



**КОММУНИКАТИВНЫЕ  
ОСНОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ  
И ИГРОВОЙ РЕАЛЬНОСТЕЙ:  
ФИЛОСОФСКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

**Воронеж 2012**

5631



**А. Н. Кирюшин**

**КОММУНИКАТИВНЫЕ ОСНОВАНИЯ  
ВИРТУАЛЬНОЙ И ИГРОВОЙ  
РЕАЛЬНОСТЕЙ:  
ФИЛОСОФСКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

**Монография**

**Воронеж  
Издательско-полиграфический центр  
«Научная книга»  
2012**

49

C524.2

K43

УДК 101.1:004.946

ББК 87.2

K43

Р е ц е н з е н т ы :

доктор философских наук, профессор *Булычев И. И.*;

доктор философских наук, профессор

*Погрешаева Т. А.*

**Кирюшин А. Н.**

K43 Коммуникативные основания виртуальной и игровой реальности: философско-методологический анализ : монография / А. Н. Кирюшин. – Воронеж: Издательско-полиграфический центр «Научная книга», 2012. – 300 с.

ISBN 978-5-905654-87-9

Монография представляет собой попытку концептуального теоретического осмысления виртуальной и игровой реальности как феноменов, пронизывающего человеческое существование во всех его объективных и субъективных проявлениях.

Практическая значимость исследования заключается в том, что представленный в ней коммуникативный анализ виртуальной и игровой реальности позволяет заполнить некоторые «белые пятна», имеющиеся сейчас в глубинном объяснении природы соотношения объективной, субъективной и виртуальной реальностей.

Выводы, содержащиеся в монографии имеют все основания быть задействованными при подготовке философов, историков, психологов, педагогов, специалистов по теоретической виртуалистике, коммуникативистике и теории игр в высших учебных заведениях и при повышении квалификации в системе послевузовского образования.

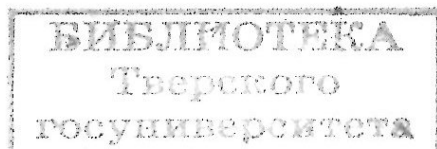
Монография издана в авторской редакции.

УДК 101.1:004.946

ББК 87.2

ISBN 978-5-905654-87-9

© Кирюшин А. Н., 2012



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение .....</b>	<b>4</b>
<b>Глава 1. Теоретико-методологические предпосылки осмысления виртуальной реальности в истории философии .....</b>	<b>11</b>
1.1. Проблема виртуального в истории философской мысли .....	11
1.2. Идея симулякра: от Платона к постмодернизму .....	31
1.3. Виртуальная реальность в формате современной философии .....	56
<b>Глава 2. Виртуальная реальность как симулякративная коммуникация .....</b>	<b>84</b>
2.1. Анализ существующей методологии исследования виртуальной реальности.....	88
2.2. Сущность виртуальности .....	126
2.3. Коммуникативные факторы в содержании виртуальной реальности.....	172
<b>Глава 3. Коммуникативная природа игровой реальности .....</b>	<b>200</b>
3.1. Коммуникативный характер игровой реальности ...	200
3.2. Исследование аугментированных элементов игровой коммуникации с превалированием симулякративных взаимосвязей .....	226
3.3. Коммуникативная специфика игровой реальности с преимущественными консуетальными взаимосвязями .....	246
<b>Заключение .....</b>	<b>271</b>
<b>Библиография .....</b>	<b>279</b>