

Эта книга — о новых философских идеях и понятиях, которые уже сейчас формируют — прямо на наших глазах — совершенно необычный облик грядущего третьего тысячелетия. Прочитав ее и обладая достаточными познаниями, например, в топологии или в том, что называют «компьютер-сайенс», теории монтажа по Эйзенштейну или современной психологии личности, каждый из читателей может принять персональное участие в этой «драме идей», как говорил еще А. Эйнштейн.

Общий ее замысел начал вырисовываться в далеком 1971 году в Бухаресте у нас с ведущим нашим логиком, философом и организатором науки Владимиром Александровичем Смирновым после многодневных споров с великим Альфредом Тарским о том, что будет происходить на границе двух частей пространства, в одной из которых имеет место одна топология (и логика), а в другой — другие. Через 4 года эти наши споры продолжились уже в далекой Канаде (г. Лондон, Северный Онтарио), но с не менее маститым знатоком всех этих проблем — учеником А. Эйнштейна и Н. Бора (и учителем самого Р. Фейнмана!) — Джоном Арчибальдом Уилером.

Сейчас, когда 1-й том книги, наконец, готов, Владимира Александровича уже нет с нами. Но он сделал самый первый, самый глубокий и вдохновляющий теоретический доклад на нашем специальном семинаре, посвященном этой проблематике. И вообще мы только сейчас осознали, как много он сделал для всей нашей философской науки, придав ей серьезную научную проблематику, смело выйдя на международную арену, сформулировав совершенно новый круг задач и целей. На его плечах — и, конечно же, таких людей, как его учителя А. Н. Колмогоров, А. А. Марков, И. М. Гельфанд, П. С. Новиков и др. — лежала логико-философская наука великой страны.

В 1995 году инициативный проект «Концепция виртуальных миров и научное познание» был поддержан Российским фондом гуманитарных исследований (N95-06-17647, руководитель — И.А.Акчурин). Первый том книги представляет собой итог трехлетних исследований по этому проекту.

Целью проекта была методологическая оценка и разработка методологии общенаучного исследования распространенных в мировой науке альтернативных сценариев развития событий, виртуальных миров и целых вселенных (в квантовой космологии).

В теоретическом плане исследования велись по трем основным направлениям: логико-гносеологическому, методологическому и историко-философскому (и социологическому).

Понятие «виртуальный» в современной науке и, в частности, в логике, вообще говоря, не совпадает с понятиями «возможный» и «потенциальный». «Так, Дана Скотт рассматривает построение модальной логики, основанное на понятии модального объекта. Основной конструкцией при этом является предметная область, включающая в себя действительные, возможные и виртуальные индивиды. "Возможный" здесь означает "возможный относительно некоторой априорной теории". "Виртуальный" же можно понимать как идеальный (абстрактный) объект типа бесконечности в обычной теории действительных чисел, бесконечно удаленной точке в проективной геометрии, виртуальных классов в теории множеств и т.п.»^[1].

Понятие виртуального, по-видимому, не совпадает с понятием потенциального, хотя и содержит в себе элементы потенциальности. Потенциальные и виртуальные объекты различаются своим статусом существования.

В современном английском языке слово *virtual*, калька с которого используется для обозначения компьютерной виртуальной реальности, означает прежде всего «фактический, действительный; являющийся (чём-л.) по существу, реально (а не формально)» и уже затем

«возможный, виртуальный, мнимый, эффективный». По существу, в современных информационных системах понятия «виртуальный канал», «виртуальная связь», «виртуальная сеть» делают акцент на фактическое, информационное соединение, отвлекаясь от инженерно-физической реализации этого соединения. Информационные каналы могут при этом быть реализованы на различных физических принципах, информация может пересылаться по различным физическим маршрутам[2].

Казалось бы, интуитивно ясное и очевидное понятие границы при переходе к виртуальным структурам становится достаточно обобщенным и сложным, поскольку почти все виртуальные объекты так или иначе связаны с изменениями их топологии...

Эти и другие проблемы нашли свое отражение в материалах проекта «Концепция виртуальных миров и научное познание».

Мы надеемся, что материалы проекта, представленные в этой книге, будут интересны и полезны всем потенциальным читателям.

Ответственные редакторы

Редакционная коллегия благодарит за интересные обсуждения и полезные советы В.С. Степина, В.И. Аршинова, К.А. Степанова, О.Н. Пивоварова и всех сотрудников секторов логики и естествознания, принимавших участие в проекте.

[1] Васюков В. Л. Формальная феноменология. М., 1999. С. 3.

[2] Клименко С., Уразметов В. INTERNET. Среда обитания информационного общества. Протвино, 1995. С. 30—34, 306.