

ТРУДЫ  
ЛАБОРАТОРИИ ВИРТУАЛИСТИКИ

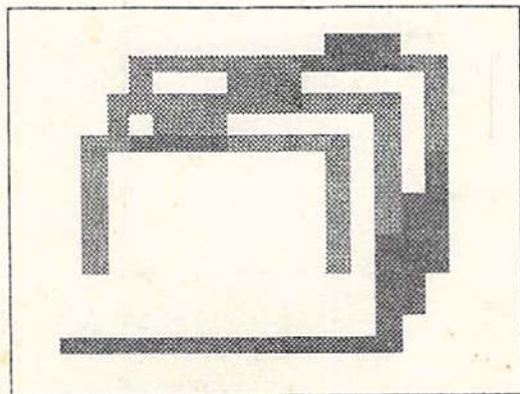


Выпуск 7

ТРУДЫ ЦЕНТРА ПРОФОРИЕНТАЦИИ

Н.А.Носов

СЛОВАРЬ ВИРТУАЛЬНЫХ  
ТЕРМИНОВ



Российская академия наук

Центр виртуалистики Института человека РАН

Министерство труда и социального развития РФ

Всероссийский научно-практический центр профессиональной  
ориентации и психологической поддержки населения

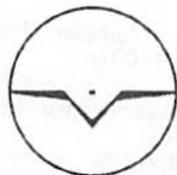
Н.А.Носов

СЛОВАРЬ ВИРТУАЛЬНЫХ ТЕРМИНОВ

Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7.

Научные труды Центра профориентации

Материалы конференции "Виртуальная психология"  
Москва, 12 апреля 2000 г.



Москва  
Издательство "Путь"  
2000

ISBN 5-93733-006-4

Носов Н.А. СЛОВАРЬ ВИРТУАЛЬНЫХ ТЕРМИНОВ // Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7. Труды Центра профориентации. - М.: "Путь", 2000. - 69 с.

Nosov N.A. Dictionary of Virtual Terms // Works of the Laboratory of Virtualistics. Vol. 7. - Moscow, «Put'», 2000. - 69 pp.

Словарь является авторским концептуальным словарем и собирает вместе большую часть терминов, образовавшихся к данному моменту в сфере виртуалистики. Словарь включает 100 терминов. Словарь издается как материалы конференции «Виртуальная психология» (Москва, 12 апреля 2000 г.).

Конференция организована Центром виртуалистики Института человека РАН, Всероссийским научно-практическим центром профессиональной ориентации и психологической поддержки населения Министерства труда и социального развития РФ, Международной академией корпоративного развития организаций (МАКРО) "Стратегия",

при содействии Института философии РАН, Института социально-политических исследований РАН, Факультета психологии Московского городского педагогического университета, Кафедры философии РАН, Кафедры философской антропологии МГУ, Академии философии и богословия Московского экстерного гуманитарного университета, Журнала "Человек", Отдела национальной безопасности и политического анализа Информационно-аналитического управления Аппарата Совета Федерации ФС РФ, Общества психологов РАН, Секции "Виртуалистика" Российского философского общества, Секции "Виртуальная психология" МО Российского психологического общества, Российской Ассоциации консультантов по экономике и управлению (АКЭУ), УВК 1631 г.Москвы.

Редакционный совет: И.А.Волошина, Ю.М. Забродин, Н.А.Носов, Р.Г.Яновский

Лицензия: Серия ЛР № 066634 от 27 мая 1999 г.

Книга издана при поддержке Российского гуманитарного научного фонда. Проект 00-06-14007г.

Адрес Центра виртуалистики: 119842, Москва, Волхонка 14, к.202

Тел. (095) 203-01-69

E-mail nsv@ich.iph.ras.ru nsv@virtus.orthodox.ru

http://ich.iph.ras.ru

(С) Носов Н.А., 2000

Данный словарь представляет собой опыт концептуального словаря, т.е. словаря, строящегося на основании единой парадигмальной конструкции, т.е. где каждое слово представляет собой понятие, т.е. получает свое содержание только в рамках единой концептуальной модели. В качестве парадигмальной конструкции выступает виртуалистика, которая сама получает свое определение через совокупность своих понятий. Данный словарь - не окончательный вариант. Этот словарь построен на материале исследования сравнительно небольшого эмпирического материала: ошибки летчика, алкоголизм, генезис психики, бронхиальная астма, криминальное поведение. Каждая эмпирическая сфера дает новые понятия. В этом плане можно ожидать расширения словаря виртуалистики, причем не только в результате психологических исследований, но и исследований в других сферах науки и практики: социологии, политологии, физиологии и т.д. Уже сейчас есть довольно много интересных виртуальных разработок - у О.И.Генисаретского, В.М.Розина, В.М.Быченкова, Г.П. Юрьева, А.А.Калмыкова, Ж.Бодрийара, Ф.И. Гиренка, И.Г. Корсунцева, А.Крокера, М.А.Вайнштайна и др.

Новые понятия необходимы, поскольку виртуалистика имеет дело с еще не описанным в науке пластом реальности - для обозначения новых реалий и требуются новые понятия.

Данный словарь является авторским. Он подытоживает и систематизирует результаты исследований автора в области виртуалистики. Некоторые термины под суще-

ствующие понятия предложены Е.В.Вучетичем (виртолюция), С.А. Павловым и Г.П. Юрьевым (виртуализатор), некоторые понятия и соответствующие им термины разработаны совместно Т.В.Носовой (виртуальный лабиринт, девиртуализация, ковиртуальность, метод восполнения соби, принцип меланжевой нити, феномен соположения реальностей), Ю.Т.Яценко (метод "форсаж"), А.Н.Михайловым (метод консуетального дыхания, метод иконического консуетала).

Некоторые термины, соответствующие идее виртуальности, но не концептуализированные авторами, и важные с исторической точки зрения помещены в Appendix.

Подчеркнем еще раз, что данный словарь имеет статус концептуального, а не словаря прецедентов.

При разработке данного словаря пришлось уточнять и достраивать концептуальную модель, что потребовало введения некоторых терминов, которые отсутствуют в опубликованных работах.

Данный словарь содержит 100 терминов, и включает термины, фиксирующие с содержательной точки зрения достаточно простые явления, происходящие в основном не более, чем на двух виртуальных уровнях, и не включает термины, обозначающие объекты, включающие в себя несколько виртуальных уровней, например, "виртуальное благо", а также критические термины, предназначенные для анализа не виртуальных моделей и парадигм. Словарь предваряется словником - списком слов, включенных в словарь.

Автономный виртуальный образ (автоном)

Аномия

Аретевт

Аретент

Аретея

Виртолюция

Виртуал

Виртуализатор

Виртуалистика

Виртуальная психология

Виртуальная реальность

Виртуальная реальность психологическая

Виртуальная реальность воли

Виртуальная реальность личности

Виртуальная реальность сознания

Виртуальная реальность телесности

Виртуальная реальность человека

Виртуальная философия

Виртуальная цивилизация

Виртуальный образ

Виртуальный человек

Внешний человек

Внутренний человек

Вторая степень гратуала

Вторая степень ингратуала

Гратуал

Девиртуализация

Дошкольник

Измененность статуса воли

Измененность статуса личности  
Измененность статуса сознания  
Измененность статуса телесности  
Инграуал  
Интенсивность виртуала  
Ковиртуальность  
Константная реальность  
Консуетал  
Метод актуальной аттракции  
Метод аттракции  
Метод восполнения соби  
Метод иконического консуетала  
Метод консуетального дыхания  
Метод ретроспективной аттракции  
Метод "форсаж"  
Методика абстрактных фигур  
Методика "авиагоризонт"  
Методика "быстрочтение"  
Методика "виртуальный лабиринт"  
Методика переключений  
Методика "полирефлексивное интервью"  
Методика прямоугольников  
Методика "рефлексивная игра"  
Младенец  
Непривыкаемость виртуала  
Неразвитость соби  
Новорожденный  
Объективированность виртуала  
Операциональный виртуал  
Овладение собою

Освоение соби  
Ошибка  
Первая степень гратуала  
Первая степень ингратуала  
Подросток  
Принцип матрешки  
Принцип меланжевой нити  
Псевдодействие  
Самообраз  
Сверхразвитость соби  
Связанный виртуальный образ  
Синомия  
Ситуационный виртуал  
Собь  
Совершенный человек  
Спонтанность виртуала  
Степень виртуализированности образа  
Стадия виртуализированности человека  
Третья степень гратуала  
Третья степень ингратуала  
Треугольная модель  
Феномен выполненности  
Феномен множественности талантов  
Феномен невыполненности  
Феномен неразличения  
Феномен перескакивания ступени развития  
Феномен смены типа развития  
Феномен соположения реальностей  
Феномен удвоения реальности воли

Феномен удвоения реальности личности  
Феномен удвоения реальности сознания  
Феномен удвоения реальности телесности  
Феномен удвоения реальности человека  
Фрагментарность виртуала  
Человек-виртуал  
Человек-консуэтал  
Человек-оператор  
Человек-звентум  
Эффект бинокля  
Эффект гравитации  
Юноша

## APPENDIX

Виртуальная деятельность (А.Бергсон)  
Виртуальная реальность компьютерная (Ж.Ланье)  
Виртуальная способность (А.Н.Леонтьев)  
Виртуальный - субстанциальный (схоластические категории)  
Виртуальный театр (А.Арто)  
Внутренне генерируемая виртуальная реальность  
(Ч.Тарт)  
Αρετη  
Virtus  
Virtual

**Автономный виртуальный образ (автоном)** - образ, который может разворачиваться в виртуальную реальность независимо от выполняемой в данный момент деятельности. Если обычный, "связанный", виртуальный образ возникает на выполняемой человеком деятельности и без ее выполнения возникнуть не может (характерно для *человека-консультанта*), то автономный виртуальный образ самодостаточен - он сам внутри себя разворачивается в виртуальную реальность. На первой стадии виртуализированности (на стадии *человека-эвентума*) автономный образ является ситуационным - разворачивается в определенных ситуациях. На второй стадии виртуализированности (на стадии *человека-оператора*) автономный образ является операциональным - разворачивается совершенно спонтанно и независимо от ситуации. Автономный виртуальный образ, разворачиваясь в виртуальную реальность, вызывает компульсивное желание совершить соответствующее виртуальному образу действие. Автоном есть родовое наименование для *ситуационных* и *операциональных виртуальных образов*.

Реальность автономна становится реальностью обычного, консультантального существования человека на третьей стадии виртуализированности (на стадии *человека-виртуала*). Здесь человек переходит к существованию в другой относительно исходной, константной реальности. Эта новая реальность становится для него константной реальностью, относительно которой появляются новые уровни гратуала и ингратуала. Категориально, как тип существования, человек-виртуал тождественен человеку-

консуеталу; содержательно это разные реальности, а формально они тождественны.

Этапы, или уровни образности - человек-консуетал, человек-звентум, человек-оператор, человек-виртуал - есть уровни *треугольной модели*, описывающей процесс порождения новой виртуальной реальности.

**Аномия** - нарушение *синомии*.

**Аретевт** - человек, практикующий аретею.

**Аретент** - человек, по отношению к которому применяется аретея.

**Аретея** - область практической работы с виртуальными объектами: консуеталами, виртуалами и собью. Специфика аретеи определяется двумя принципиально важными обстоятельствами: а) аретея основывается на виртуальных моделях, т.е. полионтичных, включающих в себя минимум две онтологические реальности, б) аретея основана на вполне определенной онтологии (философии), строится на соответствующих онтологии теоретических моделях и соответствующих теоретическим моделям экспериментальных исследованиях. Таким образом, аретея - тип практики, имеющий философское и научное (теоретическое и экспериментальное) основание.

В виртуалистике на базе единого онтологического представления может быть построено множество частных теоретических (научных) моделей, каждая из которых (будучи экспериментально верифицированной) соответствует определенной сфере практики. Таким образом обеспечивается верифицированность (обоснованность) и фаль-

сифицированность (определение границ применимости) аретеи.

Одна из сложностей понимания того, что такое аретя, заключается в том, что сама категория виртуальности является относительной. Она определяется через сопоставление с категорией константности: то, что является виртуальным, определяется тем, что берется в качестве константной реальности. Аретя не имеет предметной отнесенности, так же как и виртуалистика. Аретя может быть применена во всех сферах жизни человека. Аретя - это не метод, не методика, а тип практики, в рамках которого могут применяться разные способы работы. Аретя - это практическая работа с виртуальными объектами.

Термин "аретя" имеет два смысла. Первый - тип практики, практическая часть виртуальной психологии, второй - собственно практическое воздействие. Тот человек, который осуществляет аретею, называется "*аретевт*"; тот человек, который подвергается аретее, называется "*аретент*". Есть три вида аретеи: *аттракция*, *девиртуализация* и *синомия*.

**Виртолюция** - порождение многоуровневой *соби* в генезисе объекта.

**Виртуал** - 1) обобщенное название для виртуальных событий, виртуальной реальности, совокупности виртуальных реальностей, фрагмента виртуальной реальности в противопоставлении *соби*; 2) видовое название для *грауала* и *инграуала* в противопоставлении *консуэталу*. Виртуал, в отличие от других психических производных, типа воображения, характеризуется тем, что человек вос-

принимает и переживает его не как порождение своего собственного ума, а как реальность. Виртуал обладает следующими свойствами: непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективированность, измененность статуса телесности, сознания, личности и воли.

**Виртуализатор** - демиург, творец виртуальных миров.

**Виртуалистика** - дисциплина, включающая научные и практические знания, занимающаяся виртуальными реальностями. Виртуалистика не является научной дисциплиной, а есть парадигмальный подход, в рамках которого виртуальные реальности рассматриваются как реалии, обладающие онтологическим статусом существования, а не как эпифеномены. Виртуалистика основывается на признании полионтичности виртуальных реальностей. Виртуалистика есть подход, который может быть использован в любой научной дисциплине.

Во второй половине XX века идея виртуальности возникла независимо друг от друга в нескольких сферах науки и техники.

В физике элементарных частиц были обнаружены частицы, возникающие только в акте взаимодействия других частиц. Эти эфемерные частицы были названы виртуальными. Особенность их заключается в том, что, с одной стороны, нельзя сказать, что их нет, поскольку они существуют в процессе физического взаимодействия. И, в то же время, нельзя сказать, что они есть, хотя бы потенциально, в других частицах. Нет, в действительности, их там нет. Они существуют только актуально, т.е. только

здесь и теперь - порождаются во время взаимодействия других частиц, выполняют свою функцию в процессе их преобразования и исчезают, как будто их никогда и не было. Виртуальные частицы никогда не фигурируют в начальных и конечных условиях взаимодействия.

В компьютерной технике широко используются понятия виртуальной машины, виртуальной памяти и т.д. В компьютере есть специальные элементы для хранения информации, но создавая особые функциональные отношения между элементами компьютера с помощью программных средств, можно обеспечить человеку возможность пользоваться большим объемом информации, чем это позволяют физические носители. Эта память, превосходящая емкость физических носителей, и называется виртуальной памятью. Виртуальной памяти не соответствует никакой конкретно физический носитель и она существует только пока сохраняются построенные пользователем функциональные отношения между элементами компьютера.

В эргономике было обнаружено, что в процессе функционирования системы для выполнения определенной задачи в данный момент времени могут образовываться особые динамические объекты, которые затем исчезают. Например, при выполнении фигуры высшего пилотажа возникающие перегрузки заставляют летчика воспринимать самолет не целиком, во всей полноте его функций, и даже не с точки зрения выполняемой в данный момент задачи (допустим, преследование противника), а исключительно как определенный аэродинамический объект,

который нужно вывести из состояния перегрузки. Создается необычная, напряженная и физически, и психологически ситуация, которая разряжается сразу после выхода из состояния перегрузки. Оказалось, что при проектировании самолетов нельзя абстрагироваться от подобных ситуаций, что необходимо учитывать возникновение таких качественно новых объединений человека и технической системы. Такие временные динамические объекты были названы виртуальными (Зараковский, Павлов, 1987; Голего, 1989).

В психологии был описан особый тип психических состояний, существующих только актуально. Этот тип психологических состояний был назван "виртуальными состояниями" (Носов, Генисаретский, 1986).

Исследования в эргономике по созданию принципиально нового типа средств отображения информации, начавшиеся в военно-воздушных силах США еще в 60-е годы, привели к разработке так называемой "виртуальной кабины самолета". Новизна идеи виртуальной кабины самолета заключалась в создании так называемого головного шлема (head-mount display или head-mounted display). Шлем может дополняться "перчаткой" с датчиками, с помощью которых управляют изображением. Управляющие датчики можно прикрепить к любым частям тела. Существуют тренажеры, где управляющие воздействия осуществляются и речью, и движениями глаз, рук, головы или тела. К разным частям тела можно также прикрепить датчики, передающие человеку ощущения от взаимодействия с виртуальным объектом - тогда человек будет фи-

зически чувствовать изменения, происходящие с объектом.

Головной шлем, с одной стороны, оказался идеальным средством для реализации идеи "искусственной реальности", разрабатываемой с 60-х годов М.Крюгером. М. Крюгер с 70-х годов разрабатывал идеологию "искусственной реальности" и пытался создать техническую систему, интегрирующую в едином информационном пространстве изображение, звук и движение. Шлем, с другой стороны, оказался реальным воплощением идеи киберпространства, восходящей к работам М.Маклюэна и В.Гибсона.

В результате агрессивной рекламной кампании по продвижению виртуальных компьютеров на рынок, термин "виртуальная реальность" стал в обыденном сознании ассоциироваться исключительно с компьютерами.

**Виртуальная психология** - отрасль психологии, изучающая психологические виртуальные реальности. Виртуальная психология как научная дисциплина 1) строится на вполне определенном философском базисе (виртуальная философия), 2) имеет специфические теоретические модели (идеальные объекты), 3) адекватную типу теоретических моделей схему эксперимента и 4) собственную сферу практики (аретей). Базовой философской идеей, на которой строится виртуальная психология, является идея полионтичности, что предполагает рассмотрение психики как совокупности онтологически разнородных, не сводимых друг к другу, реальностей.

Реально человек осуществляет свою жизнь на одном из возможных уровней психических реальностей, относительно которой все остальные, в которых он может существовать, имеют статус виртуального существования, и любая из них в любой момент может развернуться в самостоятельную реальность или свернуться в элемент другой, константной реальности. Принятие идеи виртуальности приводит к тому, что психика рассматривается как сложное образование, т.е. включающее в себя различные реальности, не сводимые не только к непсихическим реальностям (например, физиологической или социологической), но и к друг другу.

**Виртуальная реальность** - реальность, независимо от ее природы (физическая, геологическая, психологическая, социальная, техническая и проч.), обладающая следующим рядом свойств: порожденность (виртуальная реальность производится активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; психологические виртуальные реальности порождаются психикой человека), актуальность (виртуальная реальность существует актуально, только "здесь и теперь", только пока активна порождающая реальность), автономность (в виртуальной реальности свое время, свое пространство и свои законы существования), интерактивность (виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них).

В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной реальностью. "Виртуальность" и

"константность" образуют категориальную оппозицию, т.е. являются философскими категориями. В отличие от схоластики, в виртуалистике виртуальность противопоставляется не субстанциальности, а константности, и отношения между ними относительны: виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно нее константной реальностью. И в обратную сторону - виртуальная реальность может "умереть" в своей константной реальности - свернуться в элемент своей константной реальности, которая имеет статус виртуальной по отношению к своей константной реальности. Относительность отношений категориальной пары "виртуальный-константный" образуют онтологическую модель.

Виртуальных онтологических моделей нет ни в западной, ни в восточной философии.

Онтологически нет ограничений на количество уровней иерархии реальностей, но психологически, т.е. относительно конкретного человека, актуально функционирует только две реальности  $n$ -го уровня: одна константная и одна виртуальная. В философской модели человек при этом может положить существование обеих реальностей как предельных, порождая дуализм; может положить существование лишь одной реальности, считая вторую производной от первой. Учитывая, что философствующие субъекты могут находиться на разных иерархических уровнях, из этой парадигмы (иерархический уровень и дуализм - монизм), можно реконструировать все западные типы философий.

**Виртуальная реальность психологическая** - виртуальная реальность, порождённая психикой человека.

**Виртуальная реальность воли** - способность человека, способ самонаблюдения, дающий человеку возможность сделать объектом управления самого себя в целом и осуществлять управление своей жизнью.

**Виртуальная реальность личности** - способность человека, способ самонаблюдения, дающий человеку возможность выделять себя через противопоставление позиции другого человека.

**Виртуальная реальность сознания** - способность человека, способ самонаблюдения, дающий человеку возможность отделять свою психику (мысли, чувства, переживания) от психики другого человека.

**Виртуальная реальность телесности** - способность человека, способ самонаблюдения, дающий человеку возможность выделять свое тело от других материальных объектов.

**Виртуальная реальность человека** - способность человека, способ самонаблюдения, дающий человеку возможность сопоставления себя со всем остальным миром.

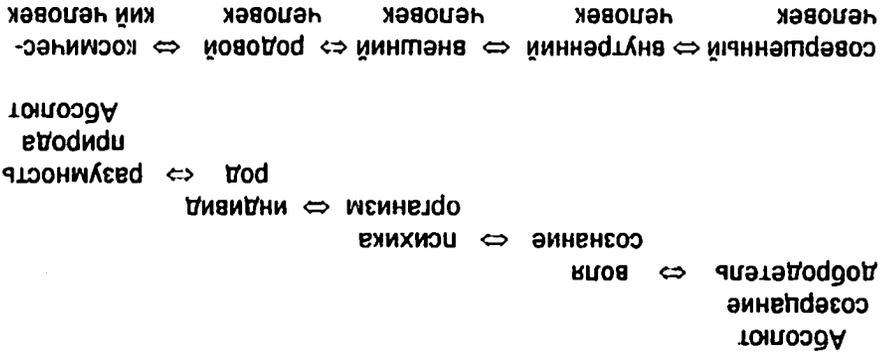
**Виртуальная философия** - полноточная философия, предполагающая сопоставление множества онтологических реальностей с виртуальным типом отношения между ними.

**Виртуальная цивилизация** - культура, построенная на виртуальной философии в сочетании с научными виртуальными моделями, реализованными посредством виртуальной компьютерной техники.

волн.

Каждый следующий уровень в иерархии виртуального человека порождается за счет виртуального расщепления верхнего элемента нижележащего уровня. Такой способ порождения реальности назван нами "принципом мат-решки" (Носов, 1994). Например, психика внешнего человека, порождавая внутреннюю человека, сама не присутствует в реальности внутреннего человека, у которого свои константная и виртуальная реальности: сознание и волн.

### Виртуальный человек



альностей человека.

**Виртуальный человек** - сумма всех виртуальных ре-  
 ществует, вне зависимости от человека.  
 тает, что перпендикулярно этому образу объективно су-  
 лют и мы, человек, имеющий виртуальный образ. чин-  
 ший процесс, происходящие внутри психики и управ-  
**Виртуальный образ** - психический образ, отражаю-

Следует сделать замечание относительно нашего словоупотребления. Иногда одно и то же слово употребляется в разных смыслах, например, воля юноши и воля внутреннего человека. Это не ошибка. Мы действительно в одно и то же слово можем вкладывать разный смысл. Это обусловлено тем, что смысл слова определяется тем контекстом, той реальностью, по отношению к которой применяется данное слово. Надо только все время указывать и отслеживать переходы между реальностями.

Подчеркнем, что понятие "человек" в рамках данной схемы не субстанциально, т.е. может применяться к разным элементам схемы, и поэтому каждая раз надо указывать на контекст употребления этого понятия.

**Внешний человек** - человек, имеющий очевидную морфологическую составляющую; внешний человек является структурным элементом *виртуального человека*.

Реальность новорожденного порождает реальность телесности, реальность телесности - реальность сознания и т.д. Относительно новой виртуальной реальности все предыдущие приобретают статус единой константной реальности. Например, когда появляется реальность личности, все, что было до сих пор в человеке - реальность телесности и реальность сознания - выступают для него как единое образование, данное природой, хотя онтологически эти реальности различаются и в определенных моментах каждая из них может актуализироваться. При освоении реальности воли объектом организации человека становится объектом, он сам в целом, и по отношению к самому себе он становится объектом

преобразования. Это, собственно, и есть удвоение реальности человека. Человеку теперь приходится различать самого себя как принадлежащего и константной реальности собственной жизни, и трансцендентной реальности. Для обозначения этих типов существования человека в европейской традиции употребляются термины "внешний человек" и "внутренний человек".

трансцен-  
дентность

юноша ⇔ воля

подросток ⇔ личность

дошкольник ⇔ сознание

младенец ⇔ телесность

новорож-

денный ⇔ тело

род

внешний ⇔ юноша ⇔ подросток ⇔ дошкольник ⇔ младенец ⇔ новорожденный  
человек

Внешний человек

**Внешний человек** - это человек, имеющий в качестве константной реальности *юношу* и в качестве виртуальной реальности психику.

**Внутренний человек** - обобщенное название для виртуальных уровней человека, располагающихся между *внешним человеком* и *совершенным человеком*.

**Вторая степень гратуала** - см. *Интенсивность виртуала*.

**Вторая степень ингратуала** - см. *Интенсивность виртуала*.

**Гратуал** - ощущение пребывания в виртуальной реальности более высокого уровня, чем константная реальность.

**Девиртуализация** - лишение статуса виртуального, т.е. придание статуса консуетального.

**Дошкольник** - это человек, имеющий в качестве константной реальности *младенца* и в качестве виртуальной реальности сознание.

**Измененность статуса воли** - измененность в виртуале роли воли в деятельности человека. В *гратуале* деятельность совершается без волевых усилий со стороны человека, как бы самопроизвольно, кажется текущей сама собой, деятельность становится самодействующей силой. В *ингратуале*, напротив, осуществление деятельности возможно только с помощью напряжения волевых усилий, деятельность "не идет", "сопротивляется", тело человека "не слушается" его и т.п.

**Измененность статуса личности** - измененность в виртуале самооценки. В *гратуале* при сверхэффективной и чрезвычайно легко текущей деятельности у человека появляется чувство своего могущества: возможность преодолеть все препятствия, свернуть горы, ощущение окрыленности. В *ингратуале* же при очень трудно текущей деятельности у человека появляется чувство своего бессилия, ощущение подавленности.

**Измененность статуса сознания** - измененность в виртуале характера функционирования сознания. В *гратуале* сфера деятельности человека расширяется - человек легко схватывает и перерабатывает весь необхо-

Небольшая (первая) степень интенсивности гратула (+1) есть показатель высокой эффективности протекающих интенсивности интралула (-1, -2, -3).

Интенсивность виртуала - интенсивность проявления виртуальных качеств, характеристика энергетической насыщенности виртуала. Если взять консулетал за нулевой уровень, нулевую степень, то можно выделить три степени интенсивности гратула (+1, +2, +3) и три степени интенсивности интралула (-1, -2, -3).

**Интралула** - ощущение пребывания в виртуальной реальности более низкого уровня, чем константная реальность.

**Измененность статуса телесности** - измененность в виртуале статуса телесности - меняется ощущение собственного тела и ощущение внешнего пространства. В *спатуале* тело человека становится легким и приятным, а пространство, в котором человек действует, расширяется и переживается как привлекающее, активное. В *инспатуале* тело становится чужим, неподвластным, человек замыкается на каком-то отдаленном фрагменте собственного тела, а пространство, в котором он действует, становится вязким, тяжелым и переживается как неприятно-влекательное.

В этом вязким, вниманием и т.п. - рассеянным и т.п. сознании сузившемся, темном; мышление становится при прогнозировании и т.п. Находясь в интралуле, говорят о определенной ясности сознания, об остром и чувствительном переобращении с трудом. Находясь в гратуле, говорят о тенденции уменьшаться - информация схватывается и дымный объем информации. В *инспатуале* сфера действия

психических процессов. В авиации это состояние называется "чувством самолета", в спорте - "чувством мяча", "чувством воды" и т.д.

Интенсивный гратуал (вторая степень, +2) весьма коварная вещь, так как увлекает человека, ему кажется все легким и доступным. Поэтому здесь главное - распознать это событие, определить, что сила чувства легкости, могущества является избыточной, неадекватной.

Крайняя (третья) степень гратуала (+3) опасна тем, что у человека появляется ощущение избытка сил, которое приводит либо к отвлечению внимания от исходной деятельности, либо к выполнению незапланированных, несанкционированных действий. "Подобное чувство возникло после длительного тренировочного полета по дублирующим приборам с имитацией отказа основных пилотажно-навигационных приборов, - говорит один летчик. - После "включения" инструктором основных пилотажно-навигационных приборов создается впечатление удивительной простоты определения положения самолета и его пилотирования. "Освобожденное" внимание посвящал в этих случаях вещам далеким от полета, например, мечтам о предстоящем отпуске".

Небольшая (первая) степень интенсивности инградуала (-1) должна восприниматься человеком как сигнал начала разбалансировки психических процессов. В таких случаях следует встряхнуться, сосредоточиться, расслабиться, переключиться, если есть время, на другие действия.

Интенсивный интрал (вторая степень, -2) опасен тем, что характеризуется появлением ощущений беспрерывности и даже невозможности выполнения задания, трудности и даже невозможности выполнения задания. В этом плане основная психологическая задача - преодолеть это чувство. Для это есть два способа. Первый - если есть возможность - выйти из трудной ситуации, прекратить выполнение деятельности, успокоиться, прийти в себя и снова вернуться к выполнению задания. Второй - усилим воли заставить себя делать то, что нужно. Как советует один из летчиков: "Главное - не дать ситуации развиться. Необходимо волевым импульсом "взять себя в руки". И помнить, что твоя наземная подготовка, твой летный опыт помогут тебе".

Крайняя (третья) степень интрала (-3) есть показателем развала деятельности. "Большие изменения в говоре летчик, - по высоте при полете на малой высоте, и никак невозможно установить горизонтальный полет. Ручка управления самолетом зажата так, что побегали пальцы, не хватает внимания посмотреть на скорость. Пот ливает глаза. Внутри возникает какой-то ужас. Все это выливается в энергичный отход от земли, где успокаиваешься и входяишь в нормальное состояние".

**Ковируальность** - преобладание в единой виртуальной реальности при взаимодействии людей друг с другом. **Константная реальность** - понятие, вводимое в составлении с *виртуальной реальностью*. Константная реальность - привычная реальность, в которой происходит обрывают, привычный ряд событий, переживаемый человеком привычным образом.

Первичные эпизодические переходы в реальность более высокого уровня переживаются человеком гратуально - как необычные, непривычные, экстатические события. Но после того, как человек достаточно хорошо овладеет этой реальностью, переживания, происходящие в ней, становятся привычными, т.е. консуетальными, сама реальность становится константной, а гратуалы он переживает от переходов в новую, более высокую реальность. В качестве примера такого перехода можно привести процесс профессионального роста. Ингратуалы возникают при переходе в виртуальную реальность более низкого уровня, например, когда человек вынужден выполнять деятельность значительно более простую, чем та, на которую он способен.

**Консуетал** - 1) ощущение в самообразе субъективной нормальности протекания осуществляемой человеком деятельности. Консуетал переживается, ощущается человеком как обычное событие, относящееся к тому типу психологической реальности, в которой "в норме" живет человек. В отличие от консуетала, виртуал переживается как необычное психологическое событие. Консуетал - это нормальное, естественное, нерелексируемое состояние человека, такое же нормальное как и ощущение давления атмосферного столба. Следует подчеркнуть, что консуетал - это не обязательно спокойное состояние. Консуетальным может быть любое психическое переживание, каким бы сильным или важным самим по себе оно ни было. Дело не в интенсивности, а в том, что виртуал всегда переживается как выход за рамки обычной жизни, а все,

что не выходит за эти рамки, является консульта́льным, даже если переживания верги человека в однок.

**Метод актуальной аттракции** - способ привлечения внимания человека к совершаемой в данный момент процедуре.

**Метод аттракции** - аретическая работа с консульта́лами, заключающаяся в привлечении внимания (аттракции) человека, неосознанно совершающего неадекватное действие, к этому действию. Метод аттракции разработан для борьбы с ошибками в нормативной профессиональной деятельности.

**Метод восполнения себя** - способ аретической работы с нарушением психического развития детей, заключающийся в "мгновенной" сиюминутной неадекватно сформированных онтогенезе виртуальных реальностей; разработан Т.В.Носовой, может применяться к широкому кругу анонимной.

**Метод иконического консульта** - способ аретической постравматического стрессового расстройств, заключающийся в девирулизации анонимного зрительного образа; разработан А.Н.Михайловым, может применяться к широкому кругу анонимной.

**Метод консульта́льного дыхания** - способ аретической бронхальной астмы, заключающийся в девирулизации анонимных образов дыхания и обеспечения консульта́льности этих образов; разработан А.Н.Михайловым, может применяться к широкому кругу анонимной.

**Метод ретроспективной аттракции** - способ привлечения внимания к уже совершённой процедуре.

Методика разработана Т.В.Носовой.

Ребенку дают карандаш. В присутствии ребенка на листе бумаги рисуется лабиринт (см. рисунок). Инструктор указывает на линию) - очень высокие стены, через которые невозможно перелезть и сквозь которые нельзя пройти. Стены все поворачиваются и поворачиваются, образуя длинные, извилистые коридоры. Здесь стоит девочка (в центре, в месте начала линии рисуется девочка), а здесь - воздушный шарик (вне лабиринта рисуется воздушный шарик). Девочке нужно взять шарик.

Методика "виртуальный лабиринт" - методика, предназначенная для определения степени дееспособности виртуальной реальности телесности, для определения возникновения феномена телесности.

Методика "быстрочтение" - методика исследования виртуального времени, в основе которой лежит необходимость работать одновременно на двух психических уровнях.

Методика "авиагоризонт" - методика моделирования виртуалов, в основе которой лежит необходимость актуализации самодрамы.

Методика абстрактных фигур - методика моделирования и изучения феноменов выполнения и невыполнения анонимных образов.

Метод "форсаж" - актуальный способ артефактов алкоголизма, заключающийся в девиризации алкогольных виртуальных образов и синонимии телесной сути; разработан Ю.Т.Щенко, может применяться к широкому кругу работ.

Помоги ей, пожалуйста, добраться до шарика. Проведи дорожку для девочки по этому лабиринту".

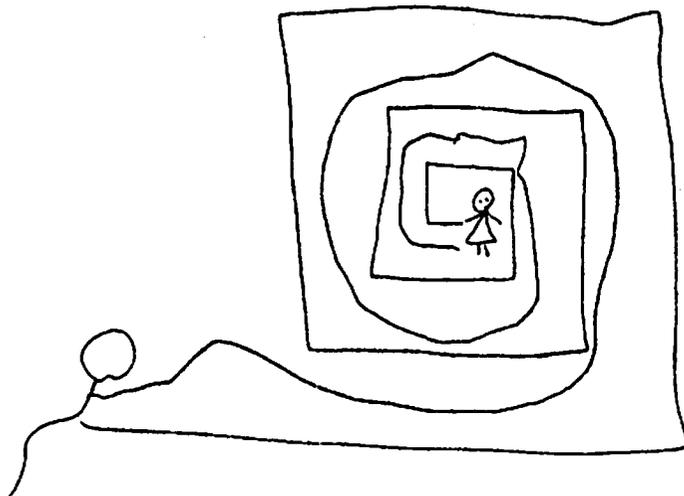
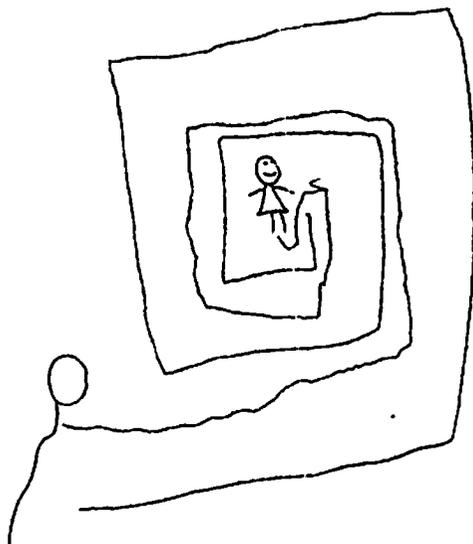
Есть три типа выполнения задания: 1) дорожка рисуется внутри лабиринта, не пересекая стены, доводится до шарика; 2) дорожка рисуется хаотичными кругами, пересекающими стены, и не доводится до шарика, иногда возвращается к девочке; 3) дорожка рисуется от девочки к шарика, напрямую, пересекая стены (см. рисунок).

Различимость реальностей (наличие феномена удвоения реальности телесности) ведет к выполнению задания по первому типу. Если к шести годам ребенок выполняет тест по второму или по третьему типу, то это свидетельствует о проблемах психического развития, о затруднении процесса девиртуализации реальности телесности.

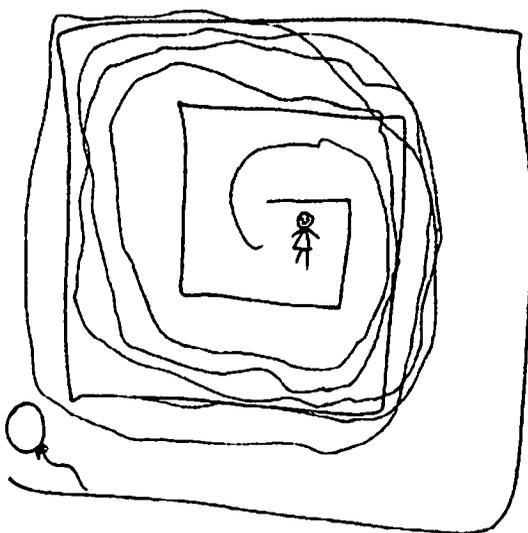
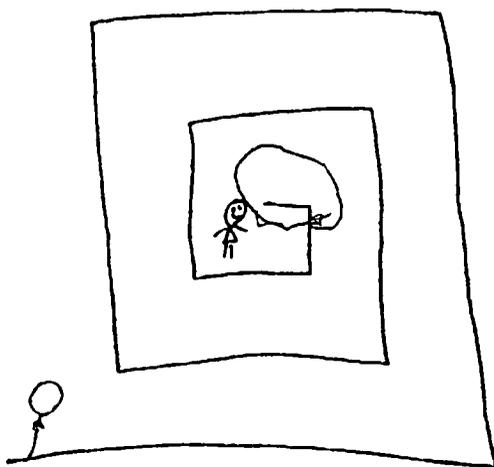
Для ребенка, из собственного опыта знающего о невозможности прохождения сквозь стены, при обращении к мыслимому, представляемому процессу, т.е. осуществляемому в реальности сознания, невозможно соотнести две реальности - телесности и сознания. И в плане воображения, "мышления" все становится возможным, законы существования там иные, нежели в реальном мире. Соотношение реальностей для ребенка невозможно.

В процессе освоения реальности сознания ребенок все более уверенно начинает различать реальность сознания и реальность телесности, реальность мыслимого и физического, что и ведет к сознанию "условностей", к возможности оперировать с реальными предметами на

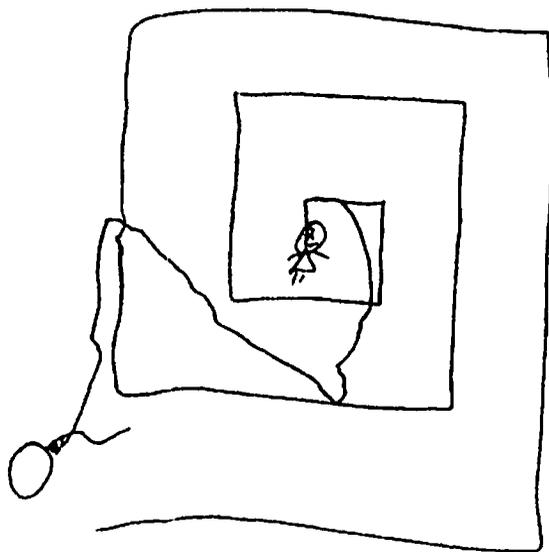
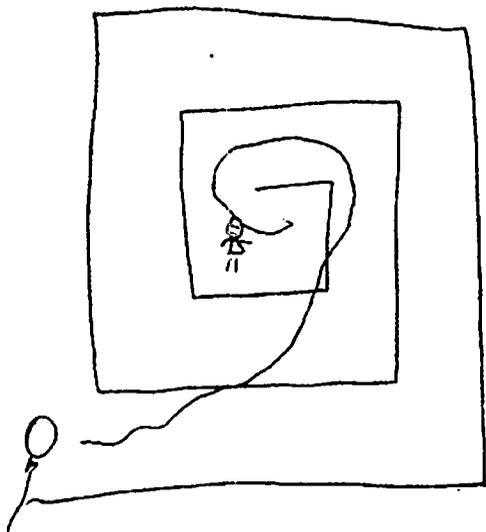
мыслимом уровне, с сохранением всех свойств реальных предметов.



Первый способ выполнения методики  
"виртуальный лабиринт"



Второй способ выполнения методики  
"виртуальный лабиринт"



Третий способ выполнения методики  
"виртуальный лабиринт"

**Методика переключений** - методика моделирования и изучения феномена неразличения.

**Методика “полирефлексивное интервью”** - методика опроса, направленная на получение описаний виртуалов в профессиональной деятельности, заключающаяся в последовательном многократном опросе участников инцидента с интерпретацией каждым респондентом мнений предыдущих респондентов.

**Методика прямоугольников** - методика изучения освоения дошкольником *соби* сознания, а также - способ снятия феноменов Пиаже.

**Методика “рефлексивная игра”** - методика исследования виртуалов в условиях образования общего для двух испытуемых психического поля.

**Младенец** - человек, имеющий в качестве константной реальности новорожденного и в качестве виртуальной реальности - телесность.

**Непривыкаемость виртуала** - сколько бы раз виртуал ни возникал, каждый раз он переживается как необычное и непривычное событие.

**Неразвитость *соби*** - невозникновение в полной мере уровня *соби*, соответствующего возрасту человека.

**Новорожденный** - человек, имеющий в качестве константой реальности тело рода (матери, семьи, в пределе - всего человечества) и в качестве виртуальной реальности - собственный организм, тело.

**Объективированность виртуала** - способ выражения своих виртуальных переживаний. О чем бы человек ни говорил - об изменениях в протекании деятельности, о

напыле чувств, о затмении сознания и т.п. - он говорит о себе не как об активном начале, от которого исходят эти события, эти мысли, эти действия, а как об объекте, которого охватывают мысли, переживания, действия. Рассказ идет о том, что происходит с человеком, о том, чему он оказывается подвластным.

**Операциональный виртуал - автономный виртуал** - *альтернативный способ*, разворачивающийся совершенно спонтанно и независимо от ситуации; характеризует вторую стадию виртуализованности человека. Человек, находящийся на этой стадии называется "*человек-оператор*".

**Овладевание собою** - включение в пользование элементов новой, возникающей собою.

**Освоение собою** - после возникновения собою и овладения некоторой ее частью в достаточной степени происходит расширение сферы этой собою, собственно ее освоение, уже без возникновения принципиально новых элементов психики.

**Ошибки** - один из видов отклонений от нормативной деятельности. Чтобы неверное действие можно было считать ошибкой, нужно, чтобы человек, совершивший это действие, обладал свободой воли, личностью, сознанием и телесностью (иначе это действие является вынужденным, продюцимым, спонтанным или недействительным), при этом (при наличии свободной воли, личности, сознания и телесности) человек должен иметь достаточную силу воли выполнить действие правильно (иначе это будет слабоволием), иметь личное намерение выполнить действие правильно (иначе это будет преступлением), иметь знания о том

**Псевдодействие** - действие, переживаемое человеком как целостное (т.е. ожидаемое - актуализируемое - достигнутое) действие, но являющееся результатом сопряжения взаимно-дополнительных фрагментов из разных смежных действий; несмотря на то, что псевдодействие является аномальным - совокупностью двух фрагментов разных действий, - в самообразе оно переживает-

века.

**Принцип меланжевой нити** - постепенность замены одной нити другой собою в генезисе виртуального человека.

друг в друга.

**Принцип матрешки** - возможность свертывания и разворачивания виртуальных и константных реальностей

реальности личности.

**Подоросок** - человек, имеющий в качестве константной реальности *дошкольника* и в качестве виртуальной

*взрослого*.

**Первая степень интратала** - см. *Интенсивность*

*тала*

**Первая степень гратала** - см. *Интенсивность в*

несвободе совершения действия.

тально константной реальности нет проблем свободы и иную реальность, виртуальную реальность, где относивиртуальной, поскольку переводит механизм ошибки в виртуальной, делает природу ошибки

Такое определение ошибки делает природу ошибки

действие правильно (иначе это будет неумением) и физически уметь выполнять (осознавать), что является правильным действием (иначе

ся консуетально, как нормально протекающая деятельность.

**Самообраз** - динамический образ, в котором отражается процесс актуализации образа. Самообраз, в отличие от образа (и близких ему понятий, таких как: план, функциональный орган, когнитивная карта, паттерн, энграмма и т.д.) отражает в психике ее же текущие, актуальные состояния. В самообразе, в отличие от образа самого себя, представлено не все содержание психики (мировоззрение, самооценка и т.д.), а только выполняемый акт деятельности, независимо от того является ли этот акт внешним или чисто психическим. Самообраз - это табло, на котором отражено текущее, актуальное состояние развивающегося образа. Если "образ" и близкие ему понятия вводились в психологический оборот для описания свойств психического отражения внешнего мира, то понятие самообраза важно прежде всего с точки зрения идеи отражения в психике состояний психических же образований. Ощущения характера протекания, актуализации психических процессов в самообразе и есть виртуальные переживания, и эти переживания образуют виртуальную реальность.

**Сверхразвитость соби** - владение способами поведения, относящимися к более высокому уровню соби, чем тот, на котором человек находится.

**Связанный виртуальный образ** – это образ, возникающий на выполняемой человеком деятельности и без ее выполнения возникнуть не может (см. *автоном*).

**Синоним** - 1) взаимосогласованность *виртуалов*; 2)

процедура аретен, заключающаяся во взаимосогласовании виртуальных реальностей разного уровня или фрагментов одной виртуальной реальности.

**Ситуационный виртуал** - автономный виртуальный образ, разворачивающийся только в определенных ситуациях; характеризует первую стадию виртуализированности человека. Человек, находящийся на этой стадии, называется "человек-эвентуал".

**Собь** - виртуальная реальность, посредством которой человек самодентифицируется.

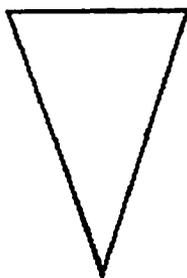
Виртуал порождается как разворачивание одного образа в целую реальность, собь образует совокупность имеющихся у человека виртуалов, ставших консулетами, а поэтому не переживаемых как особые реалии. Применяются собь и являются виртуальная реальность телесности, виртуальная реальность сознания и проч. Виртуалы переживаются как события на фоне консулетальных состояний, собь - как естественное качество человека: тело, сознание, личность и т.п. Понятие виртуала фиксирует актуальность функционального функционирования образа, понятие собь - результат генезиса реальности.

Рассмотрим пример образования собь. Обучаясь печатанию на машинке, человек сначала овладевает движениями каждого пальца - первоначально правильное движение пальца доставляет графические переживания, затем вся совокупность движений пальцев становится консулетальной - образуются "машинописная" собь человека. После этого человек начинает получать

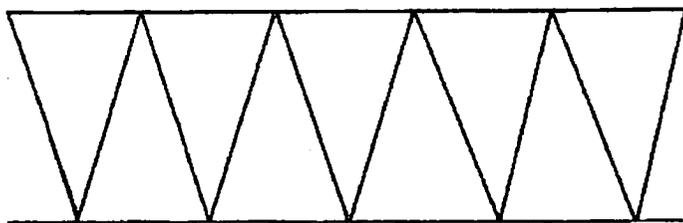
гратуалы уже не от каждого пальца в отдельности, а от работы этой соби. Моделью образования виртуалов является перевернутая "елочка", означающая разворачивание одного элемента константной реальности в самостоятельную виртуальную реальность.

Моделью образования соби является "слоеный пирог", означающий, что совокупность объектов виртуальной реальности образуетея как совокупность виртуалов.

Данная модель образования виртуальной реальности называется "*треугольной моделью*", поскольку принципом появления и существования виртуальной реальности является разворачивание элемента константной реальности в полноценную реальность. В случае виртуала разворачивается один элемент константной реальности в виртуальную реальность, в случае соби много элементов константной реальности разворачиваются в виртуальные реальности, совокупность которых образуетея собь.



Образование виртуала



### Образование соби

Эта модель является не теоретической, а онтологической, т.е. определяющей то, что существует. Аналогично тому как атомизм задает существование атомов, энергетизм - существование энергий и т.п. Онтологические схемы применимы для любых дисциплин. Например, атом в физике - это предельно неделимый элемент материи, атом в биологии - это клетка, атом в психологии - это ассоциация. В качестве онтологической ученый может выбирать любую схему, например, психолог может быть атомистом (ассоциативная психология), холистом (гештальт-психология), функционалистом (функциональная психология). На основе одной и той же онтологической модели могут строиться разные теоретические модели как в рамках разных дисциплин, так и в рамках одной и той же, например, в качестве атомов в психологии могут браться разные объекты: в ассоцианизме - это ассоциации, в бихевиоризме - комплекс "стимул-реакция", в психологии творчества - способности.

и лируется сознанием и не зависит от воли (намерений и уже в новом режиме. Возникновение виртуала не контро- и после виртуального режима. Всегда идет речь о себе туального режима, как, впрочем, и нет грани виртуального события. Нет временной границы до виртуального и вир- них не говорит о точном моменте возникновения данного ренность возникновения виртуала. Никто в своих описа- **Спонтанность виртуала** - неожиданность и ненаме-

ностью.

*внутренним человеком* и абсолютном, предельной реаль- виртуальных уровней человека, располагающихся между **Современный человек** - обобщенное название для

да, свобода (свободное поселение) где свобода от свои.

Свобода - цслав, свобода, праслав, свобода, свобода-

др инд, сапта "собрание сельской общины";

образия, особенность, свойство, свобода "особенность";

или о-себе, особа - особенный; руск.-цслав, собь "свое-

Особа - ст.-слав, особь, др.-русск, особе. Из о-себе

собе.

ти "присваивать, приобретать". Образовано от др.-русск.

ственность, особа, собь "собственность, сущность", соби-

"существо", собина "собственность, имущество", соб-

существо "свойство", своеобразия, сущность", собие

Собственный - производное от др.-русск, цслав.

справку из этимологического словаря М. Фасмера.

чает способ самонитивидущий человека. Приведем

Термин "собь", на наш взгляд, очень удачно обозна-

строены различные теоретические модели.

На основании "треугольной модели" могут быть по-

желаний) человека. Другими словами, человек никогда не говорит о том, как возник у него данный режим, и фиксирует лишь то, что он в нем уже находится, т.е. переход из консуетала в виртуал и обратно не фиксируется человеком - он всегда либо "здесь", либо уже "там".

**Степень виртуализированности образа** - степень выделенности виртуала из константной реальности. Исходная (нулевая) степень виртуализированности образа - *связанный виртуал*, первая степень - *ситуационный виртуал*, вторая - *операциональный виртуал*, третья - новая виртуальная реальность (виртуальный образ разворачивается в виртуальную реальность, в которую человек переходит и которая становится для него константой реальностью). У конкретного человека разные образы могут иметь разную степень виртуализированности.

**Стадия виртуализированности человека** - степень вовлеченности человека в виртуальные переживания. Стадия виртуализированности человека соответствует *степени виртуализированности образа*. Есть три стадии виртуализированности человека: исходная (нулевая) - *человек-консуетал*, первая - *человек-звентум*, вторая - *человек-оператор*, третья - *человек-виртуал*.

**Третья степень гратуала** - см. *Интенсивность виртуала*.

**Третья степень ингратуала** - см. *Интенсивность виртуала*.

**Треугольная модель** - принцип порождения (разворачивания) виртуальной реальности из фрагмента константной реальности (см. *собь*)..

реальность: реальность воли, собя воли, воля, пони-  
 Примерно в 16-17 лет возникает новая виртуальная  
 ствия.

Феномен удвоения реальности воли - возникнове-  
 ние различения человека своего и чужого волевого дей-  
 как однородных.

Феномен соположения реальностей - расположе-  
 ние событий разных реальностей в единый ряд событий  
 человека.

Феномен смены типа развития - с изменением типа  
 способности базовой соби.  
 соби кардинально изменяется тип психического развития

Феномен перескакивания ступени развития - воз-  
 можность построения синонимичной соби при несомноичной  
 чадурь.

Феномен неразличения - явление уверенности в вы-  
 полнении одной процедуры при совершении другой про-  
 ры.

Феномен невыполненности - явление уверенности в  
 невыполненности на самом деле совершенной процеду-  
 ностные и т.д.

Феномен множественности талантов - есть много  
 типов способностей (талантов), на каждом из которых  
 можно строить траекторию развития ребенка. Для каждо-  
 го из этапов виртуации человека характерен свой набор  
 свойств таланта: телесные таланты, сознательные, лич-  
 ры.

Феномен выполненности - явление уверенности в  
 выполненности на самом деле не совершенной процеду-

маемая в виртуальном смысле. Благодаря возникновению феномена удвоения реальности воли, человек теперь может сам ставить себе экзистенциальные, жизненные задачи, выступая как существо, которое может само управлять своей жизнью, выполнять поставленные перед собой как личностью задачи. До 16-17 лет ребенок не ставил перед собой жизненных задач. У человека до 16-17 лет нет задач своего жизнеустройства, он пассивно участвует в строительстве: либо по жизни его ведут взрослые, либо делает выбор из представляемого ему набора ситуаций. А в 16-17 лет возникает способность самому ставить и выполнять жизненные задачи, возможность выбирать сами наборы жизненных ситуаций. Возможность самому реализовывать поставленные задачи, прилагать волевые усилия для решения поставленной задачи и есть свидетельство возникновения реальности воли. Примерно к 21 году человек полностью осваивает реальность воли, к этому времени возникает феномен удвоения реальности воли. Теперь человек хорошо отличает свою собственную волю от чужой воли и может к чужой воле соответствующим образом относиться.

Как и в случае с другими виртуальными реальностями, собь воли может оказаться неразвитой или сверхразвитой. Неразвитость заключается в том, что человек не овладевает полностью реальностью воли и, оставаясь на уровне развития более ранних виртуальных реальностей, оказывается неспособным не только к самостоятельному принятию волевых решений, но и к подчинению воли другого человека, т.е. неспособным к реализации каких-либо

Ребенок с 13-14 лет воспринимает негативное поведение взрослого как личностное. Другими словами либо инпродирует взрослого, чтобы не воспринимал его поведение как личное оскорбление: долго его пере- годня.

что вы его вчера обманули, но готов обманываться и себя, янства или сохранности личности. Он, конечно, помнит, сколько для него нет внастающаго времени, т.е. посто- века в будущем и прошлом. Его легко обманывать, по- взрослому в данный момент времени, для него нет чело- ущерб (отняли и грушкы, книжку). Он думавно реагирует на ваше резкое поведение, даже если оно нанесло ему репти к думавному контакту. Он тут же "забывает" про резкое поведение (наказать, накричать и т.п.) и тут же пе- мые. По отношению к ребенку до 10 лет можно совершить жет переживать события как личностно значи- ментя реальности личности, т.е. с этого возраста он мо- У ребенка 10-11 лет уже явственно возникают эле- личие от уникальности другого человека.

**Феномен удвоения реальности личности** - возник- вать.

человеком, но самостоятельно не способен их вырабаты- последовательно выполняет решения, принимает другим ний. В этом случае человек более-менее добросовестно и мама) берет на себя функцию принятия волевых реше- заключается в том, что кто-то другой (например, волевая остается мечтателем и прожектером. Сверхразвитость волевых решений. Например, человек на всю жизнь так и

вами, подросток может игнорировать взрослого, даже собственного родителя, и, более того, может отказываться взрослому в статусе его (взрослого) личностного существования. Такого, конечно, до сих пор, до возникновения феномена удвоения реальности личности, не было.

Но есть еще одна внутренняя причина противоречивости, и в том числе негативизма, поведения подростка: подросток узнает сферу личности в процессе столкновения с нею. Через столкновение с действительностью происходило освоение реальностей телесности и сознания. Ребенок до трех лет (до возникновения феномена удвоения реальности телесности) осваивает действительность через собственные синяки и слезы, а после трех лет - через относительно безболезненный контакт с нею; он уже не падает с лестницы, не берет горячий утюг. Ребенок до 7 лет осваивает (до возникновения феномена удвоения реальности сознания) действительность через усилия по овладению взрослыми типами поведения: столкновение с сознанием взрослого, воспитывающего и учащего ребенка, и через собственные травмы при изучении конструкции машины, магнитофона и т.д.

Подросток осваивает реальность личности так же: через опыт употребления личностного поведения. Он еще не знает, что такое нанести обиду, оскорбить, не выполнить собственное обещание и проч. И через совершение такого рода поступков ищет границы собственной личности. В этом смысле значительная часть поступков подростков начальной стадии подросткового периода является не собственно личностной, а пробующей. И в контакте

с действительностью, через собственные травмы, подросток находит себя, себя личности. Конечно, в этот период взрослому нужно быть особенно чутким к подростку, чтобы различить пробуемое поведение от целенаправленного.

Но подросток осуществляет пробуемое поведение не только по отношению к другим людям, но и по отношению к себе. И по отношению к себе подросток тоже иногда бывает излишне беспощаден, а иногда слишком снисходителен.

Основания поведения подростка 13-15 лет совершенно иные, чем людей другого возраста, даже если внешне это одинаковое поведение. Ребенок до трех лет может проявлять жестокость к детям и животным потому, что невыделенность психической реальности телесности не позволяет хорошо различать живое и неживое. Поэтому он может общаться с другим ребенком как с куклой, невольно причиняя боль. Ребенок до 7 лет может проявлять жестокость в силу невыделенности реальности сознания еще плохо различая свое и чужое сознание. Семилетка, ударяя другого ребенка и не чувствуя при этом боли, вполне естественно полагает, что боль и не возникает. Такой ребенок, нанося удар, не подозревает, что удар сопровождается болью другого ребенка. Подросток, особенно после возникновения феномена удвоения личности, хорошо понимает, что причиняет боль другому человеку или животному, но ему важно почувствовать границу допустимости: момент возникновения боли или мо-

мент возникновения невыносимой боли, или недопустимость поведения, приносящего боль.

Конечно, в своих поисках подросток может перейти все границы как в отношении к другим людям, так и в отношении к самому себе. И здесь очень важно чтобы девиантное, отклоняющееся поведение не стало приносить удовольствие, чтобы то же причинение боли не превратилось в самоцель. Хотя, для превращения девиантного поведения в регулярное, есть много оснований: получение чувства власти, получение поддержки такого поведения от других подростков и взрослого, реализация или сублимация чувства мести и т.д.

Собственно, с подросткового периода у человека появляется возможность строить собственный виртуальный мир. Подростковая аутизация, уход в свой виртуальный мир, может проявляться самым разным образом: в уходе в себя, в избыточно развитом воображении, несговорчивости, упрямстве, пренебрежении окружающими и т.д.

Неразвитость соби личности заключается в задержке человека на уровне личности, проявляющейся в культивировании внутреннего мира, в избегании ситуаций, требующих принятия волевых решений, в стремлении законсервировать тип жизненной ситуации, в которой человек находится. Сверхразвитость заключается в излишне раннем овладении взрослыми формами поведения (выражающееся чаще всего в демонстрации негативных аспектов жизни взрослых: курение, распитие алкогольных напитков и т.п.) и/или переходу к самостоятельной жизни

освоении этой реальности, что проявляется в нечеткости  
неразвитости способности сознания заключаться в слабом

но до 11-13 лет.

Становится свое владение сознанием, что происходит пример-  
сознательное существо, и со временем лишь совершен-  
тов сознания в предыдущие годы. С 7 лет ребенок - уже  
альности сознания, являющийся и того развития элемен-  
Примерно в 7 лет возникает феномен удвоения ре-

проч.

строить общие модели мироздания, общества, семьи и  
ния и собственной телесности дает возможность ребенку  
сознания другого человека. Наличие собственного созна-  
поскольку ребенок способен различать свое сознание от  
ния, означает готовность ребенка к школьному обучению,  
ности сознания, т.е. возникновение способности сознания,  
где - не его. Возникновение феномена удвоения реаль-  
хорошо различает, где собственные мысли и состояния,  
стояния переносил на внешние предметы, то теперь он  
свои собственные и, соответственно, свои мысли и со-  
ребенок воспринимал чужие мысли, чужие состояния как  
сознание от сознания другого человека. Если до сих пор  
означает, что ребенок способен отличать собственное  
возникает феномен удвоения реальности сознания. Это  
ваться собственное сознание и примерно к семи годам  
Примерно с трех лет у ребенка начинается формиро-  
новение различения человека своего и чужого сознания.

**Феномен удвоения реальности сознания - возник-**

т.п.).

(зарабатыванию денег, противоправному поведению и

различения своего и чужого сознания, в неспособности к полноценному школьному обучению, в асоциальности поведения, связанном со спонтанной реализацией своих внутренних образов, в отсутствии способности управлять своими образами и т.п. Сверхразвитость соби сознания заключается в преждевременном освоении взрослого личностного типа поведения: отношений между людьми, отношения к быту, отношения к школьному обучению как уже не важному и не интересному и т.п.

**Феномен удвоения реальности телесности** - возникновение различения человеком своего тела и других материальных тел.

С виртуальной точки зрения, генезис человека можно представить как порождение новых видов соби. Новорожденный обладает совершенно виртуализированной психикой. Примерно до трех лет генезис ребенка заключается в овладении собственной телесностью. Ребенок овладевает своим телом и окружающим его миром в пространственно-телесном отношении. К трем годам ребенок настолько хорошо овладевает пространственно-телесными отношениями (научается говорить, ходить, управлять своим телом), что они перестают быть для него проблемой. С трех лет уже возможна отработка специальных телесных навыков (лепка, рисование, игра в конструктор и т.п.), и генезис ребенка теперь заключается в *освоении* реальности телесности (телесной соби) и в овладении элементами порождающейся реальности сознания (соби сознания). Собственное индивидуальное сознание появляется у ребенка примерно к семи годам.

С виртуальной точки зрения, для младенца его телом, его собственностью является весь мир.

Поскольку ребенок не отличает себя от внешней и внутренней среды, то он вместе с этими средами является одним целым. Ребенка как отдельного существа еще нет (это только взрослый знает, что вот это тельце есть нечто особое, нежели все остальное в мире). Сам ребенок не знает где кончается его тело и сфера восприятия и где начинается "не он".

К трем годам ребенок уже четко различает, где его тело, а где "не он". При этом, там где "не он" - это не только внешняя среда, но и внутренняя. Ребенок после трех лет может а) реагировать на раздражители внутри организма как на локальные раздражители, а не генерализованные, в том числе различать телесные ощущения от психических и б) может отличить раздражители вне его тела от раздражителей, возникающих внутри его тела. В этом смысле можно говорить об явлении удвоения телесности - ребенок выделяет собственное тело из всех других предметов.

Генезис ребенка до трех лет заключается в овладении собственной телесностью и девиртуализации единой (физическо-психически-родовой реальности). С психологической точки зрения здесь происходит возникновение представления о телесности (вещах, предметах, их отношениях, в том числе - о собственном теле), в отличие от предшествующего времени, когда была одна единая телесность (реальность). Появление новой психической реальности - реальности собственной телесности (телесной

соби) - в отличие от единой - названо нами "феноменом удвоения реальности телесности". Речь идет именно о психической реальности, а не только о явлении выделения собственного физического тела из окружающей среды, поскольку ребенок начинает отличать события в собственной телесности от событий, происходящих на уровне смыслов, а не только физических явлений.

Появление первых элементов новой соби, в соответствии с *принципом меланжевой нити*, практически не заметно, но постепенно она становится ведущей, вытесняя предыдущую. Процесс "ухода" из сферы виртуальности предыдущей соби есть ее *девиртуализация*, т.е. переход в статус константной реальности.

Генезис человека относительно процесса девиртуализации отдельной соби заключается в том, что до возникновения феномена ее удвоения, т.е. до ее девиртуализации, человек овладевает этой собью как новой для себя, а после ее девиртуализации он ее осваивает как уже привычную, лишь расширяет сферу владения этой реальностью, уже без качественного сдвига во взаимоотношениях с этой реальностью. Новая собь, точнее, ее элементы появляются тогда, когда человек еще продолжает процесс активного овладения предыдущей реальностью. В принципе, процесс овладения любой реальностью может продолжаться всю жизнь.

Каждая следующая виртуальная реальность порождается предыдущей виртуальной реальностью, ставшей константной, после возникновения феномена удвоения предыдущей виртуальной реальности. Первые проявле-

ния новой виртуальной реальности мы называем в дальнейшем появлением элементов новой виртуальной реальности, чтобы различить процесс появления новой реальности и ее полноценное существование.

Феномен удвоения реальности телесности, т.е. появление телесной копии, в полной мере возникает примерно к трем годам. До трех лет идет постепенное овладение телесностью. У разных детей процесс удвоения реальности телесности происходит по-разному: у одних детей быстрее, у других медленнее, у одних детей в основном через опционально-двигательный контакт со взрослым (когда ребенка, тискают, нянчатся с ним, носят на руках), у других детей - через опционально-двигательный контакт (когда ребенка усиленно учат сидеть, стоять, ходить) и т.д. Способ овладения реальностью телесности в значительной мере определяется взрослым.

Телесная копия может оказаться неразвитой или сверхразвитой.

Неразвитость копии телесности приводит к появлению в той или иной мере задержки психического развития, а в крайних случаях - к остановке психического развития ребенка. Одним из проявлений неразвитости телесности является так называемый госпитальный синдром.

Сверхразвитость копии телесности возникает при слишком активном отношении взрослого к ребенку (часто считалось проявлением любви к нему), ограничиваящим собственную активность ребенка. Прежде всего, это проявляется в том, что ребенка слишком много носят на руках, слишком оберегают от столкновений с действиями

тельностью, в том числе - и с другими детьми, которые, не дай Бог, могут причинить неудобства любимому чаду. В таком случае взрослый принимает на себя функцию детской телесности, становится как бы специальным познавательным органом ребенка, и поскольку взрослый уже все знает в отношении телесности, то он является как бы сверхразвитым органом телесности, обладающим сознанием, личностью и волей. Ребенок, имея такой сверхразвитый орган (телесность с элементами сознания, личности и воли), не имеет нужды в развитии, его собственное развитие приостанавливается.

Дело в том, что благодаря взрослому, выполняющему все желания ребенка и охраняющему от столкновений с действительностью, у ребенка не появляются чувства размеров пространства, поскольку взрослый, как волшебник, тут же выполняет желания ребенка, и нет ощущения разнесенности предметов в пространстве, а тем самым - нет выделенности в полной мере себя из пространства. Когда такому ребенку нужно нечто сделать, он ожидает, что его желание само реализуется и желаемый предмет появится в руках. Такие дети интеллектуально развиты, но капризны, несговорчивы, спонтанны, плохо управляемы. У них способность желания и способность оперирования с предметами развита хорошо, а способность к достижению цели развита плохо. Если такого ребенка попросить что-нибудь сделать, он сделать это может только если его заинтересовали это сделать, иначе он будет капризничать и сопротивляться, что является плохой основой для дальнейшего его обучения и развития.

внешнего человека.

новение различения человека в себе *внутреннего*  
**Феномен удвоения реальности человека** - возник-

учитывать особенности генезиса ребенка.  
 детской психологии. Для создания кризиса достаточно не  
 только в три, пять, семь и т.д. лет, как это считается в  
 своими действиями может создать в любое время, а не  
 На самом деле, кризис в жизни ребенка взрослый

младенцу, возникают конфликты.

взрослый сохраняет свое старое отношение к ребенку как  
 в определенной степени и собственное поведение. Если  
 имея собственную телесность, ребенок ощущает уже  
 типу отношений с миром, в том числе и с родителями -  
 удвоения реальности телесности и он перешел к новому  
 взрослых к ребенку. У ребенка уже произошел феномен  
 возраста есть следствие неадекватных требований  
 реальностей, негативизм в поведении детей трехлетнего  
 С точки зрения теории психологических виртуальных

вения реальности сознания.

недостаточно подготовленной к обеспечению возникно-  
 телесность ребенка тем самым остается неразвитой и  
 является уже не телесность, а сознание. Собственная  
 го развития, когда основной развивающейся реальностью  
 бенка, последний переходит на следующий уровень свое-  
 времени отказа взрослого от того, чтобы быть частью ре-  
 здесь не только в упущенном времени, а в том, что ко  
 ребенок отбрасывается в своем развитии назад. И беда  
 нок уже вырос, отказывается от такой своей функции, и  
 Взрослый в определенном моменте, считая, что ребе-

Примерно в 28 лет возникает феномен удвоения реальности человека. Примерно к 25 годам все реальности нижележащего уровня (телесности, сознания и т.д.) в их сочетании хорошо осваиваются человеком, и он становится собственно взрослым человеком. Но развитие человека идет дальше, и примерно с 25-26 лет начинает возникать ощущение себя как принадлежащего какому-то объемлющему целому: профессии, своему роду, чему-то трансцендентному и т.д. К сожалению, в научной психологии вопрос развития человека в возрасте после 17 лет очень плохо проработан, но в религиозной традиции есть специальное понятие для обозначения той реальности, которая возникает лет в 25-26 и к 28 годам полностью формируется. Это понятие внутреннего человека. Возникновение внутреннего человека и есть с виртуальной точки зрения феномен удвоения реальности человека, есть появление соби внутреннего человека. С 28 до примерно 33 лет человек осваивает реальность внутреннего человека, относящегося уже к уровню духовного бытия, и переходит к развитию в этой духовной реальности. Человек, существующий в духовной сфере, большинством окружающих людей, не перешедших в духовную реальность, воспринимается как человек не от мира сего. Таковыми обычно являются ученые, поэты, музыканты, хотя никаких профессиональных ограничений не существует - человек любой профессии может стать таковым.

Неразвитость соби внутреннего человека проявляется в том, что он никогда так и не почувствует нечто не от

мира сего, а сверхразвитость - в том, что человека слишком рано приобщают к трансцендентным реальностям: мистике, йоге, профессиональным таинствам (художественным, научным и т.д.). Как правило, сверхразвитость соби внутреннего человека приводит к психическому сло-му человека, если не включить его в социальные органи-зованности, обеспечивающие функционирование сверх-развитости человека (например, в религиозную общину).

Дальнейшее развитие человека уже совершенно не связано с возрастными особенностями. Виртуальные ре-альности следующих уровней возникают не имманентно, т.е. вследствие природных законов, как это было до сих пор, а являются результатом целенаправленной работы человека над собой и в этом плане не зависят от воз-раста человека.

**Фрагментарность виртуала** - фрагментарность основы построения виртуального образа. У человека, на-ходящегося в виртуале, появляется ощущение какой-то отделенности, отдельности частей своего тела от себя (в таком случае говорят, например, о том, что руки не слу-шаются или же, наоборот, руки все делают сами). По-скольку виртуал есть отражение характера актуализации лишь данного актуализирующегося образа, а не всей жиз-ни, то человек в объективных терминах описывает не все-го себя в целом (как в эмоции или стрессе - "я испугался", "я обрадовался" и т.п.), а лишь те части самого себя, ко-торые участвуют в выполнении этого акта ("жар" в голове, а не жар, например, лихорадочный, не "я свеж и бодр", а "руки опережают мысль" и т.п.), хотя само переживание

захватывает всего человека целиком. Иначе говоря, виртуал порождается фрагментом человеческой деятельности, а переживается всем человеческим существом.

**Человек-виртуал** - человек, один из образов которого развернулся в виртуальную реальность, в которую он полностью перешел (т.е. человек, ушедший в свою виртуальную реальность) и которая стала для него константной реальностью, т.е. человек, находящийся на третьей стадии *виртуализированности* образа. Человек-виртуал становится *человеком-консуэталом* относительно новой реальности его существования.

**Человек-консуэтал** - человек, у которого нет *автономных виртуальных образов*.

**Человек-оператор** (от лат. *operator* - творец) - человек, внутри себя спонтанно творящий свой виртуальный мир; человек, находящийся на второй *стадии виртуализированности* образа относительно образов его константной реальности, консуэталных образов. Для *человека-оператора* характерно наличие в психике *операциональных виртуалов*.

**Человек-эвентум** (от лат. *eventum* - событие, происшествие; внешнее свойство, случайный признак обстоятельства) - человек, у которого автономный виртуальный образ разворачивается в виртуальную реальность только в определенных ситуациях, обстоятельствах; человек, находящийся на первой *стадии виртуализированности* образа относительно образов его константной реальности, консуэталных образов. Для *человека-эвентума* характерно наличие в психике *ситуационных виртуалов*.

**Эффект бинокля** - эффект восприятия фрагмента реальности как полноценной реальности.

**Эффект гравитации** - ощущение тяжести и неприятности нахождения в константной реальности после нахождения в гратуале.

**Юноша** - человек, имеющий в качестве константной реальности *подростка* и в качестве виртуальной реальности волю.

## APPENDIX

**Виртуальная деятельность** - о виртуальной деятельности писал еще в конце XIX века известный философ А.Бергсон (Бергсон, 1914), имея в виду особенность существования деятельности в актуальном ее состоянии, когда возникло препятствие для ее реализации. Но идея виртуальности не была никем замечена, а в новом издании 1998 года (Бергсон, 1998) термин А.Бергсона "виртуальный" был заменен термином "потенциальный", что ведет к неадекватному пониманию философии А.Бергсона. А.Бергсон писал о "закупоренной" деятельности, т.е. такой деятельности, осуществление которой остановлено, но не прекращено, как это ни парадоксально выглядит. По А. Бергсону, "закупоренная" деятельность остановлена в своей реализации, но не исчезает; не становится потенциальной, а остается актуально существующей и действующей особым образом, в отличие от потенциального, бездействующего существования -

этот тип существования и был назван А.Бергсоном "виртуальным". Но ни А.Бергсон, ни П.А. Флоренский (Флоренский, 1990), который впоследствии комментировал идею виртуальной деятельности, не концептуализировали ее.

В понятии А.Бергсона "виртуальная деятельность" содержится идея существования объекта, который отсутствует, но реально себя проявляет, что соответствует идее виртуальности в виртуалистике.

**Виртуальная реальность компьютерная** - стереоскопическое интерактивное изображение, моделируемое посредством компьютера (головной шлем, перчатка или костюм, стереонаушники). Поскольку этот термин вне виртуалистики является исключительно эмпирическим, то может применяться по отношению к самым разнообразным объектам: стереоизображению, интернету, телевидению и проч. В соответствии с распространенным кибернетическим мифом, термин "виртуальная реальность" по отношению к компьютерам придумал примерно в 1984 г. Ж. Ланье.

**Виртуальная способность** - идея А.Н.Леонтьева - крупнейшего советского психолога. А.Н.Леонтьев, решая проблему существования высших психических функций, пришел к выводу, что в веществе мозга они не могут находиться: "Виртуально мозг заключает в себе не те или иные специфические человеческие способности, а лишь способность к формированию этих способностей" (Леонтьев, 1972, с. 208). Решение на самом деле точно такое же как и у схоластического философа Сигера Бра-

бантского: есть самостоятельная реальность, не сводимая к нижележащей реальности - человеческие способности существуют виртуально относительно субстанциального мозга.

**Виртуальный - субстанциальный** - базовая категориальная оппозиция схоластической философии. В схоластике виртуальность протипоставлялась субстанциальности. При этом виртуальность и субстанциальность рассматривались как абсолютные реальности. В виртуалистике виртуальность противопоставляется константности, и члены категориальной оппозиции "виртуальный-константный" являются относительными, т.е. не соотнесенными с какой-либо субстанциальностью.

**Виртуальный театр** - идея крупнейшего режиссера и театроведа А.Арто. При всеобщем признании театрального гения А.Арто его одна из ключевых теоретических идей - виртуального театра - совершенно проигнорирована, а поэтому и сам А.Арто воспринимается как странное и непонятное явление, и его идеи никак не могут быть реализованы. Приведем цитату из его работы 1932 года, где он пользуется термином "виртуальный": "Между принципами театра и первоосновами алхимии существует загадочное тождество сущности. Дело в том, что театр, как и алхимия, если рассматривать его принципы и тайные пружины, покоится на нескольких основаниях, остающихся одними и теми же для всех искусств, - основаниях, которые в области духа и воображения направлены на достижение той же эффективности, что в области реального позволяет действительно делать золото. Однако между театром и

алхимией существует и более возвышенное сходство, которое с метафизической точки зрения простирается значительно дальше. Дело в том, что алхимия, как и театр, являются искусствами, так сказать, виртуальными, - искусствами, которые не несут в себе ни своей цели, ни своей реальности.

Все истинные алхимики знают, что алхимический символ - это мираж, подобно тому как и театр - это мираж. И эту постоянную отсылку к предметам и принципам театра, которую можно встретить почти во всех алхимических трактатах, следует понимать как чувство (весьма остро ощущаемое алхимиками) тождества, существующего между планом, в котором развиваются персонажи, объекты, образы, - в общем, все, что составляет виртуальную реальность театра, - и тем чисто предполагаемым и иллюзорным планом, в котором разворачиваются символы алхимии" (Арто, 1993, с. 50-52).

В одной из работ, посвященных анализу театральной системы А.Арто (Максимов, 1998), термин "виртуальный" переведен как "потенциальный". Эта подмена делает тривиальной систему А.Арто. С виртуальной точки зрения, А.Арто имел в виду такой театр, где зритель и актер реально переживают события, которых реально на сцене нет. Например, убийство не может произойти на сцене, а зритель и актер должны переживать это как реальное убийство. Собственно, отсюда и появляется идея А.Арто о жестокости театра - потому, что театр показывает саму жизнь, а не отражение или представление о жизни или

какие-то убийства и прочие страсти. Но ни у самого А.Арто, ни у его критиков нет виртуальных моделей.

В.Ф.Жданов и Н.А.Носов разрабатывают идею виртуального театра, соответствующего идеи виртуальности; на основе теории психологической виртуальной реальности разработана методика обучения виртуальному исполнению роли. Применение виртуальных моделей в искусстве весьма продуктивно (Жданов, Носов, 1997).

**Внутренне генерируемая виртуальная реальность** (*internally generated virtual reality*) - термин известного американского психолога Чарльза Тарта. Ч.Тарт, видимо, посетил лабораторию Ж.Ланье VPL, начавшей первой выпускать бытовые компьютеры, моделирующие *компьютерную виртуальную реальность*, но, в отличие от большинства авторов, написал статью не о применении компьютерных виртуальных реальностей в психологии, а о возможности интерпретации природы психики как виртуальной. Проводя аналогии с компьютерно генерируемой виртуальной реальностью, он рассматривает психологическую виртуальную реальность как образ мира, заново порождаемый каждый момент времени, существующий лишь актуально в данный момент времени. Психологическая виртуальная реальность - это не постоянная, а переменная составляющая образа ситуации (воспринимаемого объекта). Помимо психологической виртуальной реальности существует, также как актуальное образование, Процессуальный Симулятор Мира (*the World Simulation Process*). Ч.Тарт различает виртуальную реальность и ординарную реальность, существующую стабильно отно-

сильно виртуальной реальности и "нормально" относительных изменений состояния, т.е. измененное состояние со-знания и/или измененная личность. По Тарту, наше "нормальное" восприятие физической реальности не является восприятием реальности per se, но скорее достаточно произвольная конструкция, виртуальная реальность, имеющая в своем основании культурные презумпции. Когда процессуальный Симулятор Мира дает человеку виртуальную реальность, которая значительно отличается от реального мира, в ней есть и реальные компоненты мира и/или психологически нарушенные, тогда человек и становится дезадаптивным.

Эта модель очень похожа на модель отношений между константой и виртуальной реальностью, но никто на Западе, даже сам Ч.Тарт, в дальнейшем не развивал эту модель.

Άρετή (греч.) - доблесть, добродетель; вообще совершенство, превосходство, достоинство (как физическое, так и нравственное); мужество, храбрость, как лат. virtus (в этом знач. у Гомера и прочих писателей); не только о людях, но и о животных и неодушевленных предметах (Вейсман, 1991)

**Virtus** (лат.) - 1) мужественность, мужество; энергия, сила; доблесть; 2) доблестные дела, героические подвиги; 3) превосходное качество; отличные качества, достоинство; талант, дарование; 4) добродетель, нравственное совершенство, нравственная порядочность, душевное благородство (Дворецкий, 1986).

**Virtus (лат.)** - богиня воинской доблести.

**Virtual (англ.)** - фактический, действительный, являющийся (чем-либо) по существу; возможный, виртуальный, предполагаемый; мнимый (о фокусе, изображении); эффективный (Большой англо-русский словарь под ред. И.Р.Гальперина); 1) обладающий определенными физическими свойствами или способностями; эффективный в отношении внутренне присущих природных качеств или сил; способный оказывать воздействие посредством таких качеств; 2) морально добродетельный; 3) способный продуцировать определенный эффект или результат; эффективный, мощный, могущественный; 4) то, что есть по существу или в действии, хотя отсутствует формально или в действительности; допускающий такое существование (Oxford English Dictionary).

## Издания Центра виртуалистики

Носов Н.А. Ошибки пилота: психологические причины. М.: Транспорт, 1990. - 64 с.

Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. - М.: Ин-т человека, 1994. - 195 с.

Носов Н.А., Генисаретский О.И. (редакторы-составители). Виртуальные реальности в психологии и психопрактике / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 1. - М.: Ин-т человека РАН, 1995. - 181 с.

Носов Н.А., Яценко Ю.Т. Параллельные миры. Виртуальная психология алкоголизма / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 2.- М.: ИТАР-ТАСС, 1996. - 128 с.

Носов Н.А. (редактор-составитель). Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. - М.: ИТАР-ТАСС, 1996. - 160 с.

Носов Н.А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства. - М.: Магистр, 1997. - 192 с.

Забродин Ю.М., Носов Н.А. (редакторы-составители). Управление человеческими ресурсами: психологические проблемы. - М.: Магистр, 1997. - 216 с.

Носов Н.А. (редактор-составитель). Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. - М., 1997. - 187 с.

Носов Н.А. (редактор-составитель). Виртуальные реальности и современный мир / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 3. - М.: Ин-т человека РАН, 1997. - 85 с.

Яновский Р.Г., Носов Н.А. (редакторы-составители).  
Виртуальные реальности / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. - М.: Ин-т человека РАН, 1998. - 212 с.

Носов Н.А. Виртуальное убийство / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 5. - М.: Ин-т человека РАН, 1999. - 50 с.

План издания Трудов Центра виртуалистики  
(названия некоторых работ предварительны)

Носов Н.А. Виртуальная психология / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 6. - М.: Аграф, 2000.

Борчиков С.А. Метафизика виртуальности / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. - М., 2000. - 49 с.

Юрьев Г.П. Виртуальный человек в экстремальных условиях / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 9. - М., 2000.

Носов Н.А., Михайлов А.Н. Методики диагностики виртуальной образности / Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 10. - М., 2000.

Алексеев А.Ю. Виртуалистика адаптивных систем.

Быченков В.М. Образы без лиц.

Генисаретский О.И. Сюжетика психотехнического процесса.

Гиренок Ф.И. Антропологическая конфигурация философии.

Жданов В.Ф., Носов Н.А. Виртуальная психология искусства.

Калмыков А.А., Хачатуров Л.А. Виртуальные образовательные среды.

Курьерова Г.Г. Посттелесность.

Носов Н.А. Принципы аретеи.

Носова Т.В. Виртуальные образы дошкольников.

Павлов С.А. Смысл и проявление виртуальности.

Пронин М.А. Виртуальные реальности и управление организациями.

## Литература

Арто А. Театр и его двойник. - М.: Мартис, 1993.

Бергсон А. Творческая эволюция. - М.-СПб, + "Русская мысль", 1914.

Бергсон А. Творческая эволюция. - М.: "КАНОН-пресс", "Кучково поле", 1998.

Вейсман А.Д. Греческо-русский словарь. - М., 1991.

Голего В.Н. Системотехнические основы предотвращения ошибок авиаперсонала // Безопасность полетов. М.: Транспорт, 1989.

Дворецкий И.Х. Латинско-русский словарь. - М.: Рус.яз., 1986.

Жданов В.Ф., Носов Н.А. Виртуальная реальность в исполнительском искусстве // Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы. М., 1997.

Зараковский Г.М., Павлов В.В. Закономерности функционирования эргатических систем. - М.: Радио и связь, 1987.

Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. - М.: Изд-во Моск.ун-та, 1972.

Максимов В.И. Введение в систему Антонена Арто. - СПб.: Гиперион, 1998.

Носов Н.А. Виртуальная цивилизация // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 1. М., 1995.

Носов Н.А. Аретя // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998.

Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии, 1999, N 10.

Носов Н.А. Виртуалистика // Электронный журнал "Исследовано в России", 20, 1999 г.

<http://zhurnal.mipt.rssi.ru/articles/1999/020.pdf>

Носов Н.А., Генисаретский О.И. Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора // Труды ГосНИИГА. Авиационная эргономика и подготовка летного состава. Вып.253. - М., 1986.

Носова Т.В. Психологические признаки виртуального состояния в деятельности пилота // Авиамедицинские и эргономические исследования человеческого фактора в гражданской авиации. Труды ГосНИИГА. Вып. 294. М., 1990.

Носова Т.В. Психология детства с виртуальной точки зрения // Труды лаборатории виртуалистики. Вып.1. Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. М., 1995.

Павлов С.А. Виртуализация реальности и ее логика // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998.

Флоренский П.А. У водоразделов мысли. Т.2. - М.: Правда, 1990.

Tart C.T. Multiple personality, altered states and virtual reality: The world simulation process approach // Dissociation, 1990, n 3.



**Международная Академия  
Корпоративного Развития Организаций  
"Стратегия" – некоммерческое негосудар-  
ственное образовательное учреждение**

Свою миссию видит в повышении конкурентоспособности российских предприятий и организаций на рынке потребительских товаров за счет повышения эффективности уровня качества менеджмента и внедрения инновационных технологий в систему управления предприятием.

История Академии начинается с осуществления проекта повышения уровня менеджмента на московских предприятиях, начатого осенью 1996 года Департаментом дистанционного обучения и информационных технологий Гуманитарного и политологического центра "Стратегия" и Международным институтом менеджмента ЛИНК – генерального дистрибьютора Открытого Университета в России.

В структуре Международной Академии действует Школа Бизнеса "Стратегия". Школа Бизнеса предлагает профессиональное обучение руководителей в области менеджмента по дистанционной технологии обучения без отрыва от основной деятельности. После окончания каждого курса выдается сертификат, после прохождения всей программы выдается Диплом Международной Академии. По желанию можно брать отдельно выбранный курс или курсы.

Курсы программ профессиональной подготовки предназначены для повышения компетентности менеджеров в решении вопросов, связанных с ежедневными операциями, такими как: отбор персонала, проведение совещаний, выработка и принятие решений - до уровня разработки подходов к принятию стратегических для организации решений.

В Международной Академии работает Консалтинговая группа (КГ). Консалтинговая группа предлагает услуги в проведении тренингов и семинаров для руководителей организаций. Семинары проводятся по командо-построению; разработке миссии, целей и стратегии организации; по подготовке изменений внутри организации и переходу к проектному стилю жизни (клиент - проект).

Специалисты КГ предлагают услуги по проектированию и внедрению системы управления на основе качества продукции. Данная услуга позволяет организации решить вопросы увеличения объема продаж, рыночной ниши, снижения себестоимости продукта/услуги и повышения конкурентоспособности предприятия. Внедрение системы качества завершается сертификацией согласно международному стандарту ISO 9000.

Тел.: 299-43-19 факс: 299-52-71 e-mail: [strategy@glasnet.ru](mailto:strategy@glasnet.ru)

