

5.7.1 – Онтология и теория познания (философские науки)

Научная статья

Research article

УДК 130.2

<https://doi.org/10.26907/2079-5912.2025.1.65-73>

Техническая, творческая и метафизическая концепция виртуальных реальностей и их эвристика

Мубаракшин А.И.

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Казань, ул. Кремлевская, д.18 корп. 1, Российская Федерация*

Ибрагимова З.З.

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Казань, ул. Кремлевская, д.18 корп. 1, Российская Федерация*

Аннотация. В современности большое внимание уделено цифровизации и взаимодействию техники и жизни. Данная статья предлагает общую концепцию виртуальных реальностей для этих сфер, поскольку «виртуальное» все чаще мыслится как надвигающаяся парадигма, матрица мышления. Статья предлагает несколько определений, основным из которых является «виртуализация» как популярный, но слабо определяемый термин, что необходимо изменить. Статья демонстрирует метафизическое строение виртуальных реальностей, их расположение в творчестве и технике, которые не противопоставляются друг другу, а мыслятся в едином ключе. Излагается набросок претендующей на универсальность концепции, приводятся примеры из литературы и компьютерных наук. Выводятся закономерности в процессе виртуализации, она делится на фазы, демонстрируется её эвристика как получение новой виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуализация, виртуальная реальность, эвристика, метафизика, творчество.

Для цитирования: Мубаракшин А. И., Ибрагимова З.З. Техническая, творческая и метафизическая концепция виртуальных реальностей и их эвристика. *Казанский социально-гуманитарный вестник*. 2025;(1(68)):65–73.

Technical, creative and metaphysical concept of virtual realities and its heuristics

Mubarakshin A.I., Ibragimova Z.Z.

Kazan Federal University, Kazan, 420008 Russia

Abstract. In modern times, much attention is paid to digitalization and the interaction of technology and life. This article offers a general concept of virtual realities for these areas, since the "virtual" is increasingly thought of as an impending paradigm, a matrix of thinking. The article offers several definitions, the main one of which is "virtualization" as a popular but poorly defined term, which needs to be clarified. The article demonstrates the metaphysical

structure of virtual realities, their location in creativity and technology, which are not opposed to each other, but are thought of in a single vein. An outline of the concept claiming universality is presented, examples from literature and computer science are given. Regularities in the virtualization process are derived, it is divided into phases, its heuristics are demonstrated as obtaining a new virtual reality.

Keywords: virtualization, virtual reality, heuristics, metaphysics, creativity.

For citation: Mubarakshin A.I., Ibragimova Z.Z. Technical, creative and metaphysical concept of virtual realities and its heuristics. *The Kazan Socially-Humanitarian Bulletin*. 2025;(1(68)):65–73. (In Russ.)

Введение

Данная работа имеет своей целью описать процесс виртуализации. Для демонстрации авторской концепции будут привлечены различные философские теории. Для изложения данного процесса вначале будет введено само готовое определение, которое подвергнется подробному описанию по ходу работы. Целью работы является: предоставление в виде наброска или черновика проекта как можно более исчерпывающей метафизической концепции виртуальных реальностей и способа их создания с помощью творческой работы. Работа является актуальной, поскольку предоставляет видение единой теории цифровизации как отдельного вида виртуализации. Объектом выступит метод, который и позволяет человеку создавать виртуальные миры.

Само определение: *виртуализация – это перенос отвлеченных свойств(3) из одной реальности(1) в другую, зависящую от первой, и не способной существовать самостоятельно, с помощью набора операций «одолжения»(2), которые делают свойства (объекты, факты, правила, законы...) второй реальности отличными от первой, но доступными реальности исходной.*

1. Реальность

Эта теория являет несколько допущений, одной из которых является допущение о существовании реальности, более того, о множественности таких

реальностей. *Реальность суть протяжение однородных свойств и явлений, которые удерживаются в качестве таковых с помощью «супервизора». Супервизор – это субъективная среда, носитель свойств конкретной реальности, которая не позволяет носимой реальности смешиваться с исходной реальностью, но позволяет получить доступ к себе и вложенным в неё реальностям. Ещё одним допущением данной теории является возможность вложенных реальностей. Вложенная реальность – реальность, имеющая в себе отвлеченные свойства исходной реальности с изменённой их природой согласно процессу виртуализации.* В рамках ухода от моноонтического мышления к полионтическому, исходная реальность может именоваться «константной реальностью», под которым подразумевается не только наш «физический» мир, но и любая реальность, определяющая свои вложенные реальности [1, с. 145].

Чтобы разнести это терминологическое нагромождение, необходим пример. На полке стоит книга «Мастера и Маргариты» за авторством Михаила Булгакова. По отношению к реальности, в которой находится полка, реальность романа является вложенной, поскольку к ней можно получить доступ, Булгаков жил в реальности этой полки (или наоборот) и написал «Мастера», виртуализируя свою исходную реальность (если нам позволено рассуждать за творца). Сама книга и чернила в ней являются носителем или супервизором, которые не позволяют

двум реальностям смешаться, но дают возможность доступа, т.е. прочтения. Однако, обратной силы – доступа из романа в исходный мир – реальность романа не имеет.

Другой пример касается монотеистического (христианского) дискурса о божественной реальности, как исходной реальности для нашей. Получить к ней доступ тварный (вложенный) человек не может, а Бог, вполне, и даже всемогуще. Знать же о Небесах человеку позволено лишь по причине божественной воли. Переводя на книжный пример, можно вспомнить произведения, заигрывающие с «ломанием четвертой стены», где персонажи осведомлены о том, что они находятся в произведении (чаще всего такой приём можно найти в фильмах и компьютерных играх, скорее всего, из-за классичности самой формы книги). Эти персонажи знают о своей «вложенности» крайне ограниченным способом, тем, что позволил им автор – словно отношение между трансцендентным божественным и порождаемым тварным миром.

Продолжить данную вложенность можно сколь угодно, но каждая новая вложенность усложняет доступ и восприятие из исходной реальности. В «Мастере и Маргарите» приводятся отрывки из внутри-романной книги Мастера, повествующей о Понтии Пилате. Роман Мастера не может получить доступ к «булгаковской реальности», в которой Воланд посетил Москву, но обратно это работает, ведь сам Мастер его и написал. Роман Мастера имеет собственный супервизор, определить который непросто. Средой-носителем или супервизором можно назвать сами выделенные Булгаковым главы о Пилате. Назвать супервизором строки, описывающие внутри-романные черновики Мастера (например, в момент их сожжения) трудно, поскольку они никоим образом не являются средой и ограничителем. Супер-

визором может выступать некоторое правило, некоторая сила или даже структура, позволяющая «разыграть» её реальность. А читателю же доступны оба этих реальности: как книги, так и книги в книге. Для исходной реальности все вложенные реальности уплощаются и имманентизируются, их границы становятся нечеткими, скорее, эфемерными.

Существуют, однако, фильмы и сериалы по «Мастеру и Маргарите», которые виртуализируют книгу, «разыгрывая» её в иной форме. В таком случае, фильм и сериал исходят параллельно из оригинального произведения (конечно, если они не виртуализируют друг друга, т.е. были сняты совершенно независимо). Эта виртуализация также является вложенной, но имеет ссылочный характер, подробно описываемый здесь во втором разделе.

Подытожив все примеры, надо выделить *два возможных онтологических правила виртуализации: во-первых, вложенных реальностей может быть множество, они находятся в иерархической зависимости вложенности подобно «бесконечной матрёшке», и могут быть параллельными друг другу, если имеют своё начало в одной и той же исходной реальности; во-вторых, движение свойств внутри виртуальных реальностей имеет однонаправленность, возможно двигаться только от исходной реальности к вложенным, и никак обратно.*

Кроме супервизора необходимо ввести ещё одну теоретическую фигуру. *Гипервизор – это субъект, через который реальность и все вложенные в него реальности являют себя и сохраняют своё разделённое положение. Главная задача гипервизора суть разграничение области действия нескольких вложенных реальностей друг от друга, и, таким образом, определение каждой реальности. Гипервизор прослеживает цепочку свойств и явлений, проходящих сквозь вложенные реальности, что позволяет ему отличать одно от другого.*

Термины «супервизор» и «гипервизор» были привнесены в теорию из компьютерных наук, в частности из программной виртуализации. Задача компьютерного супервизора организовать многопрограммный режим работы, который исключает конфликт и взаимную блокировку оперативной памяти [2]. Именно супервизор не дает нескольким одновременно запущенным программам «слиться» друг с другом, что вызывало бы ошибки исполнения (т.е. супервизор сохраняет органичность и структуру). Гипервизор же можно назвать супервизором супервизоров, он позволяет запускать несколько виртуальных машин на одном компьютере, и не дает конфликтовать уже им [3]. На бытовых устройствах обычно не встречается, но является незаменимым в облачных вычислениях.

Гипервизор в контексте данной теории назван субъектом, поскольку, в дихотомии, объектная, «пассивная» роль ясно видится за супервизором как просто контейнером виртуальной реальности. Произнося «субъект», подспудно представляется собой образ человека, хотя роль гипервизора может выполнять и машина. Более того, гипервизор остаётся супервизором, поэтому его роль может взять исходная по отношению ко всем вложенным реальностям реальность. Сама возможность доступа к вложенным реальностям наделяет гипервизор дифференцирующей функцией. Если задача супервизора в сохранении своей среды и доступа к ней, то гипервизор обязан следить за параллельными реальностями и прокладывать всю их наследуемую логику, чтобы иметь возможность двигаться по этой цепочке. *Два главных атрибута гипервизора: быть в позиции исходной реальности и иметь некоторую «волю», «активность», о природе которой можно сказать практически ничего (по крайней мере, в рамках данной статьи).* Любой супервизор может стать гипервизором, если сохраняет эти

свойства, а если не сохраняет – то проваливается в стан «объектов», лишается несомненной оригинальности как источника свойств для виртуализации.

Фигуру гипервизора можно сравнить с тем, что Хайдеггер называл словом «Dasein» (в §4 «Бытия и времени» в переводе Библихина значит как «присутствие» [4, с. 14]). Дазайн может раскрывать бытие других сущностей, являть, воплощать их в мире, словно гипервизор, дающий место каждому супервизору и его виртуальной реальности. Дазайн вопрошает о бытии сущего, а гипервизор прокладывает путь от исходной реальности до вложенной, не даёт реальности «забыться», «потеряться». При столкновении этой теории с хайдеггеровской, в качестве роли визуализированных отвлеченных свойств, можно выделить то, что Хайдеггер называет «экзистенциалы», хотя, скорее, их можно сравнить с функциями самого гипервизора, которые в данной статье затрагиваются лишь поверхностно.

На роль идеального гипервизора может претендовать Бог, как гипервизор уже нашей земной реальности и всех вложенных (включая романы, фильмы и т.д.). Этот пример замечательно работает, если вспомнить «Этику» Спинозы, где Бог и материя соединяются, словно гипервизор и исходная реальность, которые могут выполнять одну и ту же функцию. Гипервизор есть спинозийская «субстанция», имеющая бесконечное количество «атрибутов», но, вложившая в этот мир путём виртуализации только две из них: протяжённую и мыслящую (положение XIV [5, с. 17]). Остальные нам непознаваемы, ведь обратного хода движение по виртуальностям не имеет. Всё связано цепью причинностей, логика которых «вшита» в нашу реальность самой субстанцией.

Возвращаясь к «Мастеру и Маргарите», за роль гипервизора выступает, бесспорно, читатель. Он может дер-

жать в голове всю цепочку превращений свойств: от «реальной» (исходной) Москвы, самого романа, вложенного романа о Понтии Пилате, к сериалу и фильму по роману. Все эти элементы самостоятельны, благодаря своим супервизорам, они имеют заметные ссылки друг на друга (в одном направлении), задача гипервизора не дать им «перемешаться».

Мы дошли до ввода «ссылок» в данную теорию. Термины опять позаимствованы из компьютерных наук, в этот раз, из терминологии операционных систем [6]. *Жесткая ссылка – как можно точно воспроизводит виртуальную реальность в другом носителе, супервизоре, напрямую ссылаясь на неё. Символическая ссылка – виртуализирует исходную реальность с некоторыми привнесёнными изменениями, однако, сохраняя органичность ссылаемой реальности.*

Чтобы объяснить свойство жесткой ссылки, достаточно вспомнить «эйдосы» Платона, где каждый конечный предмет суть искаженная и выраженная в материи единая идея вещи. Каждая копия «Мастера и Маргариты», если она передана точно, имеет жесткую ссылку на исходный роман Булгакова, правда, сложно точно определить, где находится его супервизор, может, в рукописях? Поэтому, то, что кажется жесткой ссылкой, часто может быть символической ссылкой, но с минимальными изменениями исходной реальности. Пример символической ссылки приводился раньше: фильм или сериал по «Мастеру и Маргарите» имеет такую ссылку на исходный роман.

Сама виртуализация невероятно избыточна, ей может подвергнуться абсолютно всё, что имеет свойства. Во время прочтения книги, просмотра фильма, видеоигровой сессии кажется, что мы имеем дело с единой виртуальной реальностью, хотя, вполне очевидно, что виртуализации подвергается каждая буква и каждый кадр.

Хоть она, чаще всего, имеет свойство жесткой ссылки и цель достоверной передачи, неужели можно сказать, что реальность книги и реальность воображения суть одно и то же? Точно так же, как для каждой самой маленькой вещи в супермаркете берётся свой отдельный одноразовый пакет – наш разум проводит виртуализацию каждой единицы опыта.

Гипервизор пишет карту путей виртуализации, но, кто проводит саму виртуализацию? Соединить в фигуре гипервизора кроме атрибутов исходной реальности и «активности» теперь ещё и фигуру автора кажется последовательной идеей, но это немного не то. Однако, фигура гипервизора и автора может совпадать, как в случае с богом творцом-гипервизором. Раз речь пошла об авторе, необходимо перейти сначала к самому процессу виртуализации, а потом и к эвристике.

2. «Одолжение» и виртуализация

Термин «одолжение» пришелся нам во время собственных балагурных размышлений, но позже была обнаружена статья С.М. Эйзенштейна под подозрительно похожим названием «Одолжайтесь!». Статья посвящена режиссёрскому осмыслению Эйзенштейном феномена монтажа как заимствования идей и их передачи с помощью монтажных склеек, которые суть «реконструкция законов мышленного хода» [7].

«Одолжение» – это зонтичный термин для многих методов выделения отдельных единиц, объектов, свойств из исходного материала для дальнейшей виртуализации.

«Одолжение» является базовой человеческой (как автора и гипервизора) способностью по переносу свойств, включает в себя абстрактное, аналитическое, синтетические способности разума и рефлексию. Одним словом,

говоря «одолжение», мы хотим обнять целый ворох различных способностей человека и «не-человеков», которые позволяют «выдергивать» отдельные элементы из неразделимого потока опыта или информации. Очень условно это можно сравнить с феноменологической редукцией Гуссерля, с несколькими серьезными исключениями, одним из которых является необязательность отказа от натуралистической установки. «Одолжение» происходит, часто, автоматически, и мы делим предметы на цвета и формы, даже не замечая этого.

В процессе «одолжения» образ объекта опыта очищается от акцидентий и идеализируется, превращаясь в вырванную из сложной реальности упрощенную, часто символическую, модель, которая может иметь мало общего с самим объектом опыта, но, всё же, предполагается её истинность. Вероятно, что у автора, совершающего «одолжение», есть некоторые собственные установки, которые он перед этим накладывает на предмет. К примеру, при «одолжении» цвета и формы объекта опыта для написания картины условной вазы, художнику, вряд ли, будет необходима информации о происхождении вазы, из какой глины она вылеплена, сколько она весит и сколько в неё вмещается (хотя, у художников всякое бывает). Именно поэтому «одолжение» рождает опыт выхолощенный, который избавлен от не-долженствующих, необязательных подробностей, акцидентий.

Следующим шагом, даже необходимым шагом, является долгожданная для сути этой работы виртуализация. Её определение даётся в самом начале статьи. Когда автор собирает в себе некоторое количество отвлеченных данных, они собираются в нем в нечто, что можно определить через термин Витгенштейна «картина мира» [8, с. 9]. Картина мира уже продукт виртуализации, это сборка из отвлеченных

свойств исходной реальности, перенесённая в разум, память человека, как своего собственного супервизора. В этом плане, каждый человек уже автор, но можно пойти дальше, находя для виртуализации другие супервизоры, совершая творческие акты. Теперь человек «одолжает» не только исходную реальность, но и свою «картину мира», рождая новые виртуальные миры.

Как в случае с «Дазайном», на это способен не только человек. Приводились примеры возможности компьютерной виртуализации, когда мы объясняли суть заимствованных в эту статью терминов. Искусственный интеллект работает подобным же образом. Он собирает и концентрирует в себе получаемую им из корпуса текстов информацию, он «одолжает» её, получая параметры («токены»), а затем из этих параметров по запросу производит виртуализацию, т.е. предоставляет текст-сборку. Острым является вопрос обладает ли ИИ пониманием, если нет, то сможет ли он им обладать? К сожалению, в данной теории проблеме понимания пока не нашлось своего места.

3. Эвристика

Как уже было сказано, само творчество, мыслимое как виртуализация, как перенос свойств, тем самым, как создание новых виртуальных реальностей, состоит из двух частей: «одолжения – выделения отвлеченных свойств, и, собственно, виртуализации – сборки из отвлеченных свойств новой целостной реальности, обладающей своим супервизором, а, значит, отделённой от других реальностей.

Так или иначе, говоря о виртуализации необходимо упомянуть «подражание» или «мимезис», так как виртуальное очень часто мыслится как подражание реальному. В некоторой степени это действительно так, виртуализация исходит из отвлеченных

свойств исходной реальности и часто пытается собирать их в подражательном ключе, прямым переносом свойств. Особенно это характерно, когда дело идет о точности: в истории и науках. Подражание является основой творчества, и совсем необязательно воспринимать это прямолинейно. Хотя в «Поэтике» Аристотеля нет упоминания «воображения» (но есть упоминание «импровизации»), но подражание даже без цели создания нового (новой виртуальной реальности) никогда не может быть исчерпывающим в силу множества факторов. В этой теории таким ограничителем является «картина мира» самого автора и сложность сохранения жестких ссылок, которые часто оказываются ссылками символическими. «Картина мира» здесь выступает как «реконструкция законов мысленного хода» Эйзенштейна.

Всё это можно получить трактовкой слов Аристотеля: «...задача поэта – говорить не о том, что было, а о том, что могло быть, будучи, возможно в силу вероятности или необходимости» [9, с. 655]. Про эту самую силу и стоит поразмышлять в рамках нашей теории. Видимо, эту самую «силу вероятности или необходимости» можно вывести из качеств отдельно взятой «картины мира». Однако, сам супервизор виртуального мира стремится сохранить свой гомеостаз, свою целостность, и может сопротивляется силой самих визуализированных свойств, не позволяя, например, напрямую через текст передавать запахи. Существуют более тонкие способы сопротивления, когда писателей загоняет в рамки их собственный сюжет.

Парефразируя: виртуализация – это сборка новой виртуальной реальности из исходной с помощью подражания, преломлённого через саму фигуру автора, и подчиняющегося ограничениям самой среды. Ещё цитата – «...некоторые подражают многому, пользуясь при изображении красками и формами

<...>, а другие – [пользуясь] голосом, точно так и вышесказанные искусства все совершают подражание, [пользуясь] ритмом, словом и гармонией или раздельно, или вместе» [9, с. 646] даёт нам мысль о смене форм в виртуализации, где отвлечённое свойство может кардинально отличаться от объекта опыта, из которого оно было «одолжено». Для знакомых с 3D графикой такое преобразование очевидно, когда объект исходного мира, пресловутая ваза, превращается в набор математических записей, выраженных через «полигоны», т.е. многоугольники, которыми ваза представляется в виртуализованном пространстве. Во многих виртуальных мирах можно выявить первичные функциональные единицы, «атомы», как их понимал Демокрит, или «семена» как у Анаксагора. В компьютерном мире правит математика, единицей является число. На масляном холсте всё выражается мазками кисти, в «Мастере и Маргарите» – буквой и словом, где исходная Москва превращается в Москву текстовую. Здесь ещё раз проявляется выхолащенность отвлеченных свойств, акциденции которых отменяются, видимо, с помощью той же «силы вероятности или необходимости». Книга или фильм ограничиваются сценами, картины ограничиваются своей рамой, видеоигры ограничиваются уровнями. Всё это можно условно называть «детализацией», которая никогда не будет полной в сравнении с исходной реальностью.

Кроме тезиса о том, что «одолжение» происходит всегда и бессознательно, существуют практики «смены взгляда», применяемые художниками. Отличным примером станет концепция «остранения» Виктора Шкловского, которая вместе с «одолжайтесь!» Эйзенштейна и привела к самому рождению термина «одолжения». В своей статье «Искусство как приём» он пишет, что «...приемом искусства является прием “остранения” вещей

и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия...» [10, с. 5]. Поскольку, искусство является лишь одним из возможных результатов виртуализации, то обязательность «остранения» для выявления отвлеченных свойств нами не постулируется, но данный приём позволяет идеализировать предмет опыта для виртуализации совершенно особым не-повседневным способом.

Говоря про «силу вероятности или необходимости», нужно упомянуть, что часто понимается под «виртуальностью» вне контекста данной статьи. «Виртуальность» мыслится как потенциальность, как своеобразное моделирование, привнесение плана в будущее, небытия в бытие. Виртуальное воспринимается как аристотелевский телос или гипотетический аттрактор, и не мыслится в самостоятельном ключе, как уже сбывшееся, уже существующие. Такое отношение комментирует Р.А. Нуруллин: «В классическом представлении наличие реальности... суть актуализация сущностных начал... так как сущность, по Аристотелю, ответственна за то, есть эта вещь или нет. <...> В виртуальном событии никакая сущность и никакой телос не достигают совершенной актуализации» [1, с. 145].

Всё меняется после появления техники, демонстрирующей матрицу вложенных виртуальных реальностей, где каждая реальность сама для себя является самоцелью. Такая матрица становится доминирующей, всё чаще в культуре, например, в научном фэнтези, допускается существование так называемых параллельных измерений. Данная статья демонстрирует, что такой ход мышления может быть продуктивен.

Заключение

Единая теория виртуальных реальностей для сфер техники, искусства и метафизики мыслится возможной. Кроме спекулятивного интереса к составлению такого рода теории, она демонстрирует, что методы трёх сфер могут быть объединены. Кроме того, из данной теории можно вывести гносеологическую составляющую, можно сформулировать теорию цифровых медиа. Трансдисциплинарность такого подхода была продемонстрирована путём обращения к широкому кругу источников на разные, но, при этом, сошедшиеся здесь темы. Однако, кроме уже сказанного, в концепции существуют полемичные и не совсем чёткие аспекты, требующие дальнейшей проработки.

Список литературы / References

1. Нуруллин Р.А. Метафизика виртуальности / Р. А. Нуруллин. Казань: Изд-во КГТУ, 2009. – 544 с.

Nurullin R. A. The Metaphysics of virtuality. *Publishing house of KSTU*, 2009. 544p. (In Russ.)

2. Большой Энциклопедический словарь, 2000. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/284790> (дата обращения: 15.01.2025)

The Great Encyclopedic Dictionary, 2000. (In Russ.)

3. Справочник технического переводчика. – Интент. 2009-2013. https://technical_translator_dictionary.academic.ru/41889 (дата обращения: 15.01.2025)

Technical Translator's Guide. *Intent*, 2009-2013. (In Russ.)

4. Хайдеггер М. Бытие и время / М. Хайдеггер; Пер. с нем. В.В. Бибихина. — Харьков: «Фолио», 2003. https://yanko.lib.ru/books/philosoph/haydegger-butie_i_vremya-8l.pdf (дата обращения: 15.01.2025)

Heidegger M. Being and time. *Kharkov: "Folio"*, 2003. (In Russ.)

5. Спиноза Б. Этика / Б. Спиноза. Мн.: Харвест, М.: АСТ, 2001. – 336 с.

Spinosa B. Ethics. *Mn.: Harvest, Moscow: AST, 2001.* 336p. (In Russ.)

6. Страницы руководства операционной системы Debian Linux, In. <https://>

manpages.debian.org/wheezy/manpages-ru/ln.1.ru.html (дата обращения: 15.01.2025)

Manual pages of the Debian Linux operating system, ln. (In Russ.)

7. Эйзенштейн С. М. Одолжайтеесь! http://az.lib.ru/e/ejzenshtejn_s_m/text_1932_odolzhaytes.shtml (дата обращения: 15.01.2025)

Eisenstein S. M. Odolzhnaytes! (In Russ.)

8. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат / Л. Витгенштейн – «Издательство АСТ», 1922. http://jezmmm.ru/wp-content/uploads/2020/07/vitgenshteyin_l_yeksklyuzivnaya_logiko_filosofskiyi_traktat.a4.pdf (дата обращения: 15.01.2025)

Wittgenstein L. Tractatus Logico-Philosophicus. AST Publishing House, 1922. (In Russ.)

Информация об авторах

Мубаракшин Адель Ильдусович, магистрант, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций. Author ID: 59505414800; ORCID ID: 0009-0003-7626-1418, e-mail: madelb@rambler.ru

Ибрагимова Зульфия Зайтуновна, доцент, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, кафедра общей философии. Author ID: 57190173549; ORCID ID: 0000-0001-8648-6096, e-mail: yuldyz@rambler.ru

9. Аристотель. Сочинения в четырёх томах. Том 4 / М.: Издательство «Мысль», 1983. – 830 с.

Aristotle. Essays in four volumes. Volume 4. Moscow: Publishing house "Mysl", 1983. 830p. (In Russ.)

10. Шкловский В. «Искусство как прием». <https://discours.philol.msu.ru/wp-content/uploads/2018/09/%D0%92%D0%B8%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80-%D0%A8%D0%BA%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B8%CC%86-%D0%98%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81-D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE-D0%BA%D0%B0%D0%BA-%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B5%D0%BC.pdf> (дата обращения: 15.01.2025)

Shklovsky V. "Art as a technique".

Information about authors

Mubarakshin Adel Ildusovich, master's student, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications. Author ID: 59505414800; ORCID ID: 0009-0003-7626-1418, e-mail: madelb@rambler.ru

Ibragimova Zulfiya Zaytunovna, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications, Department of General Philosophy. Author ID: 57190173549; ORCID ID: 0000-0001-8648-6096, e-mail: yuldyz@rambler.ru

Поступила в редакцию 08.02.2025; принята к публикации 13.03.2025.

Received 08.02.2025; Accepted 13.03.2025.