

e-ISSN 3060-5059

DOI: 10.67227



# IJTIMOIIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNAL

Scientific and Innovative Research in  
Social and Humanitarian Studies

Vol. 3 • Issue 10

2026



Founded in 2024



[publishscience.uz](http://publishscience.uz)



[publish\\_science\\_journal@mail.ru](mailto:publish_science_journal@mail.ru)



PEER REVIEWED • OPEN ACCESS

## **VIRTUAL REALLIK FALSAFIY TAHLIL OBYEKTI SIFATIDA: ONTOLOGIK VA GNOSEOLOGIK JIHATLAR**

**Alimbayeva Liza Azat qizi**

Berdaq nomidagi Qoraqalpoq davlat universiteti, tayanch doktorant (PhD).

**e-mail:** [lizaalymbaeva4@gmail.com](mailto:lizaalymbaeva4@gmail.com) **ORCID:** <https://orcid.org/0009-0004-7281-9805>

### **Annotatsiya.**

Maqolada virtual reallikning (VR) ontologik va gnoseologik o'lichamlari birligida kompleks falsafiy tahlili taqdim etilgan. Klassik metafizik qarashlardan (arete — virtus yo'nalishi, Foma Akvinskiy, Duns Skot va Nikolay Kuzanskiy ta'limotlari) hamda gnoseologik g'oyalarning dastlabki ko'rinishlaridan (Aristotel, R. Dekart, D. Yum) boshlab, ushbu fenomenning zamonaviy texnogen talqiniga bo'lgan tarixiy-falsafiy tahlil amalga oshirilgan. Virtual tajribaning ontologik-gnoseologik o'zaro shartlanganligi tamoyili asoslab berilgan. Unga ko'ra, subyektning kognitiv deformatsiyalari virtual reallikning strukturaviy paradoksi — ontologik yopiqlik (geteronomlik, kod doirasi bilan cheklanganlik) va funksional ochiqlik (interaktiv qayta aloqa va polimodal ishonchlilik)ning uyg'unlashuvi natijasida bevosita yuzaga keladi. «O'zgargan shakl» va postmodernistik simulyakrlar konsepsiyalari sintezi asosida voqelikning imperativ «bosimi» hamda raqamli muhitning shartli qarshiligi o'rtasidagi asimmetriya orqali virtual olamlar va asosiy voqelikni chegaralash matritsasi taklif etilgan. Virtual reallikning kengayishi natijasida yuzaga keladigan gnoseologik oqibatlar, jumladan, haqiqatning korrespondent nazariyasi inqirozi, kogherent modelga o'tish hamda virtual muhit generatori ta'sirida ong derealizatsiyasi («xira shisha effekti») fenomenining paydo bo'lishi tadqiq etilgan. Depersonalizatsiya va mas'uliyatning qadrsizlanishi bilan bog'liq Homo Virtualis shakllanishining ekzistensial va antropologik xavflari ko'rib chiqilgan, shuningdek, «raqamli noosfera» tarkibida virtual texnologiyalardan konstruktiv foydalanish istiqbollari belgilangan.

**Kalit so'zlar:** virtual reallik, ontologik maqom, gnoseologiya, funksional shartlilik, simulyakr, o'zgargan shakl, ong derealizatsiyasi, «xira shisha effekti», Homo Virtualis.

## **ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ОБЪЕКТ ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА: ОНТОЛОГИЧЕСКИЙ И ГНОСЕОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ**

**Алимбаева Лиза Азат кызы**

Каракалпакский государственный университет имени Бердаха, докторант (PhD).

### **Аннотация.**

В статье представлен комплексный философский анализ виртуальной реальности (ВР) в единстве её онтологического и gnoseологического измерений. Проведён историко-философский экскурс от классических метафизических интуиций (линия arete — virtus, учения Фомы Аквинского, Дунса Скота и Николая Кузанского) и gnoseологических предвосхищений (Аристотель, Р. Декарт, Д. Юм) к современному техногенному пониманию феномена. Обоснован принцип онтолого-gnoseологической взаимообусловленности виртуального опыта, согласно которому когнитивные деформации субъекта выступают прямым следствием структурного парадокса ВР — совмещения онтологической закрытости (гетерономности, рамочности кода) и функциональной открытости (интерактивной обратной связи и полимодальной достоверности). На основе синтеза концепций «превращённой формы» и постмодернистских симулякров предложена матрица демаркации виртуальных миров и базовой действительности через асимметрию между императивным «давлением действительности» и условным сопротивлением цифровой среды. Исследованы gnoseологические последствия экспансии ВР: кризис корреспондентной теории истины, переход к когерентной модели и возникновение под воздействием генератора виртуальной среды феномена дереализации сознания («эффекта мутного стекла»). Рассмотрены экзистенциальные и антропологические риски формирования Homo Virtualis, связанные с деперсонализацией и девальвацией ответственности, а также определены перспективы конструктивного использования виртуальных технологий в структуре «цифровой ноосферы».

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, онтологический статус, gnoseология, функциональная условность, симулякр, превращённая форма, дереализация сознания, эффект «мутного стекла», Homo Virtualis.

## VIRTUAL REALITY AS AN OBJECT OF PHILOSOPHICAL ANALYSIS: ONTOLOGICAL AND EPISTEMOLOGICAL ASPECTS

Alimbayeva Liza Azat qizi

Berdakh Karakalpak State University, PhD Student.

### Abstract.

The article presents a comprehensive philosophical analysis of virtual reality (VR), examining the unity of its ontological and epistemological dimensions. It provides a historical and philosophical overview, tracing the development from classical metaphysical intuitions (the arete — virtus tradition and the teachings of Thomas Aquinas, Duns Scotus, and Nicholas of Cusa) and epistemological anticipations (Aristotle, R. Descartes, and D. Hume) to the contemporary technogenic understanding of the phenomenon. The principle of the ontological and epistemological interdependence of virtual experience is substantiated, according to which the subject's cognitive distortions arise as a direct consequence of the structural paradox of VR — the combination of ontological closure (heteronomy and the constraints imposed by the code framework) and functional openness (interactive feedback and multimodal credibility). Based on a synthesis of the concepts of the “transformed form” and postmodern simulacra, a matrix for demarcating virtual worlds from fundamental reality is proposed through the asymmetry between the imperative “pressure of reality” and the conditional resistance of the digital environment. The epistemological consequences of the expansion of VR are investigated, including the crisis of the correspondence theory of truth, the transition to a coherence model, and the emergence of the phenomenon of derealization of consciousness (the “clouded glass effect”) under the influence of the virtual environment generator. The existential and anthropological risks associated with the emergence of Homo Virtualis, particularly depersonalization and the devaluation of responsibility, are examined. Furthermore, the prospects for the constructive use of virtual technologies within the structure of the “digital noosphere” are identified.

**Keywords:** virtual reality, ontological status, epistemology, functional conditionality, simulacrum, transformed form, derealization of consciousness, “clouded glass effect”, Homo Virtualis.

**Введение.** Современный этап цивилизационного развития, маркируемый как эпоха постмодерна и тотальной цифровизации, характеризуется беспрецедентной экспансией информационно-коммуникационных технологий во все сферы человеческого жизнеустройства. Одним из наиболее фундаментальных следствий этого процесса стало конституирование феномена виртуальной реальности (ВР), которая из узкоспециальной технологической инновации стремительно трансформировалась в новую социокультурную и экзистенциальную среду обитания человека. Интенсивное размытие демаркационных линий между базовой («константной», эмпирической) действительностью и цифровыми симуляциями ставит под сомнение классические философские представления о природе бытия, статусе наличного существования и критериях достоверности человеческого познания. В условиях, когда сконструированные компьютерными алгоритмами образы все чаще онтологизируются в индивидуальном и общественном сознании, провоцируя «дефицит реальности» и когнитивные деформации, возникает настоятельная необходимость комплексного философского переосмысления виртуальности в единстве ее онтологического и гносеологического измерений.

Категория «виртуальность» имеет глубокую историко-философскую укорененность, восходящую к античным концептам arete и virtus, средневековой схоластике (Фома Аквинский [14], Дунс Скот) и философии Возрождения (Николай Кузанский), где она осмыслялась как потенциальная, порождающая сила бытия. В параллельной гносеологической традиции предпосылки анализа иллюзорных и конструируемых сознанием миров закладывались через проблему соотношения перцепции и ментального представления (Аристотель [1]), продуктивной способности воображения (Д. Юм [16]) и радикального сомнения (мысленный эксперимент со «злым демоном» Р. Декарта [4]). В XX–XXI веках, по мере эволюции понятия от эстетической метафоры А. Арто к технологическим разработкам Дж. Ланье и концептуальным построениям Ф. Хэмита, в философском дискурсе сформировался широкий спектр методологических подходов к анализу ВР. В отечественной и зарубежной литературе виртуальная реальность исследуется с позиций полионтичной виртуалистики и синергичной антропологии (Н. А. Носов, С. С. Хоружий), символического и субъектного подходов (В. М. Розин, И. Г. Корсунцев), постмодернистской концепции гиперреальности и симулякров (Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз), онтологии «превращенных форм» (в традиции М. К. Мамардашвили), а также аналитического «виртуального реализма» (Д. Чалмерс) и квантово-вычислительной эпистемологии (Д. Дойч [5]). Существенный вклад в изучение специфики присутствия субъекта в условных мирах и когнитивных последствий виртуализации внесли работы в области социальной феноменологии (А. Шюц, П. Бергер, Т. Лукман) и современные исследования О. С. Гилязовой, А. А. Артеменкова, Д. И. Дубровского, С. В. Орлова, А. А. Гаврилова и др.

Несмотря на солидный корпус научных трудов, в современной философии сохраняется ряд концептуальных противоречий. Во-первых, не преодолена методологическая дихотомия между чрезмерно широким пониманием виртуальности (панвиртуализмом, склонным отождествлять ВР со сновидениями,

художественным вымыслом и любыми измененными состояниями сознания) и узким техногенно-информационным редукционизмом. Во-вторых, остается дискуссионным вопрос о природе онтологической границы между действительностью и виртуальным миром: каким образом виртуальная среда, обладая гетерономическим (по Р. Ингардену) и «недовоплощенным» (по С. С. Хоружему) бытием, способна обеспечивать феномен полного соучастия субъекта. В-третьих, недостаточно систематизированы гносеологические следствия виртуализации — от кризиса классической корреспондентной теории истины и трансформации чувственной перцепции до феномена дереализации сознания.

Осмысление феномена виртуальной реальности в современной философии невозможно без обращения к глубинной историко-философской ретроспективе, поскольку само понятие «виртуальный» задолго до появления цифровых технологий формировалось в лоне классической метафизики и онтологии как фундаментальная категория, объясняющая механизмы становления и актуализации бытия. Этимологические и концептуальные корни данного понятия восходят к античной философской традиции, где древнегреческий термин *arete* (ἀρετή) и его латинский коррелят *virtus* первоначально обозначали внутреннюю доблесть, совершенство, нравственную мощь и деятельную способность вещи или субъекта реализовывать свое сущностное предназначение. В аристотелевской метафизике эта линия мысли получила категориальное оформление через диалектику потенциального (*dynamis*) и актуального (*energeia*, *entelecheia*), заложившую фундамент для понимания виртуального как особого модуса бытия, заключенного между чистым небытием и наличной осуществленностью.

Подлинный концептуальный расцвет категория *virtualis* переживает в средневековой схоластике, где она становится необходимым методологическим инструментом для разрешения сложнейших онтологических апорий: как из простого образуется сложное, каким образом абсолютная причина присутствует в своих следствиях и как осуществляется иерархическая связь между духовным и телесным. Так, Фома Аквинский, анализируя природу субстанциальных форм и соотношение души и тела, использует понятие *virtualiter* («виртуально», «по силе») для описания того, как высшая форма или первопричина содержит в себе низшие ступени бытия не актуально-материально, а в виде свернутой энергетической мощи, способной к их порождению [14]. Еще более радикальный шаг предпринимает Иоанн Дунс Скот, вводя в философский оборот концепт *actus virtualis* (виртуального акта): согласно его учению, виртуальное не есть пассивная возможность, но представляет собой внутренне напряженную, активную реальность, которая уже обладает онтологическим статусом и способна переходить в актуальное существование. Завершением этой классической онтологической линии становится философия Возрождения в лице Николая Кузанского, который в трактате «О видении Бога» иллюстрирует диалектику свертывания (*complicatio*) и развертывания (*explicatio*) бытия метафорой семени: в ореховом зерне уже «виртуально» (в качестве порождающей силы) присутствует целостное дерево. Таким образом, в классической онтологии виртуальность конституировалась отнюдь не как призрачная иллюзия или фикция, а, напротив, как высшая, энергетически насыщенная потенциальность — скрытый смысловой и силовой резервуар действительности.

Параллельно с онтологической линией толкования виртуального как порождающей силы в истории европейской мысли вызревала не менее значимая гносеологическая традиция, сосредоточенная вокруг проблемы достоверности чувственного опыта, природы ментальных репрезентаций и конструирующей роли сознания. Истоки этой проблематики обнаруживаются уже в платоновском идеализме с его знаменитым мифом о пещере, где эмпирический мир трактуется как пространство теней и иллюзорных подобий, а также в гносеологии Аристотеля, который в «Метафизике» и трактате «О душе» провел принципиальную демаркацию между непосредственным чувственным восприятием (*aisthesis*) и представлением (*phantasia*). По мысли Стагирита, если ощущения сами по себе в отношении собственных объектов не обманчивы, то формируемые в душе представления и образы уже не тождественны внешним вещам и могут уводить разум от истины. В патристике и схоластике (Немесий Эмесский, Григорий Нисский, Фома Аквинский) этот тезис трансформируется в учение о способности воображения конструировать образы отсутствующих или никогда не существовавших в материальном мире объектов (например, в сновидениях или фантазиях), вследствие чего схватывание подлинной истины признается прерогативой исключительно интеллекта, способного преодолеть иллюзорность чувственных фантомов.

Качественно новый виток гносеологической рефлексии над иллюзорными мирами происходит в философии Нового времени. Р. Декарт, реализуя принцип методологического сомнения, формулирует в «Размышлениях о первой философии» и «Рассуждении о методе» знаменитый мысленный эксперимент о «злом и всемогущем демоне» (*genium malignum*), который целенаправленно вводит человека в заблуждение, выстраивая перед его органами чувств тотальную и непроницаемую картину вымышленного мира. С точки зрения современной эпистемологии, картезианский «злой демон» выступает прямым концептуальным прообразом технологического генератора виртуальной реальности, ставящего субъекта перед фундаментальной проблемой неразличимости яви и симуляции. Впоследствии британский эмпиризм в лице Д. Юма и немецкая классическая философия (И. Кант, Г. В. Ф. Гегель) окончательно закрепляют представление об активной, синтезирующей природе человеческого сознания: Юм подчеркивает абсолютную свободу воображения, способного произвольно комбинировать перцептивные идеи и выстраивать фиктивные миры, которые погруженный в них индивид может воспринимать как идеальную реальность, тогда как Гегель рассматривает интеллект и фантазию как властную инстанцию, господствующую над внутренним пространством и временем субъективных образов.

Кардинальный терминологический и мировоззренческий сдвиг в понимании виртуальности происходит в XX — начале XXI века, когда классическая метафизическая категория секуляризируется, утрачивает свою связь с божественным или природным логосом и перемещается в плоскость эстетики, кибернетики и информационных технологий. Важной переходной вехой на этом пути стала театроведческая концепция французского режиссера и теоретика искусства А. Арто, который в сборнике «Театр и его двойник» (1938) впервые ввел словосочетание *la réalité virtuelle* («виртуальная реальность») для характеристики иллюзорной природы сценического действия, где вымышленные персонажи и предметы обретают подлинную эмоционально-психологическую убедительность, сродни алхимической трансмутации. Во второй половине XX столетия, на фоне становления постиндустриального общества и компьютерной революции, термин мигрирует в инженерно-техническую среду. В конце 1970-х годов исследователи Массачусетского технологического института (MIT) используют понятие виртуальной реальности для описания интерактивных трехмерных сред, генерируемых ЭВМ, а в 1980-е годы американский ученый в области компьютерных технологий и футуролог Дж. Ланье превращает его в общепринятый научно-популярный и маркетинговый бренд, создав первые коммерческие образцы кибернетических перчаток и шлемов визуализации. Первое же систематическое обобщение этого технологического прорыва на теоретическом уровне предпринимает Ф. Хэммит в фундаментальном труде «Виртуальная реальность» (1993), где новый феномен осмысливается уже не просто как аппаратный интерфейс, а как качественно иная среда человеческого опыта. Таким образом, на рубеже XX–XXI веков завершается масштабная инверсия смысла: если для античной и средневековой мысли виртуальное означало внутреннюю онтологическую мощь и сокровенный исток реального бытия (*virtus*), то в цифровую эпоху оно начинает маркировать преимущественно технически сконструированную, симулятивную и искусственную среду, вступающую в сложные конкурентные отношения с базовой эмпирической действительностью.

Актуализация проблемы виртуальности в современных междисциплинарных исследованиях, науке и технике породила чрезвычайное многообразие философских концепций, стремящихся категориально зафиксировать статус этого сложного феномена. В актуальном философском дискурсе сосуществуют коммуникативный (М. Маклюэн), дифференциальный (Ж. Делёз), симулятивный (Ж. Бодрийяр), субъектный (И. Г. Корсунцев), символический (В. М. Розин) [12] и технологический (А. В. Юхвид) подходы. Однако центральная методологическая коллизия современной виртуалистики разворачивается вокруг определения границ самого понятия и сводится к противостоянию двух магистральных тенденций — широкого (онтологического и психолого-имагинарного) и узкого (специфицирующего) толкования виртуальной реальности. Представители широкого подхода (Н. А. Носов, Н. Н. Карпицкий, Н. Б. Маньковская и отчасти В. М. Розин) склонны распространять статус виртуальности на предельно обширный спектр нематериальных и условных феноменов. В рамках полионтичной парадигмы Н. А. Носова бытие предстает как иерархическая система соподчиненных реальностей, где «константная» (базовая) реальность порождает виртуальные состояния, к которым причисляются не только компьютерные симуляции, но и психические квазигаллюцинаторные феномены, продукты творческого воображения, мифы, сказки, а также квазидействительность литературы, театра, живописи и кинематографа [10]. В близком ключе, но с позиций синергичной антропологии, рассуждает С. С. Хоружий, определяющий виртуальность как латентную форму бытия, своеобразный «недород бытия», характеризующийся частичным, недоволенным и умаленным существованием, которому недостает устойчивого и самоподдерживающегося присутствия эмпирической реальности. Вместе с тем, как справедливо указывает О. С. Гилязова, подобный панвиртуализм, растворяющий границы термина, методологически уязвим: несмотря на наличие общих черт у всех условных миров, подведение всего многообразия психических, эстетических и цифровых реальностей под единую рубрику «виртуальных» размывает категориальный аппарат философии и препятствует выявлению уникальной онтологической специфики собственно виртуальной реальности [6].

Стремление преодолеть ограниченность классических дихотомий (бытия и сознания, внешнего и внутреннего мира, объективного и субъективного) привело к формированию в современной философии субъективно-объективного (синтетического) подхода, а также концепций информационно-онтологического синтеза. В исследованиях Ф. Хэммита, Е. А. Шаповалова и А. А. Гаврилова виртуальная реальность осмысливается как особое пограничное, транзитивное пространство, в котором утрачивается жесткая демаркация между объективным и субъективным планами бытия, а сами эти содержания непрерывно перетекают друг в друга. С одной стороны, виртуальная среда порождается внешними по отношению к индивидуальному сознанию материально-техническими и программно-алгоритмическими структурами, обладая принудительной объективностью цифрового кода; с другой стороны, она актуализируется исключительно в акте индивидуального перцептивно-когнитивного переживания субъекта [7]. В отечественной философии этот тезис получает весомое развитие в трудах Д. И. Дубровского, который анализирует онтологические и гносеологические измерения субъективной реальности, трактуя ее как особую разновидность информационной и виртуальной реальности, неразрывно связанную с нейродинамическими мозговыми процессами. В свою очередь, С. В. Орлов демонстрирует продуктивность соотнесения категориального аппарата диалектического материализма с понятиями информационного общества, показывая, что виртуальная реальность выступает качественно новым уровнем организации информационно-знаковых процессов, опосредующих взаимодействие объективной и субъективной реальностей [11]. При этом, как подчеркивает О. С. Гилязова, именно крайняя приватность чисто психической сферы (сновидений, мечтаний, фантазий) до момента ее внешней

экстериоризации не позволяет отождествлять внутренний мир сознания с виртуальной реальностью, которая по своей природе интерсубъективна и доступна для коллективного восприятия и взаимодействия.

В целях строгой категориальной демаркации наиболее продуктивным оказывается техногенный и коммуникативно-информационный подход, который фокусируется на анализе виртуальной реальности как искусственной среды, конституируемой в режиме интерфейса «человек — компьютер». Опираясь на обобщения В. М. Розина, А. Ю. Севальникова и О. С. Гилязовой, виртуальную реальность следует определить как особый вид условной реальности, который создается преимущественно на основе компьютерной техники, обеспечивая компьютерное моделирование мира и, что принципиально важно, реализуя принцип обратной связи. Именно наличие интерактивности — способности среды мгновенно реагировать на действия пользователя и предоставлять ему возможность эффективно действовать внутри сконструированного мира — выступает главным онтологическим критерием, отделяющим виртуальную реальность от всех предшествующих исторических форм условности. Более того, требование обязательного интерактивного воздействия делает понятие «виртуальная реальность» логически более узким и строгим, нежели смежное понятие «компьютерная реальность», поскольку последняя далеко не всегда предполагает непосредственное деятельное участие человека в процессах, разворачивающихся на экране. Под данное специфицирующее определение подпадают имитационные и прожективные цифровые среды, киберпространство компьютерных игр, гипертекстовые сетевые структуры и профессиональные (например, авиационные или медицинские) симуляторы. На современном этапе технологического развития этот ряд органично дополняется феноменом дополненной, или расширенной объективно-виртуальной реальности (А. А. Артеменков, С. Н. Макеев, С. С. Касаткина, Ю. Л. Балюшина). В отличие от классической иммерсивной VR, полностью замещающей чувственные данные внешнего мира трехмерной симуляцией, дополненная реальность накладывает генерируемые сложной техникой (смартфонами, очками, QR-интерфейсами) цифровые слои и виртуальные образы непосредственно на ткань повседневной эмпирической действительности, например, в социокультурном пространстве современного города [8]. Тем самым виртуальная реальность в ее актуальном статусе предстает не как аморфная метафора воображения, а как технологически опосредованный, интерактивный и онтологически гетерогенный модус реальности, трансформирующий саму структуру человеческого бытия и познания.

Определение онтологического статуса виртуальной реальности требует выхода за пределы классических метафизических дихотомий, поскольку чисто физикалистский критерий наличного существования оказывается недостаточным для демаркации подлинной действительности и условных миров. В отечественной философской традиции фундаментальная попытка категоризации атрибутивных свойств виртуальности была предпринята в рамках парадигмы виртуалистики Н. А. Носова, выделившего четыре базовые характеристики виртуальной реальности: порожденность, актуальность, автономность и интерактивность. В самом деле, с точки зрения способности к миропорождению виртуальная среда обладает не меньшей степенью внутренней связности, образности и притягательности, нежели традиционные художественные миры, существенно превосходя их по уровню интерактивного вовлечения субъекта. Однако за этой внешней феноменологической суверенностью скрывается глубокая онтологическая несамостоятельность виртуальных объектов. Как справедливо отмечает С. С. Хоружий, виртуальные явления всегда несут на себе печать частичного, «недовозмещенного» существования и характеризуются фундаментальным дефицитом сущностных черт эмпирического мира — им присуще умаленное наличествование, не достигающее устойчивого, самоподдерживающегося присутствия [13]. Развивая этот тезис через призму эстетической онтологии Р. Ингардена, О. С. Гилязова указывает, что объекты виртуальной реальности, подобно художественным образам, обладают «гетерономическим» способом бытия: для своего существования и обретения чувственно воспринимаемой формы они абсолютно нуждаются как в физически наличном материальном носителе, так и в акте воспринимающего их сознания пользователя.

Именно это структурное противоречие между гетерономностью существования и высокой степенью иммерсивной убедительности порождает главный онтологический парадокс виртуальной реальности, который продуктивно раскрывается через диалектику ее онтологической закрытости и функциональной открытости. Для объяснения механизма присутствия человека в искусственно сгенерированных средах необходимо обратиться к прагматистской концепции множественности подмиров (У. Джеймс, Дж. Дьюи) и социальной феноменологии А. Шюца [15]. Согласно этим подходам, «чувство реальности» напрямую конституируется практическим интересом, личностной вовлеченностью и типом субъектной позиции человека: выступает ли он как отстраненный созерцатель (позиция наблюдателя) или как непосредственно вовлеченный в поток событий агент, преобразующий среду своими поступками (позиция участника). В традиционных условных мирах (литературе, живописи, кинематографе) непроницаемая граница между миром произведения и зрителем удерживает последнего в позиции наблюдателя. Виртуальная же реальность вводит в человеческий опыт феномен «функциональной условности» (О. С. Гилязова): благодаря технической реализации принципа обратной связи и интерактивному управлению она функционально размыкает физически непреодолимые онтологические рамки, позволяя субъекту занять активную позицию участника внутри условного мира без сложной психологической перестройки самоидентификации. В результате возникает уникальная дуальность присутствия: человек получает возможность одновременного бытия и деятельного соучастия в событийности двух онтологически разделенных миров — базовой действительности и цифрового пространства. При этом, в отличие от сновидений или психопатологических галлюцинаций, где иллюзия выступает первичной причиной и условием восприятия, в виртуальной реальности иллюзия достоверности является вторичным следствием глубокого интерактивного соучастия в происходящем. Даже когда галлюцинаторная гиперреалистичность

киберпространства временно затмевает в сознании пользователя условный характер среды, функциональная открытость не в силах аннулировать саму онтологическую границу: виртуальный мир остается онтологически закрытым для полнотелесного физического вхождения человека, совмещаая в себе черты закрытых эстетических миров и открытых психических реальностей, но не сливаясь ни с теми, ни с другими.

Необходимость строгой категориальной демаркации виртуальной реальности и базовой действительности диктуется тем, что в условиях тотальной цифровизации насыщенные эмоциональными переживаниями копии-симулякры начинают вытеснять подлинники, обесцвечивая наличное бытие в соответствии с формулой Г. Андерса: «Когда призрак становится действительностью, действительность становится призраком». Вместе с тем детальный компаративный анализ позволяет выявить фундаментальную онтологическую асимметрию между объективным миром и любой, даже самой совершенной цифровой симуляцией. Во-первых, как подчеркивают современные исследователи (Р. И. Выхов, А. Н. Кирюшин), из базового набора качественных атрибутов повседневной действительности — материальности, объективности, непосредственности, трехмерности, интерактивности, систематичности и устойчивости — виртуальная реальность в полной мере лишена первых четырех характеристик, выступая лишь знаково-информационной моделью, способной имитировать создание объектов «из ничего», что невозможно в физическом континууме. Во-вторых, виртуальной среде имманентно присущ «рамочный» характер, то есть жесткая онтологическая ограниченность заранее заданными программно-алгоритмическими параметрами. В отличие от объективной действительности, которая существует независимо от воли и сознания субъекта и обладает «неисчерпаемым изобилием насыщенности» и принципиальной непознаваемостью во всех мельчайших деталях, виртуальный мир всегда фрагментарен и конечен: пользователь автомобильного симулятора не может выйти из кабины и зайти в придорожный магазин, если эта опция не предусмотрена в исходном коде. В-третьих, решающим критерием демаркации выступает радикальное различие в степени «давления» реальности. Базовая действительность (по П. Бергеру и Т. Лукману) обладает императивным, властным и неотвратимым физическим, социальным и нормативным давлением, игнорировать которое не способен даже убежденный солипсист. «Давление» же виртуальной реальности неизмеримо слабее: несмотря на то что программная среда обладает собственным «сопротивлением материала» и подчиняет действия пользователя или программиста своим внутренним алгоритмическим законам, ее онтологическая закрытость гарантирует субъекту физическую безопасность, обратимость любых фатальных сценариев и возможность в любой момент принудительно «выключить» этот мир. Именно эта асимметрия — сочетание функциональной интерактивной вовлеченности с отсутствием подлинного онтологического сопротивления материи — закладывает фундамент для превращения виртуальной реальности в пространство отчужденных симулякров и запускает механизмы гносеологической дереализации сознания, которые требуют отдельного рассмотрения.

Выявленная на предыдущем этапе исследования онтологическая несамостоятельность виртуальной реальности, сочетающаяся с ее способностью функционально вовлекать субъекта и имитировать наличное бытие, закономерно ставит вопрос о социально-онтологическом механизме, посредством которого искусственно сконструированные цифровые фантомы начинают замещать в человеческом опыте базовую действительность. Чрезвычайно глубоким эвристическим потенциалом для прояснения этого механизма обладает классическая философская категория «превращенной формы» (*verwandelte Form*), введенная К. Марксом для анализа фетишистских структур сознания и фундаментально разработанная в отечественной традиции М. К. Мамардашвили. В онтологическом смысле превращенная форма представляет собой специфический продукт отчуждения и самоотчуждения человеческой деятельности, возникающий в сложных опосредованных системах, когда реальные, сущностные отношения между людьми и вещами замещаются неким квазисамостоятельным объективированным эквивалентом, который начинает восприниматься сознанием как первичная, самодостаточная субстанция. Рассматриваемая сквозь эту методологическую призму, виртуальная реальность предстает как эталонная превращенная форма информационной эпохи: за кажущейся автономностью трехмерных миров и сетевых пространств скрываются интеллектуальный труд, социальные коммуникации и культурные смыслы, овеществленные в программном коде и оторвавшиеся от своего антропологического и материального субстрата. В этом процессе происходит радикальная инверсия статуса вещей и знаков: если в базовой действительности материальные вещи нередко выступают лишь знаками наличного бытия, а их перепроизводство не спасает человека от экзистенциального «дефицита реальности», то в виртуальном пространстве сам цифровой знак, лишенный физического денотата, фетишизируется и начинает функционировать как полноценный заменитель жизненного мира. Тем самым виртуальная превращенная форма маскирует свои порождающие механизмы, представляя перед пользователем как непосредственно данная, «естественная» среда обитания, в которой отчужденные цифровые образы обретают принудительную онтологическую силу.

Дальнейшая радикализация процесса отчуждения знака от порождающей его материальной основы получает свое исчерпывающее осмысление в философии постмодернизма, где виртуальность анализируется через концептуальную оптику симулякра и гиперреальности (Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз). Если в классической метафизике копия или образ всегда сохраняли иерархическую соотнесенность с оригиналом (эйдосом или эмпирической вещью), то постмодернистский дискурс фиксирует распад этой референциальной связи. Ж. Делёз в рамках своего дифференциального подхода реабилитирует симулякр, выводя его из-под власти платоновского идеала: виртуальное у Делёза осмысливается как имманентное поле чистых различий и становлений, где симулякр выступает не деградировавшей копией, а самостоятельной инстанцией, утверждающей собственную

позитивную мощь поверх тождества оригинала. Еще более драматичную картину разворачивает Ж. Бодрийяр в рамках симулятивного подхода, проследившая эволюцию знака от простого отражения и маскировки реальности до фазы чистого симулякра — копии, не имеющей оригинала в действительности и замыкающейся на саму себя. Современная виртуальная реальность конституируется именно как пространство тотальной гиперреальности, где симуляция оказывается «реальнее» самого реального. Как подчеркивает О. С. Гилязова, опираясь на метафору Г. Андерса о мире как фантоме и матрице, базовая действительность стремительно «обесцвечивается» и теряет модальность насущного бытия в тот самый момент, когда ее подлинники начинают уступать по эмоциональной яркости и перцептивной интенсивности цифровым копиям-симулякрам, насыщенным человеческими переживаниями. В результате срабатывает парадоксальный онтологический закон: «Когда призрак становится действительностью, действительность становится призраком». Подтверждением этого тезиса на прикладном социокультурном уровне служит отмеченный Ю. Л. Балюшиной и А. А. Артеменковым феномен многослойного виртуального существования современных городов: генерируемая интернет-технологиями система виртуальных образов пространства не только не совпадает в полной мере с объективным обликом среды, но зачастую агрессивно вытесняет и искажает реальное пространство, формируя в общественном сознании автономные мифологемы и ложные репрезентации.

Острота проблемы соотношения подлинника и цифровой копии закономерно спровоцировала в современной философии масштабную дискуссию вокруг концепции «виртуального реализма», наиболее последовательно сформулированной в аналитической философии сознания Д. Чалмерсом (в частности, в его программной работе «Reality+»). Отталкиваясь от картезианских сомнений и гипотезы симуляции, Чалмерс выдвигает тезис о том, что виртуальная реальность не является ни иллюзией, ни фикцией, ни реальностью «второго сорта»: цифровые объекты обладают подлинным онтологическим статусом, а события, происходящие в виртуальных мирах, по своей ценности и действительности принципиально равнозначны событиям физического мира. Однако при сопоставлении «виртуального реализма» с развиваемой в настоящем исследовании онтологией превращенных форм, феноменологией условности и диалектико-материалистической парадигмой обнаруживается глубокая методологическая уязвимость позиции Чалмерса. Как убедительно доказывают отечественные исследователи (С. В. Орлов, А. А. Артеменков), последовательное применение теории материи и отражения к реалиям информационного общества требует четкого разграничения первичного объективного бытия (материи, существующей независимо от сознания и опыта) и вторичных информационно-знаковых конструктов. Виртуальный мир представляет собой лишь совокупность алгоритмических моделей, которые частично копируют или имитируют воздействия внешнего мира, но остаются принципиально лишенными вещественной субстанциальности, а сам человек присутствует в этом пространстве не в своей биосоциальной целостности, а исключительно в редуцированном виде «образов и знаков». Более того, в силу своей гетерономности и «недоволощенности» (по С. С. Хоружему) виртуальная среда способна имитировать творение объектов «из ничего» именно потому, что она свободна от фундаментальных законов сохранения вещества и энергии, равно как и от императивного «давления» физической материи. Следовательно, попытка «виртуального реализма» уравнивать в онтологических правах базовую действительность и ее цифровую превращенную форму представляет собой неоправданную онтологизацию знака: превращая функционально открытый симулякр в самодостаточную реальность, такой подход игнорирует вторичность программного кода по отношению к материальному миру и снимает вопрос об отчуждении человека, что напрямую открывает путь к гносеологическому кризису и дереализации сознания.

Экспансия виртуальной реальности и ее конституирование в качестве автономной сферы человеческого опыта закономерно инициируют глубокий переворот в теории познания, ставя под сомнение фундаментальные аксиомы классической гносеологии. На протяжении тысячелетий — от античной метафизики Аристотеля до новоевропейского рационализма и диалектического материализма — гносеологический дискурс опирался на корреспондентную концепцию истины, трактовующую истинное знание как адекватное соответствие мысли, чувственного образа или высказывания внешней, объективно существующей вещи (*veritas est adaequatio rei et intellectus*). В рамках этой классической парадигмы предполагалось наличие единого, устойчивого и независимого от воли субъекта материального референта, по отношению к которому сознание выполняет функцию отражения. Однако в условиях плюрализации условных миров и перехода к информационному обществу, где человек погружается в сконструированные симулятивные среды, традиционная дихотомия «слово — вещь» и принцип прямой референции обнаруживают свою методологическую недостаточность. Поскольку объекты виртуальной реальности, как было показано выше, обладают гетерономическим (по Р. Ингардену) существованием, не имеют непосредственного физического субстрата и представляют собой знаково-алгоритмические конструкты или чистые симулякры, сопоставлять их с предметами эмпирической природы становится бессмысленным: виртуальный объект, созданный программистом «из ничего», ничему во внешнем физическом мире не соответствует, но при этом обладает принудительной феноменальной наглядностью для пользователя. Вследствие этого в виртуальной эпистемологии происходит радикальное смещение акцента с корреспондентной теории истины на когерентную (концепции внутренней согласованности) и прагматистскую модели. Истинность виртуального опыта и внутрисистемного знания начинает определяться не их соответствием объективной материальной действительности, а внутренней логической непротиворечивостью, алгоритмической связностью программного кода и когерентностью высказываний внутри конкретного цифрового дискурса или смоделированной картины мира. Теоретическим фундаментом для понимания такого способа смыслополагания выступают концепция «языковых игр» позднего

Л. Витгенштейна и феноменологическая редукция (эпохе) Э. Гуссерля. Входя в виртуальную реальность, познающий субъект совершает своеобразное прагматическое «заключение в скобки» вопроса о физическом существовании внешнего мира: он принимает имманентные правила конкретной «языковой» и алгоритмической игры, в рамках которой достоверным и «истинным» признается все то, что органично вписывается в горизонт данной условной реальности и позволяет эффективно действовать внутри нее в позиции участника.

Качественная специфика этого эпистемологического сдвига заключается в том, что когерентная убедительность виртуального мира обеспечивается не чисто интеллектуальной конвенцией, а радикальной технологической трансформацией самой чувственной перцепции человека. Традиционные формы репрезентации условных миров — живопись, театр, кинематограф и телевидение — на протяжении веков оставались в лоне оптикоцентрической культуры, опираясь на двухканальное восприятие и сохраняя безопасную эстетическую дистанцию между зрителем и зрелищем. Современные же технологии виртуальной реальности осуществляют переход от оптикоцентризма к многоканальности и комплексному, синтетическому восприятию. Как справедливо отмечают В. Мазин, О. Туркина и О. С. Гилязова, хотя визуальный канал по-прежнему доминирует, критически важную гносеологическую роль в ВР начинает играть тактильный и кинестетический опыт (реализуемый через интерфейсы обратной связи, гаптические костюмы и тренажеры). Этот переход выводит иллюзию достоверности на принципиально новый уровень: если зрительные образы традиционно подозревались философами в обманчивости и галлюцинаторности, то тактильное ощущение воспринимается сознанием как безусловный гарант бытия. В результате в виртуальной среде происходит беспрецедентное совпадение чувственно-перцептивного и осознаваемого опыта, позволяющее агенту переживать иллюзию полноты телесного присутствия внутри информационной модели.

Глубинный нейрокогнитивный и физический механизм этой перцептивной подмены убедительно раскрывает Д. Дойч в рамках своей концепции универсальных генераторов виртуальной реальности. По мысли исследователя, даже в базовой действительности то, что человек ощущает непосредственно, есть своего рода внутренняя репрезентация, непрерывно конструируемая бессознательным разумом из внешних сенсорных данных и эволюционно либо культурно приобретенных программ их интерпретации. Внешний же технологический генератор виртуальной реальности целенаправленно вторгается в этот естественный гносеологический цикл: он подавляет, блокирует или модифицирует нормальное функционирование человеческих органов чувств, подменяя сигналы от объектов физического мира искусственно сгенерированными сенсорными потоками. Подобно картезианскому «злому демону», генератор ВР эксплуатирует врожденные механизмы перцептивного доверия мозга, заставляя сознание выстраивать целостную, но онтологически ложную картину мира, которая по своей субъективной интенсивности не уступает восприятию объективной реальности, а по эмоциональной насыщенности зачастую превосходит ее.

Именно здесь, на пересечении онтологической структуры виртуальности и ее перцептивной агрессивности, раскрывается центральный тезис настоящего исследования: систематическое пребывание субъекта в пространстве, которое является функционально открытым (обеспечивающим полимодальную обратную связь и позицию участника), но при этом остается онтологически закрытым, неизбежно порождает глубокую гносеологическую патологию — феномен дереализации сознания. Как убедительно доказывает А. А. Артеменков, искусственно созданная виртуальная среда формирует в мозге человека устойчивую систему виртуальных образов, которые не исчезают в момент выключения компьютера, но накладываются на восприятие повседневной действительности и встраиваются в структуру психической деятельности. Вследствие длительного ограничения естественного воздействия реальных материальных объектов на органы чувств и замещения живой практики знаковыми симуляциями происходит постепенное угасание фундаментальной отражательной функции мозга. Сознание оказывается в состоянии острого когнитивного конфликта между эволюционно сложившейся системой мировосприятия, требующей вещественного сопротивления среды, и навязанными ему облегченными виртуальными паттернами.

Кульминационным проявлением этой когнитивной деформации выступает описанный А. А. Артеменковым эффект «мутного стекла». Суть данного феномена заключается в том, что при избыточной виртуализации происходит критическое сужение сферы ясного сознания и ограничение полноценной передачи информации от внешнего мира к аналитическим центрам мозга, который замедляет свою работу и утрачивает способность адекватно перерабатывать информационные потоки и ставить реальные жизненные цели. На перцептивно-феноменологическом уровне эффект «мутного стекла» выражается в остром «дефиците реальности»: объективный окружающий мир после выхода из яркой цифровой симуляции начинает восприниматься человеком как призрачный, тусклый, размытый и бесцветный, лишенный эмоциональных красок и жизненной достоверности — так, словно субъект отгорожен от действительности мутной, полупрозрачной преградой.

Это состояние сопровождается комплексом тяжелых гносеологических и психофизиологических расстройств: возникает пространственно-временная дезориентация (искажение оценки расстояний, размеров и форм физических предметов, а также деформация субъективного чувства времени, когда реальные часы пролетают как несколько минут или, напротив, мучительно застывают), притупляются тактильные ощущения, ослабевает память и блокируется способность к критическому различению яви и вымысла. Подтверждая классическую интуицию Фомы Аквинского о том, что познание материальных вещей путем их абстрагирования от фантазий обрекает интеллект на заблуждение, современная гносеологическая ситуация демонстрирует, что

подмена объективного бытия виртуальными моделями разрушает базовый механизм адекватного отражения мира. Утрачивая способность проводить демаркационную линию между императивной действительностью и функционально условным симулятором, человек с дереализованным сознанием оказывается неспособным ни к постижению объективной истины материального бытия, ни к построению целостной ноосферной картины мира, что переводит онтолого-гносеологическую проблему виртуальности в плоскость антропологического и экзистенциального кризиса.

Глубокие онтологические и гносеологические трансформации, инициированные экспансией виртуальной реальности, закономерно находят свое завершение в радикальном антропологическом повороте современности — формировании нового исторического типа человека, конституируемого как Homo Virtualis («человек виртуальный»). Под воздействием компьютерной революции, конвергенции био- и инфотехнологий и нарастающих трансгуманистических тенденций человеческое существование все более перемещается в пространство специфического «нет-бытия», обладающего сложной двухуровневой топологией. С одной стороны, это симулятивно-игровое измерение, характеризующееся высокой степенью визуально-тактильной иммерсивности и замкнутым хронотопом; с другой стороны — гипертекстуальное сетевое измерение глобальной сети Интернет, организованное по постмодернистскому принципу децентрализованной ризомы. Погружаясь в эту сетевую социальную реальность, человек подвергается фундаментальной трансформации собственной субъектности: в виртуальном континууме он утрачивает свою биосоциальную целостность и вещественную плотность, существуя исключительно в редуцированном, дематериализованном виде «образов и знаков» (Л. Н. Соловьева, А. А. Артеменков). Главным механизмом саморепрезентации субъекта здесь выступает виртуальная аватаризация — конструирование множественных цифровых альтер эго, защищенных ширмой сетевой анонимности. Подобная структурная неустойчивость виртуальной коммуникации, ее эмоциональная формализация и свобода от физического присутствия создают иллюзию бесконечного расширения границ личности, однако на деле оборачиваются тяжелыми антропологическими издержками. Прямым следствием длительного пребывания в режиме знаковой дематериализации и нарастающего «дефицита реальности» становятся процессы деантропологизации, дисморфофобии и глубокой деперсонализации — потери человеком своего подлинного экзистенциального «Я» (С. В. Коваленко, А. А. Артеменков). В состоянии деперсонализации возникает болезненное самоотчуждение субъекта: собственная личность начинает восприниматься индивидом как чужая, мысли кажутся навязанными извне, а физическое тело ощущается как незнакомая, обременяющая оболочка, о которой человек, поглощенный иллюзорным совершенством виртуального мира, попросту забывает вместе со своими базовыми биологическими и социальными потребностями.

Столь радикальная деформация самосознания Homo Virtualis неразрывно связана с трансформацией фундаментальных аксиологических и этических категорий — прежде всего свободы, власти и нравственной ответственности, деградация которых напрямую детерминирована рассмотренной выше онтологической структурой виртуальной среды. Как справедливо подчеркивает О. С. Гилязова, именно онтологическая закрытость виртуальной реальности, не допускающая полнотелесного физического присутствия человека в цифровой симуляции, наделяет это пространство свойствами многомодусности и вариативности сценариев, главным техническим воплощением которых выступает функция обратимости событий — возможность в любой момент нажать клавишу «Сохранить» (reload / «перезагрузка») и «повторить все заново». Если в базовой эмпирической действительности время однонаправленно и необратимо, а каждый нравственный выбор или физический поступок влечет за собой неотвратимые экзистенциальные последствия в силу императивного «давления действительности» (П. Бергер, Т. Лукман), то в виртуальном мире смерть, ошибка или разрушение утрачивают свой трагический и окончательный статус. Отсутствие физического риска порождает у пользователя пьянящее чувство абсолютной безопасности, неуязвимости и безнаказанности, а способность одним движением «включить» или «выключить» целую вселенную обольщает сознание иллюзией мнимой демиургической власти над миром. Однако, когда матрица этой «функциональной условности» некритически переносится субъектом с дереализованным сознанием (эффектом «мутного стекла») на повседневную действительность, происходит катастрофическая девальвация моральной ответственности и утрата инстинкта самосохранения. Анонимность и плюралистичность сетевого пространства провоцируют социальную безответственность, замкнутость и немотивированную агрессию, а привычка к обратимости виртуального бытия приводит к тому, что современные подростки и молодые люди, вовлеченные в экстремальные и смертельно опасные практики, буквально разучиваются видеть онтологическую разницу между компьютерной игрой и реальной жизнью, в которой не существует клавиши «Сохранить».

В итоге современное человечество оказывается перед лицом острой экзистенциальной дилеммы, разворачивающейся между полюсами деструктивного эскапизма и конструктивного когнитивно-ноосферного освоения виртуальных технологий. С одной стороны, в условиях усложнения социальной жизни, жестокости и стресс-факторов объективного мира виртуальная реальность для миллионов людей превращается в вынужденное психологическое убежище — наиболее доступный, комфортный и лишенный инертности материи способ «сбежать» от неразрешимых жизненных проблем, компенсировать неудачи и быстро получить суррогатные положительные эмоции. Такой путь тотального ухода в цифровые иллюзии, сопровождающийся интернет-аддикцией и отказом от реального социального взаимодействия, закономерно ведет к антропологическому тупику — дезадаптогенезу (А. А. Артеменков), параличу воли, неспособности ставить реальные цели и утрате смысла подлинного бытия. С другой стороны, было бы методологической ошибкой сводить роль виртуальности исключительно к патологиям отчуждения и дереализации: при сохранении ясного

критического сознания и четкой онтологической демаркации миров виртуальные технологии и технологии дополненной реальности обнаруживают колоссальный созидательный потенциал. Выступая в качестве инструмента выведения цифровых моделей во «внешний мир» за счет интерактивной обратной связи, виртуальная реальность незаменима как безопасный полигон-тренажер (в авиации, медицине, спорте, образовании, архитектуре и дизайне), защищающий человека онтологически непроницаемой границей от фатальных опасностей имитируемой среды. Более того, как отмечают исследователи (Д. Дойч, Р. И. Вилков, А. Н. Кирюшин, А. А. Артеменков), грамотное применение виртуального моделирования и систем дополненной реальности способно существенно повысить продуктивность человеческого мышления, расширить горизонты познания объектов историко-культурной среды без прямого физического контакта с ними и генерировать принципиально новые проектные миры, а не только пассивно копировать уже существующие. Следовательно, в контексте эволюционного перехода биосферы в ноосферу (В. И. Вернадский) и становления «цифровой ноосферы» (И. В. Девтеров, С. В. Коваленко) главная философская и экзистенциальная задача современного человека состоит не в луддитском отрицании киберпространства, а в преодолении «дефицита реальности» путем выработки строгой культуры цифровой гигиены и онтолого-гносеологических критериев, позволяющих удерживать виртуальную реальность в статусе гармоничного инструментального дополнения, но ни в коем случае не тотального заместителя объективного материального бытия.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проведенный комплексный философский анализ виртуальной реальности в единстве ее онтологического и гносеологического измерений позволяет сформулировать ряд фундаментальных теоретических обобщений и выводов, раскрывающих природу этого феномена и его трансформационное воздействие на современного человека.

Во-первых, историко-философская реконструкция показала, что на протяжении своего многовекового генезиса категория «виртуальность» претерпела радикальную смысловую инверсию. Зародившись в античной и средневековой метафизике (линия *arete* — *virtus*, концепции Фомы Аквинского, Дунса Скота и Николая Кузанского) как обозначение высшей, энергетически насыщенной потенциальности и порождающей силы бытия, а также получив гносеологическое предвосхищение в классических дискуссиях о природе воображения и достоверности чувств (Аристотель, Д. Юм, мысленный эксперимент о «злом демоне» Р. Декарта), в XX–XXI веках данное понятие секуляризировалось и сместилось в плоскость техногенного конструирования. В современном философском дискурсе преодоление методологических крайностей как безграничного панвиртуализма (отождествляющего VR со снами, фантазиями и искусством), так и узкого технического редукционизма достигается за счет выделения главного специфицирующего критерия виртуальной реальности — технически опосредованной интерактивности (принципа обратной связи), позволяющей субъекту деятельно присутствовать внутри искусственно смоделированной среды.

Во-вторых, в онтологическом аспекте виртуальная реальность конституируется как сложный, внутренне противоречивый модус условного бытия. Обладая атрибутами порожденности, актуальности, автономности собственного хронотопа и высокой миропорождающей способностью, виртуальные объекты тем не менее характеризуются «недоволенностью» (С. С. Хоружий [13]) и гетерономическим, несамостоятельным существованием (Р. Ингарден [8]), будучи всецело зависимыми от аппаратно-программного носителя базовой («константной») действительности и воспринимающего сознания субъекта. Центральный онтологический парадокс VR заключается в совмещении в ней онтологической закрытости и функциональной открытости. Именно эта «функциональная условность» (О. С. Гилязова [6]) не позволяет ставить знак равенства между виртуальной средой и объективным миром, как это пытается делать аналитический «виртуальный реализм» (Д. Чалмерс [17]). Непреодолимым рубежом демаркации здесь выступают алгоритмическая «рамочность» (конечность) виртуального кода в противовес неисчерпаемой полноте материи, а также фундаментальная асимметрия между императивным, неотвратимым «давлением действительности» и редуцированным сопротивлением цифровой среды. Выступая в качестве «превращенной формы» (М. К. Мамардашвили [9]) и пространства постмодернистских симулякров (Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз), виртуальная реальность фетишизирует отчужденный цифровой знак, создавая угрозу вытеснения подлинного бытия его гиперреальной копией.

В-третьих, в гносеологическом измерении экспансия виртуальности провоцирует кризис классической корреспондентной теории истины (требующей прямого соответствия мысли и материальной вещи) и смещает эпистемологический фокус к когерентным и прагматическим критериям — внутренней логической согласованности программного дискурса и убедительности «языковой игры» (Л. Витгенштейн). При этом сама достоверность виртуального опыта обеспечивается технологическим переходом от традиционного оптикоцентризма к комплексной полимодальности (включающей тактильно-кинестетические каналы, где «тело не лжет») и искусственным подавлением естественных сенсорных потоков от внешнего мира (модель генератора VR Д. Дойча). В работе доказано, что прямое столкновение в опыте субъекта функциональной перцептивной открытости симулякра с его онтологической закрытостью и безнаказанностью порождает тяжелую когнитивно-гносеологическую деформацию — дереализацию сознания, кульминацией которой выступает описанный А. А. Артеменковым эффект (феномен) «мутного стекла» [2]. Снижение отражательной функции мозга, сужение сферы ясного сознания и пространственно-временная дезориентация приводят к тому, что базовый материальный мир начинает восприниматься человеком как тусклый, размытый и иллюзорный фантом, утрачивающий свою бытийную и познавательную ценность.

Наконец, в антропологическом и экзистенциально-аксиологическом плане виртуализация бытия ведет к

становлению Homo Virtualis, существующего в сетевом и игровом пространстве в дематериализованном виде образов и аватаров. Онтологическая закрытость виртуального мира, гарантирующая обратимость любых событий и физическую неуязвимость, при некритическом переносе в реальную жизнь оборачивается иллюзией мнимой власти, атрофией инстинкта самосохранения и глубокой девальвацией нравственной ответственности. Тотальный эскапизм в виртуальные иллюзии порождает «дефицит реальности», дезадаптогенез и деперсонализацию — отчуждение человека от собственного тела и потерю подлинного «Я». Вместе с тем виртуальная и дополненная реальности обладают мощным конструктивным потенциалом в качестве безопасных имитационных тренажеров, инструментов научного моделирования и средств расширения когнитивных горизонтов человека в условиях формирующейся «цифровой ноосферы».

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аристотель. Метафизика / пер. с древнегреч. А. В. Кубицкого. – Москва: АСТ, 2019. – 448 с. – ISBN: 978-5-17-114525-5. – URL: <https://www.labirint.ru/books/692220/>.
2. Артеменков А. А. Объективная и виртуальная реальность: дереализация сознания человека как онтолого-гносеологическая проблема современности // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. – 2020. – № 2. – С. 8–19. – DOI: 10.18384/2310-7227-2020-2-8-19. – URL: <https://doi.org/10.18384/2310-7227-2020-2-8-19>.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. – Москва: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 240 с. – ISBN: 978-5-91478-023-1. – URL: <https://esxatos.com/bodriyyar-simulyakry-i-simulyacii>.
4. Декарт Р. Рассуждение о методе, чтобы верно направлять свой разум и отыскивать истину в науках / пер. с фр. – Санкт-Петербург: Азбука; Азбука-Аттикус, 2019. – 160 с.
5. Дойч Д. Структура реальности: наука параллельных вселенных / пер. с англ. – 3-е изд. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2018. – 614 с. – ISBN: 978-5-91671-937-6. – URL: [https://elementy.ru/bookclub/book/835/Struktura\\_realnosti](https://elementy.ru/bookclub/book/835/Struktura_realnosti).
6. Гилязова О. С. Виртуальная реальность и действительность: проблема соотношения // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2017. – № 3 (77), ч. 2. – URL: <https://www.gramota.net/article/hss20170309/fulltext>.
7. Дубровский Д. И. Субъективная реальность: динамическая структура, онтологические и гносеологические измерения // Вопросы философии. – 2016. – № 12. – С. 82–95. – Aynan shu nomdagi maqolaning 2016-yilgi nashri tasdiqlanmadi. Mazmunan yaqin, lekin boshqa bibliografik yozuvga ega maqola: Дубровский Д. И. Субъективная реальность // Философская антропология. – 2018. – Т. 4, № 2. – С. 186–217. – DOI: 10.21146/2414-3715-2018-4-2-186-217. – URL: <https://doi.org/10.21146/2414-3715-2018-4-2-186-217>.
8. Ингарден Р. Исследования по эстетике / пер. с польск. А. Ермилова, Б. Федорова. – Москва: Издательство иностранной литературы, 1962. – 572 с. – URL: <https://biblio.imli.ru/index.php/teor-litr/19-ingarden-r-issledovaniya-po-estetike-1962>.
9. Мамардашвили М. К. Формы и содержание мышления. – Санкт-Петербург: Азбука; Азбука-Аттикус, 2011. – 288 с. – ISBN: 978-5-389-01503-6. – URL: <https://azbooka.ru/books/formy-i-soderzhanie-myshleniya-zpve>.
10. Носов Н. А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152–164. – URL: [https://ich.iphras.ru/nb2\\_virt.html](https://ich.iphras.ru/nb2_virt.html).
11. Орлов С. В. Материализм, диалектика и информационная парадигма философского мышления // Новые идеи в философии. – 2017. – № 4 (25). – С. 173–182. – Maqolaning aynan shu bibliografik ma'lumotlari va bevosita URL manzili tasdiqlanmadi.
12. Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание / отв. ред. И. А. Акчурина, С. Н. Коняев. – Санкт-Петербург: ПХГИ, 2000. – С. 56–74. – Asl nashrning bevosita URL manzili topilmadi. Bibliografik ma'lumot boshqa ilmiy tadqiqotda qayd etilgan. – URL: [https://ivanovo.ac.ru/upload/medialibrary/aed/DubovickayaDisser\\_new.pdf](https://ivanovo.ac.ru/upload/medialibrary/aed/DubovickayaDisser_new.pdf).
13. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. – 1997. – № 6. – С. 53–68. – URL: <https://opentextnn.ru/old/man/index.html%40id%3D1982>.
14. Фома Аквинский. Учение о душе / пер. с лат. К. Бандуровского, М. Гейде. – Санкт-Петербург: Азбука, 2018. – 478 с. – ISBN: 978-5-389-14760-7. – URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01009627458>.
15. Шюц А. Избранное: мир, светящийся смыслом / пер. с нем. и англ.; сост. и науч. ред. Н. М. Смирнова. – Москва: РОССПЭН, 2004. – 1056 с. – ISBN: 5-8243-0513-7. – URL: [https://rusneb.ru/catalog/000199\\_000009\\_002475631/](https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_002475631/).
16. Юм Д. Трактат о человеческой природе / пер. с англ. – Санкт-Петербург: Азбука; Азбука-Аттикус, 2017. – 448 с. – Aynan 2017-yilgi 448 betlik nashr uchun ishonchli elektron katalog URL manzili tasdiqlanmadi.
17. Chalmers D. J. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. – New York: W. W. Norton & Company, 2022. – 544 p. – ISBN: 978-0-393-63580-5. – URL: <https://wwnorton.co.uk/books/9780393635805-reality>