – аватара;

- эффекты иммерсивности и аддикции, вызывающие устойчивое привыкание к виртуальной среде и подмену цифровым миром реальности (или, если придерживаться концепции об отсутствии принципиального различия между цифровым миром и «реальностью», поскольку цифровой мир – это часть реальности, – стремление постоянно дополнять свой жизненный опыт виртуальным взаимодействием).

Таким образом, современные философские концепции сознания и социологические теории множественности миров позволяют сделать ряд обобщений [Шевцов 2016]:

- 1) онтологический статус признается в отношении не только реального мира, но и других миров, в которых существует сознание человека, включая виртуальный мир игрового пространства;
- 2) множество миров тесно связаны с миром повседневности, используют его схему и восприятие;
- 3) между мирами не существует твердых границ и возможен перенос опыта, действий, идей из одного мира в другой [Буглак, Латыпова, Ленкевич, Очеретяный, Скоморох 2017: 242–253].

Данные обобщения существенным образом влияют на юридическое прочтение виртуального мира. Прежде всего, идея замкнутости и автономности мира компьютерных игр не имеет достаточных оснований. Концепция тесной связи всех миров позволяет наблюдать перенос социально и юридически значимых феноменов из реального мира в мир компьютерных игр и в обратном порядке (оскорбление или призывы к массовым беспорядкам в игровых чатах, оборот виртуальной валюты и виртуальной собственности) [Bogost, Ferrari, Schweizer 2012]. В определенном смысле речь часто может идти даже не только о «переносе», но о том, что социально и юридически значимые феномены попросту существуют в цифровой форме, оставаясь частью того, что в обыденном языке именуется «реальным миром».

Не менее важное следствие концепции множественных и негерметичных миров заключается в оспоримости идеи господства (исключительности) правил компьютерной игры как средства саморегуляции поведения игроков. Поскольку мир компьютерных игр реконструирует социальный мир, использует его смысловые конструкты (фреймы), то он в себе должен нести аналоги такого мира. К такого рода аналогам относится перенос социальных норм в мир компьютерной игры или просто реализация таких социальных норм в виртуальном мире, который воспринимается лишь как один из способов коммуникации.

Во-первых, для полноценности самой игры с точки зрения его сходства с реальностью вполне естественно считать, что и право может быть перенесено в этот мир или рассматриваться как распространяющееся на отношения в данном мире тоже, поскольку речь идет о том же самом взаимодействии между субъектами, как и в обычном случае, просто опосредованным специфическим видом медиа. Если же придерживаться концепции переноса, то такой перенос может быть в двух контекстах: в чисто игровом формате (игры с юридическим сюжетом) и серьезном формате, когда речь идет о применении права как средства регулирования околоигровых и внутриигровых отношений.

Во-вторых, отсутствие жестких границ между мирами позволяет утверждать, что право вполне уместно для регулирования тех отношений в компьютерных играх, где это необходимо – иными словами, сам по себе статус виртуального мира как мира вымышленного, воображаемого (в той части, в которой речь идет о «материи» этого мира, но не о действиях субъекта, взаимодействиями между субъектами и субъективной стороне деяния такого субъекта или субъектов), еще не является препятствием для того, чтобы «реальное» право применялось к отношениям, опосредованным таким миром. Рассматриваемый подход позволяет переосмыслить своего рода «игровой иммунитет», заложенный в отдельных правовых нормах, таких как, например, ст. 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации, и не считать его абсолютным (речь, разумеется, идет не об азартных играх, в отношении которых действует иная логика, связанная с правовой политикой, ориентированной на защиту нравственности, а о тех случаях, когда указанное правило применяется для «защиты» игровых миров от «вторжения» реального права). Соответственно, данный взгляд позволяет критически оценить общую концепцию, предполагающую монополию игровых операторов на регулирование игровой практики, и создать предпосылки для имплементации необходимого баланса интересов операторов, игроков и публичной власти.

Литература

- Bogost I., Ferrari S., Schweizer B.* Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej. Kraków, 2012.
- Keane D.* Philosopher David Chalmers on consciousness, the hard problem and the nature of reality / ABC News (Australia). – 2017.
- Raessens J.* Playful Identities, or the Ludification of Culture / Games and Culture. – 2006. – Vol. 1 (1). – Pp. 52–57.
- Boyd S.G., Pyne B., Kane S.F.* Video Game Law: Everything you need to know about Legal and Business Issues in the Game Industry, 2019.
- Voiskounsky A.E.* On the Psychology of Computer Gaming / Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2015. – Т. 12. № 1. – С. 5–12.

- Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований / Правоведение. – 2013. – № 2 (307). – С. 93–114.
- Буглак С.С., Латыпова А.Р., Ленкевич А.С., Очеретяный К.А., Скоморох М.М. Образ Другого в компьютерных играх / Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. – 2017. – Т. 33. Вып. 2. – С. 242–253.
- Вахштайн В. Восприятие реальности: «правила Макнотена» и «Вторая жизнь». URL: https://polit.ru/article/2013/01/28/ps_vakh_detective/ (дата обращения: 19.08.2022)
- Витгенштейн Л. Философские работы. Ч.1. М., 1994.
- Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта: Пер. с англ. / Под ред. Г. С. Батыгина и Л. А. Козловой. М., 2003.
- Гуревич П.С. Философия человека. Ч. 2. М., 2001.
- Шевцов К.П. Компьютерные игры как предмет философского анализа / Вестник СПбГУ. – 2016. – Сер. 17. Вып. 1.
- Шютц А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / Сост. А. Я. Алхасов; Пер. с англ. А. Я. Алхасова, Н. Я. Мазлумяновой; Научн. ред. перевода Г. С. Батыгин, М., 2003.

References

- Arkhipov, V. V. (2013). Virtual law: the main problems of the new direction of legal research. *Jurisprudence*, 2 (307), 93–114 (in Russian).
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2012). *Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej*. Kraków (in Polish).
- Boyd, S.G., Pyne, B., Kane, S.F. (2019). *Video Game Law: Everything you need to know about Legal and Business Issues in the Game Industry* (in English).
- Buglak, S.S., Latypova, A.R., Lenkevich, A.S., Ocheretyany, K.A., Skomorokh, M.M. (2017). Image of the Other in computer games. *Vestnik of St. Petersburg State University. Philosophy and conflictology*, 33(2), 242–253 (in Russian).
- Gurevich, P.S. (2001). *Philosophy of man. Part 2*. Moscow (in Russian).
- Hoffman, I. (2003). *Analysis of frames: an essay on the organization of everyday experience*. Moscow (in Russian).
- Keane, D. (2017). Philosopher David Chalmers on consciousness, the hard problem and the nature of reality. *ABC News (Australia)* (in English).
- Raessens, J. (2006). Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, 11, 52–57 (in English).
- Schutz, A. (2003). *The semantic structure of the everyday world: essays on phenomenological sociology*. Moscow (in Russian).
- Shevtsov, K.P. (2016). Computer games as a subject of philosophical analysis. *Vestnik of St. Petersburg State University*, 17(1) (in Russian).
- Vakhshstein, V. Perception of reality: “McNaughten's rules” and “Second Life”. Available from: https://polit.ru/article/2013/01/28/ps_vakh_detective/
- Voiskounsky, A.E. (2015). On the Psychology of Computer Gaming. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 12(1), 5–12 (in English).
- Wittgenstein, L. (1994). *Philosophical works. Part 1*. Moscow (in Russian).

Citation:

Васильев А.А., Архипов В.В., Андреев Н.Ю., Печатнова Ю.В. Виртуальный мир и социальная реальность: аспекты соотношения // Юрислингвистика. – 2022. – 26. – С. 48–52.

Vasiliev A. A., Arkhipov V.V., Andreev N.Yu., Pechatnova Yu.V. (2022). On the Language of the Special Part of Modern Criminal Law. *Legal Linguistics*, 26, 48–52.



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