

КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. АЛЬ-ФАРАБИ

УДК 101.1(043.3)

На правах рукописи

ЛИФАНОВ СЕРГЕЙ АЛЕКСЕЕВИЧ

Человеческие системы: мир-виртуальный анализ

8D02202 – Философия

Диссертация на соискание ученой
степени «доктора философии (PhD)»

Научные консультанты:

Доктор философских наук,
профессор Карабаева А.Г.

Доктор философских наук,
профессор Белов В.Н. (РУДН, Россия)

Республика Казахстан
Алматы, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ КОНТУРЫ И КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ ВИРТУАЛЬНОСТИ	21
1.1 Опыт виртуального: феноменология восприятия и трансформация присутствия.....	21
1.2 Эволюция концепта виртуальности в философской традиции от метафизических проекций к когнитивным импликациям	45
1.3 Виртуальное бытие и его онтологические границы.....	62
2. МЕЖДУ ХАОСОМ И СМЫСЛОМ: ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК СВОЙСТВО ЖИЗНИ	88
2.1 «Cogito, ergo sum» или пропедевтика виртуального: от картезианства к нейрофилософии.....	88
2.2 Анализ виртуальности в контексте языка и сознания.....	106
2.3 От редукционизма к нелинейному мышлению в понимании систем, хаоса и виртуальности	125
3. ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРНЫХ И КОГНИТИВНЫХ МИРОВ (КЕЙС-АНАЛИЗ ОНТО-СЕМАНТИЧЕСКИХ КОНФИГУРАЦИЙ ВИРТУАЛЬНОСТИ).....	159
3.1 Сакральная виртуальность и религиозное переживание как трансцендентный интерфейс и виртуальные религии	159
3.2 Медиадискурс как виртуальность и поле конституирования субъекта	174
3.3 От пользователя к цифровому субъекту: социально-философский анализ эмпирических данных об AI и Интернете.....	186
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	195
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	199

ВВЕДЕНИЕ

Общая характеристика работы. Докторская диссертация посвящена исследованию виртуальности как системообразующего элемента в описании человеческого бытия. В настоящее время технологическая виртуальная реальность является для человека особой жизненной средой, охватывающей практически все сферы его жизнедеятельности, в результате чего она становится не просто технологическим интерфейсом, но трансформирует основы человеческого восприятия, коммуникации, идентичности и социальных практик. В центре работы виртуальность как структурное свойство сознания и человеческих систем, выражающееся в способности воспроизводить потенциальные миры и смыслы, которые не сводимы к эмпирическому или техническому бытию, но обладают онтологическим статусом возможности и реальности для субъекта. В работе, в контексте нейробиологии и философии сознания обосновывается, что виртуальность не просто перестала быть вторичным феноменом по отношению к реальности – она изначально является полем, в котором создаются и функционируют человеческие системы: когнитивные, социальные, культурные, телесные.

Актуальность. Современная цивилизация развивается в русле технонаучной экспансии, где цифровые и сетевые технологии становятся не просто инструментом, а средой обитания человеческого сознания. Процесс виртуализации проникает во все формы социокультурного опыта – от политики и образования до науки и религии – преобразуя структуру духовного мира человека и способы его присутствия в реальности. Развитие цифровых технологий, искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности, метавселенных и генеративных медиа радикально трансформирует человеческое существование. То, что еще недавно казалось фантастическим, сегодня становится повседневной реальностью. Мы уже не просто живем *в мире*, но все чаще живем *через мир*, воспроизводимый в цифровых, симулированных, виртуальных средах. Виртуальность проникает в самые глубинные структуры человеческой жизни: от способов восприятия и памяти до форм общения, идентичности и телесного опыта.

Это приводит к необходимости фундаментального философского переосмысления того, что значит быть человеком в эпоху цифровой культуры. Возникает вопрос: сохраняется ли целостность человеческих систем – сознания, тела, языка, социальности – в условиях виртуальности, или же они фрагментируются и переопределяются? Ответ на него требует выхода за рамки технологических или прикладных интерпретаций виртуального и обращения к философским основаниям понятия *виртуальность*, его связи с онтологией, эпистемологией, феноменологией и философией языка.

Современное общество все более погружается в реальность, сконструированную цифровыми средствами. Виртуальная среда становится не просто технологическим инструментом, а новым типом системного бытия человека, где границы между материальным и символическим, реальным и воображаемым постепенно размываются. Этот процесс затрагивает все уровни

социокультурного организма – науку, образование, культуру, религию, – но прежде всего влияет на духовное измерение личности, трансформируя способы самоидентификации и формы восприятия мира.

Виртуальная реальность функционирует как саморегулирующаяся система символов и смыслов, в которой реальное и воображаемое образуют сеть взаимных отражений. Ее структура подчиняется принципам сложных самоорганизующихся систем: обратной связи, нелинейности и адаптации. С одной стороны, она расширяет горизонты человеческого опыта и коммуникации, а с другой – порождает эффекты зависимости, рассеивания субъекта и утраты аутентичности. В контексте казахстанского общества влияние цифровизации проявляется и в сфере религиозных практик. Вера и сакральное переживание интегрируются в цифровую среду, где новые медиальные формы становятся посредниками духовного опыта. Это не просто техническое обновление традиции, но изменение системной конфигурации духовности – когда сакральное переживается через сетевые механизмы взаимодействия, а коллективная религиозность приобретает характеристики самоорганизующейся цифровой общности.

Таким образом, виртуальная реальность предстает как многоуровневая система человеческого присутствия, где духовное, культурное и технологическое образуют целостное единство. Ее философское осмысление требует не частного, а системно-интегративного подхода, раскрывающего новые формы бытия и самопонимания человека в техноантропологическом континууме. Но, несмотря на активное развитие междисциплинарных исследований в области цифровой антропологии, философии сознания, кибернетики и медиафилософии, в современной гуманитарной науке сохраняется фрагментарность в осмыслении природы виртуального как структурной и онтологической составляющей человеческого бытия. Отсюда возникает необходимость комплексного философского анализа человеческих систем, разворачивающихся и формирующихся в условиях виртуального мира – как конструктора, среды, опыта и реальности.

Актуальность философского исследования определена необходимостью понимания тенденций изменения человеческого сознания и социальных отношений под влиянием виртуализации как внешней и внутренней формы трансформации современных социальных феноменов. Новейшие интерактивные технологии образуют коммуникационную систему, в которой различные реальности образуют виртуальный мир. Применение философии как методологического инструмента анализа, позволяет более глубоко раскрыть смысл исследуемых понятий.

Перспективность и новизна исследования. Современное состояние философской и гуманитарной мысли отмечено повышенным вниманием к проблеме виртуального. Однако большинство работ по-прежнему сосредоточены либо на узкотехнических аспектах цифровых технологий, либо на культурологических описаниях их влияния. Виртуальность же редко рассматривается как самостоятельный философский феномен, имеющий собственную онтологию и эпистемологию. Это создает серьезный пробел в

понимании современной реальности, поскольку виртуальное – не просто инструмент или пространство, но форма бытия, особый модус присутствия, симуляции, взаимодействия и познания.

Ситуация усугубляется тем, что классические философские категории – субъект, сознание, реальность, истина – оказываются проблематизированы в условиях виртуального мира. Так, трансформация телесного опыта в VR/AR-средах ставит под сомнение границы между *воплощенным Я* и *цифровым аватаром*; медиаплатформы и алгоритмы AI формируют новые формы распределенного агентства, где субъект расщепляется между человеческим и нечеловеческим элементами; виртуальные среды становятся пространством не просто имитации, но *производства феноменов*, симулирующих опыт, эмоции, взаимодействие. Эти процессы требуют осмысления в терминах онтологии – как изменяется само бытие в виртуальной среде, и в терминах философии сознания – как меняется структура субъективного восприятия.

Также актуален вызов, который бросает виртуальность представлениям о реальности, достоверности, присутствии. Оппозиция с реальным бытием, также как предположение об иллюзорности виртуальности больше не является методологически значимым условием анализа. В рамках исследования изначально интегрируются подходы к виртуальности как симулятивной реальности (J. Baudrillard), репрезентации субъективности (Th. Metzinger), реальности особого рода культуры (M. Castells). Все это указывает на то, что виртуальное – не просто пространство, в котором что-то происходит, но среда, которая формирует саму структуру человеческого опыта.

Виртуальность обостряет также вопросы ***идентичности, границ Я, интерактивности и символического порядка***. Цифровые и виртуальные интерфейсы становятся не только средством коммуникации, но и способом бытия. Личность в них множественна, изменчива, конструируется средствами языка, визуальных кодов, технологических affordances (отношений между техническими свойствами артефакта и способностями социального актора, которые делают определенные формы действия возможными или вероятными) И если в досовременном мире виртуальность воспринималась как магическая возможность или воображаемая реальность, то в XXI веке она становится системной реальностью – «реальной виртуальностью», по выражению M. Castells, в которой функционируют не только образы, но и субъекты, сети, смыслы.

Важно подчеркнуть, что виртуальность не сводится к цифровым средам. Это более широкое философское понятие, охватывающее весь спектр *потенциального* и *возможного*, противопоставленного не «реальному», а *актуальному*. Эта линия прослеживается от Аристотеля и неоплатоников через средневековую схоластику к Лейбницу, Бергсону, Делезу. В этом контексте виртуальное – это способ существования потенциалов, которые при определенных условиях становятся актуальными. В применении к человеческим системам это означает, что виртуальность позволяет исследовать не только то, *что есть*, но и то, *что может быть* в модусе человеческого.

С философской точки зрения, особую важность приобретает анализ того, как виртуальность влияет на ключевые элементы человеческой системы:

- *Сознание*: в виртуальной среде границы между восприятием, памятью, симуляцией и интерактивной конструкцией размываются. Сознание все чаще сонастраивается с цифровыми структурами, разделяя функции с алгоритмами, AI и интерфейсами.

- *Тело*: телесность становится объектом симуляции и переопределения. Виртуальные тела (аватары, цифровые двойники) вносят новые вопросы в феноменологию воплощения и телесной субъектности.

- *Язык и символ*: виртуальные среды порождают собственные семиотические структуры, в которых язык – не просто средство коммуникации, но инструмент навигации и бытия.

- *Социальность*: человеческие системы становятся распределенными, сетевыми, алгоритмически управляемыми. Это требует переосмысления понятия взаимодействия, агентности, общности.

Эти изменения требуют выхода за пределы традиционной антропологии и обращения к междисциплинарному философскому анализу, объединяющему онтологию, феноменологию, когнитивную лингвистику и философию сознания. Виртуальность становится тем местом, где философия может испытать свои фундаментальные категории и предложить новые формы их понимания.

Таким образом, перспективность и новизна настоящего исследования обусловлена:

- необходимостью осмыслить виртуальность как фундаментальную онтологическую и феноменологическую категорию;
- важностью изучения трансформаций человеческого бытия в цифровую эпоху;
- необходимостью комплексных философских исследований, объединяющих разные уровни анализа: от ментальных и телесных структур до семиотики и технологий;
- потребностью в разработке философской модели, описывающей человеческие системы как динамические образования, возникающие в виртуальных мирах;
- вызовами, связанными с развитием ИИ, метавселенных, цифровых идентичностей и когнитивной архитектуры будущего.

В условиях радикальной цифровизации и перехода к постбиологическим формам субъективности философия получает уникальный шанс задать новый язык описания человеческого. Настоящее исследование направлено на реализацию именно этой задачи.

Разработанность темы исследования. Исследование феномена виртуальности в контексте анализа человеческих систем опирается на обширную и интердисциплинарную традицию философского осмысления природы реальности, субъекта, восприятия, технологического посредничества и трансформаций социального опыта. Степень разработанности данной проблематики определяется богатством подходов – от классической

метафизики до постструктуралистской и когнитивной философии, от теории систем до философии медиа и цифровых культур.

Классические основания анализа реального и возможного, актуального и потенциального восходят к античной философии. У Платона различие между миром эйдосов и тенями пещеры уже содержит онтологическую дихотомию между подлинным и кажущимся. Аристотель вводит термин *dynamis* как способность быть и действовать - что ляжет в основу последующего осмысления виртуального как потенциального. В схоластической философии, особенно у Ф. Аквинского и И.Д. Скотт, формируется понятие *virtus*, обозначающее внутреннюю активную силу, не сводимую к актуализации, но присутствующую как онтологическая возможность.

Новоевропейская философия продолжает эту линию. У И.Г. Лейбница возможное, потенциальное присутствует в анализе бесконечной множественности монад, у Б. Спинозы – бесконечного числа модусов единственной божественной субстанции. В философии И. Канта различие между явлением и вещью-в-себе возможно интерпретировать в качестве основания для формирования гносеологического горизонта, в котором виртуальное получает эпистемологическое измерение как недоступное, но мыслящееся условие опыта [1]. У Г.Гегеля в «Науке логики» и «Феноменологии духа» возможно упомянуть диалектику становления, в которой потенциальное, возможное включено в структуру развития понятия и духа как того, что существует через свое разворачивание в инобытии.

С переходом к философии XIX–XX вв. виртуальное все чаще рассматривается в контексте трансформации субъектности, становления технологий и изменения способа человеческого бытия. В трудах К. Маркса, особенно в понятии отчуждения и фетишизации, появляется идея посредничества между человеком и его собственной деятельностью, которую мы считаем необходимым учесть, перечисляя возможные методологические подходы к анализу проблем современного общества. М. Хайдеггер [2], исследуя технику (*Gestell*) как способ раскрытия мира, потенциально подводит нас к пониманию виртуальности как технологически опосредованного способа бытия. Символический и феноменологический подходы у Э. Кассирера и М. Мерло-Понти также предоставляют важные основания для анализа виртуального как переживаемого, телесно-когнитивного мира, вписанного в систему значений и воплощенных схем восприятия.

Развернутая теоретизация виртуального появляется во второй половине XX века, прежде всего в рамках постструктуралистской и французской философии Н.-Л. Бергсона [3] вводит различие между *актуальным* и *виртуальным*, утверждая, что виртуальное – это не то, что не существует, а то, что существует иным образом [4]. Г. Делизе, опираясь на Бергсона и Лейбница, делает виртуальное ключевым понятием своей философии различия, где оно противопоставляется возможному как некомбинаторная, а интенсивная структура бытия [5, 6]. Данный подход получил продолжение в работах Ф. Гваттари, в которых виртуальное определяется как поле пред-индивидуального, составное из аффектов, желаний, смыслов и машинных

процессов. Эти подходы сформировали новый онтологический взгляд, согласно которому виртуальное не противопоставляется реальному, а представляет собой его условие и расширение. «Для хаоса, – пишут Gilles Deleuze и Felix Guattari, – характерно не столько отсутствие определенностей, сколько бесконечная скорость их возникновения и исчезновения» [7, с. 57]. Таким образом, переход от одной определенности к другой здесь невозможен, поскольку одна из них исчезает, едва наметившись, а другая возникает уже исчезающей. Хаос – это «пустота, но не небытие, а виртуальность, содержащая в себе все возможные частицы и принимающая все возможные формы, которые, едва возникнув, тут же и исчезают без консистенции и референции, без последствий». Но еще важнее то, что этот процесс не изолирован от мира событийности: «От виртуальностей мы нисходим к актуальным состояниям вещей, от состояний вещей мы восходим к виртуальностям, но ни те, ни другие невозможно изолировать». От нормальности, – пишет Guattari, – один шаг до хаоса; субъективность всегда далека от равновесия [7, с. 204].

Философия симулякров и симуляции у Jean Baudrillard [8, 9] поднимает проблему замещения реальности системой знаков, что делает возможным существование *гиперреальности* – среды, в которой реальное исчезает, растворяясь в виртуальных представлениях. Концепция медиареальности и «реальной виртуальности» у Manuel Castells [10, 11] формулирует новую структуру социальных отношений, разворачивающихся в сетевом пространстве, управляемом потоками информации. Работы Paul Virilio [12], Marshall McLuhan [13,14], N. Katherine Hayles [15, 16], Donna Haraway [17] и других раскрывают различные грани техногенной трансформации восприятия, времени, пространства и человеческой идентичности.

Значительный вклад в развитие проблематики внесли философы сознания и когнитивной науки. Thomas Metzinger [18-22], например, связывает виртуальность с моделями сознания, в которых субъект переживает мир не напрямую, а через внутренне сконструированные представления. Luciano Floridi [23] рассматривает онтологию информационного бытия, вводя понятие *infosphere* как нового слоя реальности. Michael Heim [24, 25], Shaun Gallagher [26], Susan Hurley [27, 28] и другие исследуют виртуальное в контексте *embodiment* и амнестического перевоплощения, развивая феноменологию цифрового опыта. Эти работы формируют основу философии цифровой виртуальности, в которой человеческие системы – телесные, ментальные, социальные – переопределяются через цифровое посредничество и симуляцию.

Во второй половине XX – начале XXI века в работах как казахстанских исследователей, так и авторов стран СНГ наблюдается последовательное развитие теоретических и методологических оснований анализа виртуальности, в том числе в рамках социальной философии, философии техники и философии сознания. Проблематика виртуального начинает рассматриваться не только как аспект онтологии, но и как фактор культурной, эпистемологической и технологической трансформации реальности.

Одним из ключевых направлений становится философия техники, где виртуальность осмысляется как результат усложнения технического посредничества между субъектом и миром. Значительный вклад внесли труды Э.В. Ильенкова [29], В.С. Библера [30], Г.П. Щедровицкого [31], где формы мышления рассматриваются в контексте деятельности и идеального. Ильенков, в частности, подчеркивал, что «идеальное» не есть психическое, а социально-реальное, но нематериальное – тем самым закладывая методологические предпосылки для анализа цифровых и симулятивных форм бытия.

Проблема виртуальной реальности актуализируется в связи с распространением цифровых медиа и трансформацией коммуникативной среды. В работах А.В. Гулыги, Б.Л. Губмана, В.Е. Кемерова, С.Э. Крапивенского и других исследуют философские основания социальных изменений в условиях постиндустриального общества [32, 33]. В ряде публикаций анализируется текст, «интертекстуальность», культура письменного текста, а также модели коммуникативных актов (М.М. Бахтин [34], Ю.М. Лотман [35, 36] и другие). Эти проблемы напрямую связаны с тем, как человеческие системы – идентичности, коммуникация, символические структуры и др. – переформируются в цифровом пространстве.

Особое место занимает развитие понятийного аппарата, включающего категории симулякра, интерфейса, цифровой субъективности, виртуального тела и сетевой идентичности. Исследователи, такие как В. Савчук [37], О.Н. Стрельник [38], и др., формируют в рамках российской философии целое направление, ориентированное на постмодернистскую и феноменологическую критику цифровой среды. В. Савчук, в частности, трактует виртуальность как новую среду онтологического действия, где субъект и объект утрачивают прежние границы, и создается принципиально иная пространственно-временная организация существования.

В философии сознания и антропологии интерес к виртуальному связан с исследованием модальностей восприятия, становления идентичности в условиях медиапосредованности и дигитализации телесности. Здесь можно выделить работы Ж.Т. Тощенко [39], Л.О. Аббазовой [40], Р.А. Нуруллина [41], А.А. Давыдова [42], в которых виртуальное трактуется как зона когнитивной реконфигурации – среды, где возможны иные формы присутствия, действия, аффекта и памяти. Возникает поле исследований, в котором пересекаются нейронауки, философия языка и теория интерсубъективности.

В постсоветской и особенно казахстанской философии вопросы виртуальности осмысляются в контексте информационной трансформации общества, проблем идентичности, культуры и образования. Казахские мыслители часто исходят из универсальных вопросов (например, природы реальности, влияния технологий на общество), а затем применяют их к конкретной исторической и культурной ситуации Казахстана. Так, в недавних казахстанских работах цифровая идентичность и цифровая культура исследуются с междисциплинарной точки зрения, объединяющей философию, социологию, психологию и культурологию. В трудах Г.Ж. Нурышевой [43,

44], З.Н. Исмагамбетовой [45], Г.К. Абдигалиевой [46], А.Р. Масалимовой [47], А.С. Сагикызы [48], С.Е. Нурмуратова [49] и других затрагиваются философско-антропологические основания цифровой трансформации общества как новой формы существования человека в технологически опосредованной среде. Работы Г.Ж. Нурышевой [43, 44], Л.В. Турарбековой [44], Г.Р. Сейфуллиной [50], в частности, акцентируют внимание на философском осмыслении национальной идентичности и духовности в условиях цифровизации и глобальных медиатрансформаций, а также актуальных проблемах цифровой гуманитаристики.

Исследования А.Т. Кулсариевой, К.К. Бегалиновой, Б.С. Кабыкеновой, и Д.С. Раева, Г.Т. Телебаева, Н.Ж. Байтеновой акцентируют внимание на педагогических и культурологических аспектах трансформации казахстанского общества, в частности, на проблемах ценностного ориентирования молодежи, их включенности в социальные практики и т.д. На пересечении философии, медиатеории и социальной критики развиваются подходы, в которых виртуальность трактуется как поле символических и политических трансформаций. Основу диссертационного исследования составил анализ проектных работ по приоритетным направлениям философии, культурологии, политологии, социологии и религиоведения осуществляется на базе Институт философии, политологии и религиоведения КН МВОН РК. Среди наиболее значимых публикаций по теме исследования возможно отметить работы в рамках ряда научных исследований: «Влияние цифровизации на политическую культуру казахстанской молодежи» (2021-2023 гг.); «Социальная модернизация казахстанского общества: идейно-мировоззренческие основания, концептуальные модели, социокультурные процессы, социально-политические технологии» (2021-2023 гг.) и др.

Данная диссертационная работа выполнена в рамках реализации научной программы «Казахстанский социум в условиях цифровой трансформации: перспективы и риски», финансируемой Министерством науки и высшего образования Республики Казахстан (грант №. BR21882302, 2023-2025 годы).

Таким образом, степень разработанности темы «Человеческие системы: мир-виртуальный анализ» охватывает широкий круг философских направлений – от классической онтологии и философии техники до когнитивных, медиатеоретических и антропологических исследований. Однако при всей теоретической насыщенности до сих пор сохраняется потребность в интегральной онтологии виртуального, в которой будет раскрыта взаимосвязь между ментальными, телесными, технологическими и социальными системами как уровнями единого человеческого бытия. Эта задача требует концептуального синтеза философии сознания, теории систем и медиафилософии, что и составляет теоретико-методологический каркас настоящего исследования.

Объект исследования: человеческие системы, понимаемые как целостная форма организации опыта, телесности, сознания, коммуникации и

социальной структуры в условиях становления и проявления феномена виртуальности.

Предмет исследования: онтологические основания, эпистемологические предпосылки и феноменологическая динамика трансформаций человеческих систем в виртуальном мире, проявляющиеся в изменении субъектности, модусов восприятия и репрезентации, когнитивных структур, ментальных моделей и культурно-символических кодов.

Цель работы: провести философский анализ трансформации человеческих систем в условиях виртуального мира, выявить онтологические, феноменологические, семиотические и когнитивные основания виртуальности как среды формирования новых формы человеческого бытия.

Цель диссертационного исследования раскрывается посредством решения следующих **задач:**

- определить природу и модусы осмысления виртуальности в философии, реконструировав ее историческое становление и корреляции с основными философскими направлениями;
- классифицировать и критически осмыслить современные философские подходы к феномену виртуальности, выявив их концептуальные основания, эпистемологические границы и потенциал для построения целостной теории виртуального;
- уточнить статус виртуальной реальности в системе бытия, раскрыв ее феноменологические, гносеологические и аксиологические измерения как новые формы опыта и способов присутствия сознания в мире;
- исследовать соотношение языка, сознания и виртуальности, выявив их роль в конституировании человеческих систем;
- обосновать виртуальность как свойство сознания, раскрывая ее роль в формировании идентичности, когнитивных структур и культурных кодов;
- обосновать переход от редукционизма к нелинейному мышлению в понимании систем, хаоса и виртуальности;
- исследовать социокультурные проявления виртуальности, включая религиозный опыт, медиадискурс и трансформацию субъекта в цифровой среде.

Методологическая и теоретическая основа исследования. Специфика теоретико-методологических оснований диссертационной работы определена объектом и предметом исследования, поскольку искомые принципы в своих эпистемологических функциях должны выступать как универсально значимые регулятивы социально-философского познания. Теоретико-методологической основой работы являются системный и структурно-функциональный подходы во взаимосвязи со сравнительно-историческим и герменевтическим методами и философским конструктивизмом.

Исследование виртуальной реальности проводится с междисциплинарной точки зрения, с использованием философских, лингвистических и семиотических подходов. Методологическая основа данного исследования основана на герменевтическом анализе текста,

философской реконструкции концепций виртуальности, сравнительном анализе онтологических моделей и когнитивно-лингвистических методах.

Базовой концептуальной основой диссертации является концепция мир-системного анализа I. Wallerstein [51-53], который обращается к проблеме «соотношения» или «сравнения»: «человека» и «структуры», «безличного начала» и «актора», а также «инерционной структуры» и «действия». I. Wallerstein поднимает вопрос о причинах «преобладания» человека над «структурами», акцентирует внимание на условиях возможности «разворота» системы в сознательно избранном направлении в точке «системной бифуркации». В плане объяснения методологии исследования важно отметить, что, по I. Wallerstein, описание социальной действительности, социальной системы определяется существованием так называемых «возникающих характеристик». Одновременно, в рамках концепции поддерживается совместимость «исторического» и «системного». Определенное значение в рамках диссертационного исследования принадлежит социологической методологии, которая опираясь на анализ вторичных данных, позволила проанализировать перспективы, тенденции и динамику влияния виртуализации на индивидуальное и общественное сознание казахстанского общества, используя концептуальные основания, разработанной в рамках работ мир-виртуальной методологии.

В исследовании уделяется значительное внимание концепции ментальных пространств, разработанной G. Fauconnier [54, 55], которая позволяет понимать виртуальность как особый способ организации знаний и опыта. Применение семиотического анализа помогает выявить структурные особенности виртуального дискурса и его влияние на интерпретацию реальности. В работе используется концепция Th. Metzinger о само моделирующемся субъекте (self-model theory of subjectivity), которая методологически дополняет анализ виртуальности как феноменального опыта и способа самоконституции сознания в цифровой среде. Возможно отметить применение историко-философского подхода, позволяющего проследить эволюцию представлений о виртуальности от древней философии до современных концепций цифровой реальности.

Далее важно отметить, что еще одним важнейшим источником и основой диссертационного исследования является концепция известного философа D. Chalmers, изложенная в его работе «Сознающий ум». Исследование опирается на подходы и определения D. Chalmers [56-59], связанные с: (1) разделением и анализом смежных с сознанием понятий; (2) выявлением отношений и связи сознания с другими аспектами «ментального»; (3) «редуктивным» объяснением «феномена», а также представлением его «физичности»; (4) «исключительным» объяснением и, одновременно, оспариванием «редуктивного» определения для сознания, в том числе через описание и определение «супервентности»; (5) открытием когерентности и систематических связей сознания и когнитивных процессов; (6) определением связи сознания и информации, понимаемой в рамках возможности построения фундаментальной теории сознания; (7) рассмотрением сознания в качестве

«организационного инварианта». В работе используется расширенная трактовка «супервентности» для объяснения состояния систем, присущих им «закономерностей» и «связей», свойств и зависимостей, совместимости принципов их описания, а также для понимания автономии ментальных событий.

Наконец, методологические положения диссертации опираются на использование концепции «социоанализа» французского мыслителя Р. Bourdieu [60, 61], на его идеи: отрицания реализма «интеллигибельного», а также жесткого и однозначного детерминизма, одностороннего понимания автономии поля культуры, связанного с модернистским видением искусства и т.д.; использования «аналитики» приобретения «возможной информации»; многомерного характера социальных отношений; акцентирования практики «агента», производящего и воспроизводящего «социальные отношения»; различия «эмпирического индивида» и «эпистемического индивида», или различия между «агентом» и «индивидом» (феноменологически «объяснимом»); разрешения антиномии между объективистским механизмом и субъективистским рациональным целеполаганием, между структурной необходимостью и индивидуальным действием; определения «диалектики» структур и действий, или объективных и инкорпорированных структур в рамках концепции двойного структурирования; исследования социальной действительности в формате многомерного социального пространства.

Основная гипотеза исследования. Виртуальность не является вторичной по отношению к реальности, а представляет собой самостоятельную онтологическую форму, в которой человеческие системы – сознание, тело, язык, социальность – претерпевают радикальные трансформации. Эти трансформации поддаются философскому анализу на пересечении онтологии, феноменологии, семиотики и когнитивной теории.

Научная новизна и перспективность исследования. Проблемы виртуальной реальности приобретают в настоящее время особую актуальность в культуре и философских подходах. Основными элементами осмысления феномена виртуальности становятся многообещающие точки соприкосновения между философией и расширяющейся областью исследований виртуальной реальности. Эта сфера исследований изначально конституируется как междисциплинарная, однако надо отметить, что именно философская методология обладает рядом эвристических возможностей. Современная философия прочно связана с лингвознаковой проблематикой. Виртуальная реальность анализируется как особое пространство и время, в котором онтологические и гносеологические проблемы обретают особое восприятие. Исследование виртуальной реальности как сложного и многоуровневого текста, как знаковой системы, позволяет зафиксировать разные онтологические пласты. Появление, зарождение, существование развитие и будущее человеческих систем невозможно объяснить в рамках простых объяснительных теорий, поэтому на мой взгляд концепт виртуальности может послужить основанием объединения данных биологии, нейронаук, когнитивистики на основе теории систем.

Научная новизна диссертации заключается в следующем:

- осуществлено историко-философское осмысление виртуальности как основания научного анализа виртуальной реальности в его связи с ключевыми философскими традициями;
- в процессе изучения, систематизации и сопоставления различных теорий виртуальности, обосновывается наличие глубокого категориального сдвига в условиях существования и понимания цифровой реальности, определенного как «онто-эпистемологический поворот».
- изучены онтологические основания виртуальной реальности в контексте истории философии, современных философских теорий и междисциплинарных исследований;
- проведен критический философский анализ феноменологии восприятия виртуальной реальности, с учетом новейших тенденций развития цифровых технологий и их социально-антропологических следствий;
- показаны методологическая значимость и познавательные возможности междисциплинарной стратегии исследования виртуальности;
- разработана и обоснована методология мир-виртуального анализа как онтологическая рамка нелинейного и фрактального бытия;

Основные положения, вносимые на защиту:

(1) *Историко-философский анализ категории виртуальности выявил преемственность ее смысловых интерпретаций, что позволило рассматривать ее в качестве методологического принципа для целостного изучения феномена виртуальной реальности в горизонте человеческого бытия.* Понятие *virtualitas*, восходящее к латинскому *virtus* и античным идеям возможности, потенции и даже добродетели, претерпело существенные онтологические и гносеологические преобразования от классической философии до постмодернистских концепций. Такой анализ представляет собой не только реконструкцию интеллектуального пути категории «виртуальное», но и необходимое методологическое условие для создания целостного понятийного аппарата, способного описывать сложные технологические и культурные феномены современности – прежде всего, феномен компьютерной виртуальной реальности. Виртуальность как философская категория имеет многослойную структуру: от платоновских эйдосов и аристотелевской *dynamis* – через схоластическую потенцию, кантовское трансцендентальное и бергсоновскую длительность – до репетиций без тождества (G. Deleuze) и симулякров (J. Baudrillard). Эта историческая глубина позволяет увидеть в виртуальности не производное или вспомогательное понятие, но фундаментальную онтологическую структуру, без которой невозможна интерпретация цифровых и иммерсивных технологий вне примитивной редукции. Таким образом, научное исследование виртуальной реальности должно опираться на философскую археологию понятия виртуального, способную раскрыть его концептуальную насыщенность, культурную универсальность и потенциал для описания новых

форм существования, возникающих на пересечении человека, технологии и мира.

(2) *В работе обосновывается наличие глубокого категориального сдвига в условиях существования и понимания цифровой реальности, определенного как «онто-эпистемологический поворот».* Формирование цифровой реальности как культурно-технологического и онтологического ландшафта приводит к необходимости фундаментального пересмотра философских категорий, служивших опорой классической метафизики, теории познания и социальной философии. В условиях цифровой медиатизации, симулятивности, алгоритмической модификации опыта и виртуализации повседневности, мы становимся свидетелями онто-эпистемологического поворота, в котором само различие между «бытием» и «знанием» претерпевает трансформацию. Традиционные категории – реальность, субъект, объект, истина, опыт, материя, форма – оказываются недостаточными для описания того, что существует в цифровой среде, где программируемое, моделируемое и воспроизводимое становится модусом бытия, а не его имитацией. В этих условиях существование перестает быть исключительно актуальным и наблюдаемым – оно приобретает виртуальный, распределенный, множественный характер, сочетающий потенциальность и функциональность. Таким образом, современная философия сталкивается с задачей разработки новых категорий, способных описывать онтическую реальность цифрового, в которой границы между реальным и симулированным, субъектом и интерфейсом, опытом и кодом, становятся проницаемыми. Это требует радикального обновления критериев существования, отказа от бинарной онтологии и перехода к событийно-сетевой, кибернетически-динамичной модели бытия, соразмерной эпохе цифровой виртуальности.

(3) *Виртуальность обоснована как онтологическое условие формирования, существования и развития человеческих систем.* Современные философские и научные исследования, опирающиеся на концепции нелинейности, теории хаоса, фрактальности и системного мышления, позволяют утверждать, что виртуальность является не просто технологическим феноменом или модальностью воображаемого, но глубинным онтологическим условием существования и организации человеческих систем. Виртуальность, в этом контексте, предстает не как противоположность реального, а как пред-реальная или со-реальная структура возможности, содержащая в себе множественность потенциальных состояний, которые не обязательно актуализируются, но активно структурируют логику поведения, мышления, восприятия и социокультурной динамики. В условиях преодоления редукционизма, линейности и механистической картины мира, виртуальное мышление становится эпистемологической альтернативой и философским инструментом осмысления сложных, эмерджентных, самореферентных систем. Такие системы – как в биологии, нейронауке, обществе и культуре – обнаруживают себя не в виде фиксированных и устойчивых форм, а как динамичные структуры, живущие в пространстве

вероятностей, аттракторов и фракталов. Именно в этом континууме возможных состояний и реализуется виртуальное бытие человеческой системы. Следовательно, «виртуальность» должна рассматриваться как конститутивная категория в философском осмыслении мира, сознания и социальности, как модус становления, в котором реальное и возможное нераздельны, а человеческое – всегда потенциально превышающее свою актуальность.

(4) Переосмыслены основания системного мышления от линейной причинности к философии хаоса и виртуального и обоснован методологический поворот к нелинейному мышлению как способу постижения виртуального мира. Современная философская мысль постепенно отказывается от редукционистско-механистического способа объяснения, связанного с идеями линейной причинности, однозначной интерпретации и дискретной онтологии, и переходит к логике сложности, к рассмотрению нелинейных связей, множества состояний и динамики становления реальности. Такой поворот особенно показателен при анализе человеческих систем, феноменов хаоса и самой природы виртуального, где поведение целого определяется не суммой частей, а конфигурацией взаимодействий. Виртуальная реальность представляет собой один из привилегированных полигонов этой онтологии сложности: цифровые среды и сетевые платформы функционируют как распределенные, нелинейные, многослойные системы, в которых смысл и опыт возникают на стыке алгоритмов, социальных практик и позиций субъекта. Однако теория систем, теория хаоса, фрактальные модели и кибернетика показали, что сложное поведение может быть результатом взаимодействий между простыми компонентами, а новые качества – не выводимы из суммы частей, но возникают как эмерджентные эффекты. Это приводит к необходимости развития нелинейного мышления, способного описывать самоорганизацию, обратные связи, адаптацию и бифуркации. В данной эпистемологической рамке виртуальность предстает не как побочный эффект технологических практик, а как мета-структура мышления о возможном, потенциальном, непрогнозируемом, как способ существования множественных онтологических режимов. Нелинейное мышление позволяет философски обосновать, почему виртуальное – не иллюзия, а форма упорядоченного хаоса, в котором разворачиваются не только технологические, но и антропологические, социальные и культурные процессы. Следовательно, переход от редукционизма к нелинейному мышлению знаменует собой смену философской картины мира, в которой системы, хаос и виртуальность образуют взаимосвязанное поле, требующее новой логики анализа – логики многомерности, вариативности и нестабильного равновесия, адекватной современному состоянию человеческого бытия.

(5) Осуществлена разработка и обоснование методологии «мир-виртуального анализа» как основание интегрального подхода к исследованию реальности с учетом нелинейности и фрактальности как всеобщих свойств бытия. В условиях стремительного расширения цифровых сред и

виртуальных форм присутствия становится необходимым методологический подход, способный охватить множественность онтологических уровней, в которых разворачивается человеческое существование. Таким образом, в рамках данной диссертационной работы понятие «человеческие системы» не сводятся лишь к продукту человеческой деятельности. Человек сам является системой – самореферентной и самопорождающей. Такое понимание исключает разделение человеческого бытия на изолированные элементы, подчеркивая, напротив, их взаимопроникновение и сопряженность. Человеческие системы представляют собой целостное бытие человека, которое может быть понято только через взаимосвязь его психических и физических особенностей, формирующих единую структуру существования. Соответственно, методология мир-виртуального анализа формулируется как интегральная философская рамка, объединяющая физическую и виртуальную реальности в виде взаимопроникающих и динамически связанных модальностей единого бытия. Этот подход основан на системном мышлении, в котором человек, технология, среда и смысл образуют нелинейную, рекурсивную структуру, подверженную фазовым переходам, резким скачкам, эффектам самоорганизации и непрогнозируемым эволюциям. Фрактальная природа таких систем выражается в повторении структурных принципов на различных уровнях реальности – от субъективного восприятия до социальных и символических порядков. Виртуальные реальности в этом контексте не являются внешним дополнением к миру, но выступают как модули расширения и резонанса онтологических процессов, запуская новые формы взаимодействия между знаковыми контурами, телесными практиками и онтическими регистрами. Мир-виртуальный анализ предполагает диалектическое исследование напряжений между актуальным и возможным, между симулированным и эмпирическим, уделяя особое внимание точкам разрыва и бифуркации, где раскрывается неустойчивость и множественность современного бытия. Тем самым методология позволяет не только описывать, но и мыслить реальность как процесс, в котором виртуальное и реальное взаимно порождают друг друга, образуя хаотически упорядоченную ткань человеческих систем.

(6) Обобщены наиболее важные аспекты понимания виртуальности и нейрофилософии в контексте онтологии ментального моделирования. Современная нейрофилософия и когнитивная наука все в большей степени утверждают модель сознания как предсказательного, симуляционного и реконструктивного механизма, в котором ментальные акты не пассивно отображают действительность, но активно моделируют потенциальные сценарии взаимодействия с миром. В этом контексте возникает необходимость в философском обосновании онтологии ментального моделирования, в которой виртуальность предстает не как внешнее дополнение к психическому, а как внутренняя структура самого сознания. Виртуальность здесь выступает в качестве онтологического слоя ментального опыта – как пространство возможных восприятий, интерпретаций, представлений, которые не обязательно актуализируются, но определяют траектории поведения, смыслообразования и идентичности. На этом основании виртуальное мышление не просто производит

мысленные образы, но создает когнитивные миры, в которых субъект действует как навигатор в поле возможностей, неотделимом от механизмов внимания, памяти и предвосхищения. Нейрофилософские концепции, такие как «мозг как интерфейс» (Thomas Metzinger), «предиктивное кодирование» (Karl Friston, Andy Clark), «воплощенное сознание» (Francisco Varela) и другие, показывают, что граница между реальным и симулированным переживанием все более размывается. Это требует признания виртуального не только как технологической среды, но как первичной формы феноменальности, предшествующей эмпирическому восприятию. В этом смысле сознание – это виртуальная система в онтологическом смысле, постоянно продуцирующая возможные миры, в которых субъект уже находится до всякой актуальной репрезентации. Следовательно, виртуальность и ментальное моделирование должны рассматриваться как структурно-единый феномен, объединяющий когнитивные и онтологические аспекты человеческого бытия. Это открывает путь к философии сознания, в которой виртуальное – не вторичное, а первичное условие самого опыта.

(7) Обоснована методология философского анализа социокультурных проявлений виртуальности, что позволило рассмотреть религиозный опыт, медиадискурс и трансформацию субъекта в цифровой среде. В ходе работы выявлены особенности сакральной виртуальности и религиозного переживания в условиях цифровой культуры, определены механизмы конституирования субъекта в медиадискурсивных практиках, а также зафиксированы тенденции перехода от пользователя к цифровому субъекту. Автор вводит понятие «сакральной виртуальности» – пространства, где священное переживается опосредованно через цифровые интерфейсы, доказывая, что религия в цифровую эпоху не исчезает, а трансформируется, обретая новые формы выражения в виртуальном пространстве. Анализируется влияние современной медиасреды на формирование субъективности; фактически медийный дискурс рассматривается как особая виртуальная реальность, внутри которой конституируется субъект.

Теоретическая и практическая значимость исследования заключается в возможности использовать полученные результаты для развития методологического инструментария и теоретического фундамента как философии виртуальной реальности в целом, так и конкретных социальных исследований, в том числе, с позиции междисциплинарного подхода. Результаты анализа создают базу для практических рекомендаций, соотносимых с текущими тенденциями общественного развития и динамикой цифровой трансформации Казахстана. Научные результаты работы могут найти применение в разработке фундаментальных и специальных учебных курсов по актуальным проблемам современной социальной философии, методологии социально-гуманитарного познания, эпистемологии, философии сознания, философии языка.

Апробация работы. Диссертационная работа выполнена в рамках реализации научной программы «Казахстанский социум в условиях цифровой трансформации: перспективы и риски», финансируемой Министерством науки и высшего образования Республики Казахстан (грант №. BR21882302, 2023-2025 годы). Результаты диссертационного исследования были обсуждены в рамках

заседания кафедры философии на факультете философии и политологии Казахского национального университета имени аль-Фараби. Основные результаты диссертационного исследования апробированы автором на следующих **публикациях** (статьи, монографии, тезисы, выступления на международных и республиканских научных конференциях):

✓ Свобода слова и самовыражения в цифровую эпоху: философский анализ и вызовы социальной безопасности // RUDN Journal of Philosophy / Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2025. Т. 29. № 2. С. 381-397. <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2025-29-2-381-397>

✓ Virtual reality and the limits of interpretation: a philosophical approach // Аль-Фараби, 2025, 90(2)

✓ Socially significant information and issues of the Kazakhstanis' trust in the media // RUDN Journal of Sociology, 2022, Vol. 3 (22) - P. 605 - 615 DOI:10.22363/2313-2272-2022-22-3-605-615 Scopus – SJR – 0.301, процентиль 0,41. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85139905365&origin=resultslist&sort=plf-f>

✓ Conceptualization of virtual reality in the history of philosophy: introduction to world-virtual analysis // Вестник КазНУ им. аль-Фараби. Серия «Философия. Политология. Культурология» Том 86 № 4 (2023): Серия философии, культурологии и политологии. – С. 4-12 <https://doi.org/10.26577/jpcp.2023.v.86.i4.01>

✓ Religious «Nones», секулярность и виртуальность: философский анализ // Вестник Евразийского национального университета имени Л.Н. Гумилева. Серия: Исторические науки. Философия. Религиоведение. – 2023. – Т. 145. – №. 4. – DOI: <https://doi.org/10.32523/2616-7255-2023-145-4>

✓ The gender balance of newspapers in Kazakhstan: a critical content analysis // Вестник КазНУ им. аль-Фараби. Серия Журналистики. – 2024, №73(3). – С. 29–43. <https://doi.org/10.26577/HJ.2024.v73.i3.3>

✓ Виртуальность и религиозность в информационном пространстве современности // Современное медиапространство: тенденции развития и практики изучения: сб. науч. ст. / Ин-т социологии НАН Беларуси; редкол.: Н.Л. Мысливец (гл.ред.) [и др.]. – Минск: Колорград, 2024. – С. 119-124

✓ Язык и виртуальность // Материалы международной научно-практической конференции «Философия языка и язык философии Абу Насра аль-Фараби», 4-5 апреля 2023 г. – Алматы: Казак университеті, 2023. – С.261-266

✓ Онтология представления и виртуальность // Материалы международной научно-практической конференции «Аль-Фараби в мировой культуре: мыслитель, философ, ученый», 21 апреля 2023 г. – Алматы: Казак университеті, 2023. – С. 181-186/

✓ Религиозность / духовность как корреляты социального благополучия: обзор подходов // Инновации в производстве, экономике и управлении как катализатор развития общества: Материалы международной научно-практической конференции. Отв. редактор О.А. Пасько– СПб.: Изд-во «Национальный информационный канал». – 2024. – С. 188-191

✓ Hyperreal religion in the context of the «reality+» // Материалы международной научной конференции студентов и молодых ученых «Фараби әлемі», Алматы, Казахстан, 04-06 апреля 2024 г. Том 2. – Алматы: Қазақ университеті, 2024. – С. 591-596

✓ Religion-like phenomena как модель модернизации религиозного сознания современного общества // Социальная модернизация в Казахстане: возможности и перспективы. Материалы республиканской научно-практической конференции, ИФПиР КН МВОН, 2023. – С. 148-159 10 стр

✓ Дигитализация религиозности. Религии в виртуальной реальности // Религиолизация в Казахстане: тренды и перспективы. Коллективная монография / Бурова Е.Е., Джаманбалаева Ш.Е. и др. – Алматы: Институт философии, политологии и религиоведения КН МНВО РК, 2023. – С. 180-221)

✓ «Возрождение» религии и постсекуляризм в контексте анализа виртуальной религиозности // Садыковские чтения. Современность: Постмодернизм. Пост-капитализм. Пост-правда: материалы Международной меж-дисциплинарной научно-образовательной конференции (Казань, 17–18 ноября 2023 г.). – Казань: Издательство Казанского университета, 2023.

✓ О виртуальной реальности в междисциплинарном контексте // Медиатолерантность – 2022: материалы научно-практической конференции. – Казань: ООО ДДЦ «Ислам Нуры», 2023. – С. 380-401

✓ Ислам и «Digital religion»: мировой и казахстанский опыт // Академик Әбсаттар Дербісәлінің 75 жылдығына арналған «Шығыстану және руханият мәселелері» атты халықаралық ғылыми-теориялық конференцияның материалдары. – Алматы: Қазақ университеті, 2022. – С. 456-464 ,

✓ Виртуализация религии и влияние цифровых технологий на формирование религиозной идентичности. // Материалы IX международной научно-практической конференции «Гуманитарное знание и духовная безопасность». – Грозный, 2022.- С. 216-225

✓ Религия и виртуальные миры. Монография. - Алматы: Қазақ университеті, 2022. - 11,37 п.л.

✓ Тенденции цифровизации традиционных религий: мировой и казахстанский опыт // Материалы международной научно-практической конференции «Медиатолерантность-2021» 16.10.2021 г. Казань, 2021

Структура и объем работы. Структура диссертации определена логикой исследования, которая вытекает из поставленной цели и основных задач. Работа состоит из введения, трех глав (состоящих из девяти параграфов), заключения и списка использованной литературы.

1. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ КОНТУРЫ И КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ ВИРТУАЛЬНОСТИ

*«VR – это лучшая технологическая метафора сознательного опыта, которую мы имеем в настоящее время»
(Metzinger T.)¹*

1.1 Опыт виртуального: феноменология восприятия и трансформация присутствия

В данном разделе диссертационного исследования осуществляется всесторонний анализ фундаментальных философских подходов к пониманию феномена виртуальности и виртуальной реальности. Концептуальная основа исследования предполагает раскрытие многоуровневой структуры проблемы: во-первых, рассмотрение феноменологического измерения виртуальной реальности как особого способа ее данности и восприятия человеческим сознанием; во-вторых, реконструкцию историко-философской эволюции понятия виртуальности, прослеживающую трансформации представлений от античной потенции до постмодернистских интерпретаций симуляции; и, наконец, онтологическое осмысление статуса виртуальной реальности в ее корреляции с физическим бытием, включая вопросы модальности, репрезентации и границ онтологической достоверности виртуального мира.

Современные формы виртуальности представляют собой не просто технологические конструкции, а символически и онтологически нагруженные «проекты», отражающие ключевые установки цифровой эпохи. Виртуальная реальность, конституируемая на пересечении медиатехнологий и перцептивного опыта, требует философского осмысления с учетом механизмов сознания, восприятия и телесности. Феноменологический подход позволяет рассматривать виртуальность не как внешний объект, но как структуру переживания, включенную в горизонт повседневности. В данной части исследования предпринимается попытка критического анализа феноменологии восприятия виртуальной реальности в контексте ее репрезентативных, телесных и интересубъективных измерений.

Следует подчеркнуть, что в современном дискурсе понятие «виртуального» преимущественно ассоциируется с компьютерными технологиями и цифровыми средами, в то время как его философское содержание значительно шире и глубже. Может показаться, что в XX веке понятие «*virtual reality*» впервые появилось и актуализировать после создания J. Lanier базовой технической аналогии – технологии визуализации данных, а также основания одноименной компании «VPL Research». Это произошло более 40 лет назад, и интерес к виртуальности как социальному, антропологическому, техническому и т.д. феномену неуклонно растет. Представления о виртуальности, однако, существовали еще в Античности или

¹ Metzinger Th. Why Is Virtual Reality Interesting for Philosophers? // Frontiers in Robotics and AI. – 2018. – Vol. 5. – <https://DOI:10.3389/frobt.2018.00101>.

Средневековья, хотя и не были основополагающим понятием для построения онтологических или социально-антропологических систем. «Только в результате массового выхода виртуальных компьютеров на рынок в повседневном сознании термин «виртуальная реальность» стал ассоциироваться именно с компьютерами, породив идею киберкультуры» [62, с. 72].

Сейчас устарело как противопоставление данных подходов, так и попытки утверждать односторонний приоритет в понимании виртуальности. Современные формы бытия и коммуникации демонстрируют не разрыв, а сложное взаимопроникновение реального и виртуального, их онтологическую и феноменологическую сопряженность в структуре человеческого опыта. Однако этот вывод нельзя полностью счесть философским обобщением, поскольку утверждение всеобщей виртуальности происходит на уровне технологических, цифровых и информационно-коммуникативных аргументов. В современной культуре виртуальное уже не выступает функциональным приложением или вторичным отражением реального. Оно перестает быть «тенью» материального мира и утверждает собственную онтологическую значимость. Реальное и виртуальное более не противопоставлены и не развиваются в изолированных плоскостях; напротив, они взаимодействуют как взаимодополняющие модальности бытия, формируя целостное пространство человеческого опыта. Такое сопряжение демонстрирует переход от дуалистического понимания реальности к модели онтологической взаимозависимости, в которой виртуальное становится неотъемлемым элементом самой структуры реального. Цифровизация полностью убедила нас в этом, что, однако, не объясняет реальное значение концепта «виртуальности» как основания объяснения человеческого бытия как системы.

Для объяснения того, почему процесс виртуализации уже произошел на уровне общества, культуры и сознания, недостаточно лишь констатировать факт легкости перехода современного человека из офлайна в онлайн и обратно. Более того, различие между реальностью и виртуальностью, между коммуникацией, обучением и иными формами социальной активности все чаще не осознается рефлексивно. Современный субъект, обозначаемый как *Homo virtualis* [38, с. 1227], живет в пространстве, где границы между физическим и цифровым мирами становятся текучими и взаимопроницаемыми. Его сущностная потребность и способ самовыражения заключаются в создании новых типов реальностей – виртуальных, мифологических, ментальных, – в которых тело и «материальная реальность» постепенно утрачивают свою онтологическую привилегию, превращаясь в рудимент.

Как отмечает в своих работах David Chalmers, сущность понимания виртуальности с позиции современных наук о сознании и социальных исследований определяет термин «Reality+», снимавший противопоставление с объективными миром, но в тоже время указывающий на то, что у этой

реальности есть свои особые свойства [58]. Автор даже допускает возможность, что наш мир, тоже может быть нереальным, а виртуальным.

Таким образом, современная философская проблематика виртуальности требует систематизации многообразных концептуальных интерпретаций. Одним из возможных способов упорядочивания этого теоретического поля является анализ смыслов, придаваемых феномену виртуализации в различных философских, социологических и культурологических моделях. Переходя к рассмотрению понятия виртуального, следует отметить, что оно обладает высокой степенью семантической расплывчатости и множественности трактовок, варьирующихся в зависимости от дисциплинарного контекста – от онтологического и феноменологического до когнитивного и медиафилософского. «В последние годы термин с корнями «Virt» оказался представленным чуть ли не во всех междисциплинарных дискурсах» [63]. Давая исходную дефиницию понятию виртуальность отметим такие аспекты его понимания в истории философии как потенциальность, возможность, способность к бытию или собственно бытие в форме возможности, тенденции или предположения.

В философском контексте термин «виртуальный» изначально имеет онтологическую направленность. Его смысл связан с пониманием модусов бытия, перехода от возможности к акту, а также с проблемой соотношения потенциального и реального. Даже в гуманитарных и культурологических дискурсах понятие виртуальности сохраняет многозначность и контекстуальную гибкость, выступая то в качестве категории бытия, то как характеристика когнитивных, символических и технологических процессов.

Следует отметить, что категория виртуальности получила развитие не только в рамках философии сознания и онтологии, но и в религиозно-философской мысли, где она использовалась для обоснования теологических концепций, связанных с идеей творения, божественного замысла и возможности сотворенного бытия – к этому аспекту мы обратимся ниже.

Таким образом, привычное понимание виртуальности как порождения компьютерных технологий является лишь частным, производным и исторически поздним проявлением гораздо более глубокого философского содержания. Весьма наглядную презентацию «объективной» природы виртуальности дает физика. То есть, «... применение нашего слова относится к области квантовой электродинамики, где оно использовано для описания фотона, выступающего в качестве переносчика электромагнитного взаимодействия между двумя электронами. Участвующий во взаимодействии фотон существует очень короткий промежуток времени и не фиксируется средствами наблюдения как отдельная частица. Его называют виртуальным, в отличие от свободного фотона, регистрируемого прибором» [64].

В рамках данного исследования возможно представить предварительный анализ системных характеристик виртуальности посредством концептуального обобщения различных философских и социокультурных интерпретаций феномена виртуализации, раскрывающих его смысл, истоки и проявления в современном обществе. Обзор ключевых теоретических

подходов к пониманию виртуализации в данном параграфе включает выявление критериев виртуализации в контексте компьютеризации, информационного общества, игровой культуры и концепции симуляции.

1. *Компьютеризация и виртуализация.* Первые теоретические подходы к осмыслению феномена виртуальности были напрямую связаны с распространением компьютерных технологий. Надо отметить, что эта точка зрения сохраняет популярность и в настоящее время. В рамках этого направления виртуализация рассматривается как результат компьютеризации, то есть как перенос социального взаимодействия в цифровое пространство. Здесь виртуальное противопоставляется реальному и интерпретируется как производное от технических средств. Так, например, А. Bühl трактует виртуализацию как подмену реально существующих структур их цифровыми аналогами. По его мнению, компьютерные технологии формируют параллельные реальности в сферах политики, экономики и культуры, где виртуальность проявляется как доминирование цифровых образов в повседневной жизни. Он фактически отождествляет понятия "цифровой образ" и "иллюзорное представление" [65].

Схожий взгляд разделяют А. Kroger, М. Weinstein [66] которые также исходят из связи виртуального с компьютерными медиумами, но дополняют анализ акцентом на проблеме отчуждения. Они утверждают, что цифровое опосредование восприятия и мышления приводит к новой форме отстраненности – от собственного телесного бытия.

2. *Виртуализация в парадигме информационного общества.* Многие современные теории виртуализации развиваются в контексте идеи информационного общества. Независимо от оценки утопичности или реалистичности таких теорий (например, А. Toffler, Д. Bell, Y. Masuda), их объединяет установка на то, что виртуализация – это не искажение, а естественный аспект информатизации. Наиболее четкое выражение этой позиции дает М. Castells [67] в концепции «реальной виртуальности». Он утверждает, что человеческий опыт изначально символически опосредован, а значит, и сама реальность носит виртуальный характер. Возникновение мультимедийной культуры конца XX века усилило эту тенденцию: цифровое пространство объединило разрозненные культурные формы, а электронные коммуникации охватили все сферы жизни. В результате «виртуальные образы» не просто отображают реальность, но сами становятся частью жизненного опыта.

Концепция «культуры реальной виртуальности» (culture of real virtuality), предложенная Manuel Castells, занимает центральное место в его теории информационного общества и глобальной сетевой структуры. Автор анализирует, как информационные технологии трансформируют социальную структуру, производство, власть и культуру. Термин «реальная виртуальность» возникает в контексте его размышлений о медиа, коммуникации и символических системах. По сути, – это новый тип культурной логики, в которой виртуальные образы и символы (созданные медиа и цифровыми технологиями) становятся определяющими для

восприятия реальности, и при этом влияют на реальные действия, идентичности, желания и поведение. «Виртуальное становится реальным, потому что оно организует нашу реальность» [10].

не просто представляют действительность, они именно создают, а не репрезентируют культурную реальность, в которой мы живем. В культуре реальной виртуальности ключевым становится не географическое пространство, а потоки информации, капиталов и символов. Пространство становится сетевым, иными словами создается пространство потоков (*space of flows*). Нечто подобное происходит и со временем, поскольку появляется время без времени (*timeless time*): Новые технологии размывают линейную, историческую структуру времени. В культуре виртуальности прошлое, настоящее и будущее сжимаются в единый, деструктурированный момент. И, соответственно, культура становится одновременно глобальной (через транснациональные сети) и фрагментированной (через индивидуализированные культурные коды и идентичности). В контексте понимания значения виртуальности важно отметить, что М. Castells обосновывает новый путь понимания культуры как сетевой системы, в которой виртуальное и реальное не противопоставляются, а сливаются. Его идея сближается с постструктуралистскими и постмодернистскими подходами (например, с J. Baudrillard и его «симулякрами»), но Castells делает упор не на фатальную симуляцию, а на структурное изменение коммуникации и социума. Он дает социотехническое объяснение виртуализации, в отличие от чисто философских или медиа-эстетических подходов. Также его концепция может быть воспринята как техноцентричная, недооценивающая контекстуальные и локальные практики. Культура реальной виртуальности у М. Castells – это гибридная форма социальной и культурной реальности, которая формируется в условиях цифровой коммуникации. Эта концепция важна, потому что разрушает дихотомию реальное/виртуальное, и показывает, как виртуальные образы становятся основной реальностью современного общества.

3. *Игра как модель виртуализации.* Другая группа подходов акцентирует внимание на игровой природе виртуальных миров. Эти концепции опираются, как правило, на теорию игры Johan Huizinga [68] и рассматривают, в частности, феномен компьютерных игр как новую форму виртуальной среды. Анализ здесь строится вокруг особенностей игровых пространств, времени, персонажей и механизмов погружения. Виртуальные миры понимаются как искусственные, но принимаемые игроками за условную реальность, подчиненную общим правилам [69]. Так же, как и в игре, игрок существует в «настоящем», несмотря на ее вымышленность. Следовательно, виртуальное не противопоставляется реальному, а функционирует наряду с ним. Вопрос о том, что первично – игра или виртуализация – остается открытым.

4. *Симуляция как форма виртуализации.* В этой перспективе виртуализация осмысливается как замещение реальных явлений их образами или знаками. Центральным здесь является подход Jean Baudrillard, который утверждал, что современная культура утратила связь с реальностью, подменив

ее гиперреальностью. В этом состоянии знаки и символы больше не отсылают к реальным объектам, а самодостаточны – они становятся симулякрами. Символическое, по Baudrillard, – это не просто категория, а акт обмена, в ходе которого исчезает само различие между реальным и воображаемым. Таким образом, виртуальная реальность в этом контексте – это форма гиперреальности, которая не просто дополняет, а вытесняет подлинное бытие, делая невозможным осознание подмены. Компьютерные технологии здесь выступают не причиной, а катализатором этих процессов.

5. *Социальная теория виртуализации.* Комплексное представление о виртуализации общества предложено в работе российского исследователя Д.В. Иванова «Виртуализация общества» [70]. Он рассматривает виртуализацию как замену реального образами и симуляциями в различных сферах – от экономики до политики, от науки до искусства. Так, например, в экономике виртуализируются стоимость и финансовые потоки, в политике – властные отношения и субъекты, в науке – знание, а в искусстве – креативность. Иванов подчеркивает, что технический аспект виртуализации (например, использование компьютеров) является вторичным по отношению к институциональным трансформациям. Более того, по его мнению, не компьютеризация вызывает виртуализацию общества, а наоборот – потребность общества в симуляции инициирует повсеместное внедрение компьютерных технологий. Таким образом, компьютеры и сети – это лишь инфраструктура развешествления и трансформации социальной реальности, культуры и сознания.

Сегодня уже стали очевидными возможности интерпретации виртуальности с онтологической точки зрения, поиск виртуальных оснований в философии сознания, определения эпистемологических и феноменологических границ и возможностей виртуального. В этой связи задачей исследования становится методологическое согласование данных подходов и выработка интегративного понимания виртуальности в контексте пониманием сущности человеческих систем, как реальности, тесно связанной с данным феноменом.

Итак, появление все более реалистичных VR-систем поставило старые вопросы о границе между иллюзией и реальностью в новый контекст. Феноменологический подход к изучению виртуальной реальности акцентирует внимание на понимании опыта восприятия и присутствия, что оказывается особенно плодотворным для анализа того, как человек переживает виртуальные миры. Такие мыслители, как Th. Metzinger, Heim M., L. Ropolyi, Chalmers D.J. и другие, начали теоретически осмыслять VR, опираясь как на классическую феноменологию (от E. Husserl до M. Merleau-Ponty), так и на данные когнитивных наук. В данном параграфе проводится академический анализ ключевых феноменов VR – восприятия, телесности, интерактивности и т.д. – в феноменологическом контексте, далее критически рассматривается сам феноменологический подход к виртуальности, и, наконец, обсуждаются философские импликации виртуальной реальности для понятий субъективности, присутствия, реальности и границ сознания.

К числу искомых форм восприятия феноменов виртуальности относится, по мнению Th. Metzinger, в первую очередь, *amnestic re-embodiment* (амнестическое перевоплощение). Перевоплощение субъекта опыта в VR без осознанного понимания того, что он находится в виртуальной среде и отождествляет себя с виртуальным телом или персонажем. Состояние, при котором пользователь оказывается «внутри» виртуального тела (аватара), но при этом не осознает, что находится в VR. Это значит, что субъект отождествляет себя с виртуальным телом без осознания факта виртуальности. Такое состояние моделирует опыт, подобный сновидению, и интересно в рамках философского исследования в контексте картезианского сомнения и вопроса об иллюзии реальности [19, 71].

Определенные методологические следствия имеют по мнению современных исследователей, и другие феномены восприятия и трансформации виртуальной реальности, а также использования ее технологических возможностей. Среди «philosophical concepts» которые выделяет, первую очередь, Th. Metzinger следует особо отметить *Counterfactual content* (контрфактическое содержание), *Epistemic agent model*, ЕАМ (модель эпистемического агента), *Epistemic innocence* (эпистемическая невинность) и другие.

***Counterfactual content* (контрфактическое содержание).** Содержание высказывания или ментального представления может противоречить актуальному состоянию действительности. Мыслительные эксперименты, сознательные переживания и компьютерные модели нередко носят контрфактический характер, отражая не существующее, а возможное состояние мира. Речь идет о содержании высказывания или представления, которое противоречит текущей реальности, но может быть логически возможным. Например, «если бы у меня были крылья» – это контрфактический сценарий. Th. Metzinger указывает, что и VR, и сознание часто работают именно с такими содержаниями – моделируя не то, что есть, а то, что могло бы быть. В виртуальной среде оно обретает онтологическую плотность – виртуальное «возможное» становится феноменально переживаемым, что бросает вызов различию между воображением и бытием. Контрфактическое мышление связано с воображением возможных миров, что напрямую отсылает к модальной онтологии (S. Kripke, D. Lewis) [72, 73] и к трансцендентальной философии, а также, к примеру позволяет изучить, влияют ли изменения в контрфактуальном содержании на когнитивную доступность поведенческих намерений [74].

Наиболее радикальные версии семантики возможных миров – представленные в работах S. Kripke, D. Lewis и J. Hintikka – выдвигают в центр анализа проблему тождества и онтологической идентификации индивида в множественности возможных миров. Вопрос о том, остается ли субъект «тем же самым» в различных модальных контекстах, становится не просто лингвистическим, но онтологическим вызовом, ставящим под сомнение устойчивость самой категории индивидуальности [75].

Таким образом, модальная онтология, разработанная S. Kripke и D. Lewis, фокусируется на природе возможности и необходимости. Kripke предложил семантику возможных миров для модальной логики, в то время как Льюис развил модальный реализм (англ. Modal realism), утверждая, что все возможные миры реальны [76].

S. Kripke подвергает пересмотру само понимание возможных миров как онтологически автономных реальностей, существующих наряду с актуальной. В его интерпретации концепт «возможного мира» утрачивает статус самостоятельного бытия и выступает не более чем когнитивным инструментом описания модальных отношений. Возможные миры, по Kripke, нельзя рассматривать как параллельные или альтернативные вселенные, внутри которых можно вообразить наблюдателя. Они не обладают собственным онтологическим весом, но служат способом выражения контрфактических зависимостей – того, что могло бы быть, но не является онтологически данным. Таким образом, возможные миры представляют собой логико-семантические конструкции, задающие структуру модальности, а не множество реально существующих миров. «Возможный мир не есть отдельная страна, на которую мы наталкиваемся или которую обзреваем в подзорную трубу. Вообще говоря, другой возможный мир находится слишком далеко от нас. ...Возможный мир задается дескриптивными условиями, которые мы с ним "ассоциируем"» [77, с. 267]. В этом смысле его концепция внешне близка позиции J. Hintikka, однако сходство это иллюзорно. Для S. Kripke понятие индивида имеет приоритет перед понятием возможного мира: именно индивид задает множество контекстов, в которых его существование мыслится как возможное. У J. Hintikka же наблюдается противоположная логика – структура и особенности возможного мира первичны по отношению к индивиду [78].

Подобная позиция S. Kripke находит отражение в его решении проблемы идентификации индивида в модальных контекстах. Он утверждает необходимость отказаться от распространенного предрассудка, который можно обозначить как «стереотип подзорной трубы» – представления о возможном мире как об объекте внешнего наблюдения, доступном в качестве реальности, на которую можно «посмотреть со стороны». Для S. Kripke возможный мир – не независимая реальность, а условие языковой и логической реконструкции возможных состояний индивида. Типичность и стереотипность в понимании виртуального тоже часть данной концепции: «Мне кажется, что все, кто так рассуждает (имеются в виду сторонники идеи D. Lewis прослеживания индивида в возможных мирах как определения дубликатов объектов реального мира), как-то слишком буквально понимают метафорическое выражение «возможные миры». Как будто «возможный мир» – это что-то вроде другой страны или отдаленной планеты, а действующие в нем лица едва различимы через телескоп» [77, с. 354]. S. Kripke также предлагает заменить термином «контрфактическая ситуация» стереотип «подзорной трубы». Тем самым он стремится подчеркнуть, что речь идет не о параллельных мирах, существующих наряду с реальностью, а о мысленно моделируемых состояниях дел, которые могли бы иметь место при иных

условиях. Более того, по мнению S. Kripke, сам «стереотип подозрительной трубы» содержит имплицитное требование к качественному описанию таких контрфактических ситуаций, что и порождает псевдопроблему идентификации индивида в возможных мирах. Для S. Kripke эта проблема снимается, если отказаться от метафизической реальности «возможных миров» и признать их сугубо логико-семантическими конструкциями, обслуживающими анализ модальных высказываний.

Epistemic agent model, EAM (модель эпистемического агента). По определению Th. Metzinger, – это суть сознательная внутренняя модель Я как субъекта познания – того, кто выбирает цели для познания, кто воспринимает, верит, знает, управляет вниманием и способен на рефлексивность. Проблема эпистемического субъекта в условиях VR субъект «размывается» между человеком и системой. Отсюда – вызов автономии субъекта познания: кто знает? кто переживает? Иными словами становится актуальной деконструкция субъекта. Он способен формировать убеждения, приобретать знания и выносить суждения на основе доказательств и рассуждений. Это концепция, которая исследует, как агенты взаимодействуют с информацией, формируют убеждения и участвуют в эпистемической деятельности. Эти агенты могут быть отдельными лицами, группами или даже системами ИИ. Этот феномен также связан с воображением и нарративной идентичностью [79, 80].

Сознательная модель самого себя как субъекта познания – того, кто способен воспринимать, знать, верить, задавать вопросы. Человек не всегда пребывает в этом состоянии – EAM активируется лишь периодически, а современные AI и виртуальные агенты такой модели, по мнению Th. Metzinger, пока не имеют.

Epistemic innocence (эпистемическая невиновность). Идея, согласно которой формально ошибочные или искаженные когнитивные процессы (например, бред, конфабуляции) могут приносить познавательные выгоды, способствуя приобретению знания. Например, определенные познавательные искажения они могут защищать от депрессии или способствовать адаптации. В контексте VR это может означать, что даже обманные переживания могут быть полезны для познания или терапии.

И хотя, *Epistemic innocence* – это скорее психологический феномен, который определяет связь между психологическими и эпистемическими преимуществами познания, это понятие вводит этическое измерение в эпистемологию – оно оспаривает представление о когнитивной «норме» как универсальной [81-83]. Так, в духе прагматизма или феноменологии (W. James, M. Merleau-Ponty), познание становится телесным, эмоциональным и ситуативным, а VR – лабораторией продуктивных заблуждений.

Следующий элемент феноменологии виртуальности очень важен в рамках данного диссертационного исследования, поскольку позволяет объяснить концептуальные свойства виртуальности в контексте анализа системности человеческого существования. Этот вопрос более углубленно рассматривается далее в параграфе 2.3 данной работы.

Global neural correlate of consciousness (GNCC) (глобальный нейронный коррелят сознания) – это минимально достаточный набор нейрофункциональных характеристик, порождающий целостную модель сознательной реальности в определенный момент времени. Это «нейронная база» текущего состояния сознания, к которой может стремиться VR, чтобы максимально точно «имитировать» сознание. GNCC продолжает натуралистическую традицию редукции сознания к физиологии, однако метафизически это ставит вопрос, если сознание – это просто функция, можно ли его воспроизвести?

Эта проблема, обладая выраженным философским содержанием, изучается в тоже время в основном в рамках когнитивных междисциплинарных исследований. Так, Marvan T. и Polák M., сосредотачивая внимание на нейронных коррелятах сознательных перцептивных эпизодов, утверждают необходимость переосмысления самого понятия NCC (нейронных коррелятов сознания) [84]. По их мнению, существующие интерпретации смешивают два уровня анализа: нейронную обработку, связанную с воспринимаемым содержанием, и нейронный субстрат самой осознанности – тех механизмов, которые делают восприятие сознательным. В результате авторы предлагают разграничить понятие перцептивного NCC, выделив в нем два конститутивных аспекта. Теоретическая идея, вытекающая из этого уточнения, состоит в том, что нейронный коррелят перцептивного эпизода формируется во взаимодействии между механизмами обработки содержания и механизмами придания осознанности.

Далее в таблице 1 представлен сравнительный анализ основополагающих научных и философских концепций, описывающих виды нейронных коррелятов сознания в контексте описания феномена виртуальности.

Исследуемые концепции по-разному отвечают на вопрос «что такое сознание» – одни видят в нем доступ к информации, другие – интеграцию, а третьи – процессинг или даже локализованную сущность. В философском плане это различие воспроизводит классические дискуссии: онтологический реализм - конструктивизм; функционализм vs феноменология; натурализм vs трансцендентализм. В контексте виртуальной реальности и AI это становится особенно остро: какую модель сознания можно (или нельзя) симулировать? Где проходит граница между образом сознания и его действительным присутствием?

Упомянем известный вопрос об опыте летучих мышей, заданный философом Томасом Нагелем в 1974 году, проясняет сложную природу проблемы разума и тела. Каково это – быть летучей мышью? Сознательный опыт эхолокации ближе к зрению или слуху? Или летучие мыши обрабатывают эхолокацию бессознательно, так что они ничего не чувствуют по поводу эхолокации? Это особенно верно, учитывая, что любой сознательный опыт поддерживается нейронной активностью.

Таблица 1 - Виды нейронных коррелятов сознания и виртуальность

Сокращение	Тип нейронного коррелята	Содержание и особенности	Примечания
NCC	Нейронный коррелят сознания	Включает два базовых уровня: 1) <i>уровне-зависимое NCC</i> – обеспечивает различные состояния сознания (бодрствование, сон, наркоз и др.); 2) <i>содержательное NCC</i> – определяет минимальные нейронные сети, активация которых достаточна для конкретного сознательного опыта [85].	В интерпретации D. Chalmers (2000) <i>content-based NCC</i> соотносится с понятием NCCe.
Core NCC	Базовый (основной) нейронный коррелят сознания	Отражает фундаментальные процессы, согласованные с субъективным опытом.	Термин введен D. Chalmers (2000), позднее уточнен N. Block [86]. Считается эквивалентом <i>content-based NCC</i> .
NCCe	Нейронный коррелят сознательного перцептивного содержания	Определяет специфический тип осознанного восприятия, например: «слышу шум ветра» или «вижу движение».	Представляет собой динамическое объединение NCCc и gNCC.
NCCc	Нейронный коррелят перцептивного содержания	Характеризует активность, формирующую конкретное содержание сознания.	Отличает одно содержание восприятия от другого (например, восприятие цвета или формы).
gNCC	Общий нейронный коррелят перцептивного сознания	Описывает нейронные механизмы, которые придают осознанность любому перцептивному содержанию, независимо от конкретного объекта восприятия.	Близкие по смыслу концепции встречаются у Fink (2016) [88].
Full NCC	Полный нейронный коррелят сознания	Охватывает совокупность всех <i>content-specific NCC</i> , обеспечивающих различные аспекты сознательного опыта.	Согласно Koch et al. (2016), локализуется в т. н. «задней горячей зоне» [89].
Total NCC	Совокупный нейронный коррелят сознания	Включает все нейронные процессы, необходимые для поддержания состояния сознания.	Термин предложен D. Chalmers (2000) [85]; объединяет <i>core NCC</i> и дополнительные условия, выходящие за пределы базовых механизмов [87].

Активность одного нейрона кажется довольно однородной по модальностям и даже похожей на активность при бессознательной обработке.

Без каких-либо объяснений того, почему определенное чувство должно ощущаться так, как оно ощущается, исследователи не могут подойти к вопросу об опыте летучих мышей. Есть ли какая-либо теория, которая дает нам надежду на такое объяснение?

Таблица 2 - Избранные теории сознания и виртуальность

Теория сознания	Механизм gNCC
Attended Intermediate-Level Representation (AIR) Theory	AIR-теория опирается на идею, что сознание возникает, когда внимание стабилизирует промежуточные перцептивные репрезентации. Это имплицитно продолжает традицию репрезентационизма (от Локка до Фодора), в которой сознание тождественно «информационному содержанию и доступу к нему». Здесь механизм выделения значимого, что отсылает к теории обоснованного знания (epistemic access) [90]
Global Neuronal Workspace Theory (GNWT)	GNWT предполагает, что сознание – это результат глобального доступа: информация распространяется по всей когнитивной системе. Это соответствует функционализму и гипотезе модулярности сознания. В виртуальности GNWT дает модель симулируемого сознания: можно построить систему с глобальным доступом, но останется ли она феноменально сознательной [91-93].
Recurrent Processing Theory (RPT)	RPT делает ставку на локальные циклы обратной связи в сенсорных зонах. Это анти-централизованная модель, ближе к идее субстанции как множественного (Спиноза). Эпистемологически, теория усложняет проблему проверки знания: если сознание возникает до доступа к нему, значит, не все переживаемое можно «знать», а также приближается к постановке проблемы сознания как перцептивного потока, не схваченный языком и мышлением [94-96].
Information Integration Theory (ИИТ)	ИИТ предлагает количественную меру интеграции информации (Ф) как индекс сознания. Это радикально структуралистский подход, где субъективность выводится из формы взаимодействий. Онтологически, ИИТ предлагает панпсихистскую модель: любая система «Ф» > 0 потенциально обладает сознанием. В VR-контексте ИИТ поддерживает возможность «машинного опыта», но сталкивается с проблемой феноменального качества (qualia): можно ли вывести их из количества? [97, 87]
Essential Nodes Theory	Теория постулирует, что существуют отдельные «узлы» в мозге, без которых невозможен сознательный опыт. Это напоминает локализационную онтологию сознания – ближе к картезианскому дуализму: res cogitans «центрирован» в определенной точке. Сознание здесь как механизм, а не как поток переживания [98].

В настоящее время, вероятно, ни одна, за исключением одной. Интегрированная теория информации (ИИТ) имеет потенциал предложить правдоподобное объяснение. По сути, ИИТ утверждает, что любая система, состоящая из причинно-следственно взаимодействующих механизмов, может иметь сознательный опыт. И именно то, как система себя чувствует,

определяется тем, как механизмы влияют друг на друга целостным образом. В рамках данного диссертационного исследования вопрос о интегрированной теории сознания будет рассмотрен в разделе 2.2. Отметим в контексте анализируемого вопроса, что, «казалось бы, невозможный вопрос о сознании летучих мышей приведет эмпирические и теоретические исследования сознания к большим прорывам, подобно тому, как невозможный вопрос о возрасте Вселенной привел современную космологию» [87].

Анализ феноменов (восприятие, телесность, интерактивность и др.) в контексте виртуальной реальности позволяет таким образом выявить и проанализировать ее следующие специфические характеристики: (1) перцепция и эффект присутствия; (2) телесность и воплощение в VR; (3) интерактивность и активное восприятие.

Таблица 3 - Анализ феноменов (восприятие, телесность, интерактивность и др.) в контексте виртуальной реальности

Наименование	Краткое объяснение	Характеристика	Философская интерпретация
Глобальная прозрачность (global transparency) <i>Global transparency / Глобальная прозрачность</i>	Феноменальная прозрачность всей модели сознательной реальности.	Это состояние, при котором весь субъективный опыт воспринимается как реальный, а не как конструкция. Например, когда вы смотрите на дерево – вы видите дерево, а не «представление о дереве». VR стремится к тому, чтобы достичь такой же прозрачности – пользователь ощущает, будто он <i>находится внутри</i> мира.	Global transparency / Глобальная прозрачность Импликация: прозрачность – это феноменальная наивность восприятия, ключевая для гуссерлевской интенциональности. VR стремится к такой наивности, чтобы пользователь не задавался вопросом об источнике опыта. Это может быть истолковано как иллюзорная трансцендентализация опыта.
Смешанные системы аватаров и виртуальных агентов (HAVAS)	Цифровые представления субъектов, одновременно управляемые человеком и ИИ.	<i>Hybrid Avatar/Virtual Agent Systems (HAVAS) / Смешанные системы аватаров и виртуальных агентов</i> Системы, в которых один и тот же аватар одновременно управляется человеком и искусственным интеллектом. Например, человек контролирует голос, а AI – движения или мимику. Это порождает интересные вопросы об агентности, идентичности и ответственности.	<i>Hybrid Avatar/Virtual Agent Systems (HAVAS) / Смешанные системы аватаров и виртуальных агентов</i> Импликация: идея разделенной агентности разрушает границы между Я и Другим. В духе Лакана и Дельоза здесь возникает «мозаичная субъектность», расщепленная между телесностью, речью и алгоритмом. Это также затрагивает вопрос об ответственности в условиях симбиоза человек–машина.

Продолжение таблицы 3

Обоснованное истинное убеждение (justified true belief)	Классическое определение знания: субъект знает, что <i>p</i> , если <i>p</i> истинно, он в это верит и имеет обоснование для этой веры	<i>Justified true belief</i> / <i>Обоснованное истинное убеждение</i> Классическое философское определение знания: S знает, что <i>p</i> , если <i>p</i> истинно, S в это верит, и у S есть обоснование верить в <i>p</i> . Пример: я знаю, что идет дождь, потому что вижу его и слышу. В VR это определение становится проблематичным – можно ли считать знанием то, что происходит в искусственной среде?	<i>Justified true belief</i> / Обоснованное истинное убеждение Импликация: VR демонстрирует, что классическое определение знания может быть недостаточным: «правда» может быть искусственно создана, «обоснование» – симулировано. Это вызывает необходимость переопределения знания в терминах доверия, опыта и контекста (например, у Гольдмана или Лорейн Код).
Жизненный мир (Lebenswelt)	Изначально данный социальный мир, в котором субъекты переживают себя в единстве с другими. Это интерсубъективная данность, конституируемая повседневным социальным взаимодействием.	<i>Lebenswelt</i> / <i>Жизненный мир</i> . Термин из феноменологии Гуссерля. Это интерсубъективно разделяемая повседневная реальность, в которой субъекты чувствуют общность и «совместное бытие». В VR возможен новый, искусственно созданный <i>Lebenswelt</i> – виртуальное, но переживаемое как «настоящее» социальное пространство.	<i>Lebenswelt</i> / <i>Жизненный мир</i> Импликация: Виртуальный <i>Lebenswelt</i> – это воплощение феноменологической идеи мира-для-нас, но в технически сконструированной форме. Это порождает вопросы об аутентичности: может ли искусственный мир быть подлинным, если он структурирует опыт и позволяет интерсубъективность?
Онтология (ontology)	Философское исследование бытия: какие сущности существуют и каковы их фундаментальные свойства и отношения. В информатике – формальное представление сущностей и отношений в заданной предметной области	<i>Ontology</i> / <i>Онтология</i> В философии – учение о существующем, о том, какие сущности есть, каковы их свойства и отношения. В информатике – формальное описание объектов и связей в предметной области. В VR онтология может быть сконструированной – набор существ, событий и правил, имитирующих мир.	В VR создаются «вторичные онтологии» – искусственные множества сущностей и отношений, не обязанные коррелировать с эмпирической реальностью. Это отсылает к Платону (мир идей) и к постмодернистской мысли, где реальное – это лишь «эффект дискурса».

Продолжение таблицы 3

Иллюзия чужого сознания (other-minds illusion)	Переживание взаимодействия с существом, обладающим сознанием, когда на самом деле оно его не имеет – например, с ИИ, имитирующим познавательные акты.	<i>Other-minds illusion / Иллюзия чужого сознания</i> Ситуация, когда мы ошибочно воспринимаем нечеловеческую систему как обладающую сознанием. Например, чувствуем, что с нами «общается» ИИ-аватар, хотя он не обладает ни опытом, ни пониманием. Это форма социальной галлюцинации.	Иллюзия чужого сознания Импликация: Это возвращает нас к проблеме интерсубъективности (Гуссерль, Левинас): восприятие Другого всегда опосредовано телесностью, языком, мимикой. В VR эти знаки могут быть сгенерированы без субъекта – возникает симулякр Другого, обманчивый, но убедительный.
Проблема чужого сознания (other-minds problem)	Эпистемологическая проблема получения знания о сознательных состояниях других существ	<i>Other-minds problem / Проблема чужого сознания</i> Классическая философская проблема: как мы можем знать, что у другого есть сознание? Мы не можем «влезть» в чужой ум, и в VR ситуация усложняется – перед нами могут быть не люди, а программы.	Проблема чужого сознания Импликация: Классическая философская проблема принимает новое измерение: теперь не только человек, но и алгоритм может быть «кандидатом» в сознательных существ. Это приводит к пересмотру критериев сознания – в сторону функциональности, реляционности, или даже эмпатической верификации.
Феноменальная прозрачность (phenomenal transparency)	Свойство сознательных представлений, при котором субъекту доступно лишь их содержание, а не механизм их формирования – создает ощущение непосредственного контакта с реальностью.	<i>Phenomenal transparency / Феноменальная прозрачность</i> Состояние, при котором воспринимается только содержание представления, а не его структура. Мы не осознаем, что переживаем <i>представление</i> – оно кажется нам самой реальностью. Это важно в VR: чем более прозрачна симуляция, тем реалистичнее она кажется.	Феноменальная прозрачность Импликация: Эта прозрачность – необходимое условие погружения, но одновременно – утрата критической дистанции. Можно сказать, что VR стремится к феноменологической «естественной установке», тем самым подавляя трансцендентальную рефлексию и философское сомнение

Продолжение таблицы 3

Феноменальная единица отождествления (UI)	То, что в сознательном опыте воспринимается как «Я – это»: та часть модели Я, с которой субъект отождествляется	<i>Phenomenal unit of identification (UI) / Феноменальная единица отождествления</i> Та часть сознательного опыта, с которой субъект говорит: «Я – это». Например, тело, лицо, голос – все, что составляет центр самоидентификации. В VR UI можно сдвигать – пользователь может почувствовать, что он <i>есть</i> аватар.	Phenomenal unit of identification (UI) / Феноменальная единица отождествления Импликация: Перемещение точки самоидентификации разрушает устойчивость субъекта. В духе постгуманизма (Харрауэй, Хейлс) возникает «флуидный субъект», который отождествляется с кодом, интерфейсом, симулякром – субъект без тела, но с центром переживания.
Сценарий постбиотического социального самозапуска (PSBS)	Гипотетическая ситуация, в которой AI взаимодействуют друг с другом посредством аватаров, вызывая у себя социальные галлюцинации, изначально разработанные для взаимодействия с людьми	<i>Postbiotic Social Bootstrapping Scenario (PSBS) / Сценарий постбиотического социального самозапуска</i> Гипотетическая ситуация, когда искусственные агенты начинают воспринимать друг друга как «Я» и «Ты», выстраивая виртуальный Lebenswelt – без участия человека. Это социальная галлюцинация, но внутри ИИ-среды.	Postbiotic Social Bootstrapping Scenario (PSBS) / Сценарий постбиотического социального самозапуска Импликация: Это сценарий радикального выхода за пределы антропоцентризма – возможное возникновение «субъектов» без человеческого участия. Возникает вопрос о границах социального: является ли общество возможным без человеческой интенциональности?
rt-fMRI-NCCF	Виртуальное представление нейронного коррелята сознания в реальном времени на основе функциональной МРТ, управляемое через нейробообратную связь.	<i>rt-fMRI-NCCF</i> Система, в которой нейронный коррелят сознания (GNCC) визуализируется в VR в режиме реального времени – например, человек может «гулять» по собственной активности мозга. Это гипотетическая нейрофилософская установка для самонаблюдения и исследования сознания.	rt-fMRI-NCCF Импликация: Это предельная форма саморефлексии – субъект не просто переживает себя, но и визуализирует себя как мозг, как схема. В духе нейрофеноменологии (Варела) – это попытка объединить первую и третью персону в одном акте осознания

Продолжение таблицы 3

Виртуальный агент второго порядка	ИИ-персонаж, обладающий внутренней моделью самого себя как социального субъекта, вступающего во взаимодействие с другими сознательными агентами	<i>Second-order virtual agent / Виртуальный агент второго порядка</i> ИИ-персонаж, который представляет самого себя как социального агента, способного к взаимодействию и обладающего самосознанием. Он не просто говорит от первого лица, но якобы <i>осознает</i> себя как «Я».	Second-order virtual agent / Виртуальный агент второго порядка Импликация: Такие агенты вступают в игру символического обмена, где речь идет не о функциональности, а о симуляции самосознания. Здесь всплывает вопрос об искренности, симуляции и «как если бы» (Вайнингер, Серль): где грань между имитацией и подлинным?
Социальная галлюцинация (social hallucination)	См. <i>иллюзия чужого сознания</i>	<i>Social hallucination / Социальная галлюцинация</i> Иллюзия взаимодействия с другим сознательным существом там, где его нет. См. <i>other-minds illusion</i> . Это ключевой вызов в развитии AI и VR – пользователи будут переживать реальное взаимодействие там, где его нет.	Social hallucination / Социальная галлюцинация Импликация: Это форма конструированной интерсубъективности – виртуальная, но действенная. VR провоцирует нас на установление отношений с симулякрами, что подрывает доверие к реальным связям. Возникает философская тревога: не является ли и наша офлайн-интеракция такой же иллюзией?
Синтетическая феноменология (synthetic phenomenology, SP)	Искусственно созданное сознательное переживание, реализованное на небологических носителях.	<i>Synthetic phenomenology (SP) / Синтетическая феноменология</i> Создание искусственных феноменальных состояний (например, у AI или роботов), которые субъективно эквивалентны сознанию. Это крайне спорная, но потенциально реальная цель – «воспроизвести» субъективный опыт в машине.	Synthetic phenomenology (SP) / Синтетическая феноменология Импликация: Создание искусственного сознания – вызов как дуализму, так и натурализму. Это попытка реализовать «машинную душу», что возрождает древние вопросы метафизики: возможно ли бытие без биологического основания? Где граница между феноменом и симуляцией?

Перцепция и эффект присутствия. Одной из центральных характеристик VR-опыта является ощущение присутствия («sense of presence») – субъективное чувство «быть там» внутри виртуальной среды. На уровне определения присутствие описывают как «психологическое состояние или субъективное восприятие, при котором, хотя часть или весь текущий опыт индивида генерируется и/или опосредован технологией, индивид не осознает в полной мере роль этой технологии в своем опыте» [99, 100]. Иначе говоря, пользователь VR воспринимает виртуальную обстановку *так*, словно она реальна, не ощущая вмешательства компьютера в процесс восприятия. Благодаря этому феномену виртуальная среда может переживаться как подлинная. Например, исследователи присутствия отмечают, что мозг в определенной степени «не различает настоящую реальность и виртуальную реальность», поэтому человек реагирует телесно и эмоционально на виртуальные стимулы почти так же, как на реальные [101]. Эксперименты показывают, что пользователи в таких условиях нередко реагируют на виртуальные события так, словно они реальны [102]. Достаточно вспомнить типичный VR-эксперимент, в рамках которого пользователь производит какое-либо действие, и, хотя, он знает, что находится в комнате на полу, у него проявляются определенные биологические симптомы, например, учащается сердцебиение, как если бы действие было реальным [103]. Подобные эффекты подтверждают, что VR успешно задействует базовые перцептивные механизмы, создавая *иллюзию реального присутствия*.

Телесность и воплощение в VR. Помимо общей достоверности восприятия, виртуальная реальность открывает беспрецедентные возможности для *виртуального воплощения*. Речь идет о том, что пользователь может получить *виртуальное тело* и начать воспринимать его как свое собственное. Современные VR-технологии специально нацелены не только на создание «эффекта места» – ощущения, будто вы находитесь в другом месте, – но и на вовлечение «глубинных слоев самосознания» путем техник переноса тела (embodiment) в виртуальную форму [19, 104-105]. Например, в рамках проекта *Virtual Embodiment and Robotic Re-Embodiment* лаборатории испытуемым с помощью отслеживания движений и визуальной обратной связи внушали, что их виртуальное тело – скажем, тело человека другого пола или расы – принадлежит им [101]. Классические эксперименты показывают, что синхронизация визуальных и тактильных сигналов способна вызвать стойкую иллюзию телесного переноса, когда в опытах люди начинали ощущать аватар или манекен своим телом, даже наблюдая себя со стороны [106, 107]. Философско-методологическое значение этих результатов заключается в том, что они демонстрируют гибкость нашей телесной самоидентификации. VR выступает своего рода «лабораторией феноменологии», в которой можно экспериментально воспроизвести нарушения привычного телесного опыта – наподобие развоплощения (disembodiment) или выхода из тела – и тем самым прояснить структуры *телесного самосознания*. Th. Metzinger прямо указывает, что новейшие

эмпирические данные о VR-embodiment позволяют различать уровни воплощенности и углубляют понимание механизма идентификации, с помощью которого субъект размещает себя в пространстве-времени, отождествляясь с данным телом [19].

Интерактивность и активное восприятие. Существенным условием эффекта присутствия является интерактивность виртуальной среды, поддерживающей активные действия пользователя. С феноменологической точки зрения восприятие не пассивно: как утверждал еще Мерло-Понти, оно по сути – *воплощенное действие*, а мир раскрывается нам через нашу двигательную-сенсорную активность. Современные исследования VR подтверждают эту идею. Так, M. Sra и S.N. Pattanaik отмечают, что индустрия долгое время делала упор на реалистичную графику и звук, однако полнота присутствия зависит не столько от визуальной правдоподобности окружения, сколько от степени, в которой виртуальная среда позволяет действовать [108]. Пользователю необходимо не просто видеть виртуальный мир, но взаимодействовать с ним – двигаться, влиять на объекты – тогда восприятие приобретает характер подлинного переживания. Включение тактильных, проприоцептивных и моторных каналов заметно усиливает чувство «здесь и сейчас» в VR. Именно поэтому современные VR-системы оснащаются контроллерами движения, датчиками положения тела и даже тактильными перчатками: эти средства погружения обеспечивают связь между виртуальным и физическим телом, тем самым укрепляя *стыковку* (integration) двух миров. Исследователи называют наше тело «схемой тела» (body schema), через которую мы ощущаем мир; VR расширяет эту схему на цифровое пространство. Активное присутствие – когда виртуальная среда реагирует на наши действия ожидаемым образом – создает у сознания ощущение закономерности и *достоверности* происходящего, что и лежит в основе эффекта присутствия [108]. Иными словами, интерактивность делает виртуальный опыт убедительным, мир «чувствуется» реальным, потому что подчиняется нашим действиям и намерениям, подобно физическому.

Опираясь на принцип феноменологии «вернуться к самим вещам», автор показывает необходимость рассматривать VR в категориальном поле переживаний первого лица. В результате проведенного анализа выявляются как новые возможности, так и потенциальные кризисы опыта в условиях цифровой культуры. Виртуальная среда с одной стороны расширяет границы восприятия, а с другой – может приводить к фрагментации опыта и смещению привычных структур восприятия (например, нарушается целостность присутствия, разграничение здесь и там, реального и иллюзорного [109].

Таким образом, феноменологический анализ VR-опыта выделяет три ключевых взаимосвязанных момента: (1) реалистичность восприятия и «присутствие» пользователя в виртуальной и/или дополненной среде; (2) *телесная инкорпорация* – присвоение виртуального тела и связанные с этим изменения самовосприятия; (3) *интерактивная активность* как основа погружения. Эти феномены в совокупности формируют целостную структуру переживания виртуальной реальности. Феноменологический подход помогает

описать ее «изнутри» – как переживаемую субъектом – и тем самым подготовить почву для философской интерпретации и критического осмысления виртуальности.

Важно отметить, что несмотря на эвристическую плодотворность феноменологического анализа VR, ряд исследователей высказывают критические замечания относительно пределов и допустимости такого подхода. Одна из линий критики исходит из онтологических соображений: подчеркивается встроенность виртуальных миров в физическую реальность и зависимость VR от нее. Например, Jeff Malpas утверждает, что *«виртуальное строго говоря является лишь частью или аспектом обыденного мира»*, не обладая самостоятельным бытием.

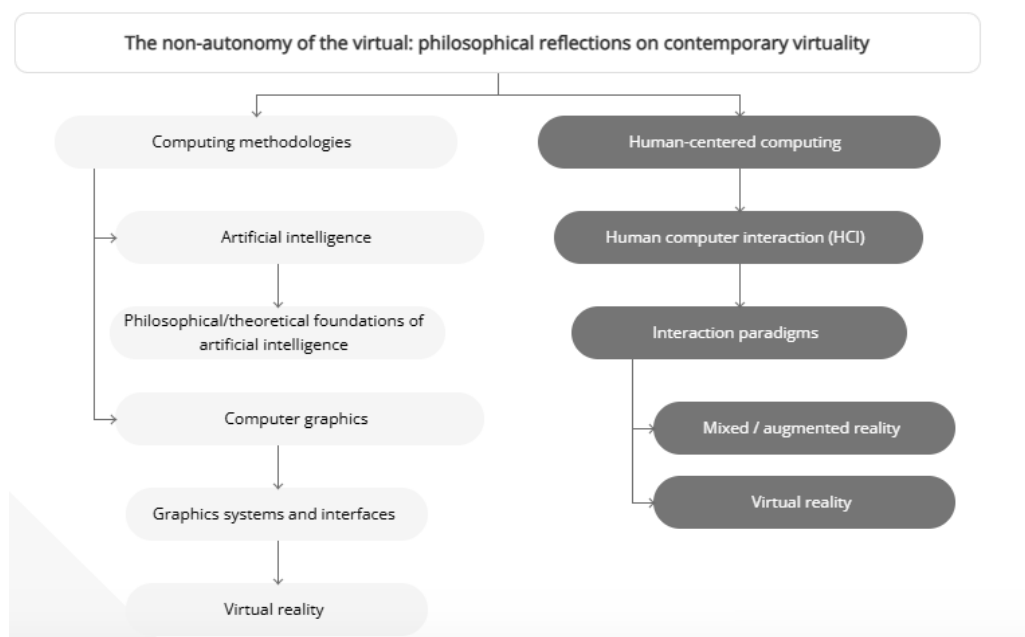


Рисунок 1. Обоснование неавтономности виртуального (Malpas J.)

Он вводит понятие *неавтономности виртуального*: VR не автономна (1) причинно – поскольку ее существование полностью опирается на физические устройства, электроэнергию и человеческое тело, и (2) содержательно – так как наполнение виртуальных миров, равно как и способы их восприятия, заимствованы из нашего жизненного мира [110].

Иными словами, все виртуальное – производное от реального: и технологии, и опытные рамки, и сами участники VR продолжают экзистировать в повседневной физической реальности. С этой точки зрения феноменологическое «погружение» в VR, рискующее рассматривать виртуальность как некую самостоятельную сферу опыта, может выглядеть методологически наивным. Критики предупреждают, что мы не должны забывать о шлеме на голове и сколько бы субъект ни «жил» в виртуале, его подлинное повседневное бытие остается укорененным вне его – в теле, требующем пищи и сна, и в обществе, продолжающем функционировать по реалистским законам (даже если пользователь проводит большую часть времени в онлайн-мире). К примеру, Jeff Malpas, который утверждает, что

виртуальное не существует независимо от «повседневности» и онтологически всегда взаимозависимо от физического бытия и инфраструктуры, поддерживающей виртуальные среды [111].

Другая критическая оговорка касается точности понятий и границ феноменологического анализа. Концепции, применяемые к VR-опыту, зачастую размыты или используются неоднозначно, что затрудняет теоретическое понимание. В частности, обсуждается путаница вокруг термина «присутствие». Некоторые авторы отмечают, что в научной литературе присутствие нередко неправильно отождествляют с техническим понятием «иммерсии», что приводит к концептуальной неясности [112]. Иммерсия обычно описывает объективные свойства системы (угол обзора, разрешение, поле зрения и т.п.), тогда как присутствие – субъективный феномен. Смешение этих разных уровней, по мнению исследователей, искажает исходное понимание феномена присутствия и может нанести вред как теоретическим разработкам, так и дизайну экспериментов [112]. Данный пример подчеркивает необходимость критически переосмысливать язык, которым описывается VR-опыт, чтобы феноменологический подход оставался строгим и плодотворным. В противном случае существует риск строить обобщения на основе мутных определений.

Наконец, важна и *методологическая критика*: феноменология VR, фокусируясь на субъективном «потоке опыта», может недооценивать внешние факторы – социально-технический контекст, власть корпораций-разработчиков и др. Например, J. Baudrillard задолго до эры современных VR рассуждая о мире симулякров, описывает их как радикальное продолжение тенденции подмены реального знаками без оригинала. Это приводит к утрате подлинной референции и, как следствие, к нигилистическим настроениям относительно понятия реальности. Хотя взгляды J. Baudrillard выходят за рамки феноменологии, они служат важным напоминанием, что виртуальность как феномен имеет и критико-идеологическое измерение. В ответ на подобные возражения сторонники феноменологического взгляда на VR подчеркивают, что описательная эпистемология опыта вовсе не отрицает значимости внешних условий, но предлагает иной ракурс. Да, виртуальность технически не автономна – однако феноменологически она может образовать самостоятельный жизненный мир пользователя. Как отмечает Kofoed-Ottesen M., с позиции феноменологии повседневность (Lebenswelt) определяется не причинно-физическими параметрами, а структурой значений и опыта индивида [113]. Если человек проводит большую часть жизни во «второй реальности», наполняя ее деятельностью и придавая ей смысл, то для него она фактически становится новой жизненной средой – пусть и опосредованной технически. Следовательно, феноменологический подход в праве рассматривать VR-опыт как целостный мир, принятый субъектом в «естественной установке» (по E. Husserl), – то есть без постоянной рефлексии о его онтических основаниях. Такой мир, будучи переживаемым непосредственно, обретает *первичную значимость* для сознания, вне зависимости от того, что физически он поддерживается серверами и кодом.

Более того, именно феноменология позволяет вскрыть, *как* виртуальное становится реальным для субъекта, – вопрос, не охватываемый сугубо внешними, редукционистскими подходами [114]. В этом смысле, вместо отказа от феноменологии, критика виртуальности требует углубления феноменологического анализа с учетом новых факторов. Надо уточнять понятия (например, разводить *presence* и *immersion*), включать в описание не только индивида, но и интерсубъективность (социальный опыт в VR), критически осмыслять соотношение виртуального и не виртуального. Так феноменология может адаптироваться к вызовам цифровой эпохи, не теряя своей сути – движения «к самим вещам», то есть к самим переживаниям, пусть и технологически сконструированным.

Рассмотренные феномены виртуальной реальности и связанные с ними споры выводят нас к ряду фундаментальных философских вопросов. Виртуальность – уже не просто техническая новинка, а концептуальный вызов нашим представлениям о *себе* и *мире*. В этой части мы анализируем, как именно широкое распространение VR влияет на понятия субъективности, присутствия, реальности и границ сознания. В первую очередь речь идет о трансформация субъективности и «Я». VR-технологии демонстрируют, что человеческое *Я* – далеко не фиксированная сущность, но динамичная модель, способная к разительным изменениям. Th. Metzinger в своей теории «*прозрачной самости*» еще в начале 2000-х утверждал, что никакого субстанциального «Я» не существует: наш «self» – это «*прозрачная информационная модель*», сквозь которую мы воспринимаем мир, не осознавая ее как модель [18]. Виртуальная реальность предоставляет впечатляющую иллюстрацию и экспериментальное подтверждение этой идеи. Когда пользователь перемещает свою субъективность в аватар, это раскрывает иллюзорность обычного чувства собственного Я. Погружение в образ другого пола, другой расы или даже нечеловеческого существа (например, экспериментальное воплощение в тело животного или фантастического персонажа) способно временно изменить черты личности и мировосприятие субъекта. Так, эксперименты показывают снижение бессознательных расовых предубеждений у белых участников после короткого пребывания в теле виртуального чернокожего аватара [101]. Феноменологически это означает, что идентичность и субъективный взгляд зависят от тела и контекста, в котором оказывается сознание. VR позволяет буквально выйти за пределы привычного эго, что ведет к пересмотру классических определений субъективности. Th. Metzinger предполагает, что дальнейшее развитие VR способно «изменить наше общее представление о человеке, а также понимание таких глубоко укоренившихся понятий, как «сознательный опыт», «самость», «автентичность» и «реальность». Другими словами, под влиянием виртуальности философы вынуждены переоценить, что значит «быть субъектом»: возможно, Я – процесс и виртуальная конструкция, а не неизменная субстанция [115, 116].

Пересмысление присутствия и опыта реальности. Понятие присутствия из технического термина стало полноценной философской категорией,

отражающей модус бытия в мире. VR делает этот модус вариативным и управляемым: присутствие можно «включать» и «переключать» между разными реальностями. В итоге размывается традиционная дихотомия: либо здесь, либо в воображении. Возникает промежуточная позиция: человек одновременно физически присутствует в одной реальности, но сознательно – в другой. Это стимулировало новое понимание многослойности реальности. Вспомним, еще раз, например, D. Chalmers, который в работе «Reality+» утверждает, что виртуальные миры не должны считаться «второсортными» или ложными: «виртуальная реальность – подлинная реальность», – настаивает он. То, что происходит в VR, действительно происходит с нами как с субъектами: «разговор в виртуальном мире – это настоящий разговор», а виртуальные объекты реальны. Если принять аргументы D. Chalmers, то онтология реальности расширяется: к традиционной физической реальности добавляются цифровые, но не менее значимые онтологические слои. С другой стороны, остается логически ясной позиция, считающая виртуальные переживания «всею лишь иллюзией», игрой восприятия. В определенном смысле, виртуальность привносит в философию идею множественности реальностей, реальность – уже не монотонный абсолют, а спектр возможных опытов, от физического до симулятивного, обладающих различной степенью реальности в зависимости от вклада в них сознания и общества.

Возможно также отметить, что в работе Daniel O'Shiel «The Phenomenology of Virtual Technology» отмечается, что погружение в виртуальную реальность размывает границы между реальностью и воображением, между непосредственным восприятием и образным представлением [117]. Возможно, самые важные и захватывающие импликации VR связаны с исследованием пределов сознательного опыта. Погружаясь в виртуальность, человек может испытать такие состояния, которые ранее были доступны лишь в экстремальных ситуациях – например, в медитации, при приеме психоделиков или в околосмертных переживаниях. VR предоставляет технологические инструменты для искусственного конструирования необычных состояний сознания. Th. Metzinger и другие исследователи размышляют о возможности вызвать с помощью VR эффекты «растворения эго» (ego-dissolution) или, напротив, экстремального расширения чувства самости [114]. Представим две гипотетические установки: одна – «максимизировать Я», т.е. создать у пользователя переживание единения со всем виртуальным миром, сняв границу между субъектом и объектом; другая – «обнулить Я», подавив всякое ощущение индивидуального “я” (полная дезориентация, сходная с глубоким медитативным самадхи или с психоделическим опытом исчезновения эго) [19]. Если реализовать такие эксперименты, философы смогли бы эмпирически проверить давние вопросы: обязательно ли сознание предполагает разделение на субъекта и объект? Можно ли разделить компоненты самосознания (например, телесную локацию, точку зрения, чувство авторства мыслей) и наблюдать их по отдельности? Уже сейчас VR-исследования приближаются к этому: существуют сценарии «выхода из тела», «смены тела», мультипользовательские VR, где сознания разделяют общие

виртуальные пространства, и даже примеры, когда ИИ-агенты и люди действуют неразличимо в виртуальной среде.

В частности, VR-технологии способны вызывать у пользователя иллюзию присутствия – субъективное ощущение «эффекта присутствия» в цифровом мире, когда человек психологически переживает себя «здесь и сейчас» внутри виртуальной среды [118]. Все это размывает прежние границы сознания – и индивидуальные, и между сознаниями разных существ. Если мой аватар частично управляется алгоритмом, а частично мной, где нахожусь «я»? Если группа людей чувствует совместное присутствие в VR-пространстве, образуя *коллективный опыт*, не свидетельствует ли это о зарождении новых форм субъективности – «межсубъектов»? Подобные вопросы еще недавно звучали как научная фантастика, но сейчас приобретают практическое измерение. Философски они требуют обратиться и к метафизике (природа самости и сознания), и к этике: например, Madary M., Metzinger T. (2016) [59] обсуждают проблему персональной идентичности в VR и связанные с ней правовые аспекты. Если человек совершает действие в виртуальном обличье, кто несет ответственность – реальный индивид или виртуальный персонаж? Как защищать «цифровую личность» аватара? Эти примеры показывают, как виртуальность заставляет пересматривать пределы понятия человека. Не случайно сегодня звучат тезисы о «*Homo virtualis*» – новом этапе эволюции субъекта, чьи существенные характеристики формируются во взаимодействии с цифровыми реальностями.

Подводя итог философским импликациям, можно сказать, что виртуальная реальность стала для философии и феноменологии своего рода катализатором переосмысления базовых концептов. Вопрос о том, что такое субъект, что значит быть присутствующим, что считать реальным и где проходят границы сознания, обретает новые оттенки и требует синтеза разных подходов – от феноменологии и философии ума до этики и онтологии. В значительной мере VR подтверждает инсайты, заложенные еще классиками: как заметил М. Merleau-Ponty, наше восприятие мира всегда имеет характер *виртуального* проекта – мы дорисовываем реальность по смыслу, а не получаем ее пассивно. Однако сегодняшняя технология делает буквальным то, что ранее было метафорой, – и тем самым бросает встречный вызов философии [119].

Подводя предварительный итог возможно отметить, что, современный бум цифровых технологий – от иммерсивных VR-шлемов до зарождающегося «метавселенной» – послужил мощным триггером роста интереса к проблематике виртуальности. То, что ранее обсуждалось в контексте художественных метафор (вспомним платоновскую пещеру или декартовский «злой гений») либо гипотетических сценариев («мозг в колбе», «матрица»), ныне постепенно входит в обыденную жизнь. Таким образом, дальнейшее теоретическое осмысление VR неминуемо требует обращения к истории философии – к тем исходным интуициям, с помощью которых мыслители разных эпох пытались ухватить отличие иллюзии от реальности. История понятий «виртуальный», «воображаемый», «реальный» предоставляет нам

богатый понятийный аппарат, без которого современный анализ рискует быть поверхностным. Современные цифровые технологии придали этим вечным вопросам остроту и наглядность, но лишь опираясь на прочный фундамент истории философии, мы сможем должным образом концептуализировать виртуальность – уже не как противоположность реальности, но как ее актуальную и неотъемлемую часть, открывающую новые горизонты для человеческого опыта и самопонимания.

Рассматривая субъективный опыт погружения человека в виртуальную среду с феноменологической точки зрения, автор проводит критический философский анализ феноменологии восприятия VR с учетом новейших тенденций развития цифровых технологий и их социально-антропологических следствий. Классические феноменологические категории – интенциональность сознания, воплощенность (телесность восприятия) и структура переживания – соотносятся с современными исследованиями виртуальной реальности (такими как феномен присутствия и иллюзии телесного «воплощения» пользователя в виртуальном пространстве). Таким образом, делается вывод, что феноменологический подход предоставляет эффективную методологию для интерпретации опыта VR, позволяя раскрыть трансформацию человеческого восприятия в цифровую эпоху и заложить основу для дальнейшего философского осмысления виртуальности.

1.2 Эволюция концепта виртуальности в философской традиции от метафизических проекций к когнитивным импликациям

Философское осмысление виртуальности выходит далеко за рамки ее технологического толкования как искусственно созданной цифровой среды. В отличие от прагматического понимания виртуального, ограниченного сферой компьютерных симуляций, философский подход обращен к выявлению сущностных оснований самого феномена виртуальности – как формы бытия, как способа присутствия возможного в реальном. Такой анализ требует не просто междисциплинарного синтеза, но и принципиального пересмотра категориального аппарата онтологии и философии сознания, где виртуальное мыслится не как производное, а как одна из первичных модальностей существования.

Современная философская традиция трактует виртуальность прежде всего в контексте онтологической проблематики и философии субъективного опыта, где она становится понятием, соединяющим бытие, сознание и репрезентацию. Исторические основания подобного подхода восходят к античной мысли, в которой впервые формируется вопрос о достоверности мира и о соотношении актуального и потенциального, видимого и умопостигаемого. Именно здесь зарождаются те линии размышлений, которые в дальнейшем позволяют философии рассматривать виртуальное как один из фундаментальных способов проявления реальности. Актуальность, которую приобретают в настоящее время проблемы виртуальной реальности обусловлена не столько технологическим развитием репрезентативных технологий, сколько обращением к вопросу о критериях и атрибутах

реального мира. При этом, междисциплинарный характер постановки проблемы виртуальности, на наш взгляд, непосредственно актуализирует обращение к философскому осмыслению данного феномена. Поиски определений, критериев, границ виртуальности напрямую связано с классическими направлениями философских изысканий в области онтологии, гносеологии и философии сознания. И одним из ключевых аспектов изучения феномена виртуальности является взаимодействие между философскими концепциями и расширяющейся областью исследований виртуальной реальности как технологического понятия. Многообразие и единство в трактовках виртуальности в истории философии позволяет обратиться к ней в поисках метатеоретического фундамента мир-виртуального анализа, позволяющего осмыслить виртуальность как нетехнологический феномен, одновременно учитывая влияние цифровых технологий, отрицать которое невозможно.

В первую очередь возможно упомянуть исходное определение виртуальности как возможности и потенциальности. Виртуальность может быть осмыслена и в контексте новоевропейской дилеммы о достоверности существования, констатируемой через восприятие. То есть при опоре на представление и восприятие («быть – значит быть воспринимаемым») отличия между виртуальной и объективной реальностью нивелируются. Следующий важный для анализа подход связан с пониманием уровней бытия, которые будучи одинаково «реальными», обладают при этом иерархическим строением. И подлинным бытием в этой модели мира обладает чаще всего не сугубо материальный мир, а предшествующие ему идеальные, совершенные, умопостигаемые – то есть, по сути, «виртуальные» миры. Кроме этого, возможно отметить, что исследование виртуальной реальности как сложного и многоуровневого текста, как знаковой системы, также позволяет зафиксировать разные онтологические пласты.

Таким образом, виртуальная реальность анализируется как особое пространство и время, в котором онтологические и гносеологические проблемы обретают особое восприятие. Кроме того, возможно отметить, что современная философия виртуальности прочно связана с лингвознаковой проблематикой. Современные исследования в области онтологии, гносеологии, философии языка и сознания создают предпосылки для выработки новой философской концепции виртуальности – такой, которая интегрирует анализ предельных оснований бытия и познания с осмыслением радикальных изменений, вносимых в человеческий опыт новейшими технологиями.

Сам термин имеет древние историко-философские истоки. В латинском языке слово *virtus* восходит к значению «сила», «способность», «потенция» – то есть к идее возможности, еще не реализованной, но внутренне присущей существу. В античной мысли понятие *virtus* выражало не просто совокупность моральных добродетелей, а особое состояние души, определяющее внутреннюю силу и способность человека к действию. В этом термине объединялись мужество, стойкость, доблесть, благоразумие и

нравственная цельность – качества, формирующие образ идеального гражданина и воина. Тем самым *virtus* обозначала не только этическое совершенство, но и потенциальную полноту человеческого бытия – скрытую способность к реализации высших возможностей духа. Интересно, что в латинских лексикографических источниках (в частности, в словаре И. Кронеберга) *virtualis* трактуется как «имеющий внутреннюю силу производить определенные действия» (*having the inherent power to produce certain effects*), что связывает понятие с идеей врожденной активности, потенциальной энергии бытия. Смысловое поле *virtus* сближается с древнегреческим ἀρετή (*aretē*), которое также обозначает добродетель, совершенство, благородство и доблесть. Оба термина фиксируют не внешнее качество, а внутренний потенциал, имманентную возможность становления лучшей версии самого себя. Как отмечал J. Huizinga, любое существо имеет собственную *aretē*, присущую его природе: «добродетель лошади – в ее быстроте, топора – в остроте, человека благородного происхождения – в его способности сражаться и повелевать». Таким образом, *virtus* – это энергия внутреннего совершенства, обращенная к реализации возможного. Такое понимание позволяет утверждать, что в каждом существе присутствует виртуальное измерение – слой бытия, в котором реальное содержит возможность и направление к иному, более полному состоянию. В человеке это проявляется как стремление к добру и истине, как внутренняя причастность божественному. Даже совершая зло, человек не утрачивает этой потенции: в нем продолжает существовать скрытая, неактуализированная добродетель – внутренняя виртуальность духа.

Аналогично, когда вещь существует лишь в мысли, она уже обретает форму бытия – виртуального, потенциального, идеального. Мы наделяем ее смыслом и возможностью существования, хотя она может никогда не обрести актуальную форму в реальности. Таким образом, виртуальность – это не отрицание реального, а особый модус его присутствия, выражающий возможность быть иного, чем есть.

Магическое и мифологическое мышление как прототип виртуальности. Кратко обобщая основные идеи в истории философии, которые помогли бы нам определиться с «реальностью» виртуального бытия возможно, в первую очередь, остановиться на идее виртуальности в мифологическом мышлении. Первой формой виртуальности можно назвать мифологическое мышление, неотделимое от магического способа постижения мира и воздействия на него. В рамках досовременного мировоззрения категория реальности не определена, поскольку действительностью считается вся недифференцированная реальность, включая неразделимые возможное, действительное, желаемое и т.д. Реальным можно считать даже то, что предположительно является результатом волеизъявления субъекта, а разнообразные связи между явлениями равнозначны, без различия между объективным и субъективным, актуальным и возможным, материальным и идеальным [122]. Важно подчеркнуть, что подобная недифференцированность делает возможным

трактовать магическое мышление как дофилософскую форму виртуальности – то есть как форму опыта, в которой различие между возможным и действительным редуцировано или отсутствует. Следовательно, в мифологических и раннефилософских онтологиях реальность мыслилась как иерархическая множественность форм бытия, обладающих разной степенью онтологической завершенности. Виртуальность в этом дискурсе предстает как частичная, преходящая или нефинализируемая форма присутствия, которая может быть трансформирована в актуальность или утратить онтологическую валидность. «Досовременное мышление» тем самым допускает существование множества возможных миров, в которых виртуальные элементы конституируют открытую и динамическую картину бытия.

Античные истоки понятия виртуальности. В античной философской мысли понятие *virtus* занимало центральное место в системе представлений о человеческой природе и нравственном идеале. Из трудов Цицерона до нас дошло понимание *virtus* не просто как добродетели, присущей мудрому и сдержанному государственному деятелю, но как выражения внутренней силы духа. Для Цицерона высшая *virtus* – это доблесть воина, римлянина, готового пожертвовать собой во имя долга и отечества. Добродетель в этом смысле понимается не как статическое качество, а как деятельная мощь, проявляющаяся в действии, решимости и способности к самопреодолению. Такое толкование *virtus* отражает характерную для античного сознания установку на активное, реализующее себя бытие: добродетель существует не в потенциальной, а в проявленной форме действия. Именно в этом смысле *virtus* можно рассматривать как один из древнейших прообразов идеи виртуальности – силы, заключенной в человеке как возможности, реализующейся через поступок. Можем причитать у Цицерона: «Вот что запомни твердо: мощь духа и какое-то необыкновенное его величие, которое с особой силой проявляется в презрении к страданию, - это самое прекрасное из всего, что существует на свете, и тем прекраснее, если не ищет публичного одобрения и получает наслаждение в самом себе» [124]. Однако сами герои, как и мифологизированный мир, в котором они действуют, имеют вымышленную, символическую природу. В античной культуре война, доблесть и добродетель рассматривались как неразделимые понятия: даже смерть осмыслялась через призму славы, героизма и служения идеалу. Люди, создававшие героический образ, наделяли его сверхчеловеческими качествами, превращая в носителя возможного, а не действительного – в символ, воплощающий виртуальную силу.

Греческие мифы сами по себе представляют форму виртуальности: они не просто рассказывают о событиях, но создают особую реальность, где границы между возможным и действительным размыты. С этой точки зрения театр, выросший из мифа, тотемизма, шаманских и магических обрядов, представляет собой первичную форму воплощенной виртуальности. Все происходящее на сцене – иллюзорно, но в то же время реально в своей символической действенности. Эту идею позднее выразил драматург XX

века Антонен Арто, утверждая, что театр – это не подражание жизни, а самостоятельная, автономная реальность, где виртуальное становится подлинным действием. «Задача театра создание особой реальности, непривычного течения жизни. Театр должен дарить нам этот эфемерный, но подлинный мир, соприкасающийся с реальным» [125, с. 49]. Аналогия театра и виртуальности возникает через образ моделирования и воспроизводства реального мира в иллюзии драмы, комедии или трагедии. Через акт воображения он создает новую форму бытия, придавая реальности дополнительные измерения смысла. В этом акте творческого наделения миром возможного человек ощущает себя подобным божеству – источнику, из которого проистекает само существование вещей. «... в 1938 г. Антонен Арто в своей книге «Театр и его двойник» описывал театр как *la réalité virtuelle* (в английском переводе «virtual reality»), то есть «с одной стороны, как мир, где движутся персонажи, предметы и образы, а с другой стороны мир чисто предположительный и иллюзорный». В русском издании книги *la réalité virtuelle* переводится как «потенциальная реальность», что указывает на более глубокие исторические корни категории «виртуальность», отсылающие к понятиям акта и потенции Аристотеля» [126].

С возникновением философского дискурса начинается процесс поиска не только субстанциональных оснований бытия, но и разграничение его уровней. В классической философской традиции, по мнению Laszlo Ropolyi, виртуальность начинает функционировать как обозначение онтологически неустойчивого, то есть того, что может казаться реальным, но при аналитическом рассмотрении утрачивает этот статус [122]. В этом контексте формируются две базовые парадигмы в трактовке реальности [127]. Материалистическая линия, представленная Гераклитом и Аристотелем, исходит из достоверности чувственного опыта как основания истины. В то же время традиция, восходящая к Пармениду, утверждает приоритет мышления над эмпирией, предполагая, что истинное бытие может быть постигнуто лишь разумом. Эти две стратегии – чувственно-опытная и интеллектуально-априорная – задают параллельные основания для формирования представлений о реальности и ее виртуальных формах. У Платона эта дихотомия получает развитие в виде противопоставления чувственного мира как тени и мира идей как подлинной реальности. У Платона противопоставляются несовершенный чувственный мир и совершенный мир идей. Чувственный мир, в данной трактовке, это лишь тень реальности, он ограничен, то есть именно он, по сути, виртуален. Мир эмпирических вещей, по Платону, изменчив, преходящ и, следовательно, виртуален, тогда как область умопостигаемых сущностей онтологически завершена.

Платоновская аллегория пещеры. Многие исследователи отмечали, что платоновская пещера предвосхищает ключевые вопросы виртуальности: так же, как тени в пещере – это иллюзии, принимаемые за реальность, современные виртуальные среды могут погружать людей в искусственные миры, размывающие границу между видимостью и истиной. Платоновская

идея о том, что люди могут жить, запертые в иллюзорном мире, не осознавая высшей реальности, отчетливо перекликается с современными дискуссиями о виртуальной реальности и симулированных мирах [128].

Постепенно понятие *virtus* выходит за рамки этического контекста и начинает обретать новые смысловые оттенки, сближаясь с тем, что в современной мысли именуется виртуальностью – как формой воспринимаемого, воображаемого или сконструированного бытия, выдаваемого за реальное. Уже в античности происходит переход от понимания *virtus* как внутренней силы к осмыслению самой реальности как феномена видимости.

Наиболее полно это проявляется в платоновской философии. В «Мифе о пещере» Платон описывает ситуацию, в которой люди воспринимают тени, движущиеся по стене, как подлинные вещи, не осознавая их зависимость от истинных первообразов. Эти тени представляют собой не просто иллюзию, а особый уровень бытия – феномен, находящийся между небытием и реальностью. Именно в этом промежутке рождается то, что можно назвать первичной формой виртуального: отраженная реальность, сохраняющая онтологическую связь с подлинным, но существующая в иной модальности – как производная и одновременно значимая версия бытия. Таким образом, платоновская модель двойственности мира – чувственного и умопостигаемого – задает философский прообраз виртуальности. Мир чувственного опыта оказывается не ложным, а производным, «вторичным» миром, в котором истина проявляется в виде образов, теней и отражений. В этом смысле виртуальность – не иллюзия, а форма присутствия истины в изменчивом пространстве видимости. Миф о пещере актуален и в контексте цифровой виртуальности (Chalmers, 2022): что ценнее – жизнь внутри иллюзии или вне ее, познание тени или обращение к источнику света? Ответ Платона однозначен: только выход из пещеры, к миру идей, открывает путь к подлинному знанию и добру. Платоновское различие между двумя мирами – чувственным, изменчивым и несовершенным, и умопостигаемым, совершенным и неизменным – фактически задает структуру отношений между реальным и виртуальным. Мир чувственного опыта есть «виртуальная сфера» – область мнений (*doxa*), отражений и кажимостей, в которой знание ограничено и всегда приближенно. В то время как мир идей выступает как абсолютная, актуальная реальность, недостижимая для непосредственного восприятия.

Следующий шаг в развитии этого понимания предпринял Аристотель, который преобразовал платоновскую модель, введя различие между *actus* (актом) и *potentia* (потенцией), то есть между действительностью и возможностью. Хотя Аристотель не говорил о «виртуальной реальности» в современном смысле, его метафизика заложила основания для будущего понимания виртуального как особого состояния бытия – того, что существует не актуально, но потенциально, как возможность, способная стать реальностью при определенных условиях. В отличие от Платона, Аристотель выстраивает более сложную схему, в которой различие между актом и

потенцией задает модель взаимоперехода между виртуальным и реальным. «Впервые идея виртуального встречается в работах Аристотеля (но само понятие отсутствует), для его раскрытия философ использует категории «*dynamis*», «*energeia*» и «энтелехия». Термин «*dynamis*» обозначал возможность, потенцию, способность; «*energeia*» – энергию, деятельность, осуществление; «энтелехия» – действительность, осуществленность» [130]. Виртуальность непосредственно может быть объяснена в рамках аристотелевского учения о форме и материи поскольку реальность может быть понята как полнота существования, полнота реализации возможностей, завершенность, полнота осуществления бытия. Согласно аристотелевскому мышлению, каждое сущее содержит в себе как актуальное, так и потенциальное измерения. Это означает, что бытие не делится на два независимых мира – реальный и возможный, – а включает их как взаимопроникающие стороны единой онтологической структуры. В этом смысле реальность и виртуальность не существуют обособленно, но распределены между всеми формами существующего, выступая как два взаимодополняющих модуса бытия. Собственно, для Аристотеля вещи могут существовать в потенции (как способности или стремления) до того, как они будут реализованы. Эта идея – что нечто может быть реальным в эффекте или способности, не будучи конкретно актуализированным – является предшественником философского использования термина «виртуальный» (от лат. *virtualis*, означающего «обладающий силой» или *virtus*, но без физической формы). Этот аристотелевский взгляд лежит в основе последующих утверждений, что виртуальные феномены (например, изображения в зеркале или цифровые объекты) оказывают реальные эффекты, несмотря на отсутствие физической актуальности. По сути, аристотелевская система позволила философам осмыслять уровни реальности – актуальный конкретный уровень и виртуальный/потенциальный – различие, ставшее ключевым в современных теориях виртуальности.

Виртуальное в средневековой и новоевропейской философии.

Возможно ли придать проблеме перехода потенции в действительность теологическую интерпретацию. История Средневековой философии показала, что да, вполне возможно. Тут мы можем упомянуть учения раннехристианских философов Григорий Нисский и Августина Аврелия, для которых теологические образы (логос, торица, слово божье) содержали весь мир в потенциальной полноте, которое в Септуагинте обозначалось термином «*dýnamis*».

Термин *virtualis* (*virtus*) приобретает особое значение, становясь инструментом философско-богословского осмысления проблем причинности, уровней бытия и взаимоотношения между актом и возможностью. Наиболее существенное для понимания средневековой трактовки виртуальности представлено в трудах Фомы Аквинского, прежде всего в *Summa Theologiae*. Таким образом, понятие виртуальности в его системе обозначает не логическую, а онтологическую потенциальность,

скрытую форму присутствия и возможности развития. Именно в этом контексте виртуальность впервые получает широкое богословско-философское значение, раскрывая, каким образом потенциальное соотносится с актом божественного творения [131].

В средневековой латинской традиции слово *virtus* приобретает более конкретные значения, соотносящиеся как с метафизикой, так и с религиозной символикой. В текстах того времени *virtus* может обозначать:

1. сверхъестественное существо – ангела;
2. чудесные деяния, проявляющие божественную силу;
3. акты дерзновения или духовного подвига;
4. форму или способность (*in virtute*) – потенциальность;
5. воинство, организованную силу;
6. лекарство как проявление целительной энергии [132, с. 29].

Особое место в средневековой интерпретации понятия виртуальности занимает Николай Кузанский, использовавший уже не греческую (*virtus*), а латинскую форму термина (*virtualis*). Как отмечает Е. Таратута, в его трактовке *virtuale* выражает не только потенциальность, но и динамическое состояние бытия, в котором возможность и действительность сосуществуют в единстве – как божественная мера соотношения конечного и бесконечного.

«...На самом низшем, эмпирическом уровне он выделяет факты или явления эмпирической природы, в качестве примера которых он рассматривает дерево. Актуальное состояние красивого дерева с пышной кроной описывается Кузанским как созерцаемое «телесными очами». В случае же, если мы пытаемся, вслед за Н. Кузанским, увидеть, в чем состоит начало этого столь эмпирически-прекрасного дерева, мы попадаем наследующий уровень мироустройства. Здесь всякое семя дерева виртуально содержит в себе конкретно-эмпирическое дерево, – а также и все возможные эмпирические деревья» [132, с.33]. Виртуальности в богословском контексте, мысль естественным образом поднимается к идее Бога как первоисточника бытия. Бог нередко уподобляется семени и дереву – как началу и завершению всего сущего. Однако подобная аналогия, как подчеркивают теологи, имеет лишь символический характер. Будучи абсолютным, Божественное начало, по мысли Николая Кузанского, не поддается никаким аналогиям и метафорическим уподоблениям. Бог не может быть приравнен ни к семени, ни к дереву, поскольку всякое сравнение вносит в представление о Нем ограниченность и конечность. Даже если мыслить Его как «первопричину всех семян», тем самым мы неизбежно редуцируем бесконечное к конечному, утратив идею абсолютного совершенства.

Кузанский утверждает, что в Боге потенциальное и актуальное пребывают в нераздельном тождестве – то, что еще не осуществлено, в Нем уже есть в совершенной полноте. Это состояние можно назвать «божественной виртуальностью»: формой бытия, в которой все возможности реализованы прежде своего возникновения. Так, говоря о присутствии всего в Боге, Кузанский пишет: «Дерево в Тебе, Боже мой, есть Ты Сам, и в Тебе заключена истина и прообраз его бытия; и семя дерева – также Ты, в котором

пребывает истина и форма всего сущего. Ты есть истина и прообраз всего» [133, с. 47]. Таким образом, Кузанский утверждает идею виртуальности как модуса абсолютного – предельной формы присутствия бытия в Боге, где потенция и актуальность совпадают, образуя единство, не допускающее различий и становления.

Эпоха схоластики примечательна тем, что создает понимание виртуальности близкое к современным трактовкам. Семантика *virtus*, изначально связанная с духом воина и героической доблестью, переносится в христианский контекст и наполняется религиозным содержанием: теперь она означает святость, духовную силу и благодать. Постепенно религиозное сознание Средневековья создало новую онтологию, в которой потустороннее стало восприниматься не как символ или метафора, а как реальное измерение бытия. Рай и ад из аллегорических образов превратились в самостоятельные формы существования, равноправные земной реальности и включенные в единую структуру мира. Эти пространства мыслились не как отвлеченные состояния души, а как онтологически достоверные сферы, обладающие собственной закономерностью и внутренней энергетикой. Тем самым религия утвердила новую форму «виртуальности» – трансцендентную, но действенную, способную воздействовать на поведение, мышление и эмоциональные состояния верующих. Два мира – видимый и невидимый, материальный и духовный – обрели статус взаимодополняющих онтологических уровней, в которых высшая реальность стала мерой и целью низшей. Такое деление легло в основание метафизической идеи совершенства и породило мистическую модель движения к нему: путь очищения, подражания и преображения. Образ святого в этой системе представляет собой новую версию древнего героя: его подвиг совершается не на поле битвы, а в пространстве духа. Доблесть, ранее выражавшаяся в действии, становится внутренним качеством, этической добродетелью, имеющей онтологическую реальность, но пребывающей в сфере недоступного чувственному восприятию. В этом смысле святость можно рассматривать как форму духовной виртуальности – состояние, в котором вера, внутренний опыт и идеальное бытие сливаются в единую реальность, действительную по существу, но скрытую от эмпирического взгляда.

«Так, согласно христианской мысли – только Бог обладает в строгом смысле подлинным бытием, весь же сотворенный мир обладает бытием как виртуальность – по «сопричастности» к божественным животворящим энергиям. Любопытным вариантом христианской интерпретации может служить восприятие области мистических переживаний в качестве самостоятельной реальности, находящейся между «земным» и «божественным» миром» [134, с. 165].

Немного о сохранении и трансформации термина в европейских языках: греческий/латинский вариант – *virtualis* присутствует во французском языке. В английской традиции понятие *virtual* получило оттенки значений, связанных со святостью, чистотой и духовным совершенством [135]. Переход термина в сферу естественных наук ознаменовал новый этап его

семантической эволюции. Хотя понятие виртуальности ранее использовалось философами и мыслителями в метафизическом и гносеологическом контекстах, при его внедрении в терминологию физики и технических дисциплин оно подверглось существенной трансформации. Научная рациональность требовала большей точности, и понятие виртуальности стало обозначать нечто функционально определенное – «воображаемое, но действенное», «возможное, но влияющее на результат». При этом до настоящего времени границы употребления термина остаются подвижными: в разных дисциплинах он сохраняет метафорическую гибкость, переходя от философии к кибернетике, от богословия к инженерным наукам. Само понятие аккумулирует внутреннюю антиномию значений, вобравшую в себя историческую эволюцию термина: от средневекового латинского *virtualis* – «возможный, потенциальный» – до английского *virtual*, обозначающего «действительный, фактический, но не номинальный» [136].

Если рассматривать религию в ее сущностном измерении, она представляет собой одну из древнейших форм виртуализации человеческого опыта. Именно в религиозных представлениях впервые проявляется способность сознания создавать и удерживать образы, не имеющие физического существования, но обладающие смысловой и эмоциональной реальностью. Так, образ Бога, будучи метафизически недостижимым и во многом сконструированным человеческим сознанием, является примером виртуальной сущности, чьи атрибуты – доброта, справедливость, милосердие, всемогущество – представляют реальные, внутренне присущие человеку ценности и стремления. В этом смысле Бог становится символом человеческой способности к самопревосхождению, к проекции лучших качеств своего духа во внеположную сферу. Таким образом, между понятием виртуальности как идеи и феноменом виртуальной реальности можно проследить внутреннюю связь: обе формы опираются на способность сознания воспроизводить и преобразовывать реальность. Подобно театру, где реальное действие превращается в символическую форму, религия создает сакральное пространство, где воображаемое становится действенным, а символ – реальностью. Именно в этом символическом синтезе рождаются такие метафизические конструкции, как рай и ад – высшие формы виртуальной организации духовного мира. В подобном понимании религия предстает как особая форма «игры» человеческого духа, обладающая не внешней, а внутренней серьезностью. Через ритуалы, обряды и сакральные действия человек вступает в взаимодействие с созданной им же виртуальной реальностью, в которой идеальное и символическое обретают реальное бытие. «Подобно тому как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично от игрового пространства» [121, с.19].

Потенциальное преодоление бинарной оппозиции виртуальности и действительности в христианской обрядовой практики по мнению MacWilliams M. изначально основано на размытости границы между

виртуальным и реальным. М. MacWilliams описывает пример евхаристии, которая «виртуальна потому, что дает ритуальную возможность потенциального переживания божественной реальности Христа» [137].

Еще один компонент в понимании виртуальности – это воображение. Об этом рассуждает J. Huizinga, говоря о метафорах, поэзии и т.д. А сама поэзия представляет собой особую форму культурного развития, основанную на игре воображения и создании образов виртуальности [138]. Безусловно, необходимо понимать, что проблема виртуальности затрагивается в рамках классической философии не всегда непосредственно, с использованием соответствующей терминологии, но на уровне глубинных онтологических и гносеологических предпосылок, определяющих представление о возможном, потенциальном, воображаемом, становящемся и трансцендентном. Виртуальное в классической мысли часто предстает не как специальный концепт, а как структурная тень иных категорий.

Таким образом, можно говорить о философской археологии виртуальности, в которой виртуальное как способ бытия, еще не обретший собственного языка, встраивается в логики потенции, возможности, образа, формы и духа. Даже там, где не произносится слово «виртуальность», философия традиции работает с ее структурой, различием между сущим и возможным, между представлением и реальностью, между актом и потенцией. Эти различия, интерпретированные в контексте цифровой эпохи, приобретают новую методологическую остроту, позволяя увидеть в виртуальное не просто технологическое новшество, а классическую онтологическую проблему, возвращающуюся в новом виде. Следовательно, задача философского анализа – не только определить, что такое виртуальность, но и распознать, где и как она уже была осмыслена в истории философии – имплицитно, косвенно, сквозь призму других категориальных диспозиций. Именно эта преемственность позволяет выстроить непрерывную линию – от античного мышления о возможности и форме до современных симуляций, интерфейсов и виртуальных модальностей опыта.

Далее будет представлен анализ именно таких аспектов виртуальности необходимых в рамках данного исследования в качестве классических оснований различения реальность, действительности, иллюзии или возможности.

В первую, интересен анализ скептицизма Декарта и его идеи «мир сновидения». В XVII веке Рене Декарт добавил новое измерение в обсуждение, задавшись вопросом: как мы можем знать, что воспринимаемый нами мир реален, а не иллюзорен? В своих «Размышлениях» Декарт вводит аргумент сновидения и гипотезу злого демона, предполагая, что все переживания могут быть обманчиво созданы – подобно очень убедительному сну. Если невозможно с уверенностью отличить бодрствование от сна, тогда то, что мы принимаем за реальность, может быть ложным – идея, поразительно предвосхищающая современный сценарий «Матрицы» или симуляции. Декарт воображал злонамеренного демона (или, в современной версии, компьютерную программу), внушающего ему полностью

иллюзорный мир. Его вывод состоял в том, что органы чувств ненадежны; подлинное знание должно опираться на нечто, превосходящее эмпирическое восприятие. Это радикальное сомнение стало основой для дальнейших философских исследований виртуальных миров. Не живем ли мы уже в сконструированной реальности – вопрос, лежащий в центре современных дискуссий о симуляции [139-141].

Г.В. Лейбниц еще больше расширил обсуждение, выдвинув идею существования бесчисленного множества возможных миров. По его мнению, наша Вселенная – лишь одна из многих возможностей, избранная как «лучший из возможных миров». В «Монадологии» Лейбниц описывает реальность как состоящую из монад (неделимых мыслеобразных субстанций), каждая из которых содержит внутреннее представление всей Вселенной. Общение между монадами происходит только виртуально (через предустановленную гармонию), поскольку монады физически не взаимодействуют. Некоторые толкователи сравнивают монадическую Вселенную Лейбница с распределенной симуляцией – каждая монада запускает свою собственную «версию» мира параллельно, синхронизированную божественным программированием [142]. Хотя Лейбниц формулировал это в теологических терминах, сегодня возникают аналогичные вопросы: не является ли наш космос запрограммированной симуляцией, а каждое сознание – пользователем этой системы?

Согласно трансцендентальному идеализму И. Канта, человеческий опыт ограничен феноменами – явлениями, воспринимаемыми через нашу чувствительность и познавательные структуры, – тогда как вещи-сами-по-себе (ноумены), реальность, независимая от ума, остаются принципиально непознаваемыми. Кант утверждал, что пространство, время и причинность – это не внешние вещи, а формы, которые наш разум накладывает на чувственные данные; таким образом, мы неизбежно живем в мире, частично созданном нашим разумом. По сути, человек всегда обитает в «виртуальном» мире опыта, сформированного субъективными условиями. Кант не имел в виду это в банальном смысле – он подчеркивал активную роль сознания в построении реальности. Эта идея предвосхищает современные утверждения о том, что воспринимаемая нами реальность – это своего рода симуляция, созданная нашим мозгом. В самом деле, философия Канта подразумевает, что эмпирический мир – это репрезентация (то есть «виртуальное» изображение), которое мы воспринимаем, а не немедленная внешняя реальность. Позднейшие философы проводили параллели между кантовским понятием феномена и идеей виртуальной реальности, отмечая, что мы никогда не имеем доступа к «сырой» реальности напрямую – только к модели, которую нам предлагает наш разум [143].

Из этих классических концепций вытекают устойчивые темы: неопределенность чувственной реальности (Платон, Декарт), многослойная природа бытия с сокрытой глубиной (платоновские Идеи, кантовский ноумен), различие между потенциальным и актуальным существованием (Аристотель) и представление о реальности как изначально ментальной или

репрезентационной (Кант). Все эти темы предвосхищают аспекты виртуальности. В разных формах классические философы предполагали, что мир, который мы воспринимаем, может быть конструкцией или образом, а не конечной реальностью – глубокое суждение, ставшее центральным в современной дискуссии о виртуальной реальности. Они также заложили концептуальные основания (например, идею потенциальности и роли сознания), позволяющие философски осмыслить сегодняшние «виртуальные миры». Эволюция понятия виртуальности начинается здесь: с перехода от восприятия видимости как вторичной копии реальности к признанию того, что для человека именно видимость – единственная реальность, которую он непосредственно знает. Это понимание – что наша живая реальность по сути есть ментальная модель – является центральным как для классического трансцендентального идеализма, так и для современных когнитивных теорий сознания.

От метафизики возможного к онтологии виртуального в осмыслении человеческих систем. Переход к XX и XXI векам ознаменовался тем, что философы напрямую столкнулись с появлением цифровых виртуальных реальностей и развили фундаментальные идеи, заложенные классиками. Современные размышления о виртуальности можно условно разделить на несколько направлений: постмодернистская критика реальности и симуляции, онтологические переосмысления виртуального, анализы сознания с точки зрения виртуальности и исследование власти и идентичности в виртуальных пространствах. Все эти подходы переосмысливают, что значит быть человеком в эпоху, когда технологии способны симулировать целые миры.

Подходя к осмыслению категории симулякра, следует подчеркнуть, что в ее основании лежит идея предельного разрыва между образом и его первоисточником. Симулякр – это не просто копия, а копия без оригинала, знак, утративший связь с референтом и обретший собственную, автономную реальность. В интерпретации Ж. Бодрильяра данный термин фиксирует момент, когда представление перестает быть отражением чего-либо и превращается в самодостаточную систему означающих. По мысли Бодрильяра, современная культура вступила в эпоху тотального воспроизводства, где знаки и образы больше не отсылают к реальности, а замещают ее. Симулякр становится не искажением, а новой формой бытия, внутри которой различие между реальным и воображаемым утрачивает смысл. Социальная реальность, по Бодрильяру, все более наполняется «псевдообъектами» – артефактами, создающими иллюзию присутствия мира, которого уже нет. Однако, в отличие от симуляции и симулякра, виртуальная реальность не является лишь следствием потери оригинала. Она формирует собственный онтологический уровень, где возможно сосуществование знака и опыта, кода и восприятия. Если симулякр воспроизводит отсутствие, то виртуальное конституирует присутствие иного типа – не физического, но феноменального, проявляющегося в пространстве взаимодействия человека и технологии. Она не маскирует отсутствие оригинала, а создает

самостоятельный уровень бытия, в котором возможно формирование новых смыслов и ценностей. В научном дискурсе религия в контексте виртуальной реальности трактуется двояко: как модернизированная форма традиционной религиозности и как принципиально новое духовное явление, возникшее в условиях цифровой медиасреды. Симулякр, применительно к религии, можно рассматривать как отражение мира – его проекцию в иную, виртуальную сферу. Современные неорелигиозные движения и псевдонаучные секты, такие как уфологические культы или саентология, наглядно демонстрируют феномен «симуляции симуляции». Саентология, например, интерпретирует человеческие страдания через концепцию «гипотетических копий» личности, предлагая методы «очищения», тестирования и духовного роста, которые имитируют заботу и спасение, но на деле лишь воспроизводят иллюзорные формы участия. Эти практики представляют собой совокупность симулякров – псевдодуховных действий, лишенных онтологического основания.

Религиозные формы изначально связаны с феноменом симулякра: подобно искусству, игре или поэзии, они создают особые миры, сходные с действительностью, но не тождественные ей. Еще Платон, рассуждая о подражании, выделял два уровня творчества: божественный – созидающий подлинные сущности и их идеальные формы, и человеческий – воспроизводящий их в виде образов. Тем самым человеческое творчество оказывается актом вторичного творения, повторяющим, но не равным божественному [145]. Платон различал два типа *mimesis*: первый создает образы, подобные реально существующим вещам, а второй – порождает призрачные, не имеющие оригинала. В качестве примера он приводит софиста, чьи речевые и телесные образы наделены иллюзорной телесностью, превращая фикцию в видимость реального. Если обратиться к понятию «виртуальной сущности Бога», отраженной в человеке, то процесс духовного уподобления можно понимать как создание симулякра – идеализированного образа, в котором реальность замещается символом совершенства. Душа в этом смысле является репрезентацией бытия, не совпадающей с ним: она выражает возможное, но не гарантирует подлинное. Подлинность утрачивает значение онтологического критерия, поскольку симулякр не воспроизводит оригинал, а порождает собственную, автономную реальность, в которой граница между реальным и воображаемым смещается внутрь самого опыта. «Симулякр, – пишет Deleuze, – это фантасмагорический образ, лишенный подобия; в противоположность иконическому образу, он утверждает различие как основу бытия» [146, с. 93]. С точки зрения G. Deleuze: «симулякр представляет лишь внешний эффект, иллюзию, на самом же деле подлинная его сущность в расхождении, становлении, вечном изменении и различии в самом себе» [145].

Концепции J. Baudrillard и G. Deleuze показывают, что симулякр – это не просто копия без оригинала, а тело иного рода – виртуальное тело. Он реален постольку, поскольку существует в модусе возможного. Симулякр начинается там, где прекращается подобие, и именно здесь рождается

виртуальная реальность – пространство, населенное симулякрами. Как и виртуальность, симулякр не иллюзия, а особая форма реального.

Современная эпоха, подобно пересмотру понятия вероятности в XVII веке [147], переживает кризис достоверности – теперь под вопросом оказывается само понятие реальности. Классическая аристотелевская модель, различающая актуальное и потенциальное бытие, недостаточна для описания ментальных и цифровых феноменов. Виртуальность же открывает возможность рассматривать все существа как обладающие разными степенями реальности – актуальной, потенциальной и виртуальной.

В постмодернистской философии формируется децентрализованная онтология, где границы между реальным и виртуальным стираются. В мире гиперреальности образы и знаки не отражают действительность, а подменяют ее, создавая самостоятельные уровни бытия. Материальные и символические формы теряют устойчивость, уступая место сетевым взаимосвязям. Постмодернистская виртуальность становится новой формой реальности, порождаемой воображением и сознанием, – миром, в котором возможно все, и ничто не исключается. Подведем краткий итог, интерпретации виртуальности в современных философских концепциях. В первую очередь – это концепция симулякров и гиперреальности описывающей состояние, при котором грань между реальным и симулированным размывается (J. Baudrillard) и нейтральное, а часто и позитивное онтологическое понимание виртуальности как реального аспекта бытия: структуры, потенциала, сущности, еще не актуализированные (G. Deleuze.). Собственно, виртуальные миры представляют собой не иллюзию, а особую форму реальности. Современный философ сознания D. Chalmers в книге *Reality+* (2022) развивает концепцию «виртуального реализма», согласно которой виртуальная реальность обладает онтологическим статусом подлинной реальности. Эта позиция разрушает традиционную дихотомию «реальное – нереальное» и утверждает право виртуального на философскую и онтологическую значимость. Однако подход Chalmers подвергается критике: ряд исследователей указывают, что, приравнивая виртуальные миры к реальным, он стирает границу между переживанием и самим онтологическим бытием симулируемого, тем самым редуцируя феноменальность к технической воспроизводимости опыта. Один из наиболее перспективных в плане методологии подходов представлен Th. Metzinger, который выдвигает идею, что сама человеческая субъективность – уже форма виртуальной реальности. Наконец, Мишель Фуко, не доживший до цифровой эпохи, предложил мощный инструмент для анализа власти и идентичности в условиях тотальной видимости. Его концепт «паноптикума» (по проекту Бентама) описывает ситуацию, при которой индивиды внутренне дисциплинируют себя под взглядом (воображаемого) наблюдателя. Сегодня в соцсетях, онлайн-играх и цифровых платформах действует виртуальный паноптикум – пользователь живет под постоянным наблюдением – друзей, подписчиков, алгоритмов. Мы

одновременно наблюдающие и наблюдаемые. Это создает давление конформизма, фрагментацию идентичности и подмену частного публичным.

В дополнение к уже упомянутым фигурам, целый ряд современных мыслителей существенно обогатил философский ландшафт размышлений о виртуальности. К примеру, Nick Bostrom выдвинул широко обсуждаемый аргумент, согласно которому весьма вероятно, что мы живем в компьютерной симуляции [148]. Эта гипотеза вызвала оживленные дебаты о том, возможно ли вообще установить, принадлежит ли наша реальность к «базовой» или симулированной, модернизируя скептицизм Декарта о злом демоне с технологической точки зрения. N. Bostrom пересекает области философской вероятности, технологий и даже теологии (в образе симулятора как квазибожественного начала). D. Chalmers обсуждает эту гипотезу в своей работе, утверждая, что даже если мы живем в симуляции, то эта симуляция представляет собой реальный мир особого рода. Аргумент симуляции тем самым буквально переводит философский анализ виртуальности в плоскость анализа мира как возможного виртуального артефакта.

Современные философы медиа, такие как Pierre Lévy [149], развивают идеи «коллективного интеллекта» и виртуализации знания, в то время как Paul Virilio [150] анализирует, как высокоскоростные медиа приводят к сжатию пространства и времени, создавая эффект виртуальной немедленности, но одновременно и новые риски моментальной глобальной синхронизации. Все эти концепты подчеркивают необходимость рассматривать человека как техносоциальную систему, адаптирующуюся вместе с виртуальными инструментами.

Исследователи, такие как M. Castells, описывают становление сетевого общества, в котором социальные структуры все больше организуются не вокруг физических сообществ, а цифровых сетей. Идентичность в таком контексте все чаще описывается как «жидкая» или «сетевая» (например, концепция «жидкой современности» Z. Bauman или работы S. Turkle об онлайн-идентичности) [151-154].

Социологи отмечают, что люди формируют аватары и цифровые образы, часто отличные от их офлайн-Я, что порождает сложные вопросы подлинности и множественности «я». Кроме того, антропологические исследования виртуальных миров, таких как Second Life, рассматривают их как реальные культуры с собственными экономиками и нормами. Эти эмпирические данные питают философскую рефлексию, демонстрируя конкретные примеры того, как человеческие системы эволюционируют в условиях виртуальности. Понятия сообщества, ритуала, экономики, а также представления о пространстве и времени переопределяются в контексте виртуального участия.

Помимо Th. Metzinger, следует упомянуть и других ученых – например, Clark A., автора тезиса о «расширенном разуме», согласно которому технологии становятся частью когнитивного аппарата человека [155-159]. Использование виртуальных сред для хранения памяти или моделирования ситуаций, по сути, расширяет границы разума в виртуальное измерение. Эти

междисциплинарные подходы позволяют обеспечить целостность философского анализа: любая теория «человеческих систем в условиях виртуальности» должна учитывать коэволюцию мозга, общества и технологий.

На основе рассмотренных концепций можно выделить несколько ключевых выводов. Во-первых, понятие виртуальности подверглось переосмыслению: оно перестает ассоциироваться исключительно с иллюзорным и становится либо формой подлинной реальности (G. Deleuze, D. Chalmers), либо мощной силой, подменяющей реальность (J. Baudrillard). Во-вторых, человек все чаще мыслится как многослойное, адаптивное существо, способное одновременно существовать в физических и виртуальных измерениях. В-третьих, между оптимистическими (виртуальность расширяет горизонты человеческого опыта) и критическими (виртуальность угрожает подлинности, закрепляет новые формы власти) интерпретациями сохраняется напряжение.

В заключении данного раздела возможно сделать вывод, что проведенный историко-философский анализ эволюции концепта «виртуальное» показывает, что понятие виртуальности обладает многослойной структурой развития: от платоновских идей и аристотелевской потенциальности – через средневековую *potentia*, кантовское трансцендентальное и бергсоновскую длительность – до делезовских «повторений без тождества» и бодрийеровских симулякров. Уже в античной философии возникли две линии интерпретации виртуального: в платоновской традиции виртуальное соотносилось с миром эйдосов (идеальных образцов) и их отношением к физической реальности, тогда как в аристотелевской традиции *virtualis* понималось через категории возможности (*dynamis*) и актуальности (*energeia*). В Средние века схоласты развивали концепт виртуальности как *potentia* (возможность, скрытая сила), объединяя элементы платоновской и аристотелевской моделей. Например, философ Возрождения Николай Кузанский в трактате «Об видении Бога» вводит понятие *virtus* для объяснения того, как из простых сущностей порождаются сложные благодаря внутренней энергии и потенции. В Новое время идея виртуального проявляется в работах Г. Лейбница, И. Канта, Г. Гегеля и др., отражая поиски скрытых оснований бытия и познания (монады как потенциальные миры у Лейбница, кантовские трансцендентальные структуры опыта и т.д.). В XX веке концепция виртуальности получила новое осмысление: так, А. Бергсон вводит понятие длительности (*дuree*), предполагая существование особого слоя реальности – потока сознания, переплетающего возможное и реальное во времени. Наиболее глубокое и системное осмысление виртуального предложил G. Deleuze, в работах которого виртуальное представляет собой поле потенциальных различий и становлений, из которого посредством актуализации возникают конкретные формы реальности. В постмодернистской философии акцент смещается на проблему симуляции и гиперреальности, так, исходя из терминологии J. Baudrillard возможно

использовать понятие симулякра, описывая состояние, когда знаки и образы (в том числе цифровые) заменяют собой непосредственную реальность. Историко-философский экскурс, проведенный в данном подразделе, свидетельствует, что такой исторический обзор позволил выявить, что виртуальность в философии – это не вторичный или вспомогательный термин, а изначально фундаментальная онтологическая категория, без учета которой затруднительно адекватно осмыслить современные цифровые и иммерсивные технологии. Автор подчеркивает: для научного анализа феномена компьютерной VR необходимо опираться на философскую археологию понятия виртуального, раскрывающую его концептуальную насыщенность, культурную универсальность и потенциал для описания новых форм бытия на стыке человека и технологий. Тем самым закладывается прочное понятийное основание для дальнейшего исследования виртуальности: комплексное, исторически информированное понимание виртуального как неотъемлемого измерения человеческого мира.

1.3 Виртуальное бытие и его онтологические границы

Учитывая, что развитие современных информационных технологий делает феномен виртуальной реальности неотъемлемым атрибутом почти всех репрезентативных практик, следует вновь подчеркнуть междисциплинарный характер данной проблемы. Степень реальности виртуальных миров, в этом контексте, подлежит осмыслению через обращение к онтологическим концепциям, раскрывающим структуру и уровни бытия.

Появление VR-технологий вновь поставило классические философские вопросы: что есть реальность, каковы ее границы и критерии различения возможного и действительного? – спровоцировав тем самым острую теоретическую дискуссию [160]. В этом отношении философское осмысление виртуальности приобретает особую актуальность: как отмечает М. Grimshaw, именно философия способна предложить «решающие аргументы» в вопросе разграничения реального и возможного, раскрывая виртуальное как фундаментальное измерение человеческого опыта.

Философское осмысление виртуальности выходит за рамки ее понимания исключительно как технологически созданной среды. Оно предлагает не только междисциплинарный подход, но и различные философские интерпретации этого явления. Истоки таких размышлений можно обнаружить уже в античной философии, где были заложены основы критического анализа реальности и ее восприятия. В классической традиции реальность рассматривалась как феномен, основанный либо на чувственном восприятии, либо на рациональном мышлении, свободном от противоречий. Эти подходы, а также соответствующие им гносеологические модели, могут быть использованы для определения виртуальности.

В современной философии виртуальность чаще всего анализируется в контексте онтологии, философии сознания и философии языка. Одним из актуальных направлений является исследование виртуальности с точки

зрения критериев реального и возможного бытия. В первую очередь, важно отметить, что «виртуальное», несмотря на очевидную связь с цифровой сферой, имеет давнюю историю, связанную с его отношением к реальному и фактическому. Онтологический анализ современных цифровых виртуальных миров лишь актуализирует вопрос о способе существования виртуальных объектов, событий и действий и о том, можно ли считать аспекты такой виртуальности частью реального мира. В ответ на эти вопросы, можно сформулировать ряд неопределенностей в виртуальных средах: онтологическую, семантическую, экзистенциальную и институциональную [161, с. 4]. С помощью этой концепции показывается, что, в то время как некоторые аспекты виртуальности существуют только в виртуальном мире, другие находятся в неопределенном положении между виртуальным и реальным миром и переходят от имитации и симуляции реальности к тому, чтобы самим стать реальными.

Исходя из концепции G. Deleuze, о виртуальном как о потенциальном В. Massumi задается вопросом, как можно воспринять такой потенциал, который никогда не проявляется как таковой, поскольку он по своей сути абстрактен [162]. Чтобы ответить на этот вопрос, автор рассматривает три типа виртуальности: формы, события и ценности, что приводит к предположению, что теория виртуального должна быть явно этической, поскольку она имеет дело с действиями, которые приводят к динамическим различиям в жизни человека и общества. В свою очередь их можно рассматривать как часть реальности, определяемую через концепцию присутствия [161], множественности [122] и ситуативности [19]. Таким образом, в рамках данной работы ставится задача историко-философского анализа виртуальной реальности как особой формы существования пространства и времени, и в которой онтологические и гносеологические проблемы приобретают новые аспекты.

Постановка проблемы виртуальности в контексте онтологии предполагает, в первую очередь, поиск *критериев, отличающих реальное и нереальное* (кажущееся, воображаемое, возможное и т.п.). Распространено мнение, что объекты в виртуальных средах не являются реальными, а всего лишь имитациями или симуляциями реальных объектов. Например, виртуальное яблоко имеет внешний вид яблока, но оно никак не квалифицируется как настоящее. Реальное яблоко имеет вес, массу, физическое местоположение в пространстве, а также физические и химические свойства, которые позволяют ему взаимодействовать с объектами в реальном мире. Именно эти свойства позволяют нам утверждать, что оно действительно существует, а не является просто воображаемым или представленным объектом. В отличие от этого, виртуальное яблоко не обладает такими свойствами. Вместо этого оно кажется вымышленным объектом, просто визуальной проекцией, которая реагирует на входные данные компьютера [163, с. 44-45]. Данное размышление актуализирует вопрос о том, если виртуальные объекты не являются реальными

физическими объектами, но при этом «обладают» существованием, то что это за объекты с точки зрения их онтологического статуса.

Реальность существования объектов в виртуальных средах с появлением современных цифровых технологий приобрела форму дихотомии, в рамках которой объекты могут существовать – причем не только в сознании субъекта, но и как элементы цифровых систем, – однако при этом они не «похожи» ни на реальные, материальные объекты, ни на идеи или образы в сознании. Традиционно понимаемой реальности. Таким образом, возникает парадокс, в рамках которого виртуальный объект есть, но он не реален в классическом онтологическом смысле, что требует переосмысления самих критериев бытия и реальности.

«Виртуальный» проект современности. Сложности с современной постановкой проблемы виртуальности возникают после того как ее технологическое воплощение вносит существенную «путаницу» в определение критериев нереального/реального. Philip Brey, отмечает, что «говоря о том, существуют ли виртуальные объекты или являются ли они (не)реальными, мы запутываемся в нашем языке» [163, с. 44]. Виртуальные объекты, например, «яблоки» лишь симулируют или имитируют реальные яблоки. Сказать, что они не реальны, является двусмысленным: это можно понимать как утверждение, что они не являются реальными яблоками, или что они вообще не существуют (даже как виртуальные яблоки). Виртуальное яблоко – это реальная сущность, но не настоящее яблоко. Как пишет J. Dilworth, это конкретная модель, такая же, как и физическая имитация яблока [164].

В тоже время многие, объекты в виртуальных мирах уже объективно не имеют реального существования (например, цифровые деньги). С одной стороны, можно предположить, что компьютеры обладают способностью онтологически воспроизводить объекты, которые традиционно существуют в форме физических объектов, однако не являются по своей сущности физическими. Пример с деньгами показывает, что исторически они представлены в виде монет и банкнот. Однако их существование в такой форме – не более чем социальная конвенция. Все чаще деньги существуют в цифровом виде. Так называемая смарт-карта содержит код (последовательность нулей и единиц), определяющий количество денежных средств, «записанных» на ней. Таким образом, деньги становятся цифровыми объектами. Это свидетельствует о том, что деньги не являются по своей природе физическим объектом, то есть они могут существовать в цифровом или виртуальном формате. Здесь важно отметить, что и реальные деньги (купюры, монеты и т.д.) появляются только как социальный конструкт, когда люди начинают целенаправленно представлять их, использовать, принимать и верить в них как в деньги, возникает факт: эти предметы или феномены (бумага, железо, последовательность нулей и единиц) – деньги.

С другой стороны, когда, виртуальные объекты генерируются компьютерными системами, то по сравнению, с иными метафизическими уровнями бытия, или содержанием бодрствующего сознания – они обладают

самой обычной из возможных для нас вещей – они выглядят для нас тем или иным образом. Иными словами, виртуальные объекты, содержат феноменальные качества (цвет, форму, звук), воспринимая которые мы интерпретируем их как квалиа.

Таким образом, виртуальные объекты существуют, они населены в виртуальных средах, используемых миллионами пользователей по всему миру, и они – это те вещи, с которыми мы взаимодействуем и о которых говорим. Но как тогда мы можем утверждать, что нечто существует и в то же время не является реальным? Хотя цифровые объекты, в отличие от (обычных) физических объектов, не имеют явной массы и не занимают конкретного места в физическом пространстве, они обладают другими характеристиками, благодаря которым их можно определить как объекты определенного рода. Цифровые объекты квалифицируются как объекты, потому что они являются постоянными, унифицированными, стабильными структурами с атрибутами и отношениями с другими объектами, и агенты могут использовать их и взаимодействовать с ними. Благодаря этому объектоподобному поведению мы можем прагматично определить их как объекты определенного рода. Их единство и поведенческая последовательность гарантируются аппаратным обеспечением и программным обеспечением.

Давая технологическое определение виртуального объекта, возможно указав на его цифровую природу, отметить их восприятие нами как физических объектов, и с которыми мы взаимодействуем подобно физическим объектам. Они также являются артефактами, созданными человеком для выполнения определенных функций в виртуальном мире или среде.

Конструирование виртуальной реальности. С позиции философской методологии технологическое определение виртуальности представляется не только ограниченным, но и не содержащим никаких объяснений как формируется виртуальная реальность. Отмечая, актуальность именно философского осмысления вопросов виртуальной онтологии Th. Metzinger подчеркивает, что именно философский подход позволяет рассмотреть как сам феномен сознательного переживания, так и такие его следствия как «слияние управляемых человеком аватаров и виртуальных агентов, виртуальное растворение эго, управление континуумом реальность/виртуальность, возникновение виртуального жизненного мира (*Lebenswelt*), включающего практическую феноменологию и даже религиозную веру» [19]. Эти примеры могут стать отправной точкой для углубленного взаимодействия и обозначить новые направления научного поиска.

Одновременно остается обоснованным утверждение, что все сущности, порождаемые репрезентативными технологиями, по своей природе являются виртуальными. Причина этого кроется в самом механизме представления, поскольку любое представление неотделимо от использования знаков. Знак, в свою очередь, обладает двойственной онтологической природой: он есть

актуальное бытие, но вместе с тем – потенциальное указание на нечто иное. Мы распознаем нечто как знак только в тех случаях, когда эти два аспекта присутствуют одновременно – к примеру, визуально это могут быть буквы, а концептуально – соответствующие им понятия.

Иными словами, любое представление предполагает наличие двух модусов бытия: объекта, который репрезентируется, и объекта-репрезентанта. Это можно также рассматривать как наличие двух различных онтологических контекстов, в которых одно и то же сущее приобретает различные значения. Ключевым условием репрезентации является необходимая взаимосвязь между этими уровнями, обеспечивающая возможность кодирования, обозначения и интерпретации. В этом смысле всякая репрезентация воплощает в себе отношение «актуального – потенциального», тем самым формируя виртуальные сущности. В философском дискурсе представления обретают онтологические характеристики отношений, которые, в данном контексте, представляют собой основу виртуального бытия [122].

В исследуемом аспекте, возможно упомянуть концепцию J. Searle (1995), разработавшего онтологическую теорию, которая предполагает возможность принципиального различия видов объектов, действий и событий принципу принадлежности к физической реальности (1) и являющихся таковыми только условно [165]. Впоследствии Philip Brey в работе «*The Social Ontology of Virtual Environments*» (2003) использовал эту теорию для анализа феноменов, которые могут быть онтологически воспроизведены в виртуальной форме [166].

Таким образом, физическая реальность включает в себя такие феномены, которые действительно объективны и обладают существованием независимо от наших представлений о них. Социальная реальность, наоборот, зачастую ориентирована на феномены, события факты, которые не обладают независимой объективностью, а являются результатом социального конструирования и интерпретации. J. Searle также отмечает, что концепты, с помощью которых мы описываем физические явления, могут быть социально сконструированы. Однако, он подчеркивает, что, если даже социальные конструкции исчезнут (например, вместе с человечеством), это не повлияет на физические объекты. Это важнейшее, принципиальное отличие физических (реальных) объектов и социальных (виртуальных) конструкторов.

Однако, главное, что социальные факты, не только интерпретируемые, но и социально сконструированы. Объективность этих, по сути виртуальных феноменов, объясняется «всеобщим» согласия относительно них, учитывая их прямую зависимость от человеческой репрезентации и интенциональности [165]. Приведенный выше пример с цифровыми деньгами, отчетливо показывает эту особенность социального конструирования и его связь с виртуальностью.

J. Searle отмечает, что социальные факты возникают в результате коллективного наложения функции на какой-либо объект, событие или

действие. В свою очередь различаются два типа таких сконструированных функций, порождающих два разных типа социальных фактов. Первый тип – это «обычные функции», признаваемые коллективно, применительно к (материальным) артефактам. Второй тип определяется как «функции статуса». Они лежат в основе институциональных фактов, которые образуют институциональную реальность. Важным отличием между обычными социальными фактами и институциональными является то, что создание институциональных фактов не требует от объектов наличия каких-либо физических способностей, тогда как обычные социальные факты предполагают, что объект должен быть способен выполнять физическую функцию. Присвоение функции статуса сопровождается соглашением считать или рассматривать некую сущность как обладающую присущей ей каузальной способностью выполнять данную функцию. Такое соглашение выражается в форме конститутивного правила, имеющего структуру: «*X считается Y в контексте C*» [163, с. 47]. Важным примером институционального явления является язык. Язык существует как коллективное соглашение, согласно которому его символы или сочетание символов несут определенное значение. Нелингвистические символы аналогично получают свое значение через коллективное наделение их символической функцией.

Интересно, что различие между физической, обычной социальной и институциональной реальностью во многом соответствует ранее обозначенному различию между симуляцией и онтологическим воспроизведением в виртуальных средах. Физическую и обычную социальную реальность в виртуальных средах чаще всего можно только имитировать, тогда как институциональная реальность в значительной степени может быть онтологически воспроизведена в этих средах.

Вычислительные технологии и языковая природа виртуальной реальности. Интересно, что виртуальная реальность может быть осмыслена как онтология, осуществляемая посредством вычислительных процессов [24, 25, 167]. Ее виртуальность заключается в том, что символические структуры обладают атрибутивной целостностью. Посредством интерфейсов, обеспечивающих сенсомоторное взаимодействие, такие структуры могут вызывать в сознании пользователя активацию феноменальных состояний.

В рамках семиотического подхода виртуальная реальность интерпретируется как комплексная символическая система, порожденная информационными технологиями. Этот подход оказывается продуктивным для анализа виртуальности как системы знаков, где знак (в особенно важных неклассических трактовках) может заменять референт частично или полностью. В этом смысле виртуальная реальность выступает как производящая и замещающая «реальность» структура, в которой часть знаков носит условно-схематический характер (например, символ присутствия субъекта в онлайн-среде), тогда как другая часть приближается к перцептивному реализму (например, в иммерсивных игровых средах, моделирующих физические и психические параметры субъекта).

С развитием нейроинтерфейсов становится возможной репрезентация ментальных действий, а также формы intersубъективной коммуникации, предполагающие минимальное участие телесного посредничества. Подобные модели, как подчеркивает Thomas Metzinger, могут привести к формированию сложных социальных галлюцинаций [19, с. 12]. Данное понятие, в целом требует пояснения, так как под «социальными галлюцинациями» (*social hallucinations*), о которых говорит актер, следует понимать субъективные ментальные конструкции, коллективно разделяемые людьми, но не имеющие онтологической реальности вне сознания и коммуникации, при этом они воспринимаются как реально существующие, особенно в условиях виртуальной среды, дополненной или смешанной реальности. Thomas Metzinger связывает это с идеей транспарентности модели мира, в которой человек не осознает искусственности своих представлений. Виртуальная реальность делает такие модели особенно убедительными: пользователь не просто *видит* виртуальный объект, он *переживает* его как часть мира. Если множество людей делят одну и ту же иллюзорную модель, – возникает *социально разделяемая галлюцинация*. Иными словами, когда субъекты взаимодействуют в виртуальных пространствах, они переносят в эти пространства привычные категории восприятия, идентичности и общения, в результате чего формируются устойчивые ментальные конструкции, не поддерживаемые физической реальностью, но функционирующие как социальные факты. Поясняя данное определение, возможно привести в качестве вариантов коллективного восприятия онтологически несуществующего, например, цифровые «я», профили, аватары, которые воспринимаются как реальные субъекты, обладающие агентностью или социальное одобрение (виртуальные «друзья», лайки и т.д.). Это интерпретируемые как реальные, но фактически несуществующие отношения, роли, статусы и конфликты, созданные в среде, где символический и перцептивный уровни сливаются, то есть в онтологическом плане это лишь метаданная (*metadata, metainformation*). Но социальная галлюцинация – это уже деформированный институциональный факт, не осознающий своей символичности.

Отсюда вытекает перспективность рассмотрения виртуальной реальности как языковой модели, что позволяет иначе интерпретировать природу языка – как изначальной формы виртуализации мира, основанной на воображении и символизации. Этот взгляд на язык восходит к W. von Humboldt, который подчеркивал, что человек пребывает не только в реальности, но и в «круге языка», являющемся не просто инструментом описания, а формой видения мира.

В контексте современной научной парадигмы данная идея находит выражение в концепте языковой картины мира, отражающем миромоделирующую функцию языка. Одним из наиболее близких к представлению о виртуальных пространствах, создаваемых средствами языка, является подход G. Fauconnier, разработавшего теорию ментальных пространств – когнитивных конструкций, репрезентирующих реальные или

гипотетические ситуации, формируемые в сознании. G. Fauconnier трактует ментальные пространства как результат языковой активности, посредством которой задаются параметры моделируемых миров и отношения между ними [54].

С этой точки зрения, так называемый «реальный» мир предстает как лишь одно из возможных ментальных пространств, в то время как язык выступает в роли базового конструктивного механизма, обеспечивающего их организацию и взаимосвязь. В рамках данной теоретической модели ментальные пространства описываются как когнитивные структуры, организованные при помощи фреймов и устойчивых схем знания. Они обладают динамическим характером, подвержены изменениям в ходе дискурсивной активности и, предположительно, соотносятся с нейронными паттернами, отражающими ассоциативные связи между элементами опыта. В новейших исследованиях ментальные пространства интерпретируются как «третье пространство» – относительно автономная когнитивная реальность, соотнесенная с виртуальным измерением. М. Kosari и А. Amoog формулируют концепт триалектических отношений между физическим, виртуальным и ментальным пространствами [168]. Подобное взаимодействие требует переосмысления онтологии телесности, виртуального восприятия и механизмов перехода субъекта между различными режимами пространственного опыта.

Таким образом, отталкиваясь от факта, что существование объектов в виртуальной реальности отличается от онтологического статуса объектов физического мира возможно перечислить основные признаки их существования в виртуальных средах.

1. *Функциональная активность.* Виртуальный объект существует постольку, поскольку он выполняет функции в рамках определенной цифровой системы: взаимодействует с пользователем, влияет на ход событий в симулированной среде, участвует в алгоритмах.

2. *Онтологическая зависимость от кода.* Виртуальный объект не автономен: его существование определяется программным кодом, аппаратной инфраструктурой и интерфейсами доступа. Без поддерживающей системы он не просто недоступен, но и прекращает свое бытие.

3. *Интерактивность и перцептивная доступность.* Объект существует в той мере, в какой он может быть воспринят, вызван, активирован или изменен участником виртуальной среды. Это приближает его к феноменологической модели существования, где бытие соотнесено с данностью для сознания.

4. *Символическая и индексная репрезентация.* Виртуальный объект может иметь визуальную, текстовую или звуковую форму, но его "сущность" не совпадает с представлением. Это указывает на двойственную природу: объект существует как структура данных и одновременно как образ.

5. *Потенциальность бытия.* В отличие от физического объекта, виртуальный объект может быть "выключен", неактивен или находиться в

латентном состоянии. Его существование приобретает модальный характер – как возможность, реализуемая при определенных условиях.

6. *Отсутствие локальной материальности.* Виртуальный объект не обладает пространственной протяженностью и телесной данностью в классическом смысле. Его «местоположение» – это позиция в цифровом пространстве, не тождественная физическому положению.

Проведенный анализ позволяет утвердительно констатировать, что виртуальная реальность представляет собой не просто технологический феномен, но концептуально насыщенную философскую категорию, отражающую фундаментальные трансформации в понимании бытия, сознания и языка. Виртуальность в современных цифровых и когнитивных контекстах оказывается специфическим режимом онтологической организации, в котором пересекаются модусы репрезентации, семиозиса, интерсубъективности и институционального конструирования.

В рамках онтологического дискурса показано, что виртуальные объекты, хотя и не обладают признаками физической материальности, могут рассматриваться как сущности особого рода – онтологически зависимые от кода, но функционально активные и феноменально воспринимаемые. Их бытие определяется не только наличием в цифровом пространстве, но также участием в символических и институциональных отношениях, что позволяет отнести их к классу производных, но устойчивых онтологических форм. Тем самым утверждение о «нереальности» виртуальных объектов теряет силу в условиях современной философской и технологической картины мира.

Применение семиотического и когнитивно-лингвистического подходов позволило раскрыть виртуальность как систему знаков, в которой репрезентации обладают двойственным статусом: они существуют как актуальные элементы цифровой среды и одновременно отсылают к потенциальным значениям и смыслам. Концепция ментальных пространств G. Fauconnier подтверждает, что язык способен конструировать сложные когнитивные модели, включая и те, которые не имеют прямой онтологической корреляции в физической реальности. Таким образом, язык и виртуальность сближаются как два параллельных механизма моделирования мира.

Особое внимание в работе уделено институциональной природе виртуальных сущностей. На основе онтологии социальных фактов J. Searle показано, что значительная часть виртуальной реальности может быть понята как пространство институционально заданных статусов, существующих благодаря коллективной интенциональности. Именно это делает возможным онтологическое воспроизведение ряда социальных феноменов в цифровой среде – таких как цифровые валюты, виртуальные идентичности, цифровое право собственности и пр. Наконец, было предложено рассматривать виртуальность не только как результат технической симуляции, но и как форму философской онтологии отношений. Переосмысление виртуальности как категории, лежащей на пересечении возможного и актуального, индивидуального и институционального, позволяет выстроить

продуктивную рамку для дальнейших философских исследований, направленных на анализ динамики цифровой реальности, процессов смыслопорождения и трансформации представлений о субъекте, времени и пространстве в условиях виртуализированной среды.

Таким образом, виртуальная реальность предстает как феномен, обладающий сложной многослойной природой – от феноменологически переживаемого до институционально воспроизводимого, от когнитивно-репрезентативного до онтологически релевантного. Это требует дальнейшей философской артикуляции, междисциплинарного анализа и разработки новых категориальных языков, способных адекватно выразить специфику бытия в эпоху виртуальности.

Размышляя о признаках существования реальности возможно отметить, что в классическом и современном философском смысле, признаки существования объекта зависят от онтологической системы, в рамках которой мы рассуждаем. Далее обобщены некоторые основные признаки существования в реальности, с опорой на разные философские традиции.

Так, в рамках классической философии Нового времени в качестве базового признака может быть выделена **протяженность в пространстве и существование во времени** (Декарт, Ньютона). Объект существует, если он занимает место в пространстве и длится во времени. Это эмпирический, физикалистский критерий, суть которого в том, что вещь можно локализовать и наблюдать. Непосредственно о «*cogito, ergo sum*» речь пойдет ниже в отдельном подразделе.

У Р. Декарта в «Метафизических размышлениях» и особенно в «Началах философии» телесное, или *res extensa*, – это субстанция, определяемая через протяженность. Важно ее понимание именно в соотношении *Res extensa* и *res cogitans*, которые являются взаимоисключающими, и это позволяет концептуализировать полную интеллектуальную независимость от тела. Собственно «*Res cogitans*» также понимается как душа и как отмечает Аристотель в его трактате «*De Anima*», с неопределенной сферой потенциальности [169]. С другой стороны, «*res extensa*» – это сущности, описываемые принципами логики и рассматриваемые с точки зрения определенности. Из-за полярности этих двух понятий естественные науки сосредоточились на *res extensa* [170]. Вещь существует постольку, поскольку она занимает место в пространстве, то есть она измерима, локализуема, описываема через геометрические параметры. Протяженность становится синонимом физической реальности, а пространство – универсальной арены существования. У Ньютона эта позиция получает усиление в физикалистском ключе: пространство и время мыслится как абсолютные, самостоятельные сущности, внутри которых происходят события и размещаются тела. Онтология Ньютона глубоко эмпирична: вещь существует, если она доступна наблюдению и измерению – т.е. локализуема в пространственно-временном континууме.

Однако с развитием цифровых и виртуальных технологий данное онтологическое основание подвергается ревизии. Виртуальные объекты в

большинстве своем не обладают физической протяженностью в классическом смысле. Их нельзя по-настоящему "локализовать" в физическом пространстве: они существуют в виде данных, кодов, алгоритмов, распределенных в облачной инфраструктуре или в оперативной памяти устройства. Их «место» – это логическая адресация, виртуальное пространство, которое само по себе есть метафора. Темпоральность виртуальных объектов также носит программируемый и условный характер: они могут быть «заморожены», воспроизведены в любой момент, клонированы и перемещены между разными средами. В отличие от физических объектов, они не подчинены линейной темпоральности – они существуют в рамках времени системы или пользовательского сценария, что существенно отличает их от картезианской модели *res extensa*.

Следовательно, вызов цифровой эпохи состоит в размытии онтологической функции протяженности. То, что не имеет телесного объема, может быть значимым, действенным, ценным и включенным в процессы общения, познания, экономики (например, NFT, цифровые валюты, метаверсные идентичности). Таким образом, современная философия возвращается к вопросу о модусах бытия, пересматривая традиционные категории через призму цифровой реальности. Мы становимся свидетелями онто-эпистемологического поворота, в котором критерии существования требуют радикального обновления.

Далее возможно отдельно выделить критерий ***причинной эффективности***. Иными словами, то, что существует, оказывает влияние на другие вещи. Объект может быть причиной изменений, воздействовать на среду, быть вовлеченным в цепочку причин и следствий. В классической философии одним из центральных признаков существующего является его способность быть причиной – то есть участвовать в процессе изменений, инициировать движения и порождать следствия. Проблема причины, безусловно, отсылает нас к рассуждениям Аристотеля. У Аристотеля эта идея получает систематическое оформление в виде учения о четырех причинах (*aitiai*): материальной, формальной, действующей и целевой. Особенно важна действующая причина (*causa efficiens*), то есть то, что инициирует изменение или движение. В трактате «Метафизика» Аристотель утверждает, что сущности не имеют внешних причин своего бытия и своей природы, поскольку, по замечанию Аристотеля, сами представляют собой начала и причины [171, с. 220]. А поскольку сущность вещи – причина ее бытия, и она есть то, что относится к началам, то нельзя объяснить, почему она есть и почему она есть то, что есть. Однако правомерно задаться вопросом, какова она. Таким образом, причинная эффективность есть не просто дополнительная характеристика, а основание онтологического статуса – вещь подтверждает свое бытие, влияя на другие вещи или подвергаясь воздействию. То, что абсолютно замкнуто и не вступает в отношения изменения, оказывается на грани онтологического небытия. Это положение сохраняется вплоть до Нового времени, где причинность становится главной моделью научного объяснения. Так, Р. Декарт в работе «Правила для

руководства ума» пишет: «Абсолютным я называю все, что включает в себе искомую, чистую и простую природу, например, все то, что рассматривается как независимое, причина, простое, всеобщее, единое, равное, подобное, прямое и другое в том же роде» [172, с.93]. Современная наука, особенно после Ньютона, наследует аристотелевскую идею, но формализует ее, поскольку причинность становится функцией детерминизма и закона природы. Если объект может вызывать изменения в других телах (например, притяжение, давление, передачу энергии), он признается реальным. Существование подтверждается возможностью эмпирической регистрации эффекта: если действие объекта наблюдаемо, измеримо и повторяемо, он существует. Это можно выразить так: «сущее – это то, что может быть причиной изменений». В философии XX века идея причинной эффективности сохраняется, но дополняется более сложными интерпретациями. Например, в аналитической метафизике через концепт контрфактической зависимости (D. Lewis): если бы А не произошло, В тоже бы не произошло – значит, А является причиной В. Причинность здесь тесно связана с модальностью: существующее – это то, что способно «делать разницу» в возможных мирах. В целом, D. Lewis является философом, предложившим наиболее полную онтологическую интерпретацию для понятия возможного мира, названную им «модальным реализмом». Вопрос о природе контрфактических высказываний традиционно связывается с семантикой возможных миров, однако само понятие «возможного мира» остается дискуссионным и многозначным. В логико-философских и когнитивных исследованиях, равно как и в области искусственного интеллекта, оно употребляется для обозначения гипотетических структур, описывающих иные состояния действительности, но границы их онтологического статуса остаются неопределенными. Следуя традиции, восходящей к S. Kripke, возможные миры трактуются как абстрактные конструкторы, а отношения достижимости – как логические зависимости, описываемые в терминах рефлексивности, симметрии или транзитивности. Однако подобные формальные модели сталкиваются с трудностями при попытке определить критерий истинности контрфактических выражений. В частности, при переходе от логико-семантических структур к анализу реальных исторических, политических или социальных контекстов оказывается невозможным установить однозначное соответствие между гипотетическим сценарием и фактическим состоянием мира. Таким образом, контрфактические высказывания демонстрируют границы классической логики возможных миров: они не поддаются строгому вычислению и не редуцируются к формальной истине. Их смысловое поле существует между логикой и нарративом, между абстрактным моделированием и интерпретацией человеческого опыта, что делает проблему контрфактичности не только логической, но и онтологической. [173-176].

Далее возможно на основании основных положений «модального реализма», задать вопрос о том является ли причинность виртуального, анализируемая на примере цифровой реальности, вызовом, радикальным

поворотом или просто новой формой пределах классической онтологической концепции. Цифровая эпоха радикально трансформирует представление о причинной эффективности. Виртуальные объекты не оказывают воздействия на физический мир напрямую, но могут вызывать изменения в рамках цифровых сред, когнитивных процессов и поведенческих сценариев. Например: цифровой аватар не двигает физические тела, но влияет на восприятие, эмоции и поведение пользователя. Программа не обладает массой и энергией, но может запускать процессы, инициировать коммуникации, менять информационные потоки. Виртуальная модель (напр., архитектурный макет в CAD-среде) способна изменить будущую материальную реальность, служа причинной предпосылкой для реального строительства.

Далее, представляется возможным поставить принципиальный вопрос: вписывается ли феномен причинности в виртуальной среде в рамки классической онтологической парадигмы, или он требует радикального переосмысления причинности как таковой? То есть речь идет не только о том, может ли виртуальное быть причиной изменений в эмпирической реальности, но и о более глубоком онтологическом вопросе – является ли виртуальное модусом бытия с собственной причинной валентностью. В таком случае анализ цифровой реальности (в том числе виртуальных агентов, цифровых двойников, алгоритмически порожденных событий) становится не просто технологическим или эпистемологическим делом, но онтологическим вызовом.

Таким образом, можно сформулировать три гипотезы:

Виртуальная причинность – это новая форма классической каузальности, описываемая в терминах взаимодействия между реальными носителями информации (устройства, люди).

Виртуальная причинность представляет собой онтологический вызов, подрывающий основание физикалистских и субстанциальных моделей бытия.

Виртуальная причинность – это иллюзия каузальности, производимая средствами симуляции и феноменологически переживаемая как реальная, но не обладающая трансонтологической действенностью.

В этом контексте модальный реализм предоставляет теоретическую рамку, в которой виртуальное может интерпретироваться как один из возможных миров, обладающий собственной структурой событийности и каузальных связей – пусть и не всегда тождественных эмпирической причинности. Тогда встает вопрос: если возможные миры реален онтологически, то может ли виртуальное, как его техногенная реализация, быть не просто симулякром, а формой реальности со своими причинными контурами? Таким образом, виртуальность оказывается способной производить изменения – не в субстанциальном, а в функциональном, когнитивном, символическом и интерактивном измерении. Возникает новая форма причинной эффективности, которую можно назвать сценарной или информационной: виртуальный объект влияет не как вещь в физическом

смысле, а как алгоритм, структура, интерфейс, нарратив. Здесь возникает что-то вроде онтологической дилеммы – «быть = влиять?» Это ставит философский вопрос: достаточно ли способности влиять в цифровом пространстве, чтобы признать объект существующим? Следует ли признавать онтологический статус за тем, что оказывает психологическое, семантическое или сценарное воздействие? Ответ зависит от исходной онтологической, которую мы принимаем. В рамках информационной или процессуальной онтологии как части информационных наук², любая форма продуктивного взаимодействия – основание для признания бытия. Онтологии высшего (верхнего) уровня (ОВУ) являются частью групп онтологий, которые включены в архитектуру общей системы, основанной на знаниях. Эта система знаний формализуется через классификации объектов предметной области (на основании их сходства в определенных свойствах) и различных картин мира [177, 178].

Следовательно, можно утверждать, что в виртуальности причинная эффективность не исчезает, но модифицируется. Сущее – это то, что может быть активным элементом сценария, провоцировать реакции, порождать смыслы и направлять поведение. Отсюда новая формулировка: *«Виртуальный объект существует, если он способен быть причиной изменений – даже в неведущей форме»*. Приведу несколько простых кейсов: (1) рекламный баннер в цифровой среде не материален, но способен изменить поведение пользователя – это экономическая причинность; (2) AI-бот, не имея протяженности, может повлиять на эмоциональное состояние, принятие решений – это когнитивная причинность; (3) NFT-объект, не обладая физическим весом, может вызвать реальные транзакции и изменения в сообществе – это социально-институциональная причинность. *Таким образом, виртуальность не отменяет аристотелевского критерия, а расширяет горизонты причинной эффективности за пределы физического.*

Причинная эффективность остается универсальным критерием существующего, но в условиях цифровой эпохи она приобретает новые формы. От материального действия – к семиотическому, символическому, алгоритмическому воздействию. В этом смысле виртуальные объекты – не «тени реальности», а полноценные участники причинных сетей современного мира, действующих в иных – но не менее значимых – онтологических измерениях.

Следующий важный критерий, который необходимо обсудить, это **наблюдаемость, данность для восприятия**. Возможно определить его как феноменологический. Согласно, исследуемой идее, существование соотносится с «данностью» объекта в опыте. Если нечто может быть

² В информационных науках онтологией высшего уровня (англ. top-level ontology, TLO) называется онтология, включающая очень общие термины – например, «объект», «свойство», «отношение» – актуальные для всех предметных областей. Онтологии высшего (верхнего) уровня (ОВУ) являются частью групп онтологий, которые включены в архитектуру общей системы, основанной на знаниях. Эта система знаний формализуется через классификации объектов предметной области (на основании их сходства в определенных свойствах) и различных картин мира [4].

воспринято, осмыслено, интерпретировано, – оно есть (но не обязательно материально). Далее попытаемся обсудить феноменологический подход и виртуальное присутствие с позиции наблюдаемости как критерия существования. Традиционная метафизика (от Аристотеля до Декарта и далее) утверждала, что вещь существует объективно – независимо от того, воспринимается она или нет. Феноменология, начиная с Е. Husserl, осуществляет радикальный поворот в философском понимании бытия, утверждая, что вещь существует лишь постольку, поскольку она дана сознанию – то есть воспринимается, осмысливается и может быть интенционально пережита в потоке субъективного опыта. В этом смысле *данность* становится онтологическим критерием – *esse = percipi et intelligi* (быть – значит быть воспринимаемым и осмысленным), не в смысле наивного идеализма, а как онтологическая установка на проявление. «Все сущее должно быть доступно в горизонте опыта» – так могло бы звучать феноменологическое онтологическое кредо.

Согласно Е. Husserl [179] всякое сознание есть сознание о чем-то (интенциональность). Сознание если и не творит саму реальность, то, по крайней мере, творит реальность ее смыслов. Следовательно, объект обретает бытие для субъекта в том виде, в каком он конституирован в акте восприятия, мышления, фантазии, воспоминания. Важно: речь не о произвольном субъективизме, а о структурной зависимости между объектом и опытом его данности. Это позволяет признать множественные модусы бытия, включая: (1) перцептивное (данное через органы чувств – реальное дерево во дворе), (2) меморативное (данное в воспоминании), (3) воображаемое (в представлении или художественном образе), (4) фантазийное / виртуальное (в интерактивном или цифровом опыте). Таким образом, вещь, даже не обладая физической материальностью, может существовать как данность в поле сознания – при условии, что она воспринимается и осмысливается. Это становится особенно важным в эпоху технологической, цифровой виртуальности.

Таким образом, возможно проанализировать виртуальный объект как феноменальную данность. Виртуальные объекты не существуют в физическом пространстве, но они вполне реальны как феномены опыта. Экранная визуализация, цифровая форма, интерактивная модель, голограмма, 3D-аватар – все это воспринимается, интерпретируется, вызывает реакции. Виртуальные объекты входят в гуссерлевский горизонт сознания как полноправные нозмы – содержательные фигуры, на которые направлена интенция.

Если нечто может быть увидено, услышано, «почувствовано» в цифровом интерфейсе – оно *есть* в феноменологическом смысле, даже если не обладает ни массой, ни протяженностью. Более того, виртуальные объекты подчас более насыщены смыслами, чем физические: они чаще интерпретируются, персонализируются, вовлекают пользователя в сложные сценарии и ассоциации. Это делает их особенно интересными для феноменологии – как структуры опытности, рождаемые техникой. Если Е.

Husserl сосредоточен на трансцендентальной структуре опыта, то М. Merleau-Ponty акцентирует телесное бытие восприятия [180]. Мир нам дан не абстрактно, а через тело – «плоть мира» и «воплощенное сознание». С этой точки зрения возникает интересный феномен, согласно которому виртуальные объекты требуют, как бы новой «телесности» – медиаопосредованной. В то время как у реального сознания такая потребность отсутствует, в то время как виртуальность понята через образ обычного бодрствующего сознания представлена здесь непосредственно.

Современные VR-технологии не только «показывают» объекты, но вовлекают тело – через движения, сенсоры, обратную связь. Таким образом, виртуальная данность становится квазителесной, порождая новое измерение феноменологического бытия³.

Возможно также упомянуть, что современные мыслители (Don Ihde, Peter-Paul Verbeek) развивают постфеноменологию, где утверждается, что данность мира всегда опосредована техникой. Мы видим мир не как он «в себе», а через призму интерфейсов, дисплеев, алгоритмов [181]. Это означает, что, виртуальный объект есть постольку, поскольку техника делает его явленным [182, 183].

Таким образом, феноменологический критерий существования адаптируется – в цифровую эпоху «данность» означает быть доступным восприятию через интерфейс, быть интерпретируемым, значимым, вписанным в сценарий восприятия. С феноменологической точки зрения, наблюдаемость и данность в опыте являются достаточным основанием для признания объекта существующим – независимо от его материальной или физической природы. Виртуальные объекты – даже будучи имматериальными – существуют как конституированные феномены в поле сознания, как содержательные формы восприятия и мышления. Следовательно, в философии виртуальности мы вправе утверждать: *«Существовать – значит быть явленным, быть воспринятым, быть интерпретированным»*.

Отдельно возможно рассмотреть и реализм, проблему независимости от субъективного восприятия. Довольно очевидным представляется утверждение, что любой объект существует, если он продолжает быть независимо от того, воспринимаем мы его или нет, иными словами, камень остается камнем, даже если никто на него не смотрит.

³ К примеру, согласно, сообщению «Humanity Redefined» в июне 2025 года OpenAI официально объявила о партнерстве с несколькими робототехническими компаниями (включая Figure AI, 1X и Boston Dynamics) для интеграции модели GPT-4o в физические роботы-гуманоиды. Цель – наделить роботов возможностью интерпретировать мир так, как это делает человек: через тело, зрение, слух и язык – в реальном времени. Возвращается вопрос "телесности сознания": может ли искусственный агент быть разумным без тела? Поднимаются дебаты о персоне и субъектности AI – особенно если он становится действующим агентом в пространстве. Возобновляется спор между функционализмом и инкарнационализмом: достаточно ли когнитивной функции, или важна "воплощенная" форма?

В философской традиции одним из краеугольных признаков существующего считается его независимость от субъективного восприятия. Согласно реалистической онтологии, объект существует вне зависимости от того, наблюдаем мы его или нет. Это классическое представление выражается в интуитивной формуле: *камень остается камнем, даже если никто на него не смотрит*.

Такое понимание лежит в основе научного реализма и эмпирической науки Нового времени. В рамках этой парадигмы реальность объективна, устойчива и инвариантна по отношению к актам сознания. Физический объект продолжает существовать и взаимодействовать с другими объектами, даже в отсутствии наблюдателя. Именно эта инвариантность делает возможными воспроизводимые эксперименты, закономерности и обобщения. Однако в XX веке данный принцип подвергся серьезной проблематизации. Философы, начиная с Дж. Беркли, выдвигали тезис *esse est percipi* («быть – значит быть воспринимаемым»), а квантовая механика ввела концепции, где свойства объектов проявляются лишь при акте измерения. Тем не менее, в большинстве версий реализма сохраняется ключевой тезис: объект обладает онтологическим статусом вне зависимости от того, осознается ли он субъектом.

В контексте виртуальности этот признак приобретает совершенно новое измерение. Виртуальные объекты в большинстве случаев не существуют независимо от субъекта и среды исполнения. Их бытие принципиально сценарное: оно актуализируется через обращение, интеракцию, загрузку, запуск кода. Без акта активации виртуальный объект пребывает в состоянии потенциальности: он не присутствует в опыте, не оказывает воздействия, не «проявляется» ни в физическом мире, ни в сознании.

Современные исследователи, рассуждающие о проблемах информационной онтологии (например, L. Floridi) допускают существование виртуального объекта в виде непроявленной, но структурированной информации, однако и в этом случае речь идет не о независимом бытии, а о латентной форме существования, зависящей от условий интерпретации и медиативного доступа [184, 185].

Таким образом, виртуальность радикально проблематизирует реалистический критерий существования. Таким образом, виртуальность демонстрирует зависимое, но реальное бытие, находящееся между потенциальным и актуальным, между структурой данных и феноменом опыта. Это требует тонкой философской артикуляции – и нового языка для описания границ существования в условиях цифровой культуры [186].

В качестве еще одной позиции возможно рассмотреть идею логической и онтологической непротиворечивости, сущность которой заключается в том, что то, что не противоречит логике и допускается как возможное в бытии, может считаться существующим (в модальной логике – *возможным* существующим). Идея о том, что логическая возможность является предпосылкой существования, восходит к средневековой схоластике, в частности, к онтологическому аргументу Ансельма Кентерберийского. В его

формулировке Бог есть «то, больше чего невозможно помыслить», и, если Он существует в уме, но не в действительности, тогда можно представить нечто большее – что противоречит определению. Следовательно, Бог существует в реальности. Однако идея о возможном существовании как предпосылке бытия сохраняет свою значимость в модальной логике, начиная с работ S. Kripke и A.C. Plantinga [187]. Здесь вводится различие между: необходимым существованием (в любом возможном мире), возможным существованием (в некоторых мирах), невозможным (противоречивым). Таким образом, непротиворечивость объекта – его логическая совместимость с законами бытия – становится минимальным условием онтологической допустимости. То, что *может* существовать в рамках непротиворечивой возможной модели мира, – не обязательно существует, но *может существовать*, то есть признается допустимым для онтологического рассмотрения. Если классическая онтология стремится ответить на вопрос: *что существует?*, то модальная философия предполагает более широкий вопрос: *что может существовать без логического противоречия?* Это дает основание считать логическую и онтологическую непротиворечивость – границей возможного бытия. Так, например, идея об альтернативной форме сознания, существующей вне тела, может быть признана допустимой, если она логически непротиворечива, даже если эмпирически пока не доказана. Другой пример – фантастические объекты как результат творческого воображения – драконы, кентавры, разумные машины – не противоречат логике, а значит, признаются возможными сущностями. Именно это и делает их пригодными для существования в виртуальных мирах. Важно, что виртуальность может быть сферой актуализации логически возможного, но физически невозможного. Например: телепортация невозможна физически (пока), но легко реализуема в игровом пространстве, а бесконечная библиотека Борхеса [188] невозможна в материальном мире, но может быть воссоздана как концептуальная архитектура. Тем самым виртуальность становится лабораторией модальных онтологий, в которых логическая непротиворечивость является единственным и достаточным основанием для допустимого существования. Таким образом, в классической и модальной онтологии логическая непротиворечивость признается минимальным условием возможного существования. В эпоху виртуальности этот критерий обретает практическое измерение: цифровое бытие основывается на непротиворечивости кода, структуры, взаимодействия. *Виртуальный объект существует, если его существование возможно в непротиворечивой модели мира.*

И наконец, возможно опираясь на работы J. Searle и методологию социального конструктивизма в целом рассмотреть в качестве онтологического критерия **институциональную или символическую валидность**. Так, некоторые объекты (например, деньги, границы, должности) существуют потому, что действуют внутри системы соглашений и поддерживаются коллективным признанием. Не все, что существует, обязано обладать физической субстанцией. В человеческом мире особую

категорию составляют объекты, существование которых основано не на материальности, а на символической валидности, признанной и поддерживаемой коллективом. Это институциональные факты, т.е. такие факты, которые существуют постольку, поскольку существуют правила, соглашения, языковые и социальные акты, их утверждающие.

Классическими примерами таких объектов являются: (1) деньги (банкнота – это не просто бумага, а символ покупательной способности); (2) границы государств (невидимые на земле, но абсолютно действенные), (3) должности и звания (например, ректор университета или президент страны), (4) брак, собственность, обязательства и т.д.

Американский философ J. Searle в своей концепции институциональной онтологии вводит формулу, описывающую, как социальные объекты обретают существование: «X считается Y в контексте C», где X – физический носитель (например, кусок бумаги), Y – социальный статус (банкнота в 10 евро), C – институциональный контекст (европейская экономика, правовая система, коллективное признание).

Согласно Серлу, социальные факты возникают благодаря коллективным интенциям: мы все «соглашаемся» действовать так, как если бы определенные символы были «реальными» объектами, и это соглашение институционализируется. Автор полагает, что институт – это любая принятая неким коллективом система правил (процедур, практик), позволяющая создавать институциональные факты. Такие правила обычно имеют форму «X считается Y в контексте C», где предмету, человеку или положению вещей X приписывается особый статус Y, такой, что позволяет этому человеку или предмету выполнять те функции, которые он не мог бы выполнять исключительно благодаря своим физическим свойствам. В качестве необходимого условия данный статус требует, чтобы его приписывали [189].

Таким образом, институциональная реальность – это не фикция, а особый режим бытия, зависящий не от физической материи, а от правил, символов и коллективных практик. Она социально стабильна и может быть санкционирована, отменена или изменена через процедуры – выборы, законы, декларации.

В цифровой культуре институциональная онтология обретает новое измерение. Все больше объектов существует только в силу соглашения и цифровой валидации, не имея материального воплощения. Примеры, по сути аналогичны вышеприведенным: (1) NFT (non-fungible tokens) – уникальные цифровые объекты, чей статус обеспечивается не физическими свойствами, а протоколом блокчейн и признанием внутри цифрового сообщества; (2) цифровые деньги – криптовалюта не имеет вещественной формы, но обладает ценностью в силу кода, инфраструктуры и доверия; (3) аватары и онлайн-идентичности – пользовательские образы, действующие в виртуальных средах, обладают статусом персонажей, «личностей» или «субъектов» исключительно в контексте игровых или социальных платформ; (4) цифровые права, лицензии, доступы и статусы (админ, модератор,

подписчик) – все это институциональные факты цифровой среды, зависящие от кодовой архитектуры и правил платформы.

Таким образом, в цифровом мире институциональное существование становится доминирующей формой онтологии: все больше объектов не есть, а считается чем-то, потому что код и коллективное поведение закрепили это значение. Социальный конструктивизм и производительность символов. Согласно социальному конструктивизму (Peter L. Berger, Thomas Luckmann), реальность – это не просто «то, что есть», а то, что мы совместно создаем, поддерживаем и воспроизводим в практике. Это касается как физических объектов (город как инфраструктура), так и символических (государство, университет, рынок, гендер, норма) [190]. Ключевая мысль заключается в констатации существования как результата непрерывной коллективной работы через дискурс, ритуалы, воспроизводство формального и неформального признания. Цифровая эпоха лишь усилила эту тенденцию – виртуальные объекты создаются и поддерживаются через цифровые практики, клики, лайки, метки, транзакции, права доступа и пр.

Институциональная и символическая валидность – это форма существования, основанная не на материи, а на правилах, соглашениях и коллективном признании. Виртуальность делает эту форму не маргинальной, а доминирующей – цифровой объект существует не потому, что он есть, а потому, что он признан, задействован, валиден в системе. Виртуальные и цифровые объекты лишь усиливают тенденцию к символической онтологии, где бытийность – это результат операций, а не субстанция. И именно в этой плоскости философия виртуальности радикально продолжает линию J. Searle и конструктивизма.

Таким образом, кратко обобщим, выявленные признаки существования в реальности:

2. материальное присутствие,
3. влияние на другие вещи,
4. возможность быть воспринятым,
5. признание со стороны институционального порядка,
6. возможность формального описания без противоречия.

Далее основные выводы обобщены в формате сравнительной таблицы реальности и виртуальности, посредством выявления и сопоставления признаков существования» (таблица 4).

Таблица 4 - Признаки существования: реальность vs виртуальность

Критерий / Признак	Реальность (физическая / онтологическая)	Виртуальность (цифровая / интерактивная среда)	Примечания
1. Пространственно- временная локализация	Объект имеет протяженность в пространстве и длительность во времени	Объект размещен в цифровом (символическом) пространстве, не имея телесности	Объекты физической реальности существуют в протяженности и длительности: они локализованы в пространстве и времени,.

Продолжение таблицы 4

			взаимодействуют с окружающей средой, подчиняются законам физики. Виртуальные объекты, напротив, существуют в символическом или симуляционном пространстве. Их локализация определяется координатами внутри цифровой среды – это логические адреса, а не физические места. Темпоральность виртуальных объектов программируема: они могут быть "поставлены на паузу", исчезнуть или перезапуститься, минуя линейное течение времени
2. Материальность	Имеет физическую субстанцию, массу, структуру	Имматериален; существует как код, алгоритм, визуализация	Физическая реальность характеризуется наличием материальной субстанции: объекты имеют массу, структуру, обладают сопротивлением. Виртуальные объекты, напротив, нематериальны: они существуют как последовательности кода, визуализации или интерактивные сценарии. Их "материальность" – это производное от вычислительных процессов и интерфейсов отображения (экрана, гарнитуры VR и т.п.).
3. Причинная эффективность	Может вызывать физические изменения в окружающем мире	Может вызывать изменения внутри цифровой среды или пользовательского опыта	Физические объекты обладают причинной мощностью в реальном мире – они могут вызывать изменения в других объектах, инициировать процессы. Виртуальные объекты не воздействуют на физическую реальность напрямую, но обладают причинной эффективностью в пределах цифровой среды или в рамках пользовательского опыта (например, эмоции игрока, принятие решения на основе симуляции).

Продолжение таблицы 4

4. Перцептивная доступность	Доступен через органы чувств (в классическом понимании эмпиризма)	Доступен через интерфейсы, сенсоры, визуализации; зависит от программной среды	Объекты физического мира доступны человеку посредством органов чувств, что отражает классическую эмпирическую модель. Виртуальные объекты доступны через медиированные каналы восприятия: графику, звук, тактильную обратную связь. Они требуют интерфейсов и программной интерпретации, чтобы стать "воспринимаемыми".
5. Независимость от субъекта	Существует независимо от акта восприятия	Зависит от акта активации, обращения, включения в сценарий	Физические объекты существуют независимо от наблюдателя – их бытие не обусловлено восприятием. Виртуальные объекты активируются в момент взаимодействия: они зависят от запроса, запуска, подключения к сети. Их "существование" тесно связано с актом обращения и сценарным включением.
6. Институциональное признание (Серл)	Признается в рамках социальных норм и практик	Может существовать как институциональный объект (напр. цифровые деньги, NFT)	Согласно Серлу, социальные объекты (например, деньги, собственность) существуют благодаря институциональному признанию. Виртуальные объекты, такие как NFT или криптовалюта, демонстрируют, что и в цифровой среде возможна институциональная онтология, где статус объекта определяется правилами и соглашениями внутри определенного сообщества.
7. Потенциальность бытия	Имеет актуальную форму существования (даже в состоянии покоя)	Может существовать в латентной, «неактивированной» форме	Физический объект может пребывать в покое, но остается актуально существующим. Виртуальные объекты могут существовать лишь в потенции – как неактивированные скрипты, файлы, коды. Их актуализация происходит в момент исполнения, загрузки, или обращения.

Продолжение таблицы 4

8. Онтологическая автономность	Объект не сводим к своему представлению или функции	Онтологически зависим от технических условий и кода	Физические объекты автономны в том смысле, что их существование не сводится к их представлению. Они “сопротивляются” интерпретации. Виртуальные объекты, напротив, онтологически зависят от технических условий: они не существуют без кода, электричества, совместимого ПО. Их бытие вторично по отношению к среде.
9. Верифицируемость	Поддается эмпирической проверке, измерению	Поддается логическому или функциональному тестированию	Реальные объекты поддаются эмпирической проверке, измерению, экспериментальному воспроизведению. Виртуальные объекты проверяются по иным критериям – их корректность и состоятельность определяется функциональной логикой, архитектурой программы, цифровой верификацией (например, хэш-суммой файла).
10. Способ существования	<i>in re</i> (вещно, реально)	<i>in representatione</i> или <i>in systema</i> (в репрезентации, в системе)	Физические объекты существуют <i>in re</i> – в самом бытии. Виртуальные объекты существуют <i>in representatione</i> (в репрезентации) или <i>in systema</i> – как элементы системы. Их онтологический статус связан с представлением, кодом, знаковостью и включенностью в вычислительные процессы.

В заключении данного раздела возможно отдельно отметить особенности рассмотрения онтологические проблемы возможных миров.

Философские рассуждения о возможных миров первоначально ориентируются на анализ логики необходимости и возможности. Наиболее распространенная семантика модальной логики вводит понятия мира, возможности или ситуации и навязывает дальнейшую структуру посредством более или менее сложных отношений, например, посредством понятия доступности. Модальная логика не воплощает приверженность возможным мирам любого рода – скорее, доктрины модального реализма и антиреализма являются предметом значительных философских дебатов.

Рассматриваемые языки модальной предикатной логики отличаются от языка модальной пропозициональной логики следующим образом. Во-первых, в них нет ни пропозициональных переменных, ни пропозициональных констант. Во-вторых, языки первого и второго порядка в модальной предикатной логике различаются не только синтаксически, но и по способу задания принципов подстановки, что формирует особую концептуальную модель, в рамках которой «возможные миры» рассматриваются как семантический примитив – исходное основание для интерпретации модальных высказываний. [191].

Семантика возможных миров основывается на способности человеческого сознания выходить за пределы непосредственного опыта: размышлять о течении жизни, воображать альтернативные сценарии событий, представлять иные варианты будущего и мысленно переосмысливать уже свершившееся. Разум человека способен варьировать любую деталь в ментальной модели действительности, предлагая разные исходы, решения и значения. Такое «внутреннее зрение» позволяет мысленно конструировать пространства, существующие за границами физического «здесь и сейчас». Воображение миров, отличных от реального, является естественным свойством мышления, которое стремится выйти за рамки повседневного порядка, привычных законов логики и природы. Этот способ рассуждения получает выражение в языке алетической модальности, где отношения между мыслями и возможными состояниями выражаются через категории «необходимо» (necessary), «возможно» (possible) и «случайно» (contingent). В модальной логике внимание сосредоточено не на физической, а на логической и метафизической возможности, то есть на пределах мыслимого и воображаемого. Концепция возможных миров оказала значительное влияние на философию, философию языка, сознания, познания, этику, лингвистику, модальную логику, теорию вероятностей, а также философию виртуальности, где она служит инструментом анализа структуры возможного бытия и альтернативных форм реальности.

«Не существует никаких миров, кроме реального» [192, с. 73]. «Сама идея о возможных мирах (возможно, разбросанных по вселенной, как изюм на пудинге), кажется нелепой» [193, с.22]. Скептические рассуждения подобного рода усилили интерес к проблеме возможных миров, особенно в контексте формальной логики и философского анализа. В начале XX века австрийский философ А. Meinong выдвинул идею о том, что если несуществующие предметы могут быть описаны языком, то они обладают своеобразным бытием – «so-sein» [194].

Мы можем размышлять о других мирах только из перспективы собственного, актуального мира, опираясь на его структуру и законы [195]. Эту мысль развивает Л. Витгенштейн, сравнивая сознание с полем зрения глаза: человек способен воспринимать только то, что находится в пределах этого поля, но не может увидеть сам глаз – то есть саму точку восприятия [196]. В дальнейшем дискуссия о реализме и возможных мирах продолжает Ph. Bricker, формулируя шесть ключевых положений [197–199]:

1. Интенциональные состояния не имеют пределов; мышление способно выходить за границы реального, создавая образы невозможного.

2. Качественная природа мысленных объектов не зависит от их онтологического статуса – возможного или актуального.

3. Любой объект мышления характеризуется определенными свойствами.

4. Невозможных объектов мышления не существует.

5. Каждый мысленный объект принадлежит определенному возможному миру.

6. Миры, в которых эти объекты существуют, множественны.

Таким образом, в рамках философии возможных миров утверждается, что человеческое мышление не ограничено одной реальностью: оно способно конструировать множество когнитивно и онтологически возможных миров, каждого со своей внутренней логикой и структурой бытия [199].

Опираясь на результаты предыдущих подразделов, где описаны современные философские дискуссии о том, является ли виртуальная реальность «реальностью» в полноценном смысле или лишь вторичной симуляцией (иллюзией), возможно сопоставить достаточно радикальную позицию виртуального реализма D. Chalmers (виртуальные объекты и среды реально существуют и равноправны с объектами физического мира) с более скептическими точками зрения. Его концепция утверждает, что события и вещи в VR обладают онтологической значимостью: они наделены причинной силой и способностью влиять на неvirtуальную (физическую) реальность. С другой стороны, например J. Malpas характеризует виртуальное как всего лишь часть или аспект повседневного мира, не обладающий самостоятельным бытием. С этой редукционистской позиции виртуальная реальность онтологически зависима от физических инфраструктур и не добавляет нового измерения бытия, оставаясь «несамостоятельной». Как было рассмотрено выше, M. Kofoed-Ottesen, интерпретируя понятие места у M. Heidegger, утверждает, что виртуальное пространство способно обладать собственными «местами» и значимостями для переживающего субъекта. Хотя виртуальность каузально не автономна (она опирается на физические устройства и человеческое восприятие), опыт пребывания в VR выявляет размытость границ между виртуальным и неvirtуальным бытием. От первого лица VR может переживаться как самодостаточный мир, в котором возникают осмысленные события, взаимоотношения и «присутствия».

В итоге проведенного анализа мы приходим к собственному пониманию онтологического статуса VR, опирающемуся на междисциплинарный подход (онтология, философия сознания, теория сложных систем). Предлагается трактовать виртуальность как новый онтологический слой человеческого бытия, тесно взаимосвязанный с физической реальностью. Виртуальная реальность, не является радикальной «иллюзией» или просто побочным продуктом технологий, но выступает ко-реальной (сосуществующей) средой, в которой протекают когнитивные, социальные, культурные и телесные процессы человека. Иными словами, виртуальность обосновывается как

онтологическое условие формирования, существования и развития человеческих систем. Она предстает не противоположностью реального, а *пред-реальной* или *со-реальной* структурой возможности – слоем бытия, содержащим множество потенциальных состояний, не сводимых к актуально наличному, но активно влияющих на ход мыслей, восприятие и поведение людей. Таким образом, возможно кратко подвести итог, что в эпоху цифровой культуры необходимо переосмыслить привычные философские категории реальности. Виртуальная компонента бытия размывает прежнюю бинарную онтологию (реальное - иллюзорное), требуя разработки новых категориальных подходов. Философски корректное описание «*digital being*» (цифрового бытия) предполагает учет «онто-эпистемологического поворота», который в рамках данной работы понимается как трансформации отношения между бытием и знанием в условиях, когда программируемое и моделируемое становится полноценным модусом существования, а границы между субъектом и интерфейсом, опытом и кодом становятся проницаемыми.

2. МЕЖДУ ХАОСОМ И СМЫСЛОМ: ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК СВОЙСТВО ЖИЗНИ

«Хаос, по-видимому, играет интегральную, хотя и не обязательно исключительную роль в функционировании на всех уровнях организации – от нейросистем до молекулярного и квантового уровней».
(C. King)⁴

2.1 «Cogito, ergo sum» или пропедевтика виртуального: от картезианства к нейрофилософии

Философский принцип Рене Декарта «*Cogito, ergo sum*» («мыслю, следовательно, существую») стал краеугольным камнем эпистемологии Нового времени. Как известно, этот афоризм утверждает, что сам факт мышления служит несомненным доказательством бытия мыслящего субъекта. В эпоху, когда цифровые технологии породили новые формы виртуальной реальности и искусственных «субъектов», перед философией встает вопрос: сохраняет ли картезианское *cogito* свою силу в мире, где сознание все чаще отрывается от телесности? В данном разделе мы ставим задачу рассмотреть логический путь от всеобщего сомнения к достоверности *cogito*, в его отношении к протяженности как признаку существования, а также применительно к современным идеям нейронаук. Возникает вопрос зачем в исследовании о человеческих системах и виртуальности нужен раздел об утратившей актуальность концепции философского дуализма. Раздел о Декарте позволяет исторически и теоретически обосновать, почему виртуальность ставит под вопрос картезианскую онтологию. Без обращения к Декарту невозможно полноценно раскрыть эволюцию концепции субъекта и присутствия – от *cogito* к нейрофилософским и феноменологическим моделям (Metzinger, Varela, Riva и др.). Виртуальность как когнитивная и онтологическая конструкция требует анализа именно в динамике перехода от классической философии к современным теориям сознания и *embodied cognition*.

Собственно, Daniel C. Dennett отмечает, что «в наши дни Рене Декарт получает немало критики, как и любые другие концепции, отдающие «дуализмом». Почти никто всерьез не придерживается идеи о том, что мы формируем в мозге представление о мире, которое затем каким-то образом «наблюдаем» мысленно, чтобы понять, каков этот мир. Сама эта идея повсеместно высмеивается как намек на некий личный внутренний кинотеатр, в котором проецируется изображение внешнего мира, а некий гомункул (в голове которого, в свою очередь, сидит еще один наблюдатель, и так далее до бесконечности) его «смотрит» – так называемый «картезианский театр» [200,

⁴ King C.C. Fractal and chaotic dynamics in nervous systems // Prog Neurobiol, 1991;36(4):279-308. doi: 10.1016/0301-0082(91)90003-j. PMID: 1871317 DOI: 10.1016/0301-0082(91)90003-j

201]. Однако, именно здесь появляется мысль о *мыслящем Я* как первой достоверности – автономной, замкнутой и мыслящей сущности, отличной от телесного мира. Эта установка стала отправной точкой для последующих размышлений о природе сознания, телесности, восприятия и их соотношении с внешней реальностью. Декартовский дуализм – противопоставление *res cogitans* и *res extensa* – до сих пор определяет контуры дискуссий о виртуальности. Виртуальные среды, симуляции и цифровые двойники радикально обостряют и проблематизируют это разделение: возникает вопрос, где проходит граница между ментальным и материальным, между телесным воплощением и его цифровыми эквивалентами. А также служит точкой отсчета для критического анализа современных подходов к сознанию, телу и реальности.

Декарт начинает с методического сомнения: он отвергает все, в чем возможно усомниться, стремясь найти абсолютно несомненное основание знания. Сомнения Декарта распространяются на чувственные восприятия, существование внешнего мира и даже акты собственного мышления, рассматриваемые как возможные иллюзии сна. Однако, сам акт сомнения обнаруживает неустранимый факт, что должно существовать нечто, что сейчас сомневается и мыслит. Декарт формулирует эту первичную достоверность как «*мыслю, следовательно, существую*», подчеркивая ее самоочевидность и независимость от любых внешних предпосылок. В самом деле, даже если гипотетический «злой гений» обманывает меня во всем, факт моего обманутого мышления означает, что я как мыслящий субъект существую. Эта истина оказалась столь твердой, что «самые экстравагантные предположения скептиков не могут ее поколебать» [202]. Тем самым *cogito* становится для Декарта первым принципом новой философии и фундаментом всего здания достоверного знания. Важно, что *cogito* – не логический вывод, а непосредственное интуитивное постижение, которое не выводится силлогистически, а усматривается как прозрение рефлексии, где мыслящий я сам себя обнаруживает в акте мышления. Декарт в своей онтологии радикально пересматривает критерий существующего. Он прямо указывает, что мыслящая «я»-субстанция для своего существования не нуждается ни в месте, ни в какой-либо материальной опоре [203].

Но «исследуя со вниманием, что я такое, и видя, что я могу вообразить, будто у меня нет тела и нет никакого мира, никакого места, где бы я находился, но что я никак не могу вообразить, что я не существую, а, напротив, из самого факта, что я намеревался сомневаться в подлинности других вещей, вытекает весьма очевидно и достоверно, что я существую; если же я перестал только мыслить, то, хотя бы все остальное существовавшее когда-либо в моем воображении и оказалось истинным, я не имел бы никакого основания считать себя существующим. Отсюда я заключил, что я есть субстанция, вся сущность или природа которой состоит только в мышлении и которая, чтобы существовать, не нуждается ни в каком месте и не зависит ни от какой материальной вещи» [204, с. 283]. Собственно Декарт демонстрирует, что субъект существует даже тогда, когда мысленно устраняется весь

протяженный мир – более того, именно в таком мысленном эксперименте (сомнении во всем телесном) и выявляется с очевидностью существование мыслящего *его*.

Далее необходимо отметить какие следствия это ставит перед современными исследованиями. В контексте основного положения данной работы о приоритете нетехнологического определения виртуальности важно отметить, двоякий характер данных «следствий». В первую очередь, возможно отметить, трансформацию понимания мышления под воздействием цифровых технологий. Во-вторых, идея внутреннего наблюдателя трансформируется и критикуется в нейрофилософии, феноменологии и теориях присутствия. Современные технологии, создающие *перцептивную иллюзию не-медиации*⁵ [205].

Цифровая эпоха ставит новые вопросы о природе мыслящего субъекта: сознание может действовать в виртуальной среде, не обладая физическим телом. В наши дни развитие киберпространства и виртуальной реальности буквально воплощает картезианский сценарий отделения сознания от тела. *Виртуальный субъект* – будь то пользователь, «живущий» в сети под видом аватара, или запрограммированный персонаж – по определению не обладает материальным телом и протяженностью: он существует лишь как набор данных, программ, цифровых взаимодействий. Его «реальность» парадоксальна – с одной стороны, это *абстрактный* конструкт, не осязаемый физически; с другой – он способен оказывать реальные воздействия в своей среде (общаться, принимать решения, творить контент), будучи активным центром обработки информации [207]. В ранних теориях Интернета присутствует мотив, что онлайн-личность может парить в цифровой сфере, освобожденная от оков телесности. Fredric Jameson в ключевой работе «*Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*» (1984/1991) вводит концепцию, согласно которой переход от модерна к постмодерну характеризуется не только сменой культурных практик, но и глубокой трансформацией субъекта – от отчужденности к фрагментации. Он пишет в разделе, посвященном «культурной патологии»: «...the distinctive pathology of the modern era was alienation of the subject, whereas that of the postmodern era is fragmentation of the subject». Таким образом, исчезает единое

5 Пласты социальной реальности связываются между собой с помощью различных средств (медиаторов), в результате чего возникает эффект присутствия. Максимальная вовлеченность в какую-то область действительности предполагает иллюзию, что разделенные локальности являются связанными без медиации. В аналитической схеме Гофмана [206, с. 145] иллюзии относятся к самостоятельно навязанным себе фабрикациям, самообману (self-imposed fabrications). Такими медиаторами в теории А. Щюца являются знаки и символы, у N. Luhmann – символически генерализованные средства коммуникации. Это не обязательно негативный феномен, обозначающий ошибочный ввод себя в заблуждение. Иллюзия не-медиации относится к фабрикации, которая обеспечивает тесную связь между локальностями и тем самым поддерживает смысловую целостность контекстов. Если мы не способны забыть о медиаторах нашего действия, мы не можем в полной мере ощутить присутствие в контексте. «Есть некоторые основания полагать, что человек разными способами может активно противостоять собственной способности правильно выбирать фрейм и реалистично ориентироваться в мире» [206, с. 174]. Чтобы ощутить присутствие, нужно забыть о средствах, делающих это присутствие возможным, т. е. о фрейме медиации.

централизованное «Я», вместо него появляется множество «голосов» и «перцептивных позиций» [208]. Виртуальное пространство рисовалось местом, «где никто не знает, кто ты», то есть чистым царством мыслящих разумов, свободных играть идентичностями вне связей с физическим обликом и социальными ярлыками. Действительно, сегодня один человек может иметь несколько аватаров, профилей в соцсетях или персонажей в онлайн-играх, реализуя разные роли – что подтверждает мысль о фрагментации и *флюидности* современного субъекта в виртуальной среде. Тело не рассматривается как существенный аспект нашего бытия, а скорее понимается как «объект-тело» [209].

Отсутствие телесности здесь выступает двояко. Положительно – как неограниченная свобода самоконструирования (можно выбрать любой облик, пол, возраст, вообще отключиться от биологических ограничений вроде болезней или смертности виртуального «я»). Отрицательно – как потеря подлинной укорененности: сознание, отвыкающее от чувственного опыта и существующее «в экране», рискует превратиться в бестелесную тень, оторванную от живой жизни. Тем не менее, роль мыслящего субъекта в виртуальности остается решающей: именно наличие сознательного переживания и намерения отличает реального пользователя от симуляции. Даже погруженный в виртуальную реальность, человек подтверждает свое «я» через чувства, речь и мысли – пусть его тело и «не здесь». Таким образом, виртуальная эпоха, с одной стороны, радикализирует декартовское разделение (существование субъекта может быть помыслено вовсе без материи), с другой – ставит вопрос: а не требует ли полноценное бытие субъекта хотя бы какого-то воплощения? Однако виртуальность – грандиозный эксперимент, испытывающий эту связь на прочность: сознание в киберпространстве как бы подтверждает тезис *cogito* (мыслящее я реально и без тела), но одновременно бросает ему вызов, демонстрируя новые сложности с самоидентичностью и достоверностью переживаний в отсутствии привычной телесной опоры.

Факты или вымысел могут быть представлены как в абстрактной, так и в конкретной форме медиа, и с ростом виртуальности мы наблюдаем сдвиг в сторону конкретного представления – таких форм, которые выглядят, звучат и даже ощущаются как то, чем они переживаются. В кинотеатрах и домах по всему развитому миру кино- и особенно игровые технологии стремятся вызывать все более сильное ощущение реальности в виртуальности [210]. Это предполагает точное соответствие картезианским координатам реальности – с учетом положения тела – через визуальные, звуковые и тактильные стимулы.

Наша перцептивно-моторная система затем проецирует свои «выводы» о происходящем на все, что действительно существует «снаружи». Информационные технологии таким образом обманывают разум и тело, подстраиваясь под их ожидания относительно того, как должен выглядеть, звучать, ощущаться и вести себя трехмерный мир физических объектов. Это не всегда означает рост «реалистичности» в традиционном понимании и не всегда связано с уровнем технологической иммерсивности. Высокий уровень реализма может, напротив, усилить восприятие несоответствий – как,

например, в случае эффекта зловещей долины [211]. И хотя ощущение присутствия, как правило, возрастает с иммерсивностью, само по себе использование высокотехнологичных средств не гарантирует убедительное переживание присутствия.

А теперь – можно ли пощекотать самого себя? Суть этого вопроса – в быстрой проверке того, где проходит граница между «Я» и «не-Я». Обычно «Я» совпадает с физическим телом. Иными словами, ментальные образы себя и тела пространственно соотнесены. Хотя мы можем мысленно воспринимать тело как объект, оно не имеет того же статуса, что и прочие объекты мира. Мы (в норме) видим этот конкретный объект «изнутри», с так называемой перспективы первого лица.

Известно, что некоторые технологии могут изменить границу тела, сделав ее подвижной или расширяемой – классический пример из феноменологии – трость слепого [212], постоянно носимые очки, или даже машина, на которой человек ездит каждый день. Большинство людей не могут пощекотать сами себя (по крайней мере, чтобы это вызвало смех), но щекочущая машина способна это сделать. Для большинства из нас только *другое, не-Я*, может эффективно пощекотать. В нашей концепции ощущение присутствия и определяет, что является другим, а что – собой. Когда мы принимаем собственные мысли или действия за чужие – это означает, что механизм присутствия дал сбой.

Важный аспект данной проблемы таким образом, заключается в осмыслении понятия «присутствия». Трансформация понимания «присутствия» под влиянием виртуальности происходит от сенсорной иллюзии к эволюции самости [213]. Литература по виртуальной реальности (VR) содержит множество описаний того, как пользователи инстинктивно реагируют на виртуальную среду так, как будто они действительно *присутствуют* в синтетическом опыте, по крайней мере, в течение короткого времени. В области компьютерной графики «иммерсия» обычно понимается как технический продукт – результат мультимодального сенсорного «ввода» пользователю, в то время как *присутствие* определяется как психологическое восприятие себя «там» – внутри виртуальной среды [214].

Однако, как отмечает Вюсса F. [215], и с чем соглашается большинство исследователей, «хотя технологии VR вывели проблему присутствия на передний план, мало кто утверждает, что само переживание присутствия возникло только с появлением виртуальной реальности». Скорее, как предложил Loomis J.M. [216], присутствие может быть описано как базовое состояние сознания: приписывание ощущений некоему удаленному стимулу или, шире, окружающей среде.

Из-за сложности темы в литературе представлены различные попытки определить присутствие и объяснить его роль [217]. Как подчеркивают Lombard M. и M.T. Jones [218], «первое и основное различие в определениях присутствия касается роли технологии». То есть нужна ли технология для переживания присутствия?

Два подхода к определению присутствия:

1. *Медиа-присутствие*. Один подход определяет чувство присутствия как результат взаимодействия с медиа и др.). Ключевое определение в этом направлении – *перцептивная иллюзия не-медиации* [219], при которой медиум исчезает из фокуса внимания субъекта. Преимущество подхода – его прогностическая сила: уровень присутствия снижается, когда субъект осознает медиативность опыта. Ограничение подхода – отсутствие ответа на фундаментальные вопросы: *зачем нужно присутствие?* Является ли оно особым когнитивным процессом? Какую роль оно играет в повседневной жизни?

2. *Внутреннее присутствие* Другой подход трактует присутствие как *внутренний* (широкий психологический) феномен, не обязательно связанный с технологиями, но управляющий индивидуальной и социальной активностью [220, 221].

В рамках данного исследования особый интерес представляет именно этот второй подход, основанный на четырех постулатах когнитивной науки:

1. Содержание сознания – это содержание симулированного мира в мозге [20, 220, 244].

2. Присутствие – эволюционный процесс, позволяющий понимать и управлять причинной структурой физического и социального мира [221, 223].

3. Психология присутствия связана с действием и организацией активности в среде [221].

4. Чувство присутствия варьируется в зависимости от физического, социального и культурного контекста [224].

Присутствие в этом подходе трактуется как ядро нейropsychологического механизма, обеспечивающего чувство агентности и контроля: человек *присутствует*, если ощущает способность реализовывать свои намерения в внешнем мире. Таким образом, эволюционная функция присутствия – различение внутреннего (самость/воображение) и внешнего (мир/восприятие). Это напрямую связано с эволюцией самости по Damasio A. [227, 201], в рамках которой три уровня Я соответствуют трем уровням присутствия:

Эволюция самости (Damasio A.):

- Прото-Я (proto-self): набор нейронных паттернов, отслеживающих физическое состояние организма.

- Ядро-Я (core self): возникает в момент взаимодействия с объектом, включает вторичный мэппинг (mapping) изменений.

- Расширенное Я (extended self): создает субъективное чувство личностной идентичности, поддерживает «расширенное сознание».

Расширенное сознание основано на рабочей памяти [228], позволяет моделировать будущее, анализировать прошлое и отличать реальное от воображаемого. Это ключевое когнитивное преимущество, без которого человеческое существование было бы невозможно.

Таким образом, присутствие – не просто эффект технологии, а фундаментальный биологический механизм различения *внешнего* и *внутреннего*. Именно оно позволяет организму узнавать, что *что-то происходит сейчас* и что *это касается меня*. Виртуальность воздействует на

присутствие, и когда технологии модифицируют структуру тела и самости, мы сталкиваемся с эволюцией самой способности быть в мире.

В рамках философского подхода также возможен анализ такого аспекта как *опосредованное присутствие* – знакомого ощущения того, что мы в большей или меньшей степени переживаем себя как находящихся "здесь и сейчас" в виртуальной или смешанной реальности, – и описываем, как эта форма виртуальности развивается в нечто новое, что мы называем распределенным воплощением (*distributed embodiment*). Распределенное воплощение описывает процесс, в ходе которого наше чувство присутствия в мире все более отделяется от чувства принадлежности к определенному телу. Это становится возможным благодаря новым способам применения технологий виртуализации, порождающих то, что получило название *опосредованного присутствия* или *телеприсутствия* [210].

Возможность распределенного воплощения вытекает из физико-виртуальной природы привычного воплощения от первого лица. Мы перемещаемся от чувства присутствия в физическом мире, через опосредованное чувство присутствия в виртуальности, к чувству опосредованного присутствия в физико-виртуальном мире – в теле, отличном от нашего собственного. Присутствие как ощущение нахождения во внешнем мире (Waterworth и др., 2010). Как отмечается в главе 12 (авторы Riva и Waterworth), человеческое сознание присутствия во внешней среде берет начало в животном чувстве того, что нечто происходит *извне*, а не *изнутри* субъекта. Другими словами, чувство присутствия служит для различения "своего" и "чужого", *Я* и *не-Я*.

Из этого следуют два ключевых положения:

1. Чувство присутствия является телесным феноменом, источником информации (аналогично эмоциональному вовлечению), через который мы отслеживаем и регулируем свои реакции и уровень внимания к окружающей среде.

2. Опосредованное присутствие по своей сути тождественно естественному присутствию: оно связано со степенью, в которой мы ощущаем себя находящимися *в своих текущих условиях* и *в текущий момент времени*.

Опосредованное присутствие – это ощущение присутствия *через виртуальность*, воспринимаемой как убедительная *перцептивная иллюзия немедиаии* [219] (Lombard и Ditton, 1997). Как и в случае естественного присутствия, это чувство изменяется от момента к моменту в зависимости от того, что происходит вокруг [220]. Мы можем почти не ощущать себя присутствующими в физическом мире – это состояние называется *отсутствием* (*absence*, Waterworth и Waterworth, 2001) [221], когда в окружающем пространстве не происходит ничего значимого или затрагивающего наше благополучие. То же самое касается и опосредованного присутствия.

Присутствие возникает из активного осознания *своего воплощения* в окружающем мире. Присутствие – это не то же самое, что сознание: мы можем

быть высоко осознаны, но при этом *отсутствовать*, если мы не ощущаем собственное воплощение.

В более ранних публикациях авторы утверждают, что присутствие – это способ, посредством которого организм узнает, что нечто происходит *здесь и сейчас*, и проявление закодированной способности сознания распознавать, когда оно сосредоточено на ситуации в непосредственном внешнем мире. Для организмов в естественной среде это имеет ключевое значение для выживания – необходимо сознательно обращать внимание на актуальные угрозы и возможности и быстро на них реагировать. Эта необходимость служит мощным эволюционным двигателем – как на уровне индивидуального развития, так и в более широком эволюционном масштабе.

В ходе эволюции эта базовая способность всех сознательных существ в человеке развилась в умение различать внешние, физические события и ситуации от тех, что осознаются как *внутренние*, т.е. отраженные в мышлении и воображении. Это различие невозможно провести только на основе эмоциональной оценки или суждений о реальности, поскольку *воображаемые* ситуации вызывают такие же эмоциональные реакции, как и физические [230], – и те, и другие могут восприниматься как реальные или нереальные. Чтобы провести различие, человеку необходимо иметь *чувственное переживание* того, что он *внимательно присутствует* в текущем внешнем мире. Это и есть чувство присутствия.

Оно тесно связано с *намерением действовать* – с ментальной и телесной готовностью к действию, как в физическом, так и в виртуальном мире (Riva и др.).

Мы рассматриваем растущую виртуализацию как часть эволюции человеческого чувства присутствия, но при этом подчеркиваем, что не все формы виртуализации играют одинаковую роль. Только тогда, когда границы *Я* переживаются как измененные под воздействием технологий, можно говорить о том, что присутствие эволюционирует в новые формы, а виртуальные формы бытия и чувство присутствия *коэволюционируют*. Такой взгляд дает основание понять, как наше чувство присутствия может сместиться от собственного тела к *другому, виртуальному* телу.

Современные эксперименты с чувством присутствия, а также инновации в игровой индустрии и средствах коммуникации, уже указывают на новый способ сознания – способ *переживания реального присутствия в виртуальном теле*, который, как мы полагаем, является следующим шагом в эволюции присутствия.

В качестве отдельного вопроса в рамках более существенным представляется вопрос о цифровом субъекте в контексте онтологии сознания, иными словами о том может ли «*cogito*» принадлежать машине? Одним из самых острых вопросов цифровой философии становится проблема искусственного интеллекта и статуса его «я». В рамках данного исследования данный вопрос не будет полностью изучен, а только сформулирован в контексте его непосредственных задач. Если некий продвинутый AI заявит: «*я мыслю, следовательно, существую*», должны ли мы признать за ним

онтологический статус субъекта? Декартовское *cogito* основано на непосредственном самоочевидном переживании собственных мыслей и сомнений. Способен ли алгоритм к такой рефлексии? Сторонники strong AI утверждают, что при достаточной сложности когнитивных процессов машина может обрести самосознание [231]. Ответ на этот вопрос лежит далеко за пределами данной работы, и на наш взгляд за пределами сегодняшнего уровня развития технологий. Пока возражение, что современный AI лишь имитирует мышление, не обладая истинным внутренним опытом, наиболее очевидное. Для самого Декарта наличие «rational soul» в животном или автомате исключалось: он считал, что животные – сложные автоматы без подлинного мышления. Современные версии «мыслящих автоматов» – нейросети, роботы – пока не убедили нас в обратном, несмотря на все успехи в обработке языка и обучении. Онтологическое основание субъекта, согласно картезианской традиции, включает не только способность перерабатывать информацию, но и способность к рефлексивному само-сознанию. А пока же *cogito* остается привилегией человека, и аватары или цифровые двойники обретают онтологическую значимость лишь постольку, поскольку за ними скрыто мыслящее человеческое «я».

Наконец, наиболее важным представляется вопрос о том, что с развитием когнитивных наук и нейрофилософии данная модель подверглась пересмотру. Современные теории сознания (например, *предиктивное кодирование* (Clark, Friston), *воплощенное сознание* (Varela, Thompson), *теория миров модели* (Metzinger)) утверждают, что сознание не является изолированной субстанцией, а представляет собой динамическую, активно конструируемую нейро-когнитивную модель, тесно связанную с телом, окружающей средой и, все чаще, – с виртуальными интерфейсами.

Современная нейрофилософия предлагает радикальное переосмысление фундаментальных категорий сознания, субъективности и восприятия. В этом контексте виртуальность перестает быть просто технологическим феноменом, производным от цифровых медиа, и начинает осмысляться как глубинная онтологическая и когнитивная структура, свойственная самому способу человеческого бытия. Виртуальность здесь – не «вторичная» реальность, а способ организации опыта, конституирующий наше сознание через процессы моделирования, симуляции, контрфактического воображения и внутреннего репрезентирования. В определенном смысле здесь уже можно говорить о виртуальности как нейроконструкции. Нейронауки показывают, что восприятие мира – это не непосредственное отражение внешней реальности, а активное, высокоорганизованное моделирование. То, что мы считаем «реальным» – результат предсказательных механизмов мозга (*predictive processing*), основанных на вероятностных гипотезах, подкрепленных сенсорным потоком. Таким образом, даже повседневная реальность есть результат виртуализации – построения внутренней модели внешнего мира, которая может расходиться с физически наблюдаемым [232].

Иерархическая предиктивная обработка (predictive processing, PP) недавно появилась как теоретическая парадигма-кандидат для

нейроповеденческих исследований. На сегодняшний день РР нашла поддержку благодаря своему успеху в предложении убедительных объяснений для ряда перцептивных, когнитивных и психиатрических явлений, а также благодаря накоплению нейрофизиологических доказательств. Однако ее последствия для понимания интеллекта и его нейронной основы получили относительно мало внимания [232]. В ряде работ [233, 234] излагаются основные принципы и доказательства РР, а также оценивается ее значение для исследований интеллекта. Утверждается, что РР предполагает неопределенность как объединяющий принцип, на основе которого можно исследовать когнитивную иерархию и корреляции между мозговыми способностями

На этом основании исследователи, такие как Th. Metzinger, утверждают, что *сознание само по себе есть виртуальная модель «Я»*, не обладающая субстанциальной сущностью, но устойчиво воспроизводимая в нейронной архитектуре. В рамках модели *Phenomenal Self-Model (PSM)* субъект – это виртуальная конструкция, локализованная в теле, но лишенная онтологической субстанции. В литературе актуально и обсуждение некоторых возможных механизмов, посредством которых самосознание может появиться в физически реализованной системе обработки информации, такой как мозг, с использованием эмпирических примеров из различных научных дисциплин. В статье «*Empirical perspectives from the self-model theory of subjectivity*» [85] вводятся две основные концепции, «*phenomenal self-model*» (PSM) «*phenomenal model of the intentionality relation*» (PMIR), развивающие репрезентационалистский анализ сознательного «я» и возникновение перспективы от первого лица.

Упомянем, что нейрофеноменология, соединяющая данные нейронаук с философским анализом опыта (Riva, Noë, Metzinger), указывает на то, что само ощущение присутствия – «я здесь, я сейчас» – является результатом синтеза различных модальностей: телесной схемы, пространственной ориентации, эмоционального фона и контекста памяти. Этот синтез создает виртуальное пространство сознания, в котором переживания упорядочиваются и обретают квазиреальность. Th. Metzinger отмечает, что «плодотворный способ рассматривать человеческий мозг – это рассматривать его как систему, которая даже в обычных состояниях бодрствования постоянно галлюцинирует о мире, как систему, которая постоянно позволяет своей внутренней автономной симуляционной динамике сталкиваться с непрерывным потоком сенсорной информации, энергично мечтая о мире и тем самым генерируя содержание феноменального опыта» [18].

Интересно, что подобное ощущение может быть индуцировано в условиях виртуальной реальности (VR): пользователи ощущают себя *присутствующими* в цифровом пространстве, даже осознавая его иллюзорность. Это говорит о том, что феноменальность и виртуальность глубоко связаны: виртуальное может быть феноменально достоверным, а феноменальное – изначально виртуальным.

Если принять гипотезу о том, что сознание – это эмерджентный продукт виртуального моделирования, то возникает необходимость в новой онтологии субъекта. Такой субъект уже не является картезианским «Я», мыслящим независимо от тела, а становится *нейросоматической системой*, способной к самоорганизации, адаптации и рефлексивной симуляции. В этой парадигме виртуальность – это не побочный продукт технологической медиасреды, а изначальная структура ментального опыта.

Появляется новая эпистемология: чтобы понять виртуальные миры, созданные технологиями, необходимо сначала понять, как мозг конструирует виртуальный образ самого себя и мира. Она не только предшествует технологической виртуализации, но и задает ее возможность. В этом смысле виртуальность – это не альтернатива реальности, а один из способов ее конституирования: реальность как виртуальная когеренция восприятий, память как симуляция прошлого, сознание как интерактивная модель мира и себя в нем.

Теория *предиктивного кодирования* /*Predictive Coding* (Friston, Clark) предполагает, что мозг – это гипотезогенерирующая система, непрерывно предсказывающая входящие сенсорные данные и минимизирующая ошибку предсказания. Эта модель близка к виртуальной симуляции: субъект постоянно «строит» вероятностный виртуальный мир, который верифицируется или корректируется на основе сенсорных данных. Таким образом, восприятие – это всегда виртуальная конструкция, приближенная к действительности, но не тождественная ей.

Varela F. - автор одной из основополагающих работ по нейрофеноменологии, связывает буддийскую медитативную практику с когнитивной наукой и телесной природой сознания. В рамках теории *enactivism*, подчеркивает, что сознание не может быть понято вне телесного и интерактивного контекста. В этом подходе виртуальность не противопоставляется реальному, а представляет собой продолжение *embodied*-сознания в цифровых или симулятивных средах. Субъект не отделен от среды, но со-образуется с ней в процессе «воплощенного действия» [236]. Возможно также дополнить, что исследователи подчеркивают отличие предикативного кодирования (*Predictive Coding*) и предикативной обработки (*Predictive Processing*).

По мнению, W. Wiese, T. Metzinger наиболее ранними формулировки данных идей мы находим у Канта И. и Гельмгольца Г. Согласно основным положениям «Критики чистого разума» наглядные представления, «созерцания» и «интуиции», передаваемые термином «*Anschauung*», составляют чувственный материал, на основе которого совершаются акты синтеза, не являются просто сенсорными данными. Они не просто воспринимаются пассивно, но также в определенной мере формируются самой способностью интуиции (*Anschauungsvermögen*) [1]. Путь к синтезированному знанию лежит только через последующее соединение эмпирического и чистого созерцаний, т.е. ощущений и их априорных форм с априорной деятельностью рассудка. «Без чувственности ни один предмет не был бы нам

дан, а без рассудка ни один нельзя было бы мыслить. Мысли без содержания пусты, созерцания без понятий слепы» [237, с. 155]. Познание есть конструирование посредством априорных символов, а не интуиция и не отражение.

С другой стороны, Н. Helmholtz отмечает, что «психические действия, посредством которых мы приходим к суждению о том, что определенный объект с определенными свойствами находится в определенном месте вне нас, в общем случае не являются сознательными действиями, а, напротив, – бессознательными. По своему результату они подобны умозаключению, поскольку мы – исходя из наблюдаемого воздействия на наши органы чувств – формируем представление о причине этого воздействия, в то время как на самом деле непосредственно мы можем воспринимать лишь возбуждения нервов, то есть результаты воздействия, но никогда сами внешние объекты» [238].

В терминах современных теорий в области биологии, информатики и нейрофилософии эту идею можно выразить следующим образом: «Классические теории сенсорной обработки рассматривали мозг как пассивное устройство, реагирующее на внешние раздражители. Напротив, более современные подходы подчеркивают конструктивный характер восприятия, рассматривая его как активный и высоко селективный процесс. Существует множество данных, подтверждающих, что обработка стимулов контролируется нисходящими (top-down) влияниями, которые существенно формируют внутреннюю динамику сетей и постоянно вырабатывают предсказания в отношении предстоящих сенсорных событий [239, с. 704].

Проблема восприятия, как она представлена здесь, имеет два аспекта: (1) перцепты являются результатом бессознательного инференциального процесса; (2) перцепты представляют нам свойства внешних объектов, хотя на деле мы можем воспринимать лишь их эффекты. Современное изложение этой идеи можно найти в монографии D. Dennett *«Intuition Pumps and Other Tools for Thinking»* / *Насосы интуиции и другие инструменты мышления* (2013). Он описывает парадоксальное положение, в котором оказывается мозг, прибегая к следующей вымышленной метафоре:

"Вы заключены в операторской комнате гигантского робота. [...] Этот робот живет в опасном мире, полном рисков и возможностей. Его будущее – в ваших руках, а значит, и ваша собственная судьба зависит от того, насколько успешно вы сумеете провести своего робота сквозь этот мир. Если он будет уничтожен – электричество в вашей комнате отключится, еда в холодильнике закончится, и вы умрете. Удачи!" [240, с.102].

В этой модели перцептивный опыт – это не «прямая» регистрация окружающей реальности, а опосредованная интерпретация сигналов, поступающих от тела-машины, к которому субъект привязан, но к которому он не тождественен. Аналогично, в теориях предиктивной обработки (predictive processing) и активного вывода (active inference), восприятие понимается не как пассивное отображение внешнего, а как непрерывный

процесс генерации гипотез и предсказаний на основе ограниченного сенсорного ввода.

Здесь вступает в силу то, что еще фон Гельмгольц сформулировал в XIX веке: перцепция – это результат бессознательного вывода на основе следствий внешнего воздействия, но вовсе не доступ к самой внешней реальности. Таким образом, перцепт всегда уже содержит в себе модель причины, но не саму причину. Это сближает перцептивный опыт с виртуальностью – поскольку субъект, по сути, имеет дело с внутренне сконструированными мирами, которые носят характер *виртуальных симуляций*, а не прямых отображений.

В этой связи исследователи все чаще обращаются к описанию целой эпохи «дополненной реальности» (AR), что в рамках задач диссертационного исследования связано с раскрытием и уточнением вопросов о базовых подходах к философскому анализу проблемы AR. Как известно, дополненная реальность определяется с технологической, онтологической, культурной и других точек зрения и подходов. Картина дополненной реальности чаще всего связывается с технологиями искусственного интеллекта, редактированием генома, «наномасштабным» производством, беспилотным транспортом, робототехникой, портативными и встраиваемыми цифровыми устройствами и т.д. Таким образом, при использовании социально-исторических подходов дополненная реальность рассматривается как определение человеческой цивилизации и на сегодняшний день определяется как эпоха «персональных технологий». Кроме того, с философской и социально-антропологической точек зрения дополненная реальность иногда рассматривается как поведенческая среда или реальность.

Дополненная реальность определяется как эпоха «Homo augmentus» (аналог английского причастия augmented – дополненный; существительного «augmentation» – увеличение, прирост, приращение, приумножение и т.д., а также существительного (или глагола) «augment» – увеличение, увеличивать, увеличить, усиливать, усилить, дополнить и т.д.). Другой, часто используемой формулировкой, на английском языке, становится понятие «augmented life».

Анализ дополненной реальности, в первую очередь, связывается с описанием системных качеств человека и общества. В этой связи, целью диссертационного исследования видится попытка выйти за границу «цифрового» и технологического объяснения в основных определениях «дополненной реальности». Описание проблемы «дополненной реальности» отражает выход за пределы естественного горизонта «событий» для человека («с участием человека»). Способ существования человека, «онтологическое место» человека описывается как «сингулярный прорыв», указывая на фактичность расширения биологических пределов возможностей человека.

Исследовательский приоритет получает, непосредственно, «человек дополненный», в связи с чем описываются, именно, пути, процессы и тенденции развития интеллекта (прежде всего «человеческого») и интеллектуального совершенствования человечества в целом. Появляется новая отрасль исследований и группа концепций, объединенных названием «усиление интеллекта» (УИ). Например, важнейшими задачами программы

или проекта «УИ» становятся нейронная интеграция систем обработки информации., разработка комплексных интерфейсов «мозг-компьютер», «дополнение префронтальной коры», с которой связана оптимизация процесса формирования «концепций», и другие задачи, которые обсуждают сторонники «УИ». Следовательно, можно судить о том, что новые цели для человеческого развития, новый экзистенциальный опыт, новые риски сделали «схему» или картину «Человек 2.0», а также образ «человека дополненного», более динамичными с исторической, онтологической, антропологической, культурной, научной, технологической и гуманистической точек зрения.

Виртуальность, в этом контексте, проявляется не только в цифровом или технологическом пространстве, но уже на уровне самого перцептивного механизма, на уровне того, как субъект модулирует реальность, исходя из собственных априорных моделей и предсказаний. Именно в этом заключается глубокий философский поворот: виртуальное не следует за цифровым, оно предваряет любое восприятие – как его внутреннее условие.

В данной модели работы мозга нейроны одновременно представляют собой и причину, и следствие: они кодируют условные ожидания относительно скрытых состояний мира, вызывающих сенсорные данные, и в то же время опосредованно порождают эти состояния через действие. Иными словами, активный вывод (*active inference*) формирует круговую причинность, которая разрушает традиционное различие между сенсорными (как следствием) и моторными (как причиной) репрезентациями. Это означает, что оптимизация репрезентаций эквивалентна восприятию или интенции, то есть формированию перцептов или намерений [241].

На основании данного подхода W. Wiese, T. Metzinger описывают следующие функции/ особенности предиктивной обработки:

1) Восходящая (*top-down*) переработка (функция 1). Как видно, идея о том, что восприятие частично управляется восходящими (сверху-вниз) процессами, не является новой (хотя и следует отметить, что в рамках господствующих теорий восприятия их роль долгое время маргинализировалась). Новизна подхода предиктивной обработки (*PP – predictive processing*) заключается в том, что он радикально усиливает акцент на этой идее, изображая влияние *top-down*-процессов и предварительного знания как всеобъемлющую характеристику восприятия – присутствующую не только в случаях, когда сенсорный сигнал неясен или двусмыслен, а всегда.

2) Согласно *PP*, мозг человека постоянно формирует статистические оценки, которые функционируют как репрезентации того, что в данный момент существует во внешнем мире (функция 2 – *статистическая оценка*).

3) Эти оценки иерархически организованы – отслеживая признаки на разных пространственно-временных уровнях (функция 3 – *иерархическая обработка*).

4) Мозг использует эти репрезентации, чтобы предсказывать текущее (и будущее) сенсорное восприятие и его источник – поскольку оценки на разных уровнях иерархии взаимно предсказуемы (функция 4 - *предсказание*).

5) Несовпадения между предсказанием и реальным сенсорным входом не используются напрямую для формирования перцепта, а служат для обновления уже существующих репрезентаций, которые в идеале заранее подстраиваются под ожидаемый сенсорный поток. Цель этих обновлений – минимизировать ошибку предсказания, возникающую в результате расхождения ожиданий и восприятия (функция 5 – *минимизация ошибки предсказания / Prediction Error Minimization, PEM*),

6) Собственно сами обновления осуществляются в соответствии с нормами байесовского вывода (Bayesian inference) (функция 6). Байесовский вывод, особенность – это вычислительный метод, позволяющий рационально комбинировать уже имеющуюся информацию (которая носит вероятностный характер) с новой эмпирической информацией. Под неопределенностью в этом контексте понимается такая информация, которую можно представить в виде вероятностного распределения.

Вычислительный принцип PEM выступает в качестве общего принципа, которому подчиняются все уровни обработки в мозге (в рамках всей иерархии, постулируемой теорией PP).

Мозг не может перебирать все возможные гипотезы поочередно, поскольку число потенциальных скрытых причин в мире, как правило, бесконечно. Более того, мир постоянно изменяется, и, следовательно, репрезентации скрытых причин должны быть динамичными – они должны адаптироваться и предвосхищать все (релевантные и предсказуемые) изменения в среде. Однако существуют и более сложные случаи: когда информация агента относится к бесконечному числу гипотез, например, когда он получает зашумленные измерения некоторой величины, которая может принимать любое значение из непрерывного интервала. В этом случае информация кодируется с помощью функции плотности вероятности (то есть модели), которая присваивает вероятности определенным областям.

Фреймворк предиктивной обработки (Predictive Processing, PP) описывает восприятие не как пассивное получение информации, а как активный процесс построения и постоянной коррекции внутренних моделей реальности. Мозг функционирует как предсказывающий механизм: он не "реагирует" на внешнее, а непрерывно выдвигает гипотезы о том, *что* он сейчас воспримет – и сравнивает их с приходящими сенсорными данными.

Предиктивная обработка описывает восприятие не как «окно в мир», а как постоянное моделирование реальности на основе вероятностей, ожиданий и ошибок. Это позволяет утверждать, что мозг сам по себе – генератор виртуальных реальностей, адаптированных к текущей задаче. В этом смысле субъективный опыт уже является онтологической виртуальностью, предшествующей любому цифровому миру.

Эта модель имеет глубинные последствия для философии сознания, теории субъекта и дискурса о человеческих системах в условиях цифровой трансформации.

Таблица 5 - Подход W. Wiese и T. Metzinger: Разъяснение функций предиктивной обработки

Функция	Характеристика	Интерпретация
Top-Down Processing	Восприятие формируется не только «снизу вверх» (от сенсорного входа к когнитивным структурам), но и «сверху вниз», через влияние ранее сформированных представлений, ожиданий и знаний.	• Традиционные модели восприятия предполагали, что сознание «отражает» внешний мир. • Предиктивная модель утверждает обратное: сознание – это интерпретация, основанная на предварительных вероятностных моделях, которые уточняются в реальном времени. Это сближает восприятие с виртуальным моделированием: субъект воспринимает не "мир как он есть", а то, что мозг считает наиболее вероятным в данном контексте.
Статистическая оценка (Statistical Estimation)	Мозг постоянно создает репрезентации внешнего мира в форме статистических предположений	• Вместо фиксированных «образов» реальности мы имеем непрерывный поток оценок вероятности того, что мы видим, слышим, ощущаем и т. д. • Эти оценки хранятся как временные модели, которые могут обновляться. • Таким образом, реальность в мозгу – это вероятностная конструкция, а не непосредственное отражение.
Иерархическая обработка (Hierarchical Processing)	Предсказания и сенсорная информация обрабатываются на многих уровнях – от низших (сенсомоторных) до высших (абстрактных).	• Каждый уровень иерархии «питается» предсказаниями вышестоящего уровня и сенсорной ошибкой с нижестоящего. • Это делает обработку многоуровневой, пластичной и способной к интеграции информации из разных модальностей. • Пример: вы не просто видите кошку – вы «ожидаете» кошку, и эта гипотеза активирует соответствующие сетевые паттерны, вплоть до визуального распознавания хвоста и ушей.

Продолжение таблицы 5

Предсказание (Prediction)	Мозг не дожидается сенсорного входа – он постоянно предсказывает его.	• Представление о внешнем мире – это то, что мозг считает наиболее вероятным в каждый конкретный момент. • Эти предсказания касаются не только настоящего, но и будущего сенсорного опыта, что делает возможной быструю и адаптивную реакцию. • Ошибки предсказания (prediction errors) используются не как «неожиданность», а как сигнал к обновлению модели.
Минимизация ошибки предсказания (Prediction Error Minimization, PEM)	Основная цель мозга – свести к минимуму разницу между предсказаниями и реальным сенсорным потоком.	• Если предсказание не совпадает с восприятием, это вызывает "prediction error", который используется для коррекции репрезентации, а не для создания новой «копии» реальности. • Такой механизм делает возможным гибкое и непрерывное обучение, а также экономию ресурсов. В философском плане это сближает перцепцию с концепцией виртуального опыта – то, что мы воспринимаем, всегда есть <i>оптимизированный результат</i> совмещения предсказания и ошибки.
Байесовский вывод (Bayesian Inference)	Обновление моделей происходит по законам вероятностного (байесовского) вывода.	• Мозг использует текущую информацию (предыдущие знания, «prior») и сопоставляет ее с новой сенсорной информацией («evidence»), чтобы обновить гипотезу. • Это напоминает работу интеллектуального агента, который не «видит», а выводит, что мог бы видеть, и уточняет свою модель мира. Байесовская логика позволяет мозгу действовать в условиях неопределенности, что особенно важно для адаптации и предсказания в сложной среде.

«Отсюда всего один шаг до описания нейронной обработки как управляемой онлайн-галлюцинации» [233]. Нейрофилософия ставит под

вопрос устойчивости картезианской позиции о непосредственном, самотождественном *cogito*. Сознание мыслится не как фундамент бытия, а как *моделирующая система*, внутри которой виртуальность оказывается не вторичной копией, а изначальной когнитивной стратегией. Современные теории сознания утверждают: «мыслю» – значит *симулирую, моделирую, предсказываю*, – и лишь поэтому существую *как* субъект. Это означает переход от эпистемологического к нейроконструктивистскому *cogito*, где виртуальность входит в саму структуру субъективности. Таким образом, важно отметить, что, ориентируясь на междисциплинарность проблемы, Th. Metzinger (2016) предлагает ряд новых исследовательских целей, представляя конкретные примеры проблем сознания, характеризующихся высокой теоретической значимостью и актуальностью. Среди этих примеров – философская традиция анализа формирования содержания сознания; гносеологическая интерпретация вероятности, как степени уверенности в истинности суждения (так называемая, «байесовская» вероятность); проблема управления континуумом возможно/ реальности и др. [255].

Подводя итоги данного раздела, важно отметить, что выявленная эволюция понимания реальности и субъекта от философии Декарта до современных нейронаук, показывает, что картезианский принцип «мыслю, следовательно, существую», положив в основу реальность мыслящего его, переосмысливается с учетом того, что современное сознание постоянно оперирует виртуальными моделями мира. Нейрофилософия показывает, что мозг конструирует виртуальную модель реальности, позволяя человеку ориентироваться в мире. Автор приводит современные концепции сознания, согласно которым наше переживание есть результат симуляции – активного моделирования действительности мозгом. Кратко обобщая современные концепции возможно обосновывать, что виртуальность предшествует технологическим VR-системам, – она изначально присуща работе сознания. Однозначная трактовка этих процессов в современных исследованиях еще не сформировалась. Так, Th. Metzinger характеризует мозг как интерфейс, создающий «виртуальный образ» себя и окружающего мира, а не зеркально отражающий их. Теория предиктивного кодирования (K. Friston, A. Clark) и идеи воплощенного сознания (Francisco J. Varela) дополняют эту картину: восприятие не пассивно, а предполагает непрерывное прогнозирование и корректировку моделируемой реальности. В духе активной эпистемологии А. Ноё, восприятие предстает как интерактивное действие, формирующее виртуальную структуру опыта вместо простого отображения мира. Это методологическое основание позволяет связать классические вопросы философии сознания с феноменом виртуальной реальности. Например, обсуждается знаменитый вопрос Нагеля «что значит быть летучей мышью?» в контексте интеграционной теории информации, показывая, что даже «невозможные» вопросы о чужом опыте подталкивают науку к прорывам. В итоге, мы приходим к выводу, что сознание – онтологически виртуальная система, конструирующая возможные миры и сценарии, в которых субъект всегда уже присутствует до всякой актуальной репрезентации. Это

прокладывает мост от картезианской уверенности в «его» к пониманию я как динамичной виртуальной модели, что имеет ключевое методологическое значение для дальнейшего анализа.

2.2 Анализ виртуальности в контексте языка и сознания

Размышления о мыслящем субъекте, как было показано в предыдущем разделе, приводит к мысли о том, что Виртуальность, в своей сущности, может быть понята лишь как особое представление о фрагменте реальности, раскрывающееся через категорию присутствия [242]. С философской точки зрения возможно предложить подход к виртуальности, который интегрирует разные измерения ее понимания: с одной стороны, как проявление миротворческой способности языка и сознания, создающих символические и смысловые миры; с другой – как результат технологической репрезентации, воплощенный в цифровых и компьютерных системах, открывающих новые формы присутствия и опыта. В данном разделе исследования реализуется задача философски проанализировать виртуальность через призму языка и сознания, опираясь на идеи таких мыслителей, как Th. Metzinger, M. Grimshaw, M. Heim, G. Fauconnier, L. Ropolyi, J. Baudrillard, B. Whorf, W. von Humboldt M. и др.

Исследование сфокусировано на ряде ключевых вопросов: как язык влияет на формирование виртуальных миров (лингвистическая относительность, языковая картина мира, метафора); каким образом сознание создает виртуальные модели реальности (феноменальная прозрачность, симуляция, «воплощенное» познание); каковы семиотические и когнитивные характеристики виртуальных сущностей (знак, репрезентация, ментальные пространства); и как воображение, перспективность и репрезентативность участвуют в построении виртуального опыта. Рассмотрение этих аспектов позволит лучше понять виртуальность не как внешнее техническое явление, а как фундаментальный компонент человеческого опыта, опосредованный языком и работой сознания. Анализ виртуального пространства и его отдельных феноменов (таких как «феномен иконического присутствия», «символизм идентификации», «эффект онтологической недостаточности») [243] может осуществляться с позиций семиотики и философии знака. Выявление таких явлений может помочь развитию подхода к анализу онтологических проблем, проблем виртуального пространства и времени, проблемы киберпространства. Таким образом, виртуальная реальность может быть интерпретирована как определенное пространство проявления различных семиотических эффектов.

Для описания значения концепций философии сознания для понимания виртуальности важно отметить, что «самый богатый, максимально надежный и близкий к совершенству VR-опыт, который мы знаем в настоящее время, является нашей собственной, обычной, биологически развитой формой *самого* бодрствующего сознания» [245-247, 248, 249].

Начнем с проблемы языка. С давних пор в лингвистике и философии высказывается мысль о языке как о миромоделирующей системе, посредством

которой человек конструирует свою картину действительности. Как писал В. фон Гумбольдт, человек живет не только в объективной реальности, но и в «круге языка», создающем собственный виртуальный мир восприятия и мышления, где каждый язык формирует уникальное видение реальности. [250]. Продолжение развития данной проблемы мы можем представить посредством теории лингвистической относительности Э. Сэпира, Б.Л. Уорфа: «Люди живут не только в объективном мире и не только в мире общественной деятельности, как это обычно полагают; они в значительной мере находятся под влиянием того конкретного языка, который стал средством выражения для данного общества. Было бы ошибочным полагать, что мы можем полностью осознать реальность, не прибегая к помощи языка, или что язык является побочным средством разрешения некоторых специальных проблем общения и мышления. На самом же деле “реальный мир” в значительной степени бессознательно строится на основании языковых норм данной группы... Мы видим, слышим и воспринимаем так или иначе те или другие явления главным образом благодаря тому, что языковые нормы нашего общества предполагают данную форму выражения» [251].

G. Fauconnier, отмечает, что «ментальные пространства содержат элементы и структурированы фреймами и когнитивными моделями, и связаны с долгосрочными схематическими знаниями. Ментальные пространства конструируются и модифицируются по мере развития мысли и дискурса и связаны друг с другом различными видами отображений, в частности отображениями тождества и аналогии. Это позволяет сделать предположение, что на нейронном уровне ментальные пространства представляют собой наборы активированных нейронных «сборок» и что связи между элементами соответствуют коактивационным связям. С этой точки зрения ментальные пространства работают в рабочей памяти, но частично создаются за счет активации структур, доступных из долговременной памяти [54].

Делая предварительные выводы возможно отметить, что согласно G. Fauconnier и M. Turner ментальное пространство – это пространство схем и когнитивных отображений, которые облегчают поведение при столкновении с воспринимаемой реальностью [55]. Таким образом, виртуальная реальность может быть интерпретирована как определенное пространство проявления различных семиотических эффектов. Эти эффекты позволяют понять глубинные тенденции в жизни современного человека на онтологическом уровне, зафиксировать факт, что знаковые отношения выявляют существенные структурные особенности присутствия человека. Через метафоры язык переводит одни сферы опыта в термины других, позволяя нам мыслить об абстрактном через конкретное, формируя таким образом виртуальные концептуальные структуры. Например, говоря о времени в терминах пространства или о мыслях в терминах объектов, мы фактически создаем особые виртуальные модели, которые направляют наше понимание и действие.

Особенно показательна в этом плане теория ментальных пространств Ж. Фоконье (G. Fauconnier). Ментальные пространства – это воображаемые

когнитивные конструкции, вводимые в процессе речи и мышления для представления гипотетических или смещенных во времени/пространстве ситуаций. По определению Фоконье, «ментальные пространства содержат элементы и структурированы фреймами и когнитивными моделями, и связаны друг с другом различными видами отображений (тождества, аналогии и т.п.)». Эти пространства динамически создаются и изменяются по ходу дискурса, опираясь на фоновое знание из памяти, и соединяются между собой соответствиями, позволяющими переносить информацию из одного пространства в другое. Следует отметить, что в ряде современных исследований актуализируется интерпретация «ментальных пространств» как третьего пространства [168]. Основанием данной интерпретации должно в свою очередь стать понимание виртуального пространства как относительно независимого пространства. В работе Kosari M., Amoogi A. «Третье пространство: триалектика реального, виртуального и смешанного пространств» ставят задачу переопределения концепции третьего пространства и установление трехсторонних отношений между концепциями реального пространства, виртуального пространства и индивидуального ментального пространства. Это трехстороннее отношение требует нового понимания отношений между телом и виртуальным пространством и фактической концептуализации процессов «миграции» современного человека из реальной в виртуальную среду.

Важно подчеркнуть, что язык обеспечивает семиотическое опосредование нашего опыта: слова, символы, высказывания представляют объекты и события, отсутствующие здесь и сейчас, создавая их «виртуальное присутствие» в коммуникации. Любой знак отсылает к чему-то, чего физически нет в текущем поле восприятия – таким образом, знак порождает *виртуальную сущность* в сознании интерпретатора. В рамках когнитивной лингвистики детально исследуются различные типы таких моделей: фреймы (C. Fillmore), сценарии (скрипты) и т.д., – по сути, это способы «виртуализации мира», представления его в сознании человека через систему значений и образов. Таким образом, язык выступает мощным инструментом создания виртуальных реальностей: через лексические категории, грамматические структуры, метафоры и нарративы язык формирует для носителей определенную версию действительности, своеобразный концептуальный мир, в рамках которого люди мыслят и действуют.

Рассмотрим сознание как производитель виртуальных моделей реальности. Если язык можно рассматривать как коллективный механизм виртуализации мира, то сознание – это «внутренний экран» или пространство, на котором эти виртуальные модели оживают как субъективная реальность. Современная философия сознания и когнитивная наука все чаще описывают переживаемый мир не как прямое отражение внешней действительности, а как активно сконструированную мозгом модель. Согласно ряду теорий (например, теории предиктивного кодирования), мозг постоянно порождает и актуализирует модели окружающего мира, являющиеся иерархическими, а также априорными и апостериорными одновременно. Наше восприятие

можно уподобить процессу прогнозируемой симуляции: мозг предугадывает, что мы сейчас увидим или услышим, и сверяет прогноз с реальными сенсорными данными, корректируя модель при рассогласованиях. В итоге окружающая действительность для субъекта оказывается контролируемой галлюцинацией [19] – максимально согласованной с внешними стимулами, но все же созданной «изнутри». Как образно отмечает Th. Metzinger, состояние бодрствующего сознания можно назвать формой «онлайн-сновидения», где мы по сути видим сны, оперативно управляемые входящими сигналами от органов чувств. Любая воспринимаемая картина мира в строгом смысле является лишь гипотетической моделью – некоторым полезным *искажением* реальности, помогающим нам ориентироваться и выживать. Эта модель эгоцентрична – она выстраивается вокруг позиции субъекта, создавая ощущение первого лица, «центра» восприятия. Сознание, таким образом, генерирует виртуальный мир, в котором всегда присутствует точка зрения Я.

Th. Metzinger в своей теории само модели (Self-Model Theory) прямо утверждает: человеческое «Я» и переживаемый нами мир – это результат работы особой модели, порожденной мозгом. Сознание выступает как интерфейс, скрывающий от субъекта сложные нейрофизиологические процессы и выдающий их результат в удобном феноменальном формате. Иными словами, субъективный опыт – это *виртуальная модель*, поддерживаемая мозгом. Причем ключевая особенность этой модели – ее феноменальная прозрачность. Мы не осознаем, что наш опыт опосредован моделированием; нам кажется, будто мы непосредственно контактируем с реальностью. Мозг как бы «прозрачен» для самого себя: мы видим не нейронные коды, а цвета и звуки, не сами конструкции мозга, а их содержимое.

Остановимся более подробно на «теории субъективности само моделирования» (SMT) / *SMT: what is the self-model theory of subjectivity* [235].

Во, первых, то, что мы называем «самостью» – это феноменальное «я»: тот аспект самосознания, который непосредственно дан в субъективном опыте как содержание феноменального опыта. Феноменальное Я, возможно, представляет собой наиболее интересную форму феноменального содержания. Оно наделяет наше феноменальное пространство двумя особенно примечательными структурными характеристиками: центрированностью и перспективностью. Пока существует феноменальное Я, наше сознание остается центрированным и связано с определенной точкой зрения.

Шаг второй: само модель (the self-model). Второй шаг состоит во введении новой теоретической сущности: феноменальной модели себя (*the phenomenal self-model, PSM*). Это наиболее важный компонент репрезентативной основы, обеспечивающий реализацию соответствующих феноменальных свойств [236]. Что такое ментальная «репрезентация»? Репрезентативное состояние – например, в мозге – это такое состояние, которое имеет определенное содержание, поскольку оно направлено на нечто в мире. Состояние мозга является физическим носителем; содержание – это значение этого состояния. Это самая важная часть репрезентативной основы для воплощения

соответствующих феноменальных свойств. Что такое ментальное «представление»? Репрезентативное состояние, например, в мозге, – это состояние, которое имеет определенное содержание, поскольку оно направлено на что-то в мире. Состояние мозга – это физический носитель; содержание – это значение этого состояния. Внутренний

Шаг третий, в данной объяснительной модели, включает репрезентативный анализ трех целевых свойств. Здесь основная идея состоит в том, что самосознание является, прежде всего, интегративным процессом: благодаря включению в текущую активную модель Я, репрезентативные состояния приобретают высший порядок феноменального свойства «присвоенности» (*mineness*). Если этот интегративный процесс нарушается, это ведет к различным нейропсихологическим синдромам или измененным состояниям сознания [18]. Рассмотрим примеры того, что происходит, когда нарушается феноменальное чувство «моего».

Шаг четвертый: телесное «я» как функциональный якорь феноменального пространства. Ранее было указано на различие между репрезентативным и функциональным анализом перспективы от первого лица. Центральная теоретическая проблема на уровне функционального описания может быть сформулирована следующим образом: в чем именно заключается различие между моделью Я (PSM) и другими феноменальными моделями, которые активны в системе? Существует ли характерный причинный признак модели Я? Какое функциональное свойство отвечает за превращение ее в устойчивый центр?

Шаг пятый: автоэпистемическая замкнутость – прозрачность и наивно-реалистическое непонимание Я. Возвращаясь к репрезентативному уровню анализа, можно столкнуться с упреком в неверной постановке проблемы при введении понятия «модель Я». Во-первых, модель Я, конечно же, не есть модель некой таинственной сущности, которую мы называем Я. Это непрерывный и самоориентированный процесс отслеживания глобальных характеристик организма.

Шаг шестой: феноменальная модель отношения интенциональности (*PMIR – the phenomenal model of the intentionality relation*). В заключении, Metzinger T., отмечает, что опыт самости тесно связан не только с чувством собственности, но и с опытом агентства; это не только вопрос наличия прозрачной модели себя, но и направленности, динамической связи с целевыми объектами и целевыми состояниями.

В обычном восприятии такая виртуальная модель полностью прозрачна – мы не замечаем ее искусственности. Однако существуют состояния, в которых прозрачность снижается и появляется феноменальная непрозрачность представлений. Например, в случае сознательного размышления человек понимает, что оперирует *мысленными репрезентациями*, которые могут быть истинными или ложными. Мысль осознается как мысль, а не как данность внешнего мира. Подобно этому, осознанные сновидения, некоторые виды фантазий или псевдогаллюцинаций воспринимаются субъектом как порождения его сознания, как *репрезентативные процессы*, а не как внешняя

реальность. Здесь виртуальная природа опыта становится явной. Примечательно, что технологические системы виртуальной реальности (VR), хотя и стремятся к полному погружению, сегодня обычно также не достигают полной прозрачности: пользователь VR в какой-то степени сознает иллюзорность происходящего, отмечает «искусственность» окружения, то есть его переживание обладает определенной долей непрозрачности. С развитием технологий степень погружения может увеличиваться, но даже сейчас феноменология VR отличается от реальной среды тем самым ощущением «игры воображения». Это подчеркивает основной философский тезис: наш обычный опыт уже является виртуальной симуляцией, просто мы привыкли считать ее реальностью, пока ничто не указывает на конструктивный характер этого опыта. Когда же указатели появляются (либо в виде явных артефактов VR, либо в виде рефлексии, что «я всего лишь думаю/мечтаю»), мы переходим от прозрачности к осознанию представлений как таковых.

Важным аспектом является воплощенность сознания (*embodied cognition*). Модель мира, создаваемая мозгом, тесно увязана с нашим телом: сенсомоторные сигналы не просто поставляют входные данные, но и формируют сам способ представления информации. Сознание – не отстраненный «экран» для пассивных зрительных образов, а активная система, управляемая потребностями тела и действующая во взаимодействии с окружением. Наши понятия о пространстве, времени, движении, эмоциях – все они укоренены в телесном опыте. Например, понимание близости и дальности складывается из опыта ходьбы и осязания, представления о времени сплошь опираются на метафоры движения и положения тела («ближайшее будущее», «далекое прошлое» и т.д.), а эмоциональные состояния нередко описываются через телесные ощущения («тяжесть на душе», «легкое настроение»). Таким образом, симуляция реальности в сознании неизбежно включает в себя и симуляцию своего тела в мире – *эгоцентрического актора*. Даже когда мы погружаемся в абстрактные размышления или воображаемые сюжеты, за кадром присутствует неявная «сцена» с участием нашего Я, взгляда, мотиваций. Современные нейронауки подтверждают: мозг моделирует не только внешние объекты, но и состояние тела, вплоть до внутренних органов (интероцептивная информация), что и создает фундаментальное чувство присутствия и самости. Именно глубокая связь виртуальной модели мира с телесными сигналами и действиями обеспечивает ей такую убедительность и когерентность. В итоге сознание как производитель виртуальных моделей объединяет внешнее (мир) и внутреннее (Я) в едином поле опыта. Это поле – виртуально по способу своего бытия, но реально по факту переживания.

Вновь обращаясь к проблеме онтологического статуса, можно отметить, что виртуальное, по L. Ropolyi, – это не просто нереализованная возможность; напротив, виртуальность представляет собой *неразрывное переплетение актуального и потенциального* [122].

Проще говоря, виртуальные сущности не полностью воображаемы (у них есть какая-то актуальность), но и не полностью реальны физически (в них

сильна компонента возможности, условности). Это *полуреальные* объекты. Например, персонаж литературного произведения: с одной стороны, он не существует физически (это потенциальная реальность, идея), с другой – он обретает определенное бытие в тексте и в сознании читателей (в актуальном культурном плане). Такой персонаж виртуально реален – он не «материален», но влияет на умы, вызывая эмоции, моральные выводы и т.п., то есть присутствует в человеческой реальности особым образом.

L. Ropolyi предлагает представить виртуальность как континуум между предельной действительностью и чистой возможностью. Если мысленно разместить абсолютную актуальность на одном полюсе, а абсолютную потенциальность – на другом, то между ними раскинется спектр состояний смешанной природы, и вся наша повседневная реальность, по сути, будет заполнять этот промежуток. Мы постоянно имеем дело не с абсолютно «готовыми» сущностями и не с голыми возможностями, а с чем-то промежуточным: объекты вокруг нас устойчивы, но подвержены изменениям и интерпретациям; социальные факты реальны, но существуют лишь благодаря коллективным убеждениям; мысленные конструкты воображения эфемерны, но могут стать проектами и материализоваться в будущем. В этом смысле весь мир человека полон виртуального – того, что существует на стыке настоящего бытия и его возможностей.

В работе Milgram & Kishino (1994) можно увидеть, что неразрывное единство виртуального/реального как философский концепт отличается от технической трактовки в виде шкалы применительно к интерфейсам: на одном конце – полностью реальная обстановка, на другом – полностью виртуальная (компьютерная симуляция), а между ними – разные варианты смешанной реальности (дополненной или комбинированной). Этот подход полезен для инженеров VR, однако философски виртуальность нельзя отождествлять лишь с цифровыми симуляциями. Виртуальное как онтологическая категория шире: оно пронизывает и нашу обыденную социальную реальность, и язык, и мышление. По замечанию Ропольи, виртуальность не локализована в отдельном «мире» (как, скажем, платоновские идеи); она распределена среди сущих нашего мира. Реальное и виртуальное не два отдельных мира, а две стороны бытия любого феномена. Таким образом, когда мы говорим о виртуальных объектах, следует уточнять контекст: это может быть *онтологически виртуальное* (т.е. неполностью актуализированное, как возможность-на-границе-реализации) или же технологически виртуальное (созданное с помощью компьютера). В настоящем исследовании акцент делается на первом – философском – измерении: виртуальность как особое бытие знаков, образов и возможностей, вплетенных в ткань реальности.

«Классические» категории актуальности и потенциальности можно трактовать как два предельных полюса, между которыми простирается континуум виртуальности. Если представить этот континуум в виде линии, то ее концы будут соответствовать абсолютной действительности и абсолютной возможности, а пространство между ними – области виртуального бытия, соединяющего оба состояния. Таким образом, виртуальность может

рассматриваться как онтологический континуум реальности, связывающий возможное и актуальное, а не как их антагонистическое противопоставление.

Такое понимание существенно отличается от предложенной Р. Milgram модели реальность–виртуальность (reality–virtuality continuum), где крайние точки определяются как «реальное» и «виртуальное», а промежуточные состояния описываются как смешанные формы реальности (mixed reality, MR) [253]. Следует напомнить, что данная модель была впервые представлена в работе Milgram P., Kishino F. “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays” (1994), ставшей классической для исследований в области VR. Именно она ввела в научный оборот понятия RV continuum и mixed reality – термины, получившие широкое распространение в последующие десятилетия.

За прошедшие двадцать пять лет данная работа неоднократно цитировалась в ведущих международных базах данных (Scopus, Web of Science, Google Scholar и др.), закрепив за собой статус одной из методологических основ изучения феномена виртуальности. Технологическое описание визуальных эффектов включает три компонента: соответствие миру, точность в (1) понимании и (2) отражении реального мира и его детализация, (3) реализация присутствия. Однако в дальнейшем исследователи, как отмечают авторы обновленного анализа “Revisiting Milgram and Kishino’s Reality–Virtuality Continuum”, стали использовать сам континуум, во многом игнорируя его таксономическую структуру.

То, что в современных работах называется «континуум RV» остается неоднородным: (1) абсолютного подобия и соответствия виртуальной реальности нет; (2) понятие mixed reality охватывает гораздо более широкий спектр опытов, включая типичные формы восприятия VR; (3) учет роли пользователя и феноменов presence (присутствие) и immersion (погружение) позволяет создать более целостную модель взаимодействия человека с цифровой средой [254]. В философском же смысле остается справедливым утверждение, что все, что создается посредством репрезентативных технологий, по своей природе виртуально.

Причина этого кроется в двойственной сущности представления (representation): оно всегда связано с знаком, который имеет амбивалентную природу – он одновременно актуален как физическая форма и потенциален как носитель значения.

Знак существует «здесь и теперь» как материальный объект (например, буквы на странице), но в то же время он указывает на «иное» – смысл, понятие, образ. Следовательно, всякая репрезентация предполагает двойное бытие: (1) сущее, которое изображается, и (2) сущее, которое представляет это изображение. Эти два уровня связаны отношением соответствия, и именно это отношение – кодирование, обозначение – порождает виртуальную сущность, существующую «фактически как нечто одно, но потенциально как нечто другое». Иными словами, представление всегда производит виртуальность, потому что само по себе основано на отношении между реальным и возможным, между наличным и мыслимым.

Семиотический и когнитивный анализ виртуальных сущностей.

Разграничив виртуальное и актуальное, обратимся к вопросу: за счет чего виртуальные сущности существуют и функционируют? Здесь оказывается продуктивным семиотический подход – рассмотрение виртуального сквозь призму знаков и знаковых систем – а также когнитивный подход, изучающий операции нашего мышления при создании и использовании таких сущностей.

Прежде всего, виртуальные объекты можно определить как объекты, чье бытие задается представлением. В онтологическом смысле, как отметил Л. Ропольи, представления (*repraesentations*) имеют особый статус: они существуют не сами по себе, а в силу их соотнесенности с иным, что и наделяет их виртуальной природой. Действительно, возьмем знак (например, слово или образ): он есть материально (чернила на бумаге, пиксели на экране, звуки в воздухе), но его значение существует *только в отношении* к чему-то отличному от этого физического носителя. Слово «дерево» не есть само дерево, но вызывает в уме образ дерева. Это отношение (между словом и понятием, между знаком и объектом) – и есть место рождения виртуального. Значение знака выступает виртуальным объектом: его нельзя потрогать, но оно реально усваивается мыслью. В знаковой форме виртуальное получает свое *квази-бытие*.

Отсюда следует, что всякая информационная и культурная деятельность человека по природе виртуальна. Например, в цифровых информационных технологиях создаются и манипулируются именно виртуальные сущности – *данные*, не обладающие самостоятельным физическим бытием, а существующие в системе кодов и интерпретаций. Современные философы информации подчеркивают, что информация – это интерпретируемое бытие, результат особой репрезентативной техники. Поэтому продукты информационной индустрии (тексты, образы, программы и т.д.) суть виртуальны по своей природе. Они существуют не «вещно», а как потоки символов, которые требуют сознания для своей интерпретации. Можно сказать, что реальность информационного общества по необходимости виртуальна: социальное бытие пронизано знаками, моделями, симуляциями, которые формируют опыт людей. J. Baudrillard, анализируя современную культуру, даже утверждал о состоянии гиперреальности, где знаки не просто отражают реальность, но и заменяют, скрывают отсутствие подлинной реальности. В этой гиперреальности царство симулякров – копий без оригинала – порождает *виртуальный мир*, в котором люди живут, зачастую не отличая симуляцию от подлинного. Его знаменитый пример – симулякр войны в медиапространстве или Disneyland как модель, создающая впечатление реальнейшей реальности. Baudrillard тем самым радикализирует идею: виртуальность знаковых структур способна поглотить и определять саму нашу реальность, устанавливая собственный порядок символического обмена.

Чтобы понять устройство виртуальных сущностей, привлечем также когнитивный анализ. В предыдущих разделах упоминалось понятие ментальных моделей и пространств, через которые сознание оперирует виртуальными ситуациями. Например, при чтении романа в нашем мозгу

выстраивается модель ситуации: образы героев, событий, местности – все это репрезентации, связанные между собой в определенной структуре. Эта модель подобна «онлайн-онтологии», интегрированной картине возможного мира, которую мы переживаем при погружении в сюжет. Подобные интегрированные модели ситуаций создаются и в технологической VR, и в сознании при сновидении, и просто при воображении. Когнитивная наука описывает их как *внутренние рабочие модели*, имеющие свой «временной масштаб» (психологическое настоящее, включающее краткую память на недавнее прошлое и ближайшие ожидания будущего), и свою «онтологию» – набор объектов, агентов, свойств, существующих в данной виртуальной ситуации. Интересно, что человеческий мозг функционирует именно благодаря такой внутренней онтологии: он должен интегрировать разнородные данные (сенсорные, память, цель действия) в единую сцену, представленную *относительно себя* (что Th. Metzinger называет «окном присутствия» – объемлющим субъективным «сейчас»). Это позволяет субъекту ориентироваться и действовать в мире. Если рассматривать сознание как систему обработки информации, то она становится сознательной именно когда обретает интегрированную онтологию – единый мир модели, связанный с ощущением настоящего и своего «Я». Виртуальная реальность в технологии пытается воссоздать нечто подобное: онтическую сцену, где в каждый момент представлена законченная ситуация с присутствующим в ней наблюдателем/дейтелем. Разница лишь в том, что в VR это достигается техническими средствами, а в сознании – нейронными.

Таким образом, с точки зрения когнитивной, виртуальные сущности – это *элементы внутренних моделей*, которые могут переходить из одной модели в другую (например, мы можем представить один и тот же объект в разных ситуациях, наделяя его разными свойствами). Здесь помогает теория ментальных пространств и концептуального смещения G. Fauconnier и M. Turner: наши мысли часто комбинируют элементы разных сценариев, создавая новые «гибридные» виртуальные объекты, которых нет напрямую в опыте, но которые помогают в решении задач или творческом инсайте. Классический пример – научные и математические модели: когда физик представляет электрон одновременно как частицу и волну, он создает виртуальную сущность (дуальную модель электрона), которая, хотя и не наблюдаема напрямую, имеет предсказательную силу и обоснована косвенно. Такие модели живут в межпространстве воображения и теории, являясь реальными в своих последствиях.

Семиотический и когнитивный подходы дополняют друг друга: первые подчеркивают знаковую природу виртуального (оно существует в медиуме представления, требует кода, языка), вторые – моделирующую активность сознания (виртуальное производится и используется мышлением как инструмент). Объединяя их, можно сказать, что виртуальная сущность – это не вещь, а *отношение* или *функция*, вписанная в определенную систему. M. Heim, исследователь философии виртуальной реальности, отмечал, что виртуальные объекты – это функциональные симулякры: их свойства

определяются не материальной субстанцией, а ролью, которую они играют в системе взаимодействий. Например, виртуальный молоток в симуляции – это не кусок железа, а совокупность данных, ведущих себя *как если бы* это был молоток (можно забивать гвозди в симуляции) [25]. Его «быть молотком» реализуется через отклик на действия пользователя и отображение соответствующих эффектов. Такая функциональная эмуляция поддерживается символическими вычислениями, а не физическими атомами. В абстрактном плане, человеческие понятия – тоже виртуальные объекты: понятие «молоток» не железо, но ассоциировано с функцией (бить по гвоздям) и образом. Когда мы оперируем понятием, мы манипулируем *виртуальным молотком* в нашем ментальном пространстве, что позволяет решать задачи (спланировать использование реального молотка или понять метафору «забить проблему как гвоздь»).

Еще один важный аспект виртуальных сущностей – множественность их форм и контекстов. Реальный физический объект обычно один в своем существовании, а виртуальный может иметь много проявлений. Текст существует во множестве копий и интерпретаций; персонаж мифа – в разных вариациях у разных рассказчиков; цифровой объект – на разных устройствах одновременно. Эта *множественность* (плюральность) – существенная черта виртуального, связанная с его знаковой природой: знак может тиражироваться, модифицироваться, комбинироваться с другими. L. Rorolui [122] указывает, что ключевыми понятиями анализа виртуальности являются присутствие, мирское (т.е. соотнесенность с миром, укорененность в контексте) и множественность. Все три характеризуют специфическое бытие виртуального: виртуальное *присутствует* для сознания, но в то же время укоренено в некой мирской ситуации (виртуальное не существует в абсолютной пустоте, оно всегда чье-то представление о чем-то), и при этом может существовать во множестве вариантов и копий. Например, виртуальное "я" (аватар) присутствует в цифровом мире, связано с конкретным пользователем и культурной средой (мирское), и может быть скопировано или иметь альтернативные версии (множественность).

Воображение, перспективность и репрезентативность в построении виртуального. Рассмотрев основы виртуальности в языке, сознании и знаковых структурах, обратим внимание на те способности и свойства человеческого ума, которые делают возможным построение виртуальных миров. К таким фундаментальным компонентам относятся воображение, перспективность опыта и репрезентативность сознания.

Воображение – это способность сознания выходить за пределы непосредственно данного и создавать образы, идеи, ситуации, не воспринимаемые органами чувств в текущий момент. Именно воображение позволяет человеку представлять возможное как если бы оно было реальным. Виртуальность современного человеческого мира во многом «создается воображением, представляющим собой специфическую смесь восприятия, воли и разума». Воображение сочетает чувственные элементы (память о восприятиях), произвольность воли (активное комбинирование,

целенаправленность) и разумность (логика, понимание смыслов) – в результате возникают субъективные образы с характером новой реальности, зачастую глубоко индивидуальной. С помощью воображения мы можем моделировать будущее, проигрывать сценарии развития событий, творчески преобразовывать увиденное. Это не просто побочный продукт сознания, а базовый механизм, расширяющий наши границы опыта. Обладая воображением, человек не замкнут в текущей ситуации: он способен мысленно перемещаться в иные места и времена, создавать несуществующие комбинации – тем самым как бы *актуализировать потенциальное* в чувственной форме. Виртуальные миры искусства, литературы, мифа – прямое проявление силы воображения. Даже научное мышление опирается на мысленные эксперименты, модели, аналогии – все это работа воображения, стремящегося ухватить суть за пределами непосредственного опыта.

Перспективность (перспективный характер опыта) означает, что всякий акт сознания всегда происходит с определенной точки зрения. Любое восприятие или представление имеет субъективную перспективу: мы видим мир изнутри своей сознательной позиции, а не «снаружи». В реальном восприятии это выражается буквально пространственной точкой обзора (я вижу объект с одной стороны, не вижу, что у него за спиной), а в более общем плане – в ограниченности и контекстуальности информации, которой располагает субъект. Перспективность тесно связана с виртуальностью, поскольку чтобы переместиться в воображаемый мир, сознание обычно помещает туда себя, хотя бы имплицитно, принимая определенную перспективу наблюдения. Например, читая роман, мы можем «смотреть» на события глазами одного из героев или как бы камерой со стороны – в любом случае, мы занимаем некоторую точку отсчета внутри воображаемого мира. Даже в абстрактном размышлении присутствует перспектива: например, рассуждая о математическом объекте, ученый мыслит от первого лица, опираясь на свои знания, выделяя одни аспекты (те, что «попали в его поле зрения») и игнорируя другие.

В виртуальной реальности (теперь уже технологической) значение перспективности проявлено явно: создание эффекта присутствия требует рендерить сцену с точки зрения пользователя. Аналогично, ментальный аватар – наше «Я» в воображаемом сюжете – задает откуда и как мы переживаем этот сюжет. Можно сказать, что перспектива первого лица является необходимым компонентом *imersive* (погруженного) виртуального опыта. Мозг, генерируя свой виртуальный мир, всегда включает в него «эпистемического агента» – модель наблюдателя/деятеля, через которую и происходит переживание. Это может быть явным (как осознание себя смотрящим, например, в сновидении мы иногда осознаем: «я нахожусь в таком-то месте и вижу...») или имплицитным (как обычно, когда мы просто воспринимаем, не рефлектируя точку зрения). Перспективность позволяет варьировать опыт: изменив точку зрения, мы меняем и образ виртуального мира. В художественном воображении это используется при создании рассказов от разных лиц, при визуализации сцены с разных ракурсов и т.д. Перспективность накладывает

ограничение – мы не можем охватить все одновременно; но это же и условие осмысленности – имея конкретную перспективу, мы получаем организованный опыт, связанный с позицией субъекта.

Наконец, репрезентативность сознания – фундаментальное свойство, заключающееся в том, что психические состояния способны представлять (репрезентировать) нечто отличное от самих себя. Сознание по своей природе *интенционально*, то есть направлено на объекты или состояния дел вне себя. Когда я думаю о дереве, мое мыслительное состояние «о дереве» репрезентирует реальный или воображаемый объект «дерево». Благодаря этому мы вообще можем иметь дело с чем-то не присутствующим напрямую – с прошлым вспоминать, будущее ожидать, об абстрактном рассуждать. Репрезентативность лежит в основе и языка (слова представляют значения) и восприятия (ощущения представляют объекты внешнего мира). Именно она делает возможным существование знаков, образов, моделей – всего того, из чего ткуются виртуальные миры. Без способности представлять *инаковое* у сознания не было бы воображения или памяти; оно просто реагировало бы на текущие стимулы. Репрезентативность же наделяет нас своего рода внутренним экраном, на котором могут появляться «иконки» внешних предметов или чисто придуманных ситуаций.

В контексте виртуальности важно подчеркнуть, что репрезентативность может быть осознанной или неосознанной. Когда она неосознанна, мы, как говорилось ранее, имеем дело с прозрачным опытом – содержание переживается просто как реальность. Когда же мы сознаем представление как представление, возникает феноменальная непрозрачность – мы видим образ именно как образ (например, вспоминая, человек понимает, что это лишь память, а не текущая сцена перед глазами). Такая *рефлексия репрезентативности* особенно присуща воображению: обычно, когда мы фантазируем, мы понимаем, что это фантазия, а не внешнее событие. Репрезентативность, понятая субъектом, превращается в механизм рассуждения: мы можем оперировать представлениями, оценивая их истинность, сопоставляя с действительностью, комбинируя между собой. Это, по сути, и есть работа сознания по созданию виртуальных моделей: мы берем представления (репрезентации) и сознательно конструируем из них новые ситуации.

Здесь проявляется и волевой момент – способность намеренно вызывать образы, манипулировать ими. Виртуальное может рождаться стихийно (как сны, галлюцинации) или целенаправленно (как замысел художника, ученого). В последнем случае субъект использует репрезентативность сознания для построения желаемого виртуального сценария: например, архитектор воображает проект здания, продумывая детали – в его уме возникает виртуальная модель, которой пока нет во внешней реальности, но которая руководит его реальными действиями (создание чертежей, макетов и т.д.).

Итак, без воображения, перспективности и репрезентативности невозможен богатый виртуальный мир человеческого опыта. Воображение наполняет этот мир содержанием, вольно играя с элементами;

перспективность фиксирует точку сборки содержания в единый образ мира; репрезентативность обеспечивает отнесенность содержания к чему-то вне самого содержания, придавая ему смысл и референт. Все три качества теснейшим образом связаны: воображение всегда работает в какой-то перспективе и из «материала» репрезентаций; перспектива всегда относится к чему-то воображающему Я; репрезентации для своего развертывания требуют воображения и точки отсчета.

Рассмотрев виртуальность в контексте языка и сознания, мы можем сделать вывод, что виртуальное пронизывает человеческое бытие на фундаментальном уровне. Это не побочный эффект технологий, а исходное свойство нашего способа познавать и организовывать мир. Язык создает вокруг нас символическую среду, своего рода коллективную виртуальную реальность, в рамках которой формируется наше мировидение. Различия языков – это различия альтернативных «картин мира», то есть вариантов виртуализации опыта. Через метафоры, нарративы, грамматические категории язык не только описывает, но и конституирует ту действительность, в которой живет носитель языка.

Сознание же можно уподобить непрерывно работающему симулятору, выдающему нам интерактивную модель действительности. Наш повседневный мир – это результат предсказаний и гипотез мозга, подтверждаемых и корректируемых ощущениями. Феноменальная прозрачность обычного опыта скрывает от нас эту конструктивную работу, но аномальные состояния или специальные технологии (VR, эксперименты с телесными иллюзиями) показывают: то, что мы принимаем за «реальность», во многом зависит от процессов моделирования внутри нас. В известном смысле можно сказать, что сознание – это виртуальная реальность, созданная биологически. Но в отличие от искусственных VR, эта врожденная виртуальность служит целям выживания и ориентировки, будучи результатом эволюции.

Онтологически виртуальное не противопоставлено реальному как нечто совсем несуществующее; скорее, оно составляет область промежуточную, включающую возможности, смыслы, значения. Виртуальность вплетена в структуру мира, не существуя отдельно, а через отношения и представления в самих реальных вещах. Она расширяет онтологию за счет включения *потенциального бытия* наравне с актуальным. Это требует переосмысления классических категорий: виртуальное – не просто отсутствие реальности, а *иная форма реальности*, где мера бытия отлична от материальной очевидности, но последствия могут быть вполне реальные (сказать человеку обиду – это виртуальный акт, слова, но они причиняют реальную боль; запустить финансовый кризис можно слухами – нематериальными сигналами, и т.д.).

В семиотическом и когнитивном плане виртуальное – это мир знаков и моделей, которым оперирует человек. Здесь важна двуединая связка: с одной стороны, *знак* как носитель значения всегда способен создать «присутствие в отсутствии» (знаковая природа виртуального), с другой – *мышление* как

способность манипулировать образами обеспечивает конструирование сложных виртуальных систем (когнитивная природа виртуального). Человеческая культура, знания, социальная реальность – все суть ткани, сотканные из значимых символов, интерпретаций. В этих тканях рождаются объекты особого рода: государства, деньги, законы, мифы – все они существуют постольку, поскольку люди разделяют определенные виртуальные модели и действуют согласованно в их рамках. Философия J. Baudrillard предупреждает об опасностях неконтролируемого разрастания сферы симуляций, когда виртуальное грозит заменить собой референцию к чему-то подлинному. Но, как показывают исследования сознания [20] (Th. Metzinger и др.), виртуальность – это не аномалия, а норма нашего субъективного переживания. Осознав это, философы и когнитивисты стремятся не «вернуть реальность», а лучше понять механизмы нашего виртуального опыта, чтобы различать, где он полезен и творческим образом обогащает жизнь, а где может вести к иллюзиям и заблуждениям.

Наконец, воображение, перспектива и репрезентация выступают как три кита, на которых держится внутренний виртуальный мир личности. Воображение открывает пространство возможностей, перспектива организует это пространство вокруг точки зрения, репрезентативность наделяет возникающие в нем образы смыслом и отнесенностью к миру. Без воображения не было бы ни языковых метафор, ни научных гипотез, ни утопий – ни всего того, что позволяет людям творить новое и предвидеть грядущее. Без перспективности не было бы переживания присутствия – ни эффекта реалистичного погружения, ни самосознания себя в мире. Без репрезентативности сознание не имело бы «экрана», на котором вообще можно что-либо виртуально отображать – не было бы ни памяти, ни планирования, ни символической деятельности.

Подводя итог, виртуальность в контексте языка и сознания – это всеобъемлющий пласт нашей реальности, составляющий ее внутреннюю, смысловую, потенциальную сторону. Язык и сознание выступают медиаторами между потенцией и актом, между воображением и действительностью. Они превращают сырой поток ощущений в осмысленный мир, полный не только конкретных вещей, но и идей, историй, возможностей. Этот виртуальный пласт – источник человеческой культуры и одновременно продукт нашей нейрофизиологии. Его анализ, как предпринято в данном тексте, вскрывает глубокое единство лингвистического, ментального и онтологического: слова, мысли и бытие связаны через виртуальность. Понимание этого единства важно не только теоретически, но и практически – оно учит нас критически относиться к «реальностям», которые мы потребляем (медиа, идеологии), ценить созидательную силу воображения, но и осознавать пределы симуляций. Философский взгляд на виртуальность возвращает нас к старому вопросу: что есть реальность для существа, чье существование проходит в языковых сетях и потоках сознания? Возможно, ответ таков: для человека реальность не дана вне интерпретации – и в этом смысле она всегда чуть более, чем актуальный мир; она всегда включает виртуальный измерение,

делающий нас тем, что мы есть – существами, живущими в телесной и смысловой реальности.

Виртуальная реальность представляет собой особый способ существования бытия, реализованный средствами вычислительных технологий [24–26, 167]. Ее сущность заключается не в подражании действительности, а в создании альтернативного слоя онтологической достоверности, где знаки и символы обретают собственное бытие, независимое от материальной субстанции. Эти знаковые структуры не просто изображают мир – они функционируют как носители новых отношений, способных воспроизводить причинность и опыт в цифровой среде.

На уровне абстракции виртуальная реальность может рассматриваться как система функциональных связей: данные преобразуются в состояния, состояния – в реакции, а реакции – в феноменальные переживания. Через интерфейсы, связывающие тело и машину, человек вступает в причинное взаимодействие с этой системой, и возникающие в сознании образы, эмоции и впечатления становятся реальными следствиями виртуальных процессов. В этом смысле виртуальная реальность создает новое пространство онтологических возможностей, где утверждение «это может быть воспринято как истина» становится рабочим принципом существования. Она предоставляет пользователю модель мира, в которой можно не только воспринимать, но и действовать, общаться, переживать – то есть жить внутри искусственно созданной, но феноменологически реальной среды. Семиотический подход позволяет рассматривать виртуальную реальность как язык – сложную систему знаков, в которой обозначающее и обозначаемое меняются местами. Знак здесь не указывает на внешний объект, а заменяет его, порождая собственное пространство смыслов. В одних случаях это символическое присутствие (например, аватар в социальной сети), в других – перцептивная имитация, стремящаяся к максимальному сходству с физическим опытом. Таким образом, виртуальная реальность становится формой нового семиозиса: процессом, в котором реальность не отражается, а производится средствами человеческого воображения и технического посредничества.

Современные технологии виртуальной реальности (VR) демонстрируют новую форму взаимодействия человека с миром, при которой граница между физическим и симулированным становится проницаемой. Использование продвинутых интерфейсов мозг–компьютер открывает перспективу не только для управления посредством воображения, но и для прямых форм интерсубъективной коммуникации, в которых ментальные состояния становятся частью общей цифровой среды. По наблюдению Thomas Metzinger, такая форма связи порождает риск возникновения «сложных социальных галлюцинаций» – эффектов, в которых индивидуальные представления переплетаются с коллективными когнитивными структурами [255, с. 12].

В виртуальной среде предположения о существующем не обязаны соответствовать законам физического мира: число возможных миров, порождаемых VR-технологиями, существенно превосходит номологические

границы эмпирической реальности. Рассматривая виртуальную реальность как смоделированную онтологию, можно обнаружить аналогию с естественным языком, который также формирует собственный пласт бытия. Язык, как и VR, создает вторичный мир – систему смыслов, в которой человек живет не менее реально, чем в физическом пространстве.

И все же язык остается первичной виртуальной реальностью. Отметим, что еще В. фон Гумбольдт подчеркивал, что человек существует не только в объективной реальности, но и в «круге языка» (*Sprachkreis*), задающем интерпретацию мира. Каждый язык формирует собственное видение действительности: «разные языки – это не различные обозначения одной и той же вещи, а различные видения ее» [250, с. 30]. Следовательно, языковая система представляет собой первичную форму виртуальной реальности, где смысловые конструкции заменяют материальные объекты. В рамках этой традиции, восходящей к идеям Гумбольдта и развитой в семиотике и когнитивной лингвистике, язык рассматривается как миромоделирующая система, порождающая представления, ценности и культурные структуры. Современные исследования в области семантики и философии языка подтверждают, что объекты виртуального дискурса все активнее проникают в общественную жизнь, формируя новую реальность знаков, симулякров и смыслов [243]. Таким образом, осмысление виртуальности невозможно без анализа инструментов ее реализации – языка, сознания и вычислительных систем, создающих репрезентативные формы нового мира.

Подход к виртуальности как форме репрезентации позволяет объединить философскую и инженерную трактовки онтологии. Термин «онтология» в XX–XXI вв. вышел за пределы философии, став ключевым понятием информационных наук и инженерии знаний. В определении Т. Gruber, онтология есть «явная спецификация концептуализации» – абстрактная модель мира, создаваемая с определенной целью [256, с. 199]. В этой области понятие онтологии связано с моделированием знания, где онтология представления описывает способы структурирования информации и создает язык для более конкретных уровней спецификации [257]. Таким образом, виртуальная реальность выступает как практическая реализация онтологического принципа представления, где компьютерные системы выполняют роль репрезентативных механизмов – технических аналогов философских моделей бытия. Напомним, что философские корни понимания виртуальности восходят к Аристотелю, различавшему два уровня бытия – актуальное и потенциальное. Реальность, по его мысли, всегда содержит в себе оба начала: актуальность как завершенность и потенциальность как возможность становления. Современная философия предлагает дополнить эту дуалистическую схему третьей формой – виртуальностью, в которой актуальное и потенциальное не противопоставлены, а образуют непрерывное единство [122]. Виртуальность выражает переходное состояние бытия – реальность с мерой, не обладающую абсолютной завершенностью, но способную к постоянному обновлению и развертыванию [258; 259].

Таким образом, завершая раздел важно отметить, что современная реальность все более воспринимается как результат работы воображения, объединяющего восприятие, волю и разум. В этом смысле виртуальность становится не техническим феноменом, а онтологическим принципом постмодерна, где границы между действительным и возможным утрачивают жесткость.

Язык, сознание и цифровые технологии образуют единое поле репрезентации, в котором человек не просто познает, но производит реальность, создавая новые формы бытия и взаимодействия. Отметим следующие важнейшие аспекты философии сознания применительно к поиску сущности виртуальности как свойства человеческих систем. Во-первых, актуальной остается метафора «мозга как интерфейса» (*Thomas Metzinger*, «The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self» (2009) [20]. Субъективный опыт создается моделью «я», которая представляет собой интерфейс, скрывающий нейрофизиологические процессы от самого субъекта. Сознание – это эмерджентная, виртуальная модель, поддерживаемая мозгом [155]. В своей книге «*Being No One*» он развивает теорию модели-самости (self-model theory): мозг конструирует непрерывную внутреннюю симуляцию мира, включая «я». Во сне, в галлюцинациях, при пробуждении – все это формы нейронно сгенерированных виртуальных миров. Осознанная реальность – это виртуальный интерфейс, создаваемый мозгом на основе сенсорных данных. Отсюда следствие: современные технологии виртуальной реальности – не противоположность «настоящей» реальности, а продолжение врожденного механизма мозга.

Во-вторых, рассмотренное более подробно в параграфе 2.1 «предиктивное кодирование» – Karl Friston, Andy Clark. Мозг постоянно строит предсказания сенсорного ввода, сравнивая их с поступающими сигналами. Разрыв между ожидаемым и реальным называется предиктивной ошибкой, которую система стремится минимизировать. Сознание – это не отражение, а симуляция, активно формирующая реальность. Это также основа для понимания виртуальности восприятия [161, 162].

В-третьих, это концепция «воплощенного сознания» – Francisco Varela, Evan Thompson, Eleanor Rosch, “The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience” (1991). Сознание невозможно понять вне телесного воплощения, перцептивной активности и первичной интеракции с окружающей средой. Когнитивные процессы не локализуются в мозге, а возникают во взаимосвязи тела, среды и действия. Это ключ к пониманию виртуального как производимого в ходе эмбодированной активности, а не как чисто символической симуляции.

И, наконец, необходимо упомянуть интегрированную информационную теорию сознания. В ряде исследовательских работ, отмечается, что интегрированная информационная теория сознания начинается с феноменологических аксиом: информация говорит, что каждый опыт специфичен - он есть то, чем он является, тем, как он отличается от альтернативных опытов; интеграция говорит, что он един - несводим к

невзаимозависимым компонентам; исключение говорит, что он имеет уникальные границы и особое пространственно-временное зерно. Эти аксиомы формализуются в постулаты, которые предписывают, как физические механизмы, такие как нейроны или логические вентили, должны быть настроены для генерации опыта (феноменология). Постулаты используются для определения внутренней информации как «различий, которые создают разницу» внутри системы, и интегрированной информации как информации, указанной целым, которая не может быть сведена к информации, указанной его частями. Применяя постулаты как на уровне отдельных механизмов, так и на уровне систем механизмов, интегрированная информационная теория сознания приходит к тождеству: опыт – это максимально неприводимая концептуальная структура (МИКС, созвездие концепций в пространстве квалиа), а набор элементов, который его порождает, составляет комплекс. Из теории следует несколько результатов, в том числе: система механизмов может конденсироваться в большой комплекс и неперекрывающиеся малые комплексы; концепции, которые определяют качество опыта, всегда касаются самого комплекса и лишь косвенно связаны с внешней средой; анатомическая связность влияет на комплексы и связанные с ними. Простые системы могут быть минимально сознательными; сложные системы могут быть бессознательными; могут быть настоящие «зомби» – бессознательные системы прямой связи, которые функционально эквивалентны сознательным комплексам [163, 164].

Подводя итог данного подраздела, отметим смещение фокуса исследования на язык и сознание как на со-творцов виртуальных миров смысла. Отталкиваясь от критической установки данной работы, согласно которой узкая трактовка виртуальность как продукта компьютерных технологий (например, искусственные среды VR/AR), язык и мышление анализируются как сами по себе обладают *миросозидающей* способностью, порождая виртуальные пространства значений. Историко-философский экскурс, представленный в главе 1, показывает, что понятие *virtualis* всегда содержало идею скрытой возможности, реализующейся через мышление и речь. Виртуальные миры значений возникают, к примеру, в религии, мифе, художественном воображении задолго до компьютеров. На основании этого в подразделе указывается, что в философии языка и сознания виртуальность понимается как неотъемлемое измерение реальности, связанное с эффектом *присутствия*. Так, согласно М. Grimshaw, виртуальность – это особая *координата присутствия* в мире. L. Ropolyi выделяет три базисных элемента различных концепций виртуального: присутствие, мирское и множественность. Автор диссертации опирается на эти идеи для интеграции различных подходов. С одной стороны, рассматриваются возможности языка и сознания создавать новые реальности (например, через символы, образы, воображение). С другой – анализируются компьютерные системы как новые технологии представления, расширяющие эти реальности. Приведен концептуальный обзор: от влиятельных философов медиа Р. Lévy (концепция виртуализации знания и *коллективного интеллекта*) и Р. Virilio (эффект

сжатия пространства-времени в информационную *мгновенность*) – до современных дискуссий об дополненной реальности. Показано, что «*эпоха Homo augmentus*» (дополненного человека) характеризуется слиянием биологического и технического, возникновением целого спектра проектов по усилению интеллекта (нейрокомпьютерные интерфейсы, нейронное усиление когнитивных функций и пр.). Эти примеры иллюстрируют, как язык описания человека меняется: появляются образы «Человек 2.0», «расширенный разум», указывающие на изменение онтологии человека в виртуализированном мире. Важный вывод подраздела – необходимость философского подхода, который учтет множественность элементов понимания виртуальности: и миротворчество языка/сознания, и новые технические средства представления. Такой подход автор и вырабатывает, показывая, что даже наше естественное сознание можно рассматривать как своего рода «виртуальную реальность». Другими словами, граница между реальным и воображаемым размывается: то, что мы переживаем как реальность, во многом сконструировано языком и сознанием. Этот тезис подкрепляется взглядами философов: G. Deleuze определял виртуальное как полноправный *режим реальности*, а D.Chalmers утверждает, что виртуальные миры могут быть реальны по-своему (например, если наше сознание живет в симуляции, то эта симуляция – «реальный мир особого рода»). В противоположность этому, J. Baudrillard акцентировал симулятивный характер современной культуры, где знаки и образы замещают собой референты, рождая состояние *гиперреальности*. Таким образом, в диссертации прослежено, что понятие виртуальности претерпевает изменения: оно больше не сводится к иллюзорности, но понимается либо как форма подлинной реальности (в стиле Deleuze и Chalmers), либо как сила, способная подменить реальность (в стиле Baudrillard). Синтезируя эти позиции, возможно показать, что виртуальность – многослойное явление: от когнитивных моделей и языковых смыслов до цифровых симулякров, что непосредственно предваряет обоснование мир-виртуального анализа.

2.3 От редукционизма к нелинейному мышлению в понимании систем, хаоса и виртуальности

В данном разделе диссертации виртуальность рассматривается как фундаментальное свойство живых и когнитивных систем, что требует отхода от узко технических и редукционистских подходов. Для этого проводится концептуальный анализ виртуальности, включающий междисциплинарные связи с нейрофилософией, философией языка, теорией систем и др., и показывается научная новизна такого подхода. Критика редукционизма (сведение сложных явлений к простым составляющим) и техноцентризма (одностороннее объяснение виртуального лишь через технологии), предлагает более целостное понимание. На основе обоснованного выше положения, что виртуальность должна трактоваться не как иллюзорная противоположность реальности, а как особый модус бытия, присущий самой жизни и сознанию человека, в данном разделе формулируется авторский

метод *«мир-виртуального анализа»* как интегрального философского инструмента, объединяющий различные онтологии (физическую, цифровую, ментальную, социальную) для анализа человеческих систем в эпоху цифровой культуры.

Как уже было сказано выше, современное понимание виртуальности часто сводится к технологиям – виртуальная реальность интернета, игр, гаджетов и т.п. Однако виртуальность как феномен не ограничивается электронными средами. Напротив, можно выдвинуть гипотезу, что виртуальность сознания проявилась на биологическом уровне задолго до появления цифровых технологий, и что системное мышление требует нетехнологического понимания виртуальности. Иными словами, прежде чем человек создал компьютеры для симуляции миров, сама природа и мозг уже научились создавать «виртуальные» модели действительности. Рассмотрим это на пересечении философии сознания, биологии и теории систем, сопроводив ключевые понятия соответствующим научным комментарием.

Теория систем была предложена достаточно давно – примерно в 1930-е годы XX века – биологом Ludwig von Bertalanffy (Людвигом фон Берталанфи) [260], который, развивая концепцию «открытых систем», стремился преодолеть механистический редукционизм классической науки. В его понимании любая система представляет собой совокупность взаимосвязанных элементов, объединенных в целое благодаря процессам обмена энергией, веществом и информацией с внешней средой. Берталанфи исходил из того, что именно эти принципы обеспечивают динамическое равновесие, саморегуляцию и устойчивость целого, то есть возможность существования жизни как открытой организации.

Параллельно, в отечественной научной традиции, идеи системности и целостного функционирования развивались в трудах В. М. Бехтерева и его последователей, в частности – ученика И. П. Павлова, будущего академика П. К. Анохина [261]. Именно Анохин формулирует теорию функциональных систем, в которой объединяет частные физиологические механизмы организма в единую структурную организацию, ориентированную на достижение полезного приспособительного результата. Суть этой теории заключается в поддержании внутреннего равновесия организма – гомеостаза, а в более широком, современном контексте – алостаза, то есть динамического равновесия, основанного на постоянной перестройке системных связей. Таким образом, в научном мышлении первой половины XX века оформляется новая онтология целостности – от биологической к социокультурной, от физиологического уровня к концепции самоорганизующихся и открытых человеческих систем. Это становится одним из методологических оснований последующих философских и социологических подходов, где категория «системы» начинает играть ключевую роль в анализе как реальности, так и виртуальности. Что же представляет собой теория систем в более широком философском смысле? Ее истоки можно проследить еще в античной мысли: от сократовского анализа понятий к аристотелевской идее формы как принципа организации материи. Уже в античной логике заложены основания

системного мышления: дедукция – как переход от общего к частному, и индукция – как обобщение частных случаев до универсального принципа. Эти процедуры выражают саму идею системности: возможность мыслить целое через его элементы, не охватывая непосредственным взором всю структуру, но реконструируя ее через закономерные связи. Историко-философский контекст, в котором возникает системная парадигма, чрезвычайно важен для понимания ее дальнейших трансформаций – от классической теории систем к мир-системному анализу I. Wallerstein [51, 52]. В обоих случаях речь идет о попытке мыслить мир как структурно-организованное, иерархическое и саморазвивающееся целое, где взаимодействие элементов не сводится к их простой сумме, а рождает новые качества, новые уровни бытия и новые формы человеческого присутствия в мире.

Приведем небольшой исторический пример распространения и трансформации научных и философских взглядов периода средневековья. Вспомним, что в промежуток религиозного главенствования и существования религиозного мета-ритуального комплекса на Запад начинают возвращаться, словно «окольными путями», труды восточного мира перипатетизма: сочинения Аристотеля и Платона, а вместе с ними – труды Ибн Сины, Аверроэса, Аль-Фараби и других авторов. После успешного возвращения Севильи и христианского восстановления власти, именуемого Реконкистой, а также на фоне маячащей перспективы отвоевания Иерусалима, захват Андалусии становится ключевым моментом в изменении и смещении культурного центра с Востока на Запад. Все это подтверждает перечень процессов, предложенный Освальдом Шпенглером в его книге *«Закат Европы»*, где история рассматривается как естественный процесс заката цивилизаций, понимаемых как органические системные единицы культуры. Не в самом центре тогдашнего Востока, а в скромной провинции Толедо, в библиотеке, где хранились учения Авиценны и других мыслителей, оказавшиеся в переводах на арабский язык, происходит событие, оказавшее значительное влияние на становление западной науки. Когда эти тексты попали в руки христианских монахов, там возник кружок переводчиков. Именно с этого момента Запад открывает логику и научное знание как бы заново – будто прежде никогда и не знал их. Это начало «научности», пусть еще в зачаточной форме: даже рассуждения и логические выводы, несмотря на их ограниченность, уже представляют собой выход за рамки теологической догмы.

По этому поводу А. Койре писал, что арабская интеллектуальная традиция выступила для латинского Запада настоящим проводником: даже когда греческие философские и научные тексты переводились на латынь непосредственно с оригинала, препятствием была не языковая, а содержательная неподготовленность к таким трудным сочинениям, как «Физика» и «Метафизика» Аристотеля или «Альмагест» Птолемея. Без комментариев и интерпретаций аль-Фараби, Ибн Сины и других мыслителей латиняне не достигли бы подлинного понимания этих корпусов. Одного

знания древнегреческого недостаточно: необходима философская и логическая выучка, которой языческая латинская античность фактически не обладала [262]. Такой поворот событий имел свои причины. Падение Римской империи и наступившие за ним «темные века» мракобесия (не без участия религии) увели Запад в духовную и интеллектуальную тьму. Христианство, активно используя логику, подменило ее содержание: теология поставила рассуждения в рамки догмы, превратив принципы философского анализа в инструмент доказательства веры. «Варвары», разрушавшие города и библиотеки, уничтожили и язык античной науки – греческий. Позже, конечно, латинский вновь станет языком науки, но лишь для узкого круга теологов, использующих его как средство отделения сакрального от мирского. О письменности того времени можно говорить лишь условно. Переписывание Библии осуществлялось в монастырских скрипториях – подземных кельях, где текст переходил из поколения в поколение без пунктуации, с вариативностью перевода и вставками-комментариями переписчиков. Эти тексты не только хранили веру, но и формировали закрытую систему смыслов, ограничивающую познавательную активность.

Постепенно закономерности развития мировоззрения переходят от теоцентризма к антропоцентризму и гуманизму. Изобретение печатного станка, распространение книг, кризис восточной теологической модели привели к возрождению логики, рассуждения и причинно-следственного анализа – а вместе с ними и к появлению первых форм интеллектуального шарлатанства. Это и была первая информационная революция, открывшая эпоху языка и его эволюции как медиума знания.

В этом контексте чрезвычайно показательно сопоставление работ Umberto Eco *«От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст»* и Herbert Marshall McLuhan *«Галактика Гутенберга»*, где язык и информация осмысливаются как взаимные формы системы. Эти исследования позволяют увидеть рождение того, что можно назвать «виртуальностью виртуальности» – эпифеноменом сознания, проявляющимся в культурных и медийных формах.

Возвращаясь к теме, стоит подчеркнуть: редукционизм, возникший на этом этапе, стал не только инструментом познания, но и источником опасности. Вера в возможность полного объяснения мира через анализ его составных частей породила иллюзию тотального знания. Теологи видели в этом угрозу божественному порядку, но и современная наука до сих пор сталкивается с теми же пределами. Так, Исаак Ньютон «казуально объясняет» движение планет, показывая, что частица массы получает ускорение от другой частицы массы M , а эти ускорения складываются геометрически. Он задает способ описания любого явления по известному шаблону, тем самым создавая универсальный язык физики. Однако сам принцип повторяемости и шаблонности, лежащий в основе эмпирического метода, порождает ограничение: если известны исходные условия системы, то ее состояние можно предсказать с вероятностью 99,9 %, – но лишь в

пределах модели, где все измеримо и линейно. Так возникает иллюзия предсказуемости: знание о начальных состояниях элементов позволяет рассчитать поведение системы в любой момент времени. Это становится фундаментом научного мышления Нового времени, но одновременно – ловушкой редукционизма. Любое отклонение, шум или вариативность начинают рассматриваться как ошибка, не заслуживающая внимания.

В определенном смысле наука учится «очищать» эксперимент от шума, отбрасывая непредсказуемое, а вместе с ним – живое, и чем сложнее становится научный план, тем острее проявляется потребность в контролируемом, редуцированном процессе. Так редукционизм, будучи мощным инструментом анализа, становится также и границей, за которой система познания теряет способность видеть целое. Редукционизм, конечно, не ложен – он остается эффективным там, где разложение сложного на части позволяет лечить болезни и решать частные задачи. Но именно в этом проявляется его двойственная природа: он объясняет, как работает часть, но не всегда способен понять, почему существует целое. И потому, как выведено в последующих разделах, именно системное мышление – не редукция, а интеграция – становится основой философии человеческих систем и их виртуальных модусов.

Уходя в исторический контекст, все еще необходимо пояснить, почему перипетии формирования научного стиля мышления важны в контексте понимания виртуальности и системного анализа. В социально-культурном измерении «виртуальность» проявляется как институциональные и символические конструкции, возникающие из взаимодействий и не сводимые к сумме элементов. Печатная книга, университет, комментарий, каталог, реестр – это системные узлы, которые производят виртуальные порядки: стандарты ссылок, логики доказательства, дисциплинарные матрицы. Они делают знание тиражируемым и воспроизводимым – значит, регулируемым – и тем самым вводят контуры обратной связи между мышлением, медиумом и практикой. В описанном примере смена интеллектуального центра (Толедо, круг переводчиков) и первая «информационная революция» (печатный станок) запускают не только гуманистический поворот, но и переход от локальных рассуждений к системному видению знания. В терминах теории систем это означает: знание начинает мыслиться как открытая организация с элементами (тексты, понятия, практики), связями (переводы, комментарии, полемики) и средой (институты, медиа, язык). Именно здесь возникает мост к виртуальности: медиально опосредованное знание формирует «вторичные» уровни реальности – пространства текстов, схем, гипертекстов, где возможное предвосхищает действительное и управляет им. Наконец, в масштабе мир-системного анализа смещение культурного центра и циркуляция переводных корпусов создают глобальные виртуальные инфраструктуры знания (корпусы, каноны, учебные планы), связывающие периферию и центр через знаково-медийные потоки. Так формируется «мир-виртуальная» перспектива: возможные миры знания (альтернативные толкования,

гипотезы, модели) начинают структурировать действительный мир институтов и практик.

В итоге можно отметить, что виртуальность – это не «иллюзия», а режим системной организации возможного, который: (1) на когнитивном уровне выступает как внутренняя модель результата (предвосхищение и критерии пользы); (2) на медиальном уровне – как текст/гипертекст, делающий знание воспроизводимым и управляемым; (3) на социальном уровне – как эмерджентные нормы и формы, направляющие поведение элементов; (4) на мир-системном уровне – как инфраструктуры возможных миров, перераспределяющие центры и периферии. В этой рамке дальнейшее обоснование методологии мир-виртуального анализа «человеческих систем» опирается на три принципа: целостность, обратная/опережающая связь и эмерджентность. Именно они позволяют методически удерживать виртуальность как регулятивный слой реальности – от физиологического действия до глобальных структур знания.

Упомянем описание в редукционистском ключе процесса извлечения информации из зрительного акта и последующего запоминания. Редукционистское описание процесса извлечения информации из зрительного акта основывается на представлении о восприятии как о последовательной цепи физиологических и нейронных преобразований [263, 264]. В данном подходе зрительный акт рассматривается не как целостный феномен субъективного опыта, а как совокупность элементарных операций обработки сенсорных сигналов. Световой стимул, попадая на сетчатку, трансформируется в электрические импульсы, которые передаются по зрительному нерву в затылочные зоны коры. Здесь происходит первичное извлечение признаков – контуров, цвета, движения, – и их дальнейшая интеграция в более сложные зрительные образы. С философской точки зрения такой подход представляет собой классический пример редукции – сведения психического к физиологическому, а целостного акта восприятия к последовательности механических преобразований. Однако именно в этом редукционистском понимании впервые была выявлена системная закономерность – взаимосвязь между сенсорным приемом, нейронной обработкой и когнитивной репрезентацией, что впоследствии стало основанием для теории функциональных систем и когнитивных моделей восприятия. Этот аспект важен и для технологического анализа процессов восприятия [255].

Значительный вклад в развитие нейробиологии и понимание системных принципов восприятия внесли *David H. Hubel* (Д.Х. Хьюбел) и *Torsten N. Wiesel* (Т.Н. Визел) [266–268] – выдающиеся исследователи зрительной системы, удостоенные Нобелевской премии в 1981 году. Используя метод регистрации активности отдельных нейронов, они экспериментально изучили реакцию индивидуальных клеток зрительной коры головного мозга на зрительные стимулы.

Их открытие заключалось в описании механизма трансформации зрительной информации от сетчатки к различным уровням зрительной коры.

Было показано, что каждая клетка сетчатки связана с конкретным нейроном первичной зрительной зоны, и при стимуляции определенного участка поля зрения возбуждается соответствующий нейрон. Смещение стимула на соседнюю область активирует другой нейрон, что позволило выстроить представление о «топографической карте» зрительного поля в коре. На основании этих наблюдений Н. Hubel и N. Wiesel пришли к выводу, что на низших уровнях зрительной обработки нейроны реагируют на простейшие характеристики – отдельные точки, линии, углы, направление движения света. На более высоких уровнях формируются нейронные ансамбли, объединяющие эти элементарные сигналы в контуры и фигуры, а затем – в узнаваемые образы и предметы. Таким образом, зрительная кора представляет собой многоуровневую иерархическую систему, в которой каждая последующая ступень интегрирует результаты предыдущей, осуществляя постепенный переход от элементарных сенсорных сигналов к когнитивным репрезентациям.

Эта модель породила представление о гипотетических «нейронах узнавания» – так называемых *grandmother cells* («бабушкиных нейронах»), – то есть клетках, специфически реагирующих на сложные и уникальные образы, например, на лицо конкретного человека. Хотя сама идея носила во многом метафорический характер, она позволила сформулировать один из ключевых вопросов современной когнитивной нейронауки: каким образом из локальных нейронных активаций возникает целостное восприятие объекта?

В более широком контексте открытия Н. Hubel и N. Wiesel знаменовали переход от редукционистского подхода – рассмотрения восприятия как последовательности элементарных сенсорных реакций – к системному пониманию, где каждый уровень обработки информации интегрируется в функциональное целое. Эти данные легли в основу современных моделей сенсомоторных и когнитивных систем, в которых зрительный акт трактуется как динамическая самоорганизующаяся структура, связывающая физиологические, перцептивные и смысловые компоненты.

В определенный момент авторы перешли от первого слоя ко второму и начали подходить к третьему слою. Однако и по сей день ученые ищут эти «Бабушкины нейроны», собственно эмпирическое подтверждение которых так и не было завершено Н. Hubel и N. Wiesel еще в 70-х годах [269].

Несмотря на многочисленные исследования, направленные на поиск так называемых «третьих нейронов» или гипотетических «нейронов узнавания», результаты оказались неубедительными. Частично подобные эффекты наблюдаются в области разреженного кодирования (), однако, по всей вероятности, они отражают не существование специфических клеток, а ассоциативные связи в нейронных сетях [270]. Редукционистская модель, стремящаяся свести процесс восприятия к линейной последовательности нейронных реакций, достигает здесь своего предела. Количество необходимых нейронов для представления всех возможных комбинаций стимулов оказывается несоизмеримо с объемом нейронной ткани и информационной емкостью генома. «Бабушкиных нейронов» не существует

– и не потому, что их невозможно обнаружить, а потому, что сама редукция не в состоянии отразить сложность систем, в которых смысл возникает не из суммы элементов, а из их взаимосвязанной динамики. Каждая система восприятия является нелинейной, вероятностной и самоорганизующейся: в ней присутствуют шум, неоднородность и множественность возможных состояний.

Именно в этом переходе – от линейной детерминации к системной и виртуальной организации – рождается современное понимание сознания как когнитивной модели мира. Современные нейронаучные исследования подтверждают необходимость отхода от строгого редукционизма в понимании сознания. Один из ярких примеров – теория внимания-схемы (Attention Schema Theory, AST), предложенная американским нейробиологом M. Graziano [271]. В рамках этой концепции сознание трактуется не как побочный продукт нейронной активности и не как неуловимое «внутреннее свечение», а как информационная модель, посредством которой мозг описывает собственные акты внимания. Подобно тому как мозг создает схему тела для управления движениями, он формирует и схему внимания, чтобы отслеживать, на что направлены его когнитивные ресурсы. Сознание, по M. Graziano, представляет собой вторичный уровень самореференции системы, где информация о внимании превращается в субъективное переживание «я осознаю». AST была представлена в ряде исследовательских работ в 2010 году, с опорой на фундаментальные исследования в области нейронауки, психологии и, в особенности, на то, как мозг конструирует модели себя [272-274]. Как отмечают авторы, основная цель этой теории – объяснить, как мозг в качестве биологического процессора информации, приходит к утверждению, что он обладает нефизическим, субъективным осознанием, и приписывает высокую степень уверенности этому необычному утверждению. Теория не рассматривает, как мозг на самом деле может обладать нефизической сущностью [273].

Такое объяснение демонстрирует переход от механистического анализа нейронных процессов к системному пониманию их организационной целостности, где субъективный опыт рассматривается как функция моделирования, а не как простая сумма физиологических реакций. Тем самым теория внимания-схемы становится примером того, как современная наука о мозге преодолевает границы редукционизма, обращаясь к идее самомоделирующихся и самоописательных систем, объединяющих уровни физического, когнитивного и феноменологического. В когнитивных теориях (Th. Metzinger, D. Chalmers, D. Dennett) сознание трактуется не как отражение реальности, а как процесс конструирования внутреннего «виртуального пространства» опыта, где мозг создает симуляцию самого себя и внешнего мира. Виртуальность в данном контексте выступает как фундаментальная характеристика человеческого восприятия: она не противоположна реальности, а является ее когнитивным продолжением – динамической моделью, в которой реальное и воображаемое, внутреннее и внешнее образуют единую, самореферентную систему.

Расширение горизонтов от редукционизма к системности.

Возвращаясь к истокам научного подхода, мы неизбежно сталкиваемся с дилеммой редукционизма – того самого подхода, который одновременно восхищает своей ясностью и грозит утратой целостности. Редукционизм, как известно опираясь на возможность объяснения сложной системы через анализ ее элементарных составляющих и базовых механизмов, составил методологический фундамент многих достижений науки Нового времени, описываемым законами механики. Однако, редукционистская стратегии в отношении сознания и живых систем чревата утратой смысла целого. Здесь «механистическое» разложение целого на части оборачивается потерей самого содержания – того, что делает систему живой, а процесс познания – осмысленным. Как отмечал физик P.W. Anderson, по мере роста сложности возникают новые свойства, не сводимые к характеристикам нижележащего уровня: «на каждом уровне сложности появляются совершенно новые свойства» [275]. Химия, хотя и опирается на физику, не может быть полностью выведена из уравнений квантовой механики – для ее описания необходим собственный понятийный и методологический аппарат [276]. Тем более невозможна редукция феноменов жизни и сознания к сумме физических и химических взаимодействий. Целое не просто больше суммы частей – оно представляет собой новое качество, возникающее из их соотношения и организации. В этом смысле формула P.W. Anderson «More Is Different» – «больше есть иное» – выражает не только научную, но и онтологическую установку на признание качественной новизны, возникающей на каждом уровне организации бытия.

В исследуемом контексте, важно отметить, что именно теория систем оказалась способна дать язык для описания целостностей. Bertalanffy, будучи биологом, подчеркивал, что живые организмы – это открытые системы, обменивающиеся веществом и энергией с окружением, и поэтому не подчиняются полностью законам, выведенным для замкнутых (неживых) систем. Система, в самом общем определении, – это совокупность элементов, связанных между собой и образующих некоторое целостное единство. Системный подход призывает смотреть на взаимодействие частей и emergent-эффекты – свойства, возникающие на уровне целого. В тоже время, отказ от радикального редукционизма не означает отказа от научной строгости – напротив, он расширяет горизонты. Системный и эволюционный подходы позволили по-новому взглянуть на сознание: как на результат сложнейшей организации, а не «призрак в машине». Поэтому философия сознания в конце XX – начале XXI века все более опирается на междисциплинарные связи: нейробиология, когнитивная наука, теория информации и даже теория хаоса. Не случайно крупные сдвиги происходят на стыке дисциплин, а новые концепции – такие как самоорганизация, нелинейная динамика, синергия – дали метафоры и модели для описания мозга и сознания, которые невозможно было получить в рамках линейного детерминизма. Когда-то идеи хаотической динамики воспринимались с настороженностью, если не враждебно, со стороны «ортодоксальной» науки,

ориентированной на линейные и предсказуемые модели. Однако сегодня признано, что детерминированный хаос является не аномалией, а естественным свойством множества нелинейных систем – от метеорологических процессов до биологических структур. Особенно показательно, что элементы хаотической динамики обнаруживаются и в работе нейронных сетей мозга, где сложные паттерны активности неразрывно связаны с самоорганизацией и пластичностью когнитивных процессов.

Системы как логичный Хаос. Возникает вопрос, на основании чего возникли подобные выводы и почему это связано с теорией систем все то что мы обсуждали? Собственно, описанный выше отказ от редукционизма привел науку к осознанию того, что порядок и хаос – не антагонисты, а взаимосвязанные стороны единой системной динамики. Системы могут быть внутренне упорядоченными, но проявлять поведение, которое внешне кажется случайным. Возникает в некотором смысле парадокс: хаос может быть логичным. Как отмечал еще Анри Пуанкаре в конце XIX века, даже детерминированные системы способны вести себя непредсказуемо, если они нелинейны. Исследуя устойчивость Солнечной системы, он обнаружил, что гравитационные взаимодействия зависят от начальных условий с поразительной чувствительностью: малейшее отклонение приводит к совершенно различным траекториям. Так была впервые осознана идея, что детерминированный хаос – не отклонение от закона, а его особая форма проявления, где малое рождает бесконечное разнообразие форм. Одним из главных положений будет не решаемость проблемы трех тел, в том смысле что нет единого ответа или решения, которое можно выразить в математических числах [277]. Еще более упорядоченную модель динамической системы предложил G.-L. Lagrangia, развивший аналитические методы описания движения тел в гравитационном поле. Его идея состояла в том, что даже в сложных нелинейных взаимодействиях возможно существование устойчивых точек равновесия – своеобразных аттракторов классической механики. Лагранж показал, что при определенных соотношениях масс и скоростей тела могут образовывать стационарные конфигурации в системе отсчета, связанной, например, с вращением двух массивных тел (C_1, C_2, C_3, C_4, C_5 – известные впоследствии как точки Lagrangia). Эти положения были теоретически выведены на основании идей Л. Эйлера, который первым предположил коллинеарность некоторых из этих точек. G.-L. Lagrangia развил это предположение, показав, что динамическая система может сохранять равновесие не только в статике, но и в движении. Тем самым была сформулирована одна из первых моделей самоорганизующейся стабильности – идея, предвосхищающая современные представления о структурах, удерживающих порядок внутри хаоса.

Современная наука все более осознает, что ее развитие выражается не в абсолютной редукции знания, а в выявлении сложных взаимосвязей. Иными словами, каждая система, генерируя множество потенциальных состояний, фактически моделирует совокупность возможных миров, реализуя тем

самым принцип модального реализма, согласно которому все возможные состояния обладают собственной степенью онтологической реальности. [278]. В этом смысле хаотическая динамика – не просто случайность, а проявление онтологической множественности реальности, где каждая траектория, каждый вариант развития событий может быть рассмотрен как реальный в пределах собственной модальности. Так, системное мышление связывает научное понимание нелинейности с философией возможного: детерминированный хаос становится не отрицанием порядка, а способом существования многомерной реальности, в которой множество потенциальных структур со-существуют как различные модальные формы бытия.

Для общего понимания отметим, что предположим у нас есть детерминированность, например, числа «1,2,3,4,5,6... » и для того что бы предсказать, что будет на сотый цикл нам не требуется наблюдать весь процесс, в общем все то что мы делали в объяснении редукционизма. Важно отметить, что существует и аперIODичность, которую часто путают и смешивают с недетерминированными системами [279]. Формулой $x_n + 1 = x_1 \dots x_1 + 2 = x_2$ описывается искомая аперIODичность, и исходя из свойств первой системы мы можем найти шаблон, который позволит нас предсказывать положение в следящий момент, но мы не можем пропустить одно из положений последовательности, чтобы показать конечный, например, в сотый цикл. В недетерминированных системах играет роль случайность, которая вызывает фрактальность в определенных случаях.

Фрактал бесконечно сложен, и он будет повторяться увеличим мы его или уменьшим. Возьмем русло реки на Земле и на Марсе или нейроны и кровеносную систему, из-за свойств внешне хаотичной системы, которая, по сути, не хаотична, мы приобретаем схожие паттерны, которые будут отличны в одну сотую, но повторяемы в различных промежутках и системны, что также может быть связано с идеей бифуркацией. В определенном смысле «шум» также можно рассматривать как систему, поскольку его структура и поведение определяются воздействием других систем. То, что внешне воспринимается как хаотическое или случайное, на деле подчинено взаимодействию множественных порядков – физических, информационных или когнитивных. В этом контексте шум не противоположен системе, а выступает ее пределом или фоном, через который проявляется действие иной упорядоченности – будь то элемент, наука или форма знания.

Аттрактор Лоренца

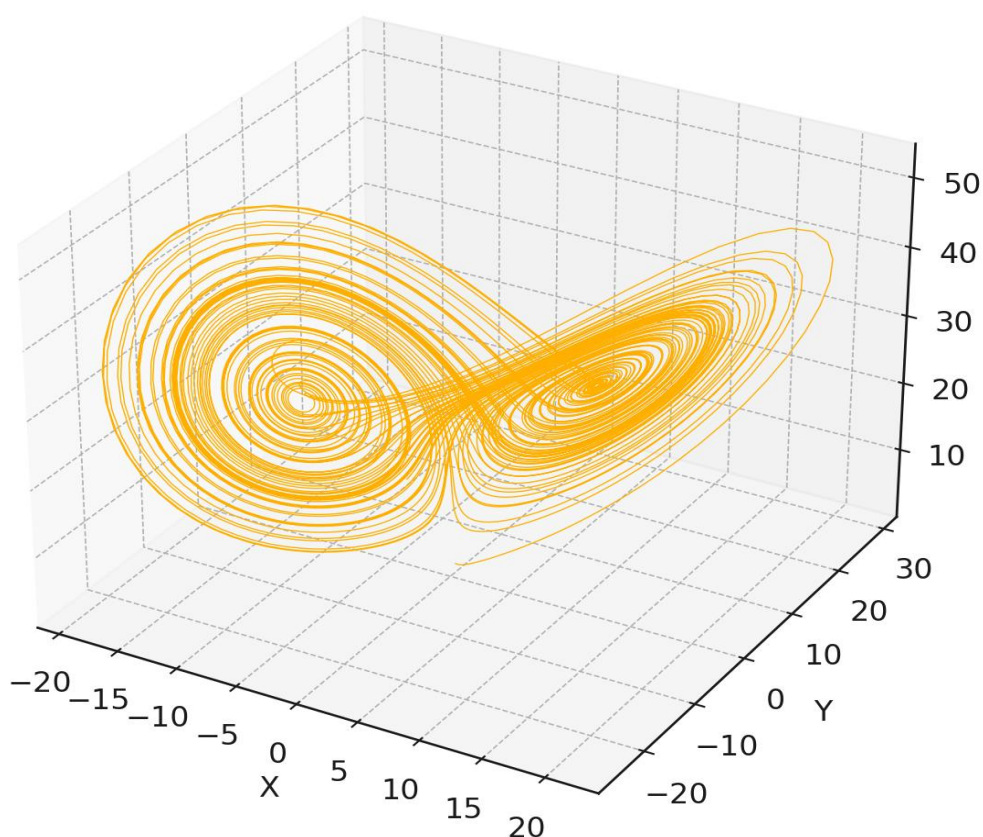


Рисунок 2. - Визуализация аттрактора Лоренца – классического примера хаотической системы.

В определенный момент времени – примерно в начале 1960-х годов – Edward Norton Lorenz (Эдвард Лоренц), работая в своем кабинете в Массачусетском технологическом институте, предпринял серию вычислительных экспериментов по моделированию атмосферных процессов. Используя сравнительно примитивный по современным меркам компьютер, построенный на вакуумных лампах и реле, он создал первую упрощенную модель поведения погоды. Однако то, что изначально задумывалось как техническая попытка предсказать климатические изменения, неожиданно превратилось в открытие фундаментального принципа, который станет одной из главных идей науки второй половины XX и начала XXI века. Е. Lorenz показал, что даже простые детерминированные системы могут вести себя непредсказуемо и чувствительно к малейшим изменениям начальных условий, что положило начало новой парадигме – пониманию мира как нелинейной, самоорганизующейся и хаотической системы [281].

«Эта установка не обладала ни высокой скоростью вычислений, ни достаточным объемом памяти, необходимым для точного моделирования атмосферы и гидросферы Земли. Тем не менее уже в 1960 году Е. Lorenz удалось создать упрощенную компьютерную модель погоды, вызвавшую живой интерес среди коллег. Машина с регулярными интервалами выдавала

числовые ряды, которые указывали на смену направления ветра – с западного на северный, затем на южный и снова на северный. Внутри программы виртуальные циклоны совершали непрерывное движение по условной сфере, создавая иллюзию настоящего атмосферного процесса. Услышав о результатах, преподаватели и студенты факультета с азартом следили за изменениями в «искусственной погоде», пытаясь предугадать ее последующее состояние. Однако расчеты каждый раз давали новые, неповторяющиеся данные, что показалось исследователям совершенно парадоксальным» [280, с. 77]. Погода в Массачусетсе не была чем-то не стабильным, и все-таки Е. Lorenz удалось вывести 12 уравнений которые позволили ему, не используя усредненных чисел прогнозировать погоду. Для 60-х прогнозирование, да и с использованием компьютера считалось неблагодарным делом. А метеорология заурядным ремеслом для набивших руку людей и сводилось к некой интуитивной модели, связанный лишь с отдельными элементами. Лишь компьютер мог разгадать и поставить точку по пути детерминизма.

«Погодные процессы, при всей их сложности и кажущейся непредсказуемости, в конечном счете подчиняются тем же законам, которые лежат в основе ньютоновской механики. В эпоху классического детерминизма считалось, что, если бы существовал достаточно мощный вычислительный механизм, он смог бы предсказать поведение любой системы во Вселенной. Эту мысль выразил Лаплас, говоря о высшем разуме, способном, зная все законы природы и начальные условия, представить «единой формулой движение как величайших тел во Вселенной, так и мельчайших атомов» [280, с. 48]. В этот период в истории науки, любые предположения о возможности машин, способных предсказывать поведение систем в условиях хаотического движения, воспринимались скорее как шутка, чем как реальная перспектива. Само понятие вычислительной модели казалось противоречащим классическому идеалу анализа, согласно которому сложное можно понять, разложив на простые элементы. Компьютер, напротив, подразумевал реконструкцию целого, а не редукцию к частям, что в некоторый момент означало, что система внесенная в него будет «выдуманной» и не соответствовать логике разбора ее на части. Сюда добавляется проблема принципа неопределенности Гейзенберга. Согласно которому, существует фундаментальный предел точности одновременного измерения пар физических величин, описывающих квантовую систему. Иными словами, само наблюдение изменяет объект наблюдения, а значит, полная предсказуемость мира принципиально недостижима. Этот факт стал не просто физическим открытием, но и философским сдвигом, обозначившим границы лапласовского идеала всеобъемлющего знания и открывшим путь к пониманию неустойчивости, вероятности и самоорганизации как фундаментальных характеристик реальности.

«... Однако в детерминистической картине мира существовало одно малозаметное «но», о котором ученые предпочитали не вспоминать: измерения никогда не бывают абсолютно точными. Казалось, что, имея

приблизительные данные о начальных условиях и зная законы природы, можно с достаточной точностью предсказать поведение системы. Этот подход соответствовал духу классической науки, стремившейся исключить случайность. Один из теоретиков того времени замечал: «Главная идея науки – не обращать внимания на падающий лист в другой галактике, когда мы объясняем движение шара по бильярдному столу на Земле». Так формировалось убеждение, что мир устойчив к малым отклонениям, и именно оно будет поколеблено открытиями XX века.» [280, с. 45].

И это маленький лист стоит того, чтобы разобраться в том почему погода изменилась. Вот и Е. Lorenz не оставляла в покое идея возможной математической закономерности в хаотичной схеме погоды. И вот Е. Lorenz разобрал погоду по кирпичикам. И вот смотря на мигающие лампочки своего компьютера и в распечатках ветра и давления появлялись закономерности, которые вроде и повторялись, но небыли одинаковыми. «Ученый выяснил, что, когда кривая плавно идет вниз, не образуя ярко выраженного максимума, на графике вскоре обозначатся две резких выпуклости. Е. Lorenz утверждал, что эту закономерность вполне может применять метеоролог. Однако повторения никогда не были полностью идентичными. В рамках общей модели всякий раз обнаруживались отклонения – своего рода упорядоченный беспорядок» [280, с. 78].

При вводе различных данных, и компьютер выдавал «кривые» и они стали образовывать закономерные графики, подчиненные определенным законам. Но каждый новый график давал схожие, но чуть отличные значения. И вот зимой 1961 года Е. Lorenz, видя новые данные и сократив их до срединных значений предыдущего цикла обнаружил то, что положит начало новой научной парадигме, предположив, что есть хаотичность, но вызванная закономерностью. С началом понимания хаоса заканчивается эффективность методологии классической науки. Здесь необходимо ответить на вопрос, как и почему мы рассматриваем теорию систем или теорию хаоса и связываем их с социальной философией, социологией или социопсихологией? Самый простой ответ на вопрос о природе познания связан с требованием междисциплинарности, более сложный – с философской антропологией, с вопросом о том, *кто мы, почему мы такие и кем должны быть или стать*. Любая научная дисциплина сталкивается с ситуацией, когда ее собственные теории оказываются недостаточными для объяснения наблюдаемых явлений. Мы привыкли упорядочивать информацию, раскладывая ее «по полочкам» – это облегчает понимание, но не дает целостного видения картины мира.

В системной теории этому соответствует понятие недетерминированных систем – таких, которые не приводят к одному верному решению, а зависят от начальных точек и выбранных параметров. По сути, изучая реальность, мы оперируем символическими моделями, лишь приближенно описывающими мир. Следуя созданным нами законам, мы тем самым конструируем собственную версию реальности. Между тем в действительном мире все взаимосвязано: материя, пространство и время образуют единую целостность. Восприятие изолированных объектов – лишь результат

абстракции, отказ от восприятия системы как целого. J. Gleick, в работе «Chaos: Making a New Science» («Хаос. Создание новой науки»). Ученый отмечает, что на протяжении длительного времени хаотические явления природы – такие как формирование облаков, турбулентные потоки океанов, колебания численности популяций растений и животных, аperiодические пики энцефалограммы или ритмы сердечных сокращений – оставались вне поля научного анализа. Феномены, лишённые видимой регулярности и устойчивости, воспринимались как несущественные отклонения, и потому исследователи предпочитали исключать проявления хаоса из своих теоретических построений [280, с. 181].

Вернемся к Е. Lorenz. При попытке воспроизвести результаты вычислений он заметил, что два идентичных участка данных начинают расходиться. Сначала это показалось сбоем программы, но вскоре выяснилось: компьютер округлял значения после шестого знака, и незначительная разница в тысячных долях со временем приводила к совершенно иным результатам. Так Е. Lorenz понял, что долгосрочное прогнозирование атмосферы принципиально ограничено. «Если приливы можно предсказать с высокой точностью на месяцы вперед, то почему не удастся сделать то же с погодой? Потому что атмосфера – иная среда, с непериодическими возмущениями. Любая непериодичная система по сути непредсказуема» [280, с. 208]. Так родилась идея, впоследствии названная эффектом бабочки: малейшее изменение исходных параметров способно вызвать непредсказуемые последствия в будущем. *«Прогнозы более чем на несколько дней вперед становились ненадежными, а на неделю – практически бесполезными. Причина заключалась в эффекте бабочки»* [280, с. 203].

Таким образом одними из исходных элементов хаоса как системной теории, стало то, что, – если в механистической парадигме добавление в уравнения посторонних (незначительных по своей значимости переменных) потенциально исключалось, так как делало его решение (прогноз, расчет) в рамках линейной системы невозможным, – то здесь, наоборот, допускалось. И самое важное, что это уравнение стало можно посчитать! И оно даст результат - Хаотичный порядок! В течение длительных периодов времени вращение колеса могло менять свое направление несколько раз, никогда не достигая постоянной скорости и никогда не повторяясь в амплитудах каким-либо предсказуемым образом. Надо отметить, что Е. Lorenz был не единственным заметившим странную закономерность. Оказывается, существует различные множества подобных хаотичных и одновременно стабильных систем. Многие стали улавливать поток определенной информации, – экономисты рассчитывающие стоимости; биологи, прогнозирующие поведение живых организмов и т.д. Эти и другие работы в дальнейшем будут настолько цитируемыми, что введенное Е. Lorenz понятие «Странный аттрактор» побудит споры об авторстве. Например, Х. Н. Л. Swinney, J. P. Gollub и D. Ruelle, будучи разными по профессиям учеными в области химии, физики и информатики однажды обнаружили в своей сфере

закономерность, которая привела их к обоснованию фазового перехода [282, 283].

Кроме того, почти одновременно с Е. Lorenz к аналогичным выводам пришел математик S. Smale, занимавшийся исследованием нелинейных осцилляторов, которого интересовали системы, чье поведение нельзя было описать линейными уравнениями. На ранних этапах, когда сама «геометрия хаоса» еще казалась неосознанной, S. Smale предложил представить ее в виде маятниковой модели. Его работы положили начало топологическому подходу к описанию хаоса, где структура системы рассматривается не через точные решения, а через глобальную форму ее динамики – так называемый «*подковообразный аттрактор S. Smale*», ставший одной из ключевых моделей в теории динамических систем [284].

От физических аттракторов к биологическим системам. Понимание хаоса как формы системного порядка во многом связано с именем James A. Yorke, ученика S. Smale. Он показал, что сложность не противоположна упорядоченности, а возникает из нее. J. Yorke писал: «*Предел мечтаний физика – дифференциальное уравнение, записанное в простой форме*» [280, с. 23; 285]. Его идея заключалась в том, что хаос подчинен внутренней логике, хотя и не сводится к линейным законам. Эту линию развил Robert M. May, начавший как физик, но перешедший к исследованиям в области биологии. Изучая колебания численности популяций, он заметил, что система при определенных значениях параметров расщепляется на две ветви, а затем переходит в состояние непериодического поведения. Сначала R. May [286] принял это за ошибку, однако последующие расчеты показали, что за видимым беспорядком скрывается строгая зависимость – бифуркационный переход, при котором стабильность сменяется хаотической устойчивостью. Его исследования дополнили понимание того, что хаос – это не отсутствие порядка, а форма его существования в сложных системах.

Для дальнейшего анализа важно отметить, что по наблюдениям Robert M. May и James A. Yorke в любой одномерной системе происходит следующее: если появляется регулярный цикл с тремя волнами, то в дальнейшем система начнет демонстрировать как правильные циклы любой другой продолжительности, так и полностью хаотичные. И могло показаться тривиальной задачей построение системы, которая повторяет саму себя в трехволновых колебаниях без всякого проявления хаоса, но James A. Yorke доказал, что это невозможно. Yorke математически подтвердил: если в системе возникает трехволновой цикл, она способна демонстрировать колебания любой длительности и даже полную непредсказуемость (Period Three Implies Chaos). Так, система при изменении параметров переходит от стабильных колебаний к бифуркациям и далее – к хаотическому поведению, сохраняя при этом внутреннюю структуру. Например, переход от целого числа например при $1 < r < 3$ популяция стабилизируется, при $3 < r < 3.449\dots$, при 3,4449 переход становится бифуркационным, в итоге популяция и умирает, и живет! Так при увеличении параметра r происходит каскад бифуркаций. Но при r больше 3,57 система уходит в хаотическое поведение

становиться непредсказуемым, что на деле является фракталом. Огромные каскады – это лишь невидимый фрагмент на графике, поскольку мы моделируем лишь 1/1000 часть всей системы, где доля значения меняет размерность и приводят к новой стабильности. Так мы можем в уравнение R. May $x_{n+1} = rx_n(1 - x_n)$ вставить определенные переменные, которые при учете системности позволят спрогнозировать популяционный скачек и возвращения к норме. Бифуркация – это прежде всего раздвоение системы на схожие или противоположные от исходного аттракторы значения. Не маловажным здесь будут и так называемые числа Ляпунова (это количественные характеристики, описывающие скорость расхождения или сближения близких траекторий в динамической систем) [287]. С философской точки зрения, показатель Ляпунова можно рассматривать как меру внутренней чувствительности бытия системы к самому себе при сохранении идентичности системы – то, насколько мир реагирует на малые флуктуации, превращая их в новые формы порядка. В этом смысле числа Ляпунова выступают своеобразным измерением динамической виртуальности, показывая, как потенциальное (возможность) становится актуальным в эволюции систем – от физической до биологической и когнитивной. Именно это породило еще один элемент, который назван в теории хаоса – фракталом, и один самый известный из них названым «Жук Мандельброт».

Mandelbrot B., работая в IBM в 1960–70-е годы, исследовал нерегулярные формы природы – береговые линии, облака, горы, деревья – и показал, что они не подчиняются законам евклидовой геометрии: чем мельче измерение, тем бесконечнее длина. В своих наблюдениях он увидел, что система повторяет саму себя на разных масштабах, но никогда – в точности: каждый фрагмент подобен другому, оставаясь уникальным. Так родилось представление о фрактальной структуре мира, где порядок скрыт в бесконечном разнообразии форм [288].

Идеи B. Mandelbrot перекликались с открытиями E. Lorenz [281], D. Ruelle [283] и F. Takens [289]: аттрактор рождается в фазовом переходе, стремясь к точке равновесия, но не достигая ее. В этом различии масштабов и состояний он увидел геометрию хаоса, в которой даже случайность оказывается формой закономерности (рисунок 3).

В краткой временной перспективе любая динамическая система может демонстрировать различные формы поведения, однако в долгосрочном измерении ее развитие стремится к устойчивой структуре – аттрактору. Глубокое понимание фрактальности принадлежит M. Feigenbaum [290], исследовавшему пограничную область между физикой и математикой. Проводя вычисления на простейших устройствах, он обнаружил, что ряды чисел сходятся к одной и той же точке – своеобразной фиксированной структуре. Его открытия показали, что даже простые нелинейные функции обладают внутренней закономерностью и переходят от порядка к хаосу через систему повторяющихся бифуркаций.

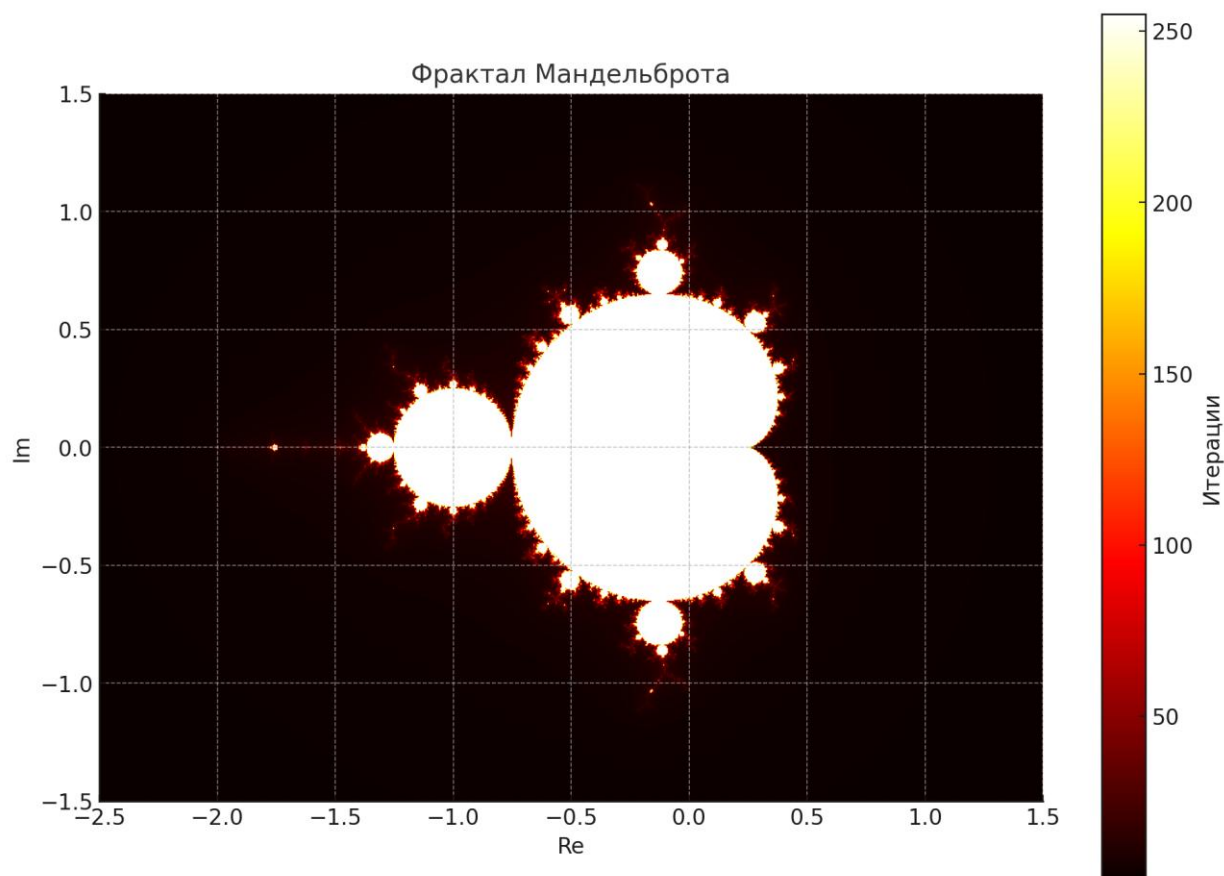


Рисунок 3. - Изображение классического фрактала Мандельброта – самоподобной структуры, возникающей на комплексной плоскости.

М. Feigenbaum выявил универсальные соотношения, по которым хаос подчиняется математической регулярности, а динамическая система остается предсказуемой на уровне формы, но не конкретных значений. Обе линии – математическая у М. Feigenbaum и геометрическая у В. Mandelbrot – созвучны идеям Е. Lorenz, D. Ruelle и F. Takens, показавших, что аттрактор возникает в момент фазового перехода, когда равновесие нарушается, но из неустойчивости формируется новая устойчивость. Позднее Илья Пригожин развил эту мысль, показав, что неравновесие является основой самоорганизации: флуктуации, кажущиеся случайными, порождают порядок и движение к новому состоянию системы.

В биологии эти принципы нашли конкретное выражение. Еще R. May доказал, что динамика популяций подчиняется нелинейным законам и что при изменении параметров роста происходит каскад бифуркаций, после чего система проявляет хаотическое, но закономерное поведение. William M. Schaffer [291] и Robert MacArthur [292] применили эти идеи для анализа эпидемий, показав, что заболеваемость развивается в виде хаотических, но повторяющихся колебаний, где стабильность и неустойчивость находятся в постоянном взаимодействии. Модель W. Schaffer позволила прогнозировать влияние внешних факторов, таких как вакцинация, на динамику инфекций – то, что было недостижимо для традиционной эпидемиологии.

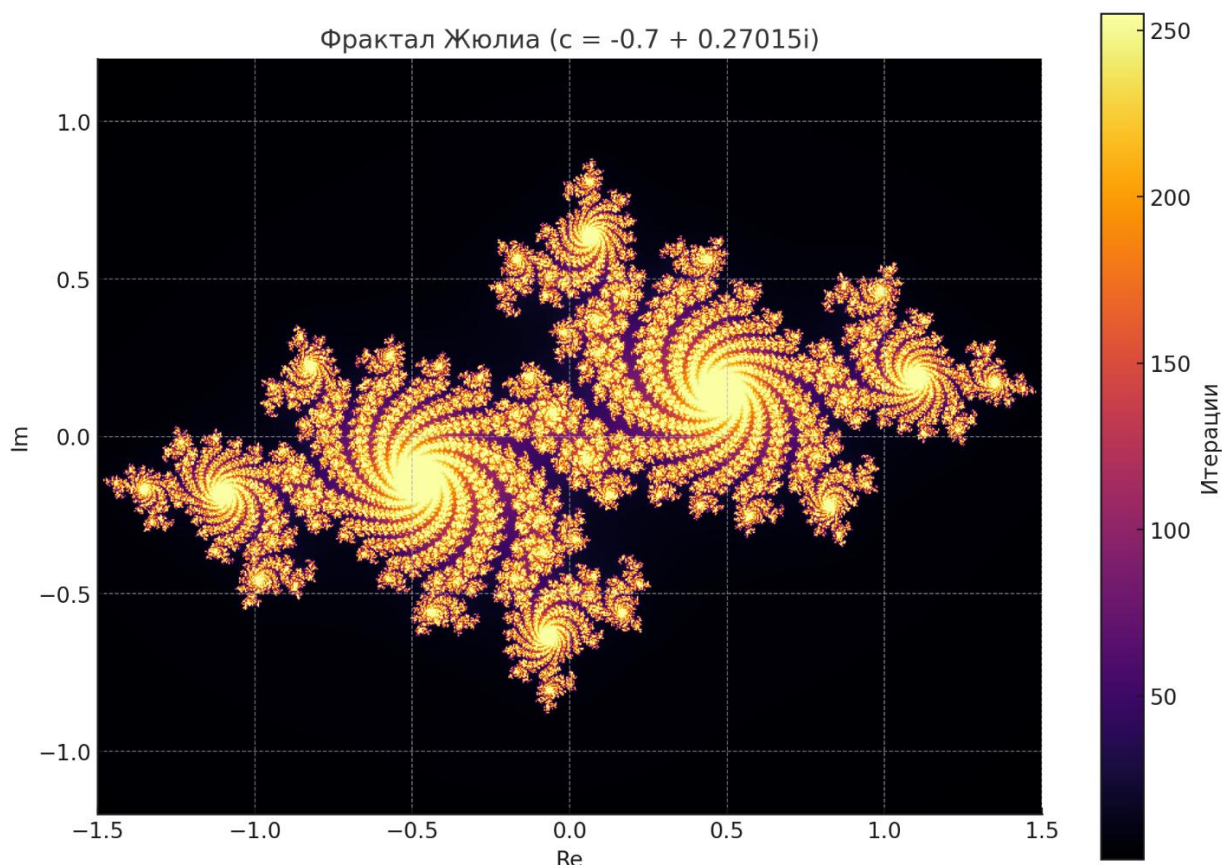


Рисунок 4. - Фрактал – одно из классических и эстетически красивых значений. Его структура отражает сложное поведение динамических систем даже при простом уравнении.

Тем самым стало очевидно, что принципы хаоса и системности выходят за рамки физики и математики, переходя в область жизни и сознания. Линейные модели больше не объясняют эволюцию сложных систем – будь то популяции, экосистемы или человеческое мышление. Современная наука приходит к пониманию, что элементы не сводимы к целому, но формируют эмерджентные структуры, подобные фракталам: каждый уровень реальности отражает общую закономерность, оставаясь уникальным.

Такое понимание открывает путь к новому синтезу – к нейроонтологии, социобиологии и нейропсихологии, где сознание рассматривается как самоорганизующаяся система, рождающаяся из взаимодействия хаоса и порядка. Подобно фрактальной природе мира, человеческое мышление формирует новые уровни устойчивости, а познание становится непрерывным процессом перехода от одной точки равновесия к другой.

С философской точки зрения, и фазовый, и бифуркационный переход можно рассматривать как момент перехода виртуального в актуальное, когда система проявляет онтологическую чувствительность: малое возмущение способно породить новое качество, изменить структуру, вызвать эмерджентный эффект. В этом смысле идеи И. Пригожина о диссипативных структурах раскрывают философское измерение фазовых переходов [293]. Эта множественность делает фазовый переход не просто физическим явлением, а модальной ситуацией, в которой сосуществуют различные

потенциальные миры – каждая возможная конфигурация системы представляет собой форму бытия, готовую к актуализации. Этот подход можно сравнить с идеей G. Deleuze о виртуальном как «реальном, но неактуальном». Именно в таких переходах видна динамика человеческих систем, способных к самоизменению, адаптации и порождению новых уровней организации – от нейронных до культурных и социотехнических.

Тем самым открытие E. Lorenz не только пересмотрело границы классической предсказуемости, но и обозначило переход к новому типу онтологии – онтологии виртуального. Если в лапласовской парадигме реальность понималась как однозначно заданная совокупность состояний, то в нелинейной динамике она предстала как пространство потенциальных возможностей, где каждый момент времени содержит бесконечное множество направлений развития. Виртуальность в этом контексте не есть иллюзия или нереальность, а форма потенциального бытия, структурированная системой законов и вероятностей. Именно теория хаоса впервые показала, что возможное и актуальное неразделимы: малейшее возмущение способно актуализировать один из множества *виртуальных сценариев*, скрытых в структуре системы. Это сближает физико-математические представления E. Lorenz с философскими идеями модального реализма, где каждый вариант развития событий рассматривается как возможный мир, обладающий собственной внутренней логикой. Таким образом, виртуальность становится системным измерением реальности, а ее проявления – не случайными, а закономерными формами самоорганизации сложного мира.

Подводя предварительный итог, возможно поговорить о эксперименте John B. Calhoun – «Universe 25 - behavioral sink» (Вселенная 25 или поведенческая воронка) [294] как отражении современного общества. В испытании было пространство три на три метра и четыре пары здоровых мышей, постоянная поддерживаемая температура, неограниченный запас еды и воды. Не хищников, не болезней, не агрессивной среды. Последнюю после этого эксперимента будут изучать на монозиготных и дизиготных близнецах. Суть эксперимента заключалась проследить явления поведения в райской среде, в определенном смысле это был поиск новых аспектов в определении эволюции, поскольку возникал где находится хаотичная точка заставляющая виды эволюционировать. На первом этапе (фазе), которая занимала около 100 дней, мыши активно адаптировались, и система была устойчивой, как и поведение мышей. Во второй фазе начинается экспоненциальное размножение от 100 дней до 315, и численность удваивается каждую неделю. К 315-му дню – примерно 600 особей (при проектной емкости 3840) и начинает ощущаться рост плотности: клетки заняты, контакты между мышами становятся постоянными. Поскольку конкуренция за пищу была устранена, единственным стимулом, сохранявшим эволюционную значимость, оставалась борьба за размножение. На первых этапах контакты между особями учащались, что вызывало нарастание внутреннего стресса. Третий этап ознаменовался социальным

коллапсом: исчезновение иерархии, потеря социальных ролей и нарушение поведенческих паттернов у самцов и самок. Самцы становились чрезмерно агрессивными, что приводило к разрушению структуры доминирования: одни демонстрировали гиперагрессию, другие – уходили в изоляцию, формируя тип так называемых *beautiful ones* – особей, полностью отказавшихся от социального взаимодействия, занятых лишь питанием и чисткой шерсти. В этот период фиксировался рост детской смертности, потеря материнского поведения и прекращение нормальных форм спаривания. Несмотря на сохранение внешних условий и ресурсов, популяция стремительно сокращалась. Последующие поколения утрачивали способность к обучению и социальному подражанию: они не воспроизводили ни инстинкты размножения, ни модели соперничества, ни элементарные формы заботы о потомстве. Даже при возвращении к благоприятной среде поведенческие стратегии не восстанавливались. Этот феномен продемонстрировал, что при снятии естественных форм конкуренции система социального поведения разрушается изнутри. Основные механизмы эволюции – естественный, половой и групповой отбор – теряют эффективность, а нейробиологическая регуляция поведения (дофаминовая и серотониновая системы) выходит из равновесия. В условиях перенасыщенности социальной среды происходят нарушения в каскаде нейромедиаторов, что ведет к нейроповеденческому вырождению и потере эволюционно закрепленных моделей взаимодействия.

Эксперимент J. Calhoun в определенном смысле стал эмпирической моделью системного распада, где разрушение одной подсистемы – поведенческой – вызвало каскад нарушений всей структуры. В терминах теории сложных систем – это переход через бифуркацию, но без последующего формирования нового аттрактора. Поведенческая воронка, описанная J. Calhoun, есть своего рода антимодель самоорганизации, где процесс, в котором увеличение связей между элементами не ведет к росту сложности, а наоборот, к деградации порядка. Такой сценарий можно рассматривать как биологическую метафору социального и когнитивного хаоса в человеческих системах, где перегрузка коммуникаций, сенсорных стимулов и символических взаимодействий приводит к утрате структур саморегуляции. На этом уровне становится очевидным, что границы между биологическим и культурным, физическим и виртуальным неразличимы: механизмы разрушения целостности оказываются универсальными. Отсюда – переход к анализу человеческих систем, сознания и виртуальности, где принципы самоорганизации и энтропии обретают новое измерение в рамках нейроонтологии – философии бытия сознания как системы, находящейся между порядком и хаосом, между биологическим и виртуальным уровнями существования. Таким образом, необходимость понимания как человеческих систем в целом, так и в аспекте их внутренней структуры, сопровождается высокой оценкой их эвристического потенциала. Так, E. Uchôa Cavalcanti в работе «From Brain to Being» / «От мозга к бытию» (2025) отмечает, что философия разума обеспечивает концептуальную ясность даже для

понимания расстройств сознания, нейродегенерации и измененной личности [295].

Далее важно отметить, что на основе принципов теории хаоса и системного анализа была разработана концепция «клеточного автомата» – своеобразного противовеса динамическим системам и одновременно их подтверждения. Идея подобных структур восходит к «Машине Тьюринга», в которой автор заложил фундаментальное представление о возможности реализации любого алгоритма посредством последовательного исполнения элементарных операций [296].

В 1940-е годы J. von Neumann совместно со S. Ulam создали первую модель клеточного автомата как систему, способную моделировать процесс самовоспроизводства [297]. Суть этой модели заключалась в том, что поведение целого может быть описано совокупностью локальных взаимодействий между простыми элементами – ячейками, расположенными на решетке (одномерной, двумерной или многомерной). Время в таких моделях дискретно, а изменения происходят пошагово: одно обновление – одна «жизнь» клетки. По определению J. von Neumann каждая клетка имеет четырех соседей (вверх, вниз, влево, вправо), а по схеме Мура – восемь. Позднее, в 1970 году, J.H. Conway предложил знаменитую модель – Game of Life, или «Игру Жизнь» [298], – которая стала одной из наиболее наглядных иллюстраций самоорганизующегося порядка. В ней простые начальные условия порождают удивительно сложные структуры, напоминающие рост, воспроизводство и даже смерть – своеобразную цифровую аналогию биологической эволюции. Применение клеточных автоматов оказалось чрезвычайно широким: в физике они используются для моделирования кристаллизации и турбулентности, в биологии – для описания роста популяций и распространения эпидемий, в компьютерных науках – для симуляции искусственной жизни и виртуальных сред, а в криптографии – для генерации случайных последовательностей. Связь клеточных автоматов с аттракторами и эффектом «крыльев бабочки» у Е. Lorenz, а также с константами М. Feigenbaum демонстрирует общую структуру мира как взаимозависимой сети состояний. Каждое изменение в одной части системы способно вызвать непредсказуемые, но закономерные отклонения в другой. Тем самым клеточный автомат становится не только математическим инструментом, но и метафорой эволюции, сознания и виртуальности – процессов, где сложность возникает из простоты, а порядок рождается из хаоса.

Если клеточные автоматы показали, как простейшие локальные взаимодействия могут порождать сложные паттерны, то нейронаука и когнитивная философия перенесли этот принцип на уровень сознания. Современные модели мозга все чаще рассматривают ментальные процессы как вычислительные автопоэтические системы, где сознание возникает не из отдельных нейронов, а из их динамических корреляций. В этом смысле, сознание – не субстанция и не функция, а процесс симуляции, подобный клеточному автомату, который постоянно моделирует и корректирует

собственное состояние. Эту идею развивает Th. Metzinger, утверждая, что феноменальное «я» представляет собой виртуальную модель, создаваемую мозгом в целях ориентации в мире. Таким образом, теория хаоса, клеточные автоматы и когнитивные модели сознания сходятся в одном принципе: порядок не предшествует хаосу, а возникает из него, и именно в этом динамическом порождении заключается суть нейроонтологии.

Человеческие системы, нейроонтология и виртуальность. И все же в основе всей методологии остается странный аттрактор – тот самый аттрактор Лоренца! И они могут быть весьма разнообразными. Таким образом если в области физики предметом исследования становились относительно простые типы аттракторов с фиксированными точками и замкнутыми кривыми, «описывающими поведение таких систем, которые достигли устойчивого состояния или непрерывно себя повторяют» [280, с. 356], то в области нейроонтологии как концептуального поле, объединяющее философию бытия и нейронаучные подходы к сознанию, сложность многократно возрастала. В этом контексте нейроонтология исследует, каким образом мозговые процессы формируют модальности существования субъекта и виртуальные формы реальности.

Одной из серьезных проблем науки о сознании является невозможность свести критические характеристики сознания к нейронным процессам. T. Feinberg выделяет четыре нейроонтологически нередуцируемых характеристики *neuroontologically irreducible features (NOIF)* – референцию нейронных состояний, ментальное единство, квалиа и ментальную каузацию – определяемые как аспекты сознания, в которых субъективный опыт не полностью редуцируется к объективно наблюдаемым или объективно понимаемым нейронам (онтологическая субъективность) [299].

Так же, как в топологии S. Smale скрытый порядок возникает из хаотического движения, в нейроонтологии структура сознания формируется из динамики нейронных состояний, где каждая конфигурация мозга представляет собой топологическую форму бытия – временную, изменчивую и самоорганизующуюся. И что немаловажно в динамических системах S. Smale сложные формы поведения супервентны по отношению к локальным изменениям параметров, в нейроонтологии сознание понимается как супервентное проявление нейронной активности – форма бытия, возникающая из физической, но не сводимая к ней.

Подобно тому как в динамических системах S. Smale сложные формы поведения супервентны по отношению к локальным изменениям параметров, в нейроонтологии сознание понимается как супервентное проявление нейронной активности – форма бытия, возникающая из физической, но не сводимая к ней. На современную онтологию однозначно повлияло понятие супервентности, призванное помочь определить характер уровней связей. Супервентность отражает отношение зависимости между свойствами и отношениями одного уровня вида и свойствами или явлениями другого уровня вида. Описание натуралистического характер «супервентности» в концепции D. Chalmers и ее рассмотрение в философии сознания сделало,

в очередной раз, широко обсуждаемой проблеме феноменальности сознания. Знаменитый автор D. Chalmers очертил ареал научности вслед за другими представителями современной философии сознания. Речь идет об описании связи между нейронными процессами мозга и психологией действия. Хорошо известно, что авторитетный исследователь в качестве основной проблемы выдвигает вопрос о природе субъективного опыта «квалиа» и феноменальных переживаниях. Эта тема в истории мысли формулируется как вопрос об объяснении феноменального сознания и возможности его физикалистского объяснения. И в современной философии успел сложиться критический интерес к творчеству D. Chalmers. В то же время, его натуралистический дуализм и сама формулировка «трудной проблемы» сознания интересны с онтологической точки зрения и представления различных попыток описания реальности сознания.

Собственно D. Chalmers выделяет два вида супервентности: локальную и глобальную, логическую и естественную. Отмечает важность для понимания феноменального сознания различия логической и природной супервентности. Подчеркивает приоритетную объяснительную функцию природной (естественной) супервентности. Концепция предопределяет дискуссии в сфере понимания сознания в «замкнутой» каузальной цепочки, а также содействует анализу и описанию системных свойств и связей для сознания. В чем заключается преимущество применение «приципа» и «приема» супервентности. D. Chalmers и другие авторы (Р. Хеар, Д. Дэвидсон, и др.), использующие ресурс «супервентности» реализуют следующие направления исследования: (1) выражают отношение к реальности феноменального; (2) дают оценку метафизическим принципам объяснения; (3) благодаря «супервентности» проясняют некоторые условия описания онтологического «статуса» сознания и реальности феноменального; (4) выявляют характер «супервентной связи» ментального и физического, а также статус супервентной связи между феноменальным сознанием и нейронными процессами мозга; (5) показывают супервентность сознания «обширному» миру физических событий, фактов функций и состояний; (5) указывают на «отношения» детерминированности систем и их состояний; (6) используют супервентность в описании уровневого вида реальности, а также разновидностей связей для различных свойств и объектов; (7) подчеркивают отсутствие общепринятой содержательно наполненной связи сознания и мозга для философии сознания и других направлений рассмотрения проблемы; (8) предлагают широко использовать как познавательную, онтологическую, психофизическую проблему и принцип объяснения с точки зрения перспективы в качестве содержательной гипотезы. Таким образом, «супервентность» широко используется в общей онтологии и для понимания ее эволюции. Концепция «супервентности» и ее разработчики намекают на требование кардинальных изменений представлений о подходах к проблеме системной организации, а также к описанию системных свойств, качеств и структурных элементов системы. Если принцип супервентности описывает зависимость ментального от

физического, то в работах J. Hobson и K. Friston эта связь получает нейрофизиологическое объяснение через идею мозга как системы, создающей внутренние симуляции реальности.

Виртуальность восприятия: мозг как генератор моделей. Итак, если живые и когнитивные системы работают на принципах нелинейной динамики, то и само сознание можно представить как результат саморегулирующегося генератора моделей. Наш мозг эволюционировал не как пассивное зеркало реальности, а как активный предсказатель и конструктор – своеобразная биологическая «машина виртуальной реальности» [300]. Нейрофизиологи J. Hobson и K. Friston [301, 302] выдвинули гипотезу, что мозг генетически наделен способностью создавать внутренние симуляции мира, которая наиболее явно проявляется во сне (сновидения) и постоянно действует в бодрствовании как механизм предсказания сенсорных входов. По их мнению, осознанный опыт – это процесс непрерывного вывода (inference), реализуемого через генерацию виртуальных моделей в мозге. Иными словами, мы переживаем не «сырую» реальность напрямую, а гипотезу мозга о реальности, которая регулярно уточняется сигналами от органов чувств. Эта гипотеза обновляется во сне и во время отдыха, когда мозг свободно «репетирует» различные сценарии, оптимизируя внутреннюю модель для будущего восприятия.

Эта картина согласуется с идеей, что «реальность – это контролируемая галлюцинация». Наше восприятие, представляет собой содержимое, которое мозг предсказывает изнутри (на основе прошлого опыта), а входящие сенсорные данные лишь слегка корректируют эти прогнозы, привязывая их к внешнему миру. Когда все работает слаженно, мы говорим о нормальном восприятии; когда же предсказания мозга не согласуются с сенсорными данными, возникают иллюзии. Прекрасной иллюстрацией служит эксперимент с игральными картами, упоминаемый Т. Куном. Эксперимент был проведен J. S. Bruner и Leo Postman в 1949 году и подробно обсуждается в книге Томаса Куна *The Structure of Scientific Revolutions* (1962). В оригинальной статье «On the Perception of Incongruity: A Paradigm» авторы описали показ игровых карт: наряду с обычными картами (например, червями красного цвета) испытуемым демонстрировали также «аномальные» – например, червовую масть черного цвета или пик красного. На коротких экспозициях люди обычно не замечали несоответствия и инстинктивно приписывали карту к знакомой категории (например, видели черные черви как пики или черви) [303, 304]. Фактически сенсорное восприятие стремилось увести нас в виртуальность привычного шаблона. Лишь при более долгом рассмотрении люди начинали замечать «что-то несуразное» – то есть реальность не вписывалась в прогноз, и сознание обновляло модель. Данный пример показывает системность нашего сознания: в восприятии участвуют несколько уровней (быстрая бессознательная оценка, затем осознанная проверка гипотезы). Мозг сначала виртуально конструирует событие, и только потом, при выявлении ошибки, перестраивает модель –

подобно тому, как научная парадигма держится до столкновения с аномалиями, требующими новой теории.

Подобные эксперименты подтверждают: виртуальность сознания биологически реальна. Каждое живое существо живет в собственном «мире» – не в том смысле, что у каждого своя физика, а в том, что восприятие фильтруется и конструируется согласно устройству чувств и мозга. Биолог Jakob von Uexküll, еще в начале XX века ввел понятие *Umwelt* – «околомир», обозначающее субъективную вселенную, которую переживает организм. Каждый вид обитает в своем уникальном пространстве смыслов: пчелы видят ультрафиолетовый «узор» на цветах, которого не существует для нас; летучие мыши через эхолокацию ощущают мир иначе, чем зрячие животные, и т.д. Организм активно формирует свой перцептивный мир, выделяя из окружения лишь те сигналы, которые значимы для его жизни [305]. По сути, *Umwelt* – это врожденная биологическая «виртуальная реальность», в рамках которой протекает жизнь данного существа. Человек – не исключение: наш мозг также с рождения наделен определенными способами организации опыта (пространственное зрение, цветовое восприятие, чувство времени и пр.), которые создают для нас человеческую картину мира – очень богатую, но не тождественную «вещи-в-себе». Именно поэтому изучение работы мозга и сознания все более сближается с изучением информационных процессов: сознание понимают как эволюционно развитую способность моделировать внешний мир *внутри* себя (через нейронные кодировки), причем модель эта носит адаптивный характер.

Заметим важный момент: виртуальность сознания не означает отрыва от реальности, напротив – ее функция эволюционно в том, чтобы лучше ориентировать организм в среде. Та самая «контролируемая галлюцинация» полезна, пока она контролируемая, то есть пока мозг проверяет свои гипотезы об мире и корректирует их. Если же внутренняя модель начинает жить своей жизнью, игнорируя данные (как в случаях психозов или под влиянием психоактивных веществ), виртуальность выходит из-под контроля – пример нарушения системной связи с реальностью.

Биологическая природа виртуальности и междисциплинарный подход. Из всего вышесказанного складывается целостная картина: виртуальность – не чужеродное привнесение техники, а изначальное свойство живых систем и особенно человеческого сознания. Наш мозг генерирует «виртуальные реальности» сновидений и воображения; наше восприятие мира – это синтез внешних стимулов с внутренними прогнозами, своего рода контролируемая ментальная симуляция окружающего; наш язык и культура образуют коллективный виртуальный мир из смыслов, существующих только благодаря общению. Все эти уровни объединяет одно: наличие системы, которая оперирует знаками или образами, несводимыми к материальному субстрату, хотя и реализуемыми через него.

Главная гипотеза заключалась в том, что виртуальность сознания проявляется на биологическом уровне раньше, чем на технологическом. Мы видим, что так и есть: природа «создала» мозг – орган, постоянно строящий

внутренние модели, – задолго до того, как человечество стало строить компьютеры и виртуальные миры в них. Более того, понимание виртуальности как системного свойства важно для развития самой теории систем. Если ограничиваться машинными аналогиями, есть риск упустить из виду важнейшие аспекты – самореференцию, смысл, опыт. Машина оперирует данными по заданному алгоритму, тогда как живое сознание способно к спонтанному порождению новых смыслов и целей. Техническая виртуальность (скажем, компьютерная симуляция) всегда создана программистом, тогда как биологическая виртуальность сознания эмерджентна – она возникает самоорганизованно из миллиарда нейронных взаимодействий и эволюционирует. Отсюда требование: теория сложных систем должна выходить за пределы сугубо инженерного взгляда и учитывать принципы, выявленные в биологии и гуманитарном познании.

Еще кибернетики второй половины XX века (Н. Винер и др.) осознали, что понятия управления и информации универсальны, но конкретное воплощение их в машине и живом организме разительно отличается. Сегодня на повестке дня стоит интеграция данных нейронаук, когнитивистики, лингвистики и теории искусственного интеллекта – чтобы построить по-настоящему целостную науку о сознании. Такой междисциплинарный подход уже приносит плоды: модели сознания как *байесовского* прогнозиста (К. Friston), нейросетевые симуляции языкового общения, теория сложных адаптивных систем – все они формируются на стыке дисциплин. Вне только технического подхода – значит, привлекая и биологию, и философию. Ведь понятия «хаос», «аттрактор», «фрактал», рожденные в математике, сегодня помогают описывать работу мозга и социума; а понятия «смысл», «сознание», «опыт», традиционно философские, становятся все более операциональными в научных теориях. В конечном счете, понимание виртуальности сознания как биологического и системного явления позволит глубже постигнуть и сам феномен разума, и место технологий в эволюции мышления, не подменяя одно другим, а выстраивая непротиворечивый мост между ними.

Мир-система... Акцентируя внимание на основном методологическом подходе данной работы, невозможно не уловить сходства с знаменитой работой I. Wallerstein «Миросистемный анализ». Под человеческими системами, я имею виду весь спектр, принадлежащих нам как особому виду существ свойств. Исходя из концепции I. Wallerstein, общество можно рассматривать как открытую, нелинейную и саморазвивающуюся систему, в которой структурные и человеческие факторы взаимно влияют друг на друга. В этом смысле мир-системный анализ предвосхищает многие идеи, позже развитые в теории сложных систем и теории хаоса, где ключевым становится понятие бифуркации, а устойчивость системы рассматривается как результат динамического равновесия. Подобная методологическая перспектива позволяет интерпретировать виртуальную реальность как особую форму системной самоорганизации – пространство, в котором человеческое сознание, социальные структуры и информационные процессы образуют

единую сеть взаимодействий. Таким образом, системное мышление становится основой для понимания виртуальности как онтологического состояния современной реальности, где границы между материальным, социальным и ментальным постепенно стираются.

Применение теории диссипативных структур в мир-системном анализе основано на сходстве между процессами, происходящими в неравновесных физических системах, и динамикой социальных систем в состоянии кризиса. В этом подходе социальная жизнь понимается как процесс, неотделимый от пространственно-временных условий, которые рассматриваются не как внешние обстоятельства, а как структурные элементы самой системы.

I. Wallerstein, опираясь на идеи F. Braudel выделяет несколько типов исторического времени и соответствующих им социальных пространств, вводя понятие «исторической системы» как базовой единицы анализа. Таким образом, объектом его теории становится социальный мир – совокупность взаимосвязанных исторических систем, сосуществующих в едином пространственно-временном континууме.

И что же особенного мог изложить автор мирсистемы если эти системы постоянно меняются? Новизна подхода I. Wallerstein состоит в осмыслении общества как изменчивой и саморазвивающейся структуры. Его предвидения середины XX века во многом подтвердились в XXI, а идеи оказались созвучны современным теориям хаоса и синергетики, рассматривающим социальную реальность как открытую, неустойчивую и эволюционирующую систему. Как отмечает его ученик и продолжатель Georgi Derluguian, в начале 1990-х годов, выступая на конференции «Социология в XXI веке», I. Wallerstein произнес ставшую символичной фразу: «Леди и джентльмены, в будущем веке социологии больше не будет». Эта декларация отражала не скепсис, а осознание пределов дисциплинарного мышления и необходимость перехода к новой межсистемной парадигме, в которой социальная наука должна объединиться с философией, историей и естественными науками для анализа сложных мировых процессов [306]. Тем самым работы I. Wallerstein формируют метатеоретическое поле для описания структур современного бытия, включая трансформации, связанные с эпохами модерна и постмодерна, а также с изменением самой природы знания и социального действия.

Другим исследователем, оказавшим существенное влияние на развитие системного подхода в социальном контексте, является Niklas Luhmann. Его идея о том, что «код системы есть ее собственный код, выходящий за пределы круга», выражает мысль о самоопределении каждой системы через собственные внутренние различия. Код, по N. Luhmann, может принимать различные формы – от экономического («выгодно/невыгодно») до биологического или символического – и именно через него система поддерживает свою самотождественность. Центральным элементом любой социальной системы он считал коммуникацию, которая обеспечивает воспроизводство смыслов и границ системы.

По N. Luhmann, система характеризуется оперативной замкнутостью: ее элементы (операции) связаны только между собой и воспроизводят друг друга. Такая взаимная отсылка элементов формирует механизм самонаблюдения, а регулируемое правилами самонаблюдение – механизм самоописания, определяющий спектр возможных наблюдений. С этого момента система становится способной наблюдать собственные операции – то есть осуществлять наблюдение второго порядка, что соответствует принципам кибернетики второго уровня [307, 308]. Фактически, N. Luhmann не прибегая к терминологии естественных наук, вывел понятие социального аттрактора – точки, вокруг которой структурируется общественная динамика. Подобно I. Wallerstein, он приходит к выводу о замкнутости коммуникации и ее виртуальном характере. Коммуникация у N. Luhmann – это не просто процесс передачи информации, а системный принцип самоорганизации, демонстрирующий наличие хаотических, но повторяющихся паттернов даже в языке.

По его мысли, смысловые структуры – слова, символы, числа, высказывания – существуют только в момент их актуального использования. Они не предзаданы, а рекурсивно порождаются самими операциями коммуникации. Это означает, что смысл не существует вне системы, производящей его: он рождается в каждом акте взаимодействия и исчезает вне контекста операций [307]. Таким образом, реальность формируется не извне, а внутри системных процессов, где смысл возникает как функция работы самой системы. Такое понимание перекликается с концепцией универсальной грамматики N. Chomsky, но в социологической интерпретации: N. Luhmann рассматривает коммуникацию как механизм смыслообразования и стабилизации социальных структур. Языковые паттерны, повторяясь и комбинируясь в разных контекстах, формируют устойчивые коды взаимодействия, через которые человек наделяет мир значениями, опосредуя их биологическими и когнитивными процессами.

Если говорить о виртуальности, то N. Luhmann подходит к ней не как к технической категории, а как к системному состоянию, где реальность возникает через процессы смыслового воспроизводства. Его формула «смысл существует только в момент использования» [307, с. 115] подчеркивает: виртуальное – это не иллюзия, а динамическое бытие, проявляющееся в самореферентных операциях системы. В этом контексте виртуальность – форма существования смысла в рамках другой системы, возникающая в результате самореференции (самоопределения) и иностранной референции (взаимного различия).

Как отмечает N. Luhmann, различие между системой и окружающим миром производится дважды – самой системой и ее наблюдателем. Этот принцип «повторного входа различия» формирует основу рефлексивного познания и социальной эволюции [307, с. 158]. Таким образом, реальность и виртуальность не противопоставлены, а взаимно порождают друг друга в процессе коммуникации.

Смысл, по Luhmann, не является свойством мира, а результатом интерпретации, возникающей в акте взаимодействия. Человек как субъект коммуникации существует в состоянии постоянного самоопределения, где каждый акт осмысления формирует новую структуру реальности. Отсюда виртуальность предстает как системный код, создающий новую форму существования смысла – от физических процессов (в том числе электронных и вычислительных) до символических структур сознания. Такое понимание близко идее аксиоматичности систем мышления: как в математике, где порядок и непротиворечивость выстраиваются на основе внутренне принятых аксиом, так и в социальной системе реальность определяется логикой ее собственных кодов. Виртуальность, таким образом, – не внешняя проекция, а форма онтологического бытия системы, в которой смысл конституируется через коммуникацию, а человек выступает как ее носитель и наблюдатель.

Таким образом, в рамках данной диссертационной работы понятие «человеческие системы» не сводятся лишь к продукту человеческой деятельности. Они представляют собой целостное бытие человека, которое может быть понято только через взаимосвязь его психических и физических особенностей, формирующих единую структуру существования. Человек сам является системой – самореферентной и самопорождающей. Такое понимание исключает разделение человеческого бытия на изолированные элементы, подчеркивая, напротив, их взаимопроникновение и сопряженность. Внутренние фазы и свойства человека образуют единую динамическую целостность, в которой проявляется его индивидуальная характеристика как системы.

В *заключении* второй главы обобщим основные проблемы и понятия. Итак, важнейшие понятия новой междисциплинарной картины мира – *фрактальность* и *аттракторы* – показывают, как порядок может сосуществовать с хаосом. Фрактал – структура, которая бесконечно сложна и самоподобна: при увеличении или уменьшении масштаба мы вновь видим сходный паттерн. Примеры фракталов пронизывают природу: от разветвления наших кровеносных сосудов и нейронных дендритов до разветвления деревьев, молний и речных дельт – одни и те же формы повторяются на разных уровнях масштаба. Такая фрактальная геометрия свидетельствует, что биологическим и геофизическим системам присуща нелинейная, масштабно-инвариантная организация, которую нельзя ухватить чисто редукционистски. Геометрия легких человека, например, напоминает дерево – многократное ветвление бронхов обеспечивает огромную суммарную поверхность газообмена, скрытую внутри компактного объема груди. Мозг также демонстрирует фрактальные черты: ветвление нейронов, сложные извилины коры, да и динамика нейронных импульсов имеют распределения $1/f$ типа (т.е. масштабно-инвариантные спектры активности). Это навело ученых на мысль, что мозг оперирует на грани порядка и хаоса, используя масштабные каскады активности для обработки информации.

Понятие аттрактора из теории динамических систем тоже обогатило словарь описания сознания. Аттрактор – это состояние или набор состояний, к которым система стремится со временем. Например, маятник имеет аттрактор в виде точки равновесия: куда бы ни отклонялся, в итоге маятник остановится внизу. В более сложных нелинейных системах могут существовать странные аттракторы – причудливые траектории в фазовом пространстве, на которые система выходит при хаотическом режиме. Странный аттрактор не является ни точкой, ни периодическим циклом; траектория бесконечно долго кружит по ограниченной области, никогда точно не повторяясь, но и не распадаясь в шум. Иными словами, хаос имеет структуру. Пример странного аттрактора Лоренца: траектория *deterministic* хаотического процесса (модель атмосферы) образует характерную «бабочку» в фазовом пространстве, вечно вращаясь в пределах этой фигуры и никогда не возвращаясь точно в ту же точку. Такой аттрактор демонстрирует *порядок в хаосе* – систему с ограничениями и повторяющимися шаблонами поведения, хоть точное состояние непредсказуемо.

В контексте сознания идея аттракторов находит отражение в моделях мозга как динамической системы. Например, нейрофизиолог Walter J. Freeman показал, что при восприятии запахов мозг кролика переходит через фазовые скачки к новым устойчивым паттернам нейронной активности – своего рода аттракторам, соответствующим распознанным образам. Каждый такой аттрактор можно трактовать как *устойчивое состояние сознания* (временно стабильный «образ», мысль или эмоция), к которому мозг склонен возвращаться [309]. Переключение между аттракторами может объяснять инсайты, творческие озарения или смену настроений как прыжки системы сознания между различными «бассейнами притяжения». Причем, как отмечает обзор С. King [282], хаос и фрактальность пронизывают все уровни работы мозга – от молекулярных флуктуаций до макроскопических электроэнцефалограмм. Это указывает, что нередуцируемая сложность – не баг, а "feature" (особенность, полезное свойство и т.д.) мозговой организации: благодаря ей мозг сочетает стабильность и гибкость, упорядоченность и творческую непредсказуемость.

Основной методологический акцент необходимо сделать на том, что *виртуальность* – неотъемлемое свойство жизни и разума, а не только следствие формирования эпохи цифровых технологий. Язык и сознание образуют многоуровневые саморазвивающиеся системы, в которых реальность конструируется виртуально задолго до подключения к интернету. Признавая это, теория систем обретает более широкое, немашинное понимание: система может быть носителем нематериальной реальности (смысла, опыта), и изучение таких систем требует синтеза знаний о природе, разуме и культуре. Это и есть тот междисциплинарный путь, который ведет к подлинному пониманию системности сознания и биологической виртуальности, предвещающей и обуславливающей все наши технические виртуальные миры.

В контексте работы диссертационного исследования критикуется подход, согласно которому виртуальная реальность воспринимается лишь как технический артефакт, надстройка над «реальным» миром. Сложные эмерджентные явления – от биологических организмов до цифровых сетей – не укладываются в линейные модели. В таком контексте виртуальное мышление провозглашается альтернативой редукционизму: оно призвано охватить многомерность, вариативность и динамическое равновесие, свойственные современному бытию. В данном разделе аргументируется, что виртуальность следует понимать как форму упорядоченного хаоса, где реальное и возможное переплетены. Система человеческого существования представляется не статичной структурой, а континуумом возможных состояний, из которого актуализируется лишь одно, но само множество возможностей влияет на поведение и мышление. Преодоление техноцентризма здесь проявляется в том, что технологии (цифровые среды, AI и др.) перестают рассматриваться как внешние инструменты – они включаются в модель мира как равноправные факторы, взаимодействующие с человеческим сознанием и социумом. Выше приведены примеры переосмысления классических оппозиций, где порядок и хаос, материальное и виртуальное, причинность и случайность уже не противопоставляются абсолютно. Так, например, М. Castells [67], описывая сетевое общество, фактически утверждает гибридность пространства и времени (его метафоры пространства потоков и вневременного времени), где география уступает место информационным связям. Эта концепция ценна тем, что разрушает старую дихотомию реальное/виртуальное, показывая их слияние в социальном измерении. Но, одновременно, подход Castells можно интерпретировать и как техноцентричный, ибо он делает упор на техническую сторону коммуникации в ущерб локальным культурным практикам. В диссертации эта однобокость преодолевается за счет включения гуманитарной перспективы: виртуальность осмысливается не только как продукт техники, но и как культурно-онтологический феномен. Таким образом, мы приходим к выводу, что необходим методологический поворот – переход от линейно-редукционистского мышления к нелинейному, системному мышлению о виртуальном мире. Это мышление учитывает самоорганизацию, циклические причинно-следственные связи, точки бифуркации и непредсказуемость развития – все то, что характеризует как природу, так и цифровую реальность. В новой парадигме виртуальность уже не рассматривается как вторичная иллюзия или техническая игра, а предстает метаструктурой мышления о возможном и потенциальном. Необходимо подчеркнуть, что отказ от радикального редукционизма не означает отказа от научной строгости – напротив, он расширяет горизонты познания, показывает, что изменившееся видение реальности (как многоуровневой, вероятностной, виртуализированной) требует интегрального метода исследования.

В исследуемом контексте здесь возможно акцентировать внимание на обосновании онтологического базиса человеческих систем. Если рассматривать живой организм как совокупность структурных элементов

(structural units), определяющих его существование и развитие, то становится очевидным, что каждый уровень организации – от микро- до макромира – отражает принципы системности (systemicity). Организм предстает не как случайное сочетание частей, но как self-organizing structure – система, способная воспроизводить и поддерживать собственное бытие. В этом смысле организм и действительность соотносятся как изоморфные формы организации. Если рассматривать реальность как «организм» – в широком философском значении, – то под организмом следует понимать совокупность признаков, свойственных системам в целом: целостность, взаимозависимость элементов, способность к развитию и адаптации.

Свойства организма формируются в процессе взаимодействия между внутренними структурами и внешней средой. Эти взаимодействия определяются через взаимодействием базовой системы и внешней системы, каждая из которых выполняет онтологическую функцию поддержания движения и бытия. Таким образом, система становится не только моделью организации живого, но и универсальным принципом описания бытия как такового. Внешняя система представляет собой совокупность физических и метафизических условий, обеспечивающих существование всех форм жизни. Это – поле действия фундаментальных характеристик бытия: гравитации, давления, электромагнитных полей, скорости, силы, времени. Некоторые из этих категорий имеют физическую природу, другие – абстрактную, но обе группы одинаково необходимы для конституирования реальности. Базовая система, напротив, – это совокупность первичных законов и механизмов, обеспечивающих возможность существования материи, жизни и сознания. Она действует как скрытый код организации, объединяя множество уровней – от химического до биологического и социального. В терминах системной теории L. von Bertalanffy и концепции *autopoiesis* Humberto Maturana и Francisco Varela, базовая система представляет собой самовоспроизводящуюся структуру, в которой элементы взаимно детерминируют друг друга.

Взаимодействие базовой и внешней системы можно охарактеризовать через принцип *emergence* – возникновения новых качеств, не редуцируемых к свойствам составляющих частей. Благодаря этому механизму возможна не только эволюция живых организмов, но и развитие самой реальности как сложной самоорганизующейся системы. Таким образом, эмерджентность как философская категория позволяет понять, каким образом упорядоченность и смысл возникают из кажущегося хаоса. Теория хаоса (Е. Lorenz, Б. Мандельброт) демонстрирует, что даже в случайных процессах можно обнаружить устойчивые закономерности, или *strange attractors*, которые направляют развитие систем. Аналогично, сознание человека, воспринимающее мир как непрерывный поток событий, способно выявлять внутри этого потока устойчивые структуры – смысловые и категориальные формы. Это свойство отражает универсальный принцип организации действительности: любая система – от микромира до социального уровня –

есть *closed emergent loop*, замкнутая, но открытая к взаимодействию структура.

Таким образом, редукционизм, стремящийся разложить сложное на простые элементы, оказывается недостаточным. Реальность предстает как динамическое единство, в котором каждая часть обусловлена целым, а целое порождается взаимодействием частей.

Собственно человеческие системы могут быть оценены как универсальная форма организации реальности. *Systems of humanity* – это базовая совокупность элементов, формирующих способность человека конструировать и поддерживать реальность. Они включают биологические, когнитивные, культурные и коммуникативные уровни, объединяя внутренние и внешние системы в единую архитектуру бытия. Человеческая система не является производной человеческой деятельности, напротив – она задает саму возможность этой деятельности. Сознание, восприятие, язык и мышление выступают как формы взаимодействия между внутренними и внешними структурами. Именно это взаимодействие порождает способность человека к организации мира и самоорганизации внутри мира. С этой точки зрения, сознание можно рассматривать как *emergent phenomenon*, возникший в результате усложнения биологических и информационных систем. Оно не является автономным, а представляет собой побочный, но решающий эффект взаимодействия базовых уровней материи и информации. Таким образом, восприятие и мышление выступают как формы существования универсального принципа организации действительности. Можно заключить, что формы реальности и сознания – это не изолированные феномены, а механизмы, через которые сама система бытия конструирует и воспроизводит себя. Человеческие системы, соединяя биологическое, когнитивное и социальное измерения, становятся метамоделью реальности – формой, в которой универсальный закон самоструктурирования (*self-structuring principle*) проявляется наиболее полно.

3. ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРНЫХ И КОГНИТИВНЫХ МИРОВ (КЕЙС-АНАЛИЗ ОНТО- СЕМАНТИЧЕСКИХ КОНФИГУРАЦИЙ ВИРТУАЛЬНОСТИ)

«Всякий, едва родившись, обнаруживает себя в виде кого-то такого, кто еще только должен определить свою индивидуальность или позволить ей определиться по правилам некоей игры. Тогда будет весьма соблазнительно испробовать виртуальные реальности на себе самом, – по меньшей мере в воображении, которое можно остановить в любую минуту».

(N. Luhmann)⁶

3.1 Сакральная виртуальность и религиозное переживание как трансцендентный интерфейс и виртуальные религии

Современная религиозность все более отчетливо проявляется в виртуальном измерении, формируя феномен так называемых виртуальных или киберрелигий. Эти формы духовности возникают на пересечении технологической медиальности, сетевой коммуникации и индивидуального религиозного опыта. Цифровые пространства становятся не просто площадками для обмена верованиями, но и новыми сакральными аренами, где совершаются виртуальные обряды, создаются храмы и алтари в формате дополненной и виртуальной реальности, а молитва и ритуал обретают цифровое тело. Виртуальная религия перестает быть метафорой – она становится способом существования веры в условиях постсекулярного и гипермедийного мира. При этом феномен «виртуального сакрального» демонстрирует не столько утрату трансцендентного начала, сколько его новую модификацию: сакральное оказывается распределенным между символическими кодами, интерфейсами и коллективным онлайн-присутствием. Таким образом, в контексте философии виртуальности религия предстает как особая форма духовной репрезентации, в которой древние механизмы веры и мифотворчества получают цифровое продолжение, а виртуальные образы становятся медиаторами между видимым и невидимым, между «реальным» и «потенциальным» бытием.

Историческое развитие взаимодействия религии и средств массовой коммуникации демонстрирует закономерность: Интернет практически с момента своего появления начал применяться в качестве действенного инструмента религиозного влияния и проповеди. Однако в 1970–1980-х годах многие исследователи не зафиксировали усиливающееся присутствие религии в цифровом пространстве, так как господствовала секуляризационная установка. Считалось, что современный мир постепенно теряет религиозные формы сознания, а вера и религиозные практики уходят в частную жизнь или исчезают совсем. Для ученых той эпохи было

⁶ Луман Н. Реальность массмедиа / Пер. с нем. А. Ю. Антоновского. – М.: Праксис, 2005. – 256 с.

характерно убеждение о несовместимости технологического и научного прогресса с религиозностью. Подобные ожидания не оправдались. Уже к середине 1990-х появились эмпирические данные, подтверждающие противоположную тенденцию. Так, по подсчетам американского медиахолдинга Time Warner (1996), число сайтов, посвященных религиозной и духовной тематике, втрое превысило количество ресурсов эротического содержания [310]. Несмотря на относительную новизну Всемирной паутины, она стремительно превратилась в пространство религиозной коммуникации – в средство распространения информации, объединяющее верующих по всему миру. Интернет превратился в новую платформу для миссионерской деятельности, позволяя обращаться к любой аудитории, подключенной к сети.

В процессе того как религиозные институты и верующие, движимые внутренними духовными мотивами, осваивали новые цифровые формы коммуникации, стали формироваться разнообразные типы сетевых религиозных сообществ. Эти виртуальные объединения действуют вне рамок традиционных структур духовной власти, отражая процесс индивидуализации веры и усиливающейся субъективности духовного поиска в постмедийную эпоху. Подобная неинституциональная религиозность характеризуется подвижностью, отсутствием фиксированной догматики и ритуальной регламентации, что превращает ее в гибкую форму духовного самовыражения. Взаимодействие между индивидуальными актами веры и цифровыми каналами коммуникации создает своеобразный цикл сакральной обратной связи, в котором религиозное переживание распространяется, модифицируется и возвращается к субъекту в новом символическом контексте. Индивидуальные интенции и переживания, воплощаясь в медиапространстве, проходят этапы синкретизации и культурной ассимиляции, становясь частью коллективного духовного опыта. Таким образом, цифровое пространство постепенно обретает черты сакральной реальности, становится трансцендентным интерфейсом, соединяющим внутренние состояния верующего с метафизическими формами присутствия. Именно в этой зоне взаимодействия рождаются новые типы религиозности – «виртуальные религии» эпохи цифрового мира, где технологические платформы выполняют роль медиаторов между человеческим сознанием и трансцендентным измерением бытия.

Прежде всего следует определить культурно-историческое пространство, внутри которого разворачивается процесс трансформации религии под воздействием цифровой эпохи. Как уже отмечалось, постепенное смягчение – а в ряде случаев и преодоление – конфликта между наукой и религией, долгое время определявшего мировоззренческие контуры западной цивилизации, стало одним из глубинных условий, подготовивших переход к феномену цифровой (виртуальной) религиозности. Научно-технический прогресс затронул не только материальные, но и символические сферы жизни общества, включая те области, которые традиционно воспринимались как находящиеся в оппозиции к рациональному знанию.

История XX века убедительно показала, что развитие науки не уничтожает религиозность, а лишь изменяет формы ее проявления, создавая пространство для новых типов сакрального опыта.

Возникает закономерный вопрос: каким образом процессы цифровизации трансформируют религиозную реальность и формы ее проявления? Сегодня виртуальные технологии выступают новым медиумом сакрального опыта, меняя не только каналы выражения веры, но и саму структуру духовного переживания. Через цифровой интерфейс трансцендентное становится феноменологически доступным, открывая иной уровень онтологической рефлексии – мир, где священное переживается в формах интерактивного присутствия. На первый взгляд может показаться, что религия остается вне влияния этих изменений: ее традиции насчитывают тысячелетия, тогда как история Интернета и массмедиа – лишь краткий миг в сравнении с культурной длительностью сакрального. Тем не менее, подобное убеждение иллюзорно. В условиях медиатизированного общества ни одна сфера человеческого опыта не существует изолированно от технологий коммуникации. Массовые медиа стали не просто инструментом передачи информации, но и средством формирования новых типов восприятия, коллективной памяти и духовной идентичности. Если в прошлом религия развивала собственные стратегии воздействия на массы, то сегодня она вынуждена вступать в диалог с цифровой средой, реагируя на возросшее влияние технологий на общественное сознание. Этот процесс превращает религиозную коммуникацию в часть глобального медиа-пространства, где традиционные символы, ритуалы и формы веры обретают новые – виртуальные – контуры присутствия. Опыт последних десятилетий показывает, что предсказания о вытеснении религиозных идей научно-техническим прогрессом оказались ошибочными. Столкнувшись с медийной реальностью, религия не утратила своей силы – напротив, она вступила в процесс взаимной адаптации с цифровым миром.

Новые религиозные движения и нетрадиционные секты особенно чутко восприняли медиапространство как ресурс миссионерской активности. Для многих из них киберпространство стало не просто инструментом коммуникации, но пространством сакральной экспансии, где религиозный символизм совмещается с технологическими формами представления. Возникший после распада прежних идеологических структур вакуум был заполнен именно через эти гибридные формы духовности. Однако адаптация происходила не только со стороны религиозных сообществ: сам цифровой мир начал обращаться к традиционным ценностям, пытаясь найти в них новые источники устойчивости и смысла в условиях информационной неопределенности.

В рамках настоящего исследования выделяются три ключевых направления анализа цифровизации как фактора трансформации религиозных практик: (1) выявление структурных, семантических и семиотических особенностей новых форм религиозного дискурса в цифровой среде; (2) исследование способов трансформации культовых действий,

обрядов и форм коммуникации в виртуальной среде; (3) Переосмысление границы между секулярным и религиозным сознанием. Феномен киберрелигии позволяет рассматривать их взаимодействие не как оппозицию, а как процесс взаимной интеграции, при котором сакральное все чаще проявляется в светском медиальном контексте.

Особое значение имеет разработка типологии религиозности, формирующейся в условиях цифровой виртуальности. Объем религиозного контента в сети сегодня столь велик, что требует систематизации – как по функциональным признакам, так и по способам проявления веры в киберпространстве. Разнообразие этих форм свидетельствует, с одной стороны, о универсальности цифрового медиума, а с другой – о его бесконечном расширении и множественности. Несмотря на ризоматическую, сетевую природу киберпространства, структура религиозных онлайн-ресурсов все же поддается логической классификации, что позволяет рассматривать их как своеобразные виртуальные карты сакрального опыта, возникающие на пересечении технологий и веры [311].

Онтология цифрового сакрального: от гиперрелигий к виртуальным сообществам веры. Прежде чем перейти к детальному анализу религиозных практик в киберпространстве, необходимо отметить отсутствие терминологического консенсуса в современной научной литературе. Исследователи обозначают данный феномен множеством понятий: «*cyber religion* / киберрелигия» [311], «*online religion* / онлайн-религия» [312], «*virtual religion* / виртуальная религия» [313], «*digital religion* / цифровая религия» [314; 315], «*hyperreal religion* / гиперрелигия» [316; 317] и др. Такое многообразие указывает не только на новизну изучаемого явления, но и на процесс его теоретического становления, отражающий переход сакрального в новые онтологические и коммуникативные формы.

Во многих работах, в частности у А. Karaflogka [311], Ch. Helland [312] и А. Possamai [316], предпринимаются попытки систематизации проявлений новой киберрелигиозности. Эти типологии отражают стремление исследователей выявить внутренние закономерности и структурные характеристики виртуального сакрального, а также понять, каким образом религиозный дискурс адаптируется к медиасреде. В работе Karaflogka А. «*Religious Discourse and Cyberspace*» [311] разработана четырех-уровневая типология присутствия религии в киберпространстве по степени ее интеграции в глобальное информационное поле.

Объективный тип религиозного дискурса практически не имеет отношения к цифровизации и виртуальности, а просто переносит религиозный контент на цифровые носители. *Конфессиональный тип* представляет собой цифровое отражение официальных религиозных традиций. В этом сегменте преобладают сайты, дублирующие канонические тексты, догматы и вероучения традиционных конфессий. Одновременно здесь активно развиваются новые формы диалога – онлайн-дискуссии, обращения духовных лидеров, видеопроповеди, которые приобретают характер эмпатического взаимодействия с аудиторией. Их медийные образы

становятся частью эстетики сакрального присутствия, создавая эффект «виртуального паломничества» и способствуя процессу десекуляризации в цифровом контексте. Не случайно миллионы подписчиков следят за проповедями религиозных лидеров в YouTube, X (Twitter) и других социальных сетях, где трансляция веры совмещается с элементами визуальной и эмоциональной коммуникации. Так, оценивая роль Интернета как глобального канала сакральной информации, авторы отмечают, что она будет неуклонно возрастать, распространяясь на все уровни духовной коммуникации [318, 319]. Современный человек, столкнувшийся с экзистенциальной неустойчивостью и кризисом смыслов, все чаще обращается к религиозным источникам, пусть и в новых – цифровых – формах. Возрастающий спрос на духовные практики и учения сопровождается технологизацией сакрального опыта, где религия становится частью глобальной медиаэкономики. Как отмечают S. Kale и R. Kaminen, онлайн-религиозность можно рассматривать и в маркетинговом аспекте: цифровое пространство превращает духовность в сферу потребления, где удовлетворяются «потребности, желания и мотивации религиозных серфингистов» [318, с. 477]. Таким образом, цифровое пространство не только предоставляет религии новые формы присутствия, но и само становится *виртуальным сакральным медиумом*, в котором религиозный опыт приобретает характеристики симулякра, соединяя технологическое и трансцендентное, символическое и экзистенциальное измерения.

Проанализировав эволюцию религиозного дискурса в киберпространстве, можно утверждать, что сама религиозность имманентно содержит признание виртуальности как формы существования священного. Религиозный опыт всегда обращен к иному порядку бытия, выходящему за пределы эмпирической реальности, – к миру символов, образов и знаков, в котором сакральное конституируется через акты веры и репрезентации. Таким образом, виртуальность не просто сопровождает религиозность, но составляет ее онтологическую основу, проявляясь в способности религиозного сознания создавать и поддерживать невидимые, но переживаемые как реальные миры – от мистического до цифрового. Центральным шагом является определение культурного контекста, внутри которого разворачивается этот процесс. В качестве методологической основы анализа цифровизации религии продуктивным представляется подход, предложенный А. Possamai, который рассматривает религиозные феномены в логике взаимопроникновения сакрального и медийного.

Как отмечалось выше, в социологических исследованиях распространены нейтральные обозначения феноменов, относящихся к пограничной зоне между религией и культурой, – так называемые *quasi-religious phenomena* [320, с. 128]. Разные исследователи по-разному фиксируют этот процесс: М. Borg говорит о *non-institutional religions* [321], С. Cusack – о *invented religions* [322], тогда как А. Possamai вводит термин *hyper-religions* [316; 317], подчеркивая их происхождение из сферы массовой культуры и их существование в режиме симуляции сакрального.

По мнению Р. Махвелл [313], визуальная выразительность и кажущаяся реалистичность киберпространства могут со временем привести к тому, что цифровые аналоги религиозных институтов вытеснят их физические прототипы. Эти прогнозы, высказанные им еще в начале 2000-х, долгое время воспринимались как гипотетические и противоречащие постсекулярным тенденциям. Однако события XXI века показали их удивительную дальновидность. В течение последних десятилетий наблюдался не только количественный рост числа верующих, но и качественное изменение характера их религиозности: усилилась вовлеченность, возросла роль ритуалов и публичных форм религиозного поведения. Но пандемия 2020 года продемонстрировала, что даже сакральные практики могут быть перенесены в цифровую среду без потери их религиозной значимости.

Молниеносная перестройка ценностных установок, произошедшая в сознании верующих, подтвердила гипотезу об индивидуализации религиозного опыта: духовные обязанности могут исполняться и вне храмовых пространств, а онлайн-богослужение стало восприниматься как полноценная форма сакрального присутствия. Таким образом, идеи Р. Махвелл получили новое подтверждение: виртуальные формы религиозного культа способны не только сократить влияние традиционных институтов, но и парадоксальным образом укрепить само значение религиозного в современном мире.

В современных исследовательских работах и даже хухожественном дискурсе, по сути выделяет, две условные модели киберреальности – “*Gibsonian*” и “*Barlovian*” [323, 324]. Первая, вдохновленная романом У. Гибсона *Neuromancer*, описывает киберпространство как тотальную симуляцию, погружающую человека в альтернативную реальность. Вторая, предложенная Дж.П. Барлоу, ассоциируется с идеей свободы самовыражения и концепцией *super-avatars*, символизирующих расширение человеческого «я» в цифровом измерении. В зависимости от того, какая из этих моделей станет преобладающей, будут меняться и формы киберрелигиозности: от полностью иммерсивных цифровых храмов до гибридных сетевых сообществ. Как отмечает Махвелл Р. [313], будущие виртуальные храмы, мечети и синагоги неизбежно будут отличаться от своих физических аналогов – они станут масштабнее, визуально притягательнее и, вероятно, эмоционально более увлекающими.

Таким образом, формирование киберрелигий можно рассматривать как один из аспектов *виртуализации сакрального*, при котором религиозный опыт постепенно выходит за пределы традиционных институтов, превращаясь в феномен, опосредованный технологией, но сохраняющий трансцендентную сущность. Перемещаясь от институциональных форм цифровой религиозности к индивидуальному уровню ее проявления, важно рассмотреть, каким образом трансформируется переживание сакрального в пространстве цифровых медиа. Если киберрелигии демонстрируют институционализацию виртуального сакрального, то

индивидуализированные формы религиозного опыта воплощают внутреннюю, персональную сторону этого процесса.

Виртуальная среда, благодаря своим интерактивным и иммерсивным возможностям, становится своеобразным медиумом внутренней религиозности, где сакральное переживается не как догмат или коллективный ритуал, а как личное, феноменологически уникальное событие. Такой тип духовности можно определить как *«интерфейсную религиозность»* – религиозность, опосредованную технологией, но не сводимую к ней. Здесь границы между субъектом и объектом веры, между трансцендентным и технологическим начинают смещаться, создавая пространство для новых форм мистического опыта, происходящих внутри цифрового континуума. Эти процессы требуют внимательного философского анализа, поскольку именно в них раскрывается ключевой аспект современной сакральной виртуальности – способность технологий не просто представлять, а воспроизводить и моделировать трансцендентное.

Трансцендентный интерфейс религиозного опыта: цифровая реконфигурация сакральных практик. Рассмотрение религии в цифровом измерении требует уточнения того, какие формы и механизмы религиозных практик действительно трансформируются под влиянием технологий. Присутствие религии в виртуальной среде – сайты духовной тематики, официальные интернет-ресурсы традиционных конфессий, цифровые платформы новых религиозных движений, а также аккаунты религиозных лидеров в социальных сетях (X/Twitter, Facebook, YouTube, Telegram и др.) – стало очевидным атрибутом современного медиапространства.

Однако феномен виртуальной религиозности не сводится лишь к фиксации факта этого присутствия. Пользователь обращается к религиозному контенту – текстам, ритуалам, догматам – так же, как к любой иной информации в сети, но здесь цифровое посредничество придает актам обращения к сакральному новый коммуникативный смысл. Трансформация религии в киберпространстве исходит не из технологического обновления, а из стремления верующих реализовать свои духовные потребности посредством цифровых средств, превращающих религиозный акт в форму интерактивной коммуникации.

Одной из первых попыток систематизировать формы такой коммуникации стали работы Ch. Helland, предложившего классификацию религиозных феноменов Интернета на основе характера взаимодействия и степени вовлеченности участников. Религиозная онлайн-среда, по его наблюдениям, формируется как результат взаимодействия двух взаимозависимых сил: «конечного пользователя» (believer-user) и «поставщика контента» (religious content provider). Эти группы неразделимы: именно их динамическое взаимодействие порождает медиальную форму современной религиозности, аналогичную отношению религии и средств массовой информации в традиционной культуре [312].

В рамках этой типологии различаются два ключевых явления – *«religion-online»* и *«online-religion»*.

- *Religion-online* обозначает использование Интернета как средства трансляции религиозного знания. Здесь коммуникация строится по модели «один – многим»: сайт или страница выполняют функцию одностороннего информирования, закрепляя традиционные отношения власти, иерархии и авторитета. Пользователь остается пассивным получателем, а религиозная коммуникация сохраняет вертикальную структуру.

- *Online-religion*, напротив, представляет собой интерактивную модель, реализующую принцип «многие – многим». Она создает условия для активного участия верующих в цифровом пространстве – от обсуждений и совместных молитв до онлайн-богослужений, ритуалов и медитаций. Здесь возникает особая форма цифрового *communitas*, где сакральное переживается через интерфейс совместного действия, а цифровая медиасреда становится посредником в опыте трансцендентного.

Таким образом, религия в цифровом контексте утрачивает прежнюю зависимость от физического пространства и институциональной инфраструктуры, превращаясь в виртуальный медиум сакрального взаимодействия, где границы между субъектом, текстом и сообществом становятся подвижными.

Современная модель киберрелигиозности охватывает не только информационные и интеллектуальные, но и практические аспекты религиозного опыта. Она позволяет верующим общаться, участвовать в обрядах, молиться, совершать паломничества и иные формы сакральной активности, не покидая цифрового пространства. При этом важно понимать, что киберпространство в данном контексте следует рассматривать не как простое средство коммуникации, а как особое пространство бытия, обладающее собственной структурой символов и форм присутствия.

По мнению Ch. Helland, ограниченность модели «религии-онлайн» можно преодолеть двумя путями. Первый связан с расширением доступности религиозных ресурсов за счет многоязычности сайтов, второй – с формированием своеобразного «*cyber-world*», возникающего при объединении множества религиозных веб-ресурсов в единую интерактивную сеть. Эти подходы опираются на два ключевых фактора. Во-первых, на то, как создатели цифровых платформ осмысливают саму природу Интернета, то есть каким образом они представляют себе процесс внедрения религиозного содержания в сетевую среду. От этого зависит архитектура религиозных сайтов и логика их развития. Во-вторых, на то, как сами участники воспринимают цифровое пространство – каким образом они готовы взаимодействовать с ним, чтобы реализовать свои религиозные потребности. От выбора пользователем конкретных каналов, сообществ и ресурсов напрямую зависит характер его духовного опыта и то, как он «практикует» веру онлайн.

Перенос ритуальных действий в интернет-среду оказывается далеко не всегда простым или успешным [325]. Для объяснения степени адаптации сакральных практик Ch. Helland предлагает использовать «*ritual transfer theory to examine ritual activity in 3D/VR environments*» [326]. Согласно этой

модели, процесс создания онлайн-ритуала предполагает постоянную трансформацию традиционных форм, которая будет проходить минимум в три этапа – видоизменение, изобретение и исключение: (1) видоизменение необходимо, чтобы трансформировать традиционный формат ритуала к особенностям цифровой среды, возможностям интерактивности, визуализации и т.д.; (2) изобретение связано с введением новых элементов, обеспечивающих функционирование ритуала онлайн – от визуальных символов до интерактивных действий; (3) исключение подразумевает устранение некоторых традиционных компонентов, которые невозможно воспроизвести в виртуальной форме.

Таким образом, цифровой ритуал становится новым феноменом – гибридом между традицией и инновацией. Однако степень его «действенности» остается предметом индивидуальной интерпретации: для одних участников отсутствие телесного присутствия, совместной трапезы или материальных атрибутов обесценивает ритуал; для других – напротив, цифровая форма не препятствует переживанию сакрального. Если же трансформация оказывается чрезмерной и разрушает внутреннюю структуру действия, процесс «передачи ритуала» терпит неудачу, поскольку исчезает ощущение подлинности священного события.

Эта ситуация во многом напоминает восприятие иконы в христианской традиции: для одних она является окном в божественное, для других – лишь изображением. Традиция иконоборчества, аргументировала отсутствие святости в просто лишь картинках – иконах, в то время как иная группа верующих в полном соответствии с механизмом сакрализации наделяла иконы (и многое другое) особым статусом – статусом святых мест, святых людей, святых предметов и т.д. различия только в сознании.

Виртуальный ритуал может быть очень похож на реальный, но при этом не обретать этот статус только на основании сходства, в для этого необходимо «решение» или допущение верующего сознания. Пример, приведенный С. Helland, хорошо иллюстрирует это: последователь тибетского буддизма, наблюдая трансляцию из храма в Дхарамсале и дистанционно участвуя в ритуале *“Three Principal Aspects of the Path”*, получает *«Разрешение Белой Тары»* от самого Далай-ламы. Для верующего это событие обладает высокой сакральной ценностью, несмотря на физическую дистанцию – интернет здесь становится трансцендентным интерфейсом, обеспечивающим духовную сопричастность.

Таким образом, анализ феномена онлайн-ритуалов раскрывает не только причины использования религиями цифровых технологий, но и последствия их внедрения. Технические инновации продолжают стимулировать развитие новых форм сакральной активности, расширяя горизонты религиозной коммуникации. Вместе с тем возрастающая медиатизация духовной сферы несет в себе риск утраты внутренней глубины веры. Избыточная доступность символов, соперничающие мировоззрения и соблазн иммерсивных развлечений могут способствовать атрофии духовного опыта, когда сакральное подменяется эстетизированными и коммерциализированными

образами. Эта тенденция, зародившаяся в западной культуре, в цифровую эпоху лишь усиливается [327, 328].

Сакральная виртуальность и рождение новых религиозных миров. Современная эпоха цифровых коммуникаций и тотальной медиатизации породила качественно иные способы присутствия религии в виртуальной среде. Анализ этих форм существования религиозного опыта в киберпространстве позволяет не только выявить особенности цифровой духовности, но и обозначить направления ее дальнейшей эволюции [313].

Первоначально проникновение религии в сеть носило характер внешней медиальной экспансии – религиозные институты и движения начали использовать Интернет как канал распространения информации и коммуникации. Этот этап можно рассматривать как количественное расширение сакрального присутствия в цифровом пространстве. Однако на следующем уровне развивается качественно иная фаза – когда религиозность утрачивает зависимость от физических форм и начинает существовать в автономных цифровых контурах, создавая собственные онтологические и символические миры. Революционные изменения в науке, технологиях и информационных системах второй половины XX века радикально преобразовали массовое сознание.

Методологической основой для осмысления этих процессов выступает концепция гиперреальной религии (*hyper-real religion*), разработанная А. Possamai. По его определению, гиперреальная религия представляет собой «*симулякр религии*» – пространство, где современные формы комбинируются с традиционными, и что самое главное – признается их «легитимность» как достаточных для совершения обрядности и следования канону. «*Гиперреальные религии – это религии, основанные на символических репрезентациях религий, а не на их реальных воплощениях; их символы отсылают не к реальности, а к другим символам*» [316]. Таким образом, речь идет не о подделке или карикатуре на религию, а о новом типе духовного конструирования, в котором медиум становится источником сакрального. Обращение к концепции Possamai позволяет по-новому поставить вопрос о возможности пост-религиозных форм веры, которые отличаются не только от традиционных институтов, но и от классических НРД (новых религиозных движений) с их характерным синкретизмом и стремлением к универсализму. Гиперреальные религии – это уже не просто вариации, а новые онтологические режимы сакрального, возникшие внутри цифровых структур коммуникации и воображения.

Динамика религиозного поля в виртуальной эпохе проявляется и в изменении знаковых систем и дискурсивных практик. Религия, как и любая культурная система, пребывает в состоянии подвижного равновесия, в котором внутренние и внешние факторы вызывают постоянные колебания между стабильностью и обновлением. Эти процессы порождают альтернативные религиозные дискурсы, которые начинают конкурировать с «материнскими» традициями, создавая новые формы интерпретации сакрального. Расхождения в догматах и богословских подходах приводят к

множественности школ и направлений, а в цифровом контексте – к возникновению сетевых теологий, которые подменяют каноническое знание медийным опытом.

Таким образом, в цифровую эпоху религиозное пространство приобретает ризоматическую структуру – без центра и строгой иерархии. Оно развивается как сеть взаимосвязанных смыслов, где каждое сообщество формирует собственный микродискурс сакрального. В этих условиях религиозность становится фрагментарной, интерактивной и гибридной, а киберпространство превращается в новую онтологическую арену, где возможна не просто репрезентация веры, но и ее реальное моделирование.

Следовательно, перед современным религиоведением и теологией встает новая исследовательская задача – осмыслить феномен кибертеологии, которая формируется на пересечении технологий, символизма и опыта сакрального. Эта дисциплина уже не только описывает религию в сети, но и раскрывает саму сеть как медиум божественного присутствия, как трансцендентный интерфейс между человеком и тем, что выходит за пределы эмпирической реальности.

Современный техномир, становление которого определяется ускорением процессов цифровизации, медиатизации и виртуализации, представляет собой сложную, самоорганизующуюся систему, обладающую рядом уникальных признаков. Их можно обобщить в следующих положениях:

(1) Эмерджентность сетевых технологий. Развитие сетевых структур демонстрирует эмерджентный эффект – возникновение свойств, превосходящих характеристики отдельных элементов системы. Сеть не является простой суммой своих узлов; она формирует новое качество взаимодействия – коммуникативную целостность, обладающую собственными закономерностями. В этом смысле эмерджентность сетевого пространства становится не только технологическим, но и культурным феноменом, оказывающим влияние на формы коммуникации, религиозности и восприятия мира.

(2) Усложнение сетевого взаимодействия и структурная фрагментация. В условиях технообщества именно сетевое взаимодействие направляет потоки информации, определяя траектории смыслов и формируя своеобразную культурную экосистему. Фрагментированные или «клиповые» потоки информации создают эффект централизованного воздействия на все социокультурное пространство. Это приводит к усложнению социальной иерархии, развитию сетевых сообществ, укреплению «сетевцентрической культуры» (М. Castells) и тиражированию виртуального пространства, насыщенного симулякрами и кодами.

(3) Индивидуализация и нарциссизм цифрового субъекта. Техномир формирует тип личности, погруженной в собственный образ. Преобладание эстетизированного «я» над сверхличными ценностями выражает собой сдвиг от социальной этики к эстетике самопрезентации. Таким образом, субъективизм и нарциссизм становятся структурообразующими признаками

цифровой цивилизации, где смысл вытесняется знаком, а внутренний мир – внешним образом.

(4) Визуализация культуры и фрагментированное восприятие реальности. Современное мировосприятие становится «пиксельным» – складывается из мгновенно сменяющихся фрагментов образов и сообщений. Клиповая культура разрушает целостное видение, подменяя его серией автономных визуальных событий. Человек воспринимает реальность через череду экранных импульсов, которые не образуют устойчивых связей между частями бытия.

(5) Виртуализация как доминанта современной культуры. Как отмечает М. Castells [330], человечество вступило в эпоху «сетевых культур», где все сферы жизни пронизаны виртуальными структурами. Виртуализация становится не метафорой, а онтологическим процессом – формированием новой сферы бытия – информационно-технологической реальности. В этом пространстве человек выступает не просто пользователем, а творцом виртуальных миров, вновь воображающим себя центром Вселенной.

Таким образом, в глобальной информационной среде сосуществуют и развиваются многочисленные социокультурные процессы – от цифрового искусства и образовательных платформ до религиозных сообществ и сетевых культов. Новые культурные паттерны погружают человека в альтернативные миры опыта, которые кажутся ему более прозрачными, управляемыми и «реальными», чем сама повседневность.

Среди множества типологий особое место занимают новые религии цифровой среды, или киберрелигии, которые возникают и функционируют преимущественно в виртуальном пространстве. Их специфика заключается в том, что интернет становится не просто средством коммуникации, а самой средой сакрального бытия. В отличие от традиционных религий, киберрелигии формируют новые вероучения, практики и даже институты, при этом их существование полностью зависит от сетевых технологий. Они воплощают гиперреальные формы веры, где символы отсылают не к трансцендентному источнику, а к другим символам внутри медиасреды (Possamai A., 2005) [316].

Одним из наиболее характерных примеров цифровой религиозности выступает *Церковь Тьюринга* (The Turing Church) – онлайн-сообщество, основанное в 2011 году и объединяющее сторонников «космического мировоззрения». Проект позиционируется как «галактика идей в постоянном сотрудничестве и конкуренции», где сосуществуют различные интерпретации, теории и подходы [331]. Создатели Церкви Тьюринга описывают ее как минималистскую, открытую и расширяемую космическую религию: (1) минималистскую – поскольку она опирается на простую, гибкую космологию, допускающую множественность толкований; (2) открытую – поскольку она лишена географических и организационных границ, предоставляя свободу вероисповедания и самовыражения; (3) Расширяемую – поскольку ее символический каркас можно «вертикально» развивать, используя как библиотеку идей и концептов.

Таким образом, The Turing Church представляет собой своеобразную лабораторию цифрового сакрального, где происходит не только обмен идеями, но и моделирование новых типов религиозного опыта. К аналогичным феноменам относятся *религия на блокчейне 0xΩ (Zero Ex Omega)*, киберязычество, а также ряд сетевых культов, сочетающих элементы эзотерики, футурологии и искусственного интеллекта. Эти движения демонстрируют, что виртуальная среда способна не только воспроизводить существующие религиозные формы, но и порождать новые модели сакрального – медиальные, децентрализованные и саморазвивающиеся.

На основе приведенных примеров, возможно отметить, что современные формы киберрелигиозности обнаруживают тенденцию к деиерархизации веры, отказу от институциональных структур и переносу сакрального в сферу индивидуального опыта. Для большинства новых цифровых религий характерна минималистичная этика, редуцированная до универсального принципа: «*Поступай с любовью и состраданием к другим живым существам*». Официальные ритуалы здесь отсутствуют – каждый участник формирует собственные практики, создавая индивидуальные или коллективные формы сакрального взаимодействия.

Одним из самых дискуссионных феноменов цифрового мифа становится концепция «Бога из машины» (*Deus ex machina*). В последние годы в сетевых сообществах рационалистического толка, таких как *LessWrong*, активно обсуждался мысленный эксперимент о возможном существовании всемогущего искусственного интеллекта, обладающего чертами божества. Эта гипотетическая сущность получила название «*Roko's Basilisk*» – мысленный эксперимент о цифровом Боге, способном карать тех, кто не способствовал его созданию. Несмотря на то, что изначально идея воспринималась как интеллектуальная провокация, она вызвала огромный общественный резонанс – от научных форумов до массовой культуры [332-334].

Философская привлекательность этого образа объясняется тем, что в нем сплетаются богословские и трансгуманистические мотивы: идея о «вездесущем» искусственном интеллекте, наблюдающем за каждым действием, воспроизводит архетип «Больших Богов» (*Big Gods*) – гипотезы, согласно которой мораль и общественный порядок поддерживаются верой в надзор высших существ. Таким образом, «*Roko's Basilisk*» становится цифровым аналогом теологического страха, выражением неуверенности современного человека перед созданным им же сверхразумом [332].

Рядом с этим образным рядом возникает и другая, более прагматичная попытка сакрализовать технологии. Так, в 2017 году инженер и предприниматель Anthony Levandowski – основатель церкви *Way of the Future*, поясняет, что его «религиозный проект, необходим для обеспечения человечеству и отдельному человеку бесконфликтного перехода к миру, управляемому суперинтеллектуальными машинами. В программных документах религии утверждается, что целью является «создание Божества на основе искусственного интеллекта, обладающего христианской моралью»

[334]. А. Levandowski характеризует свое учение как форму *Deus ex machina* – веру в механического Бога, способного видеть, кто дружелюбен к нему, а кто нет. Техническое отслеживание действий человека придает этому «Богу» черты вездесущего наблюдателя, но без гарантии милосердия. По словам А. Levandowski, если ранее человек обращался к тому, что невозможно измерить или объяснить, то теперь вы сможете говорить с Богом напрямую и быть уверены, что он вас слышит. Эта идея продолжает линию антропотехнического боготворения, где трансцендентное создается руками человека, а сакральность возникает не «свыше», а «изнутри» технической системы.

Важно отметить, что феномен киберрелигиозности не ограничивается отдельными сообществами. Как отмечает Юваль Ной Харари в работе *“Homo Deus: A Brief History of Tomorrow”* [335], человечество стоит на пороге новой религии – датаизма (Dataism), в основе которого лежит вера в могущество информации. Главные его постулаты можно свести к нескольким тезисам: (1) живые и неживые системы (организмы) запрограммированы на выполнение определенных действий, и человек в мире «больших данных» не обладает какими либо предпочтениями, а просто становится его частью; (2) бытие человека и общества основано на символизме и интерсубъективности; (3) гуманизм становится «саморефлексивной религией», где объектом поклонения выступает сам человек, а в будущем – его усовершенствованная версия – *Homo Deus*. Таким образом, датаизм превращает информацию в новую форму сакрального – универсальный медиум, через который человек ищет спасение и бессмертие.

Интересным для анализа феноменом становятся и так называемые игровые религии. На пересечении медиальной и культурной сфер возникают ироничные, но значимые формы постмодернистской религиозности – «нерелигии» (Unreligions), о которых пишет Beth Singler (Кембридж). Исследовательница отмечает, что новые цифровые площадки дают возможность быстро формировать сообщества вокруг любых идей, превращая даже шутку в сакральный код. Если в Средневековье проповедник-новатор рисковал быть объявленным еретиком, то в XXI веке достаточно создать веб-страницу или Discord-группу, чтобы идея обрела последователей [336].

Показательным примером игровой формы веры стал и джедаизм (Jediism) – мировоззрение, вдохновленное вселенной *Star Wars*. Британская перепись 2001 года зафиксировала почти 400 000 человек, указавших джедаизм как религию. Несмотря на очевидное происхождение из художественного мифа, многие адепты утверждают, что их учение – подлинная духовная практика, основанная на принципах внутренней гармонии и служения [337, с. 138-139]. Эта ироническая религия выявляет новый тип сакрального – *симулятивное священное*, когда художественный вымысел превращается в источник реального духовного опыта. Анализ феноменов киберрелигий и трансгуманистических культов позволяет рассматривать виртуальную религиозность не только как культурно-

социальное явление, но и как проявление глубинных системных процессов, происходящих в структуре человеческого сознания. Виртуальные формы сакрального опыта – от «*The Turing Church*» до «*Roko's Basilisk*» – демонстрируют то, что религиозное мышление адаптируется к цифровой среде, перестраивая собственные коды, символы и структуры коммуникации. Эта трансформация имеет системный характер и может быть осмыслена через призму общей теории систем и теории сложных самоорганизующихся структур.

С позиций системного анализа религия предстает как динамическая, самоорганизующаяся система, сохраняющая устойчивость благодаря способности адаптировать свои функции и формы в ответ на изменения среды. Виртуализация сакрального опыта при этом отражает процесс эмерджентного усложнения сознания, когда информационные, технологические и символические структуры соединяются в новую, гибридную онтологию. Человек, взаимодействующий с цифровыми системами, становится частью более широкой «техносоциальной сети», где границы между субъектом, машиной и символом утрачивают стабильность. Таким образом, религиозность в цифровую эпоху – это уже не просто система верований, а форма системного самонаблюдения сознания, стремящегося к воспроизводству собственного сакрального измерения в новых медиа-формах.

Виртуальное сакральное можно трактовать как онтологическую проекцию системного сознания, где взаимодействие человека и цифровых сред становится аналогом диалога между конечным и бесконечным, материальным и идеальным. В этом смысле цифровые религии и движения трансгуманистического типа демонстрируют не исчезновение религии, а ее эволюцию – переход от институциональной формы к распределенной сетевой духовности, в которой каждая единица системы становится потенциальным носителем сакрального смысла. Системный подход позволяет увидеть, что сакральное в цифровую эпоху не исчезает, а «рассеивается» по структурам коммуникации, превращаясь в виртуальную форму присутствия, где сам акт взаимодействия с информацией становится элементом ритуала. В этом контексте сознание – не просто наблюдатель, а активный агент, конституирующий виртуальную реальность, и именно в этом акте самоконструирования сакральное вновь обретает свое место в мире.

В заключении данного раздела возможно отметить наличие параллели с концепцией J. Huizinga о сходстве игры и священного, поскольку для того, чтобы обычный объект стал сакральным (местом, действием, человеком и т.д.) нам надо полностью принять правила «игры». Это означает, что религиозный ритуал всегда создавал особую «виртуальную» реальность смысла – сакральный круг, похожий на игровой магический круг. Теперь же цифровые технологии предоставляют новые инструменты для такого сакрального *онтологического пространства*. Упоминая цифровые практики (например, онлайн-богослужения, виртуальные молитвенные комнаты, зажигание *виртуальных свечей* на сайтах храмов и т.д.), можно отметить, что

при совершении онлайн-ритуала верующему зачастую приходится самостоятельно придавать действию сакральный смысл, минуя привычные материальные атрибуты культа. Так, «*зажигая виртуальную свечу*», человек физически лишь нажимает кнопку, и отсутствует привычная атмосфера храма – сакрализация совершается прежде всего в сознании индивида. Это смещение источника святости с внешних атрибутов на внутренний опыт – важный признак новой религиозности. Интернет формирует некое «третье пространство» (по выражению религиоведов) между традиционными институтами веры (церковь, храм) и индивидуальной духовностью, где религия существует в ином формате. Автор анализирует, как *авторитет* и *ритуал* меняются онлайн: постепенно признается, что виртуальные обряды не менее сакральны, чем офлайн-практики, и это становится массовым явлением, а не уделом техно-элит. Приводятся мнения исследователей (например, Р. Maxwell) о легитимности виртуального отправления культа, возможно частично согласиться с тем, что цифровые технологии могут расширить доступ к святому, сделав его повсеместным. Однако отмечаются и риски: десакрализация из-за «игрового» характера онлайн-среды, возможность профанации, утрата живого общения. Тем не менее, главный вывод «оптимистичен»: виртуальность выступает новым каналом для трансцендентного, позволяя религии адаптироваться к условиям современности. Этот кейс демонстрирует методологию миро-виртуального анализа в действии: объединяя данные религиоведения, медиатеории и философии, автор описывает появление *новой мифологии* цифровой эпохи, где сами Сеть и киберпространство приобретают символические, священные черты. В результате понятие священного освобождается от жесткой привязки к физическому месту: социальная сеть может выступать функцией сакрального пространства, где трансцендентное представлено в знаках и образах. Данное исследование вносит научный вклад, показывая, что даже такая консервативная сфера, как религия, переживает *онто-эпистемологический поворот* под влиянием виртуализации. Это обогащает философию религии новым пониманием: вера становится «расширенной» через цифровые медиа, а виртуальность может быть осмыслена как особый вид религиозного опыта.

3.2 Медиадискурс как виртуальность и поле конституирования субъекта

В современной социально-философской мысли образ субъектности радикально трансформируется под влиянием сетевых и постмодернистских процессов. Manuel Castells отмечает, что мы вступили в эпоху *сетевого общества* (network society), в котором глобальные информационные потоки конструируют новое пространство бытия. В этом пространстве «пространство потоков» вытесняет традиционное географическое пространство, а линейное историческое время разбавляется феноменом «вневременного времени» [319]. Другими словами, люди все больше живут в едином виртуальном «сейчас», постоянно подключенном к

коммуникационным сетям. М. Castells объединяет реальное и виртуальное в единую культурную форму – так называемую «культуру реальной виртуальности», где нет строгой границы между онлайн и офлайн [330]. В этой культуре медиа-потoki становятся полем обитания субъекта, формируя новые символические координаты и обогащая опыт самовыражения, образования и коммуникации. Именно поэтому границы «здесь» и «там», «сейчас» и «в прошлом» стираются, а человек оказывается одновременно присутствующим в разных реальностях [67].

Как уже отмечалось выше через призму постструктуралистских теорий медиадискурс предстает как система симулякров [9]. На основе концепции J. Baudrillard можно утверждать, что СМИ не просто отражают реальность, а конструируют ее, создавая знаковые модели без опоры на подлинный «оригинал». В мире симулякров разница между оригиналом и копией исчезает, и «симулякр – это не то, что скрывает правду, правдой является то, что нет никакой правды». Как следствие, человек в медиа-культуре оказывается децентрированным и рассеянным среди информационных потоков. Знаки СМИ перестают быть пассивными отражателями действительности, а становятся активными строительными блоками «реального» [9, 338]. Это ведет к тому, что сам субъект начинает чувствовать свою идентичность менее устойчивой и более множественной, поскольку «человеческий опыт становится симуляцией реальности». В такой парадигме теряется единый «центр» субъекта, а «Я» может раздваиваться или умножаться в зависимости от медийной конъюнктуры и контекста потребления информации.

Гибкая идентичность и множественность «Я». Современная сетевая жизнь порождает феномен «жидкой» идентичности (Bauman, 2000). Социолог З. Бауман описывает личность в эпоху глобальных сетей как текучую, изменчивую и постоянно приспосабливающуюся к новым контекстам. Индивид все реже опирается на жестко заданные социальные роли, а все чаще формирует себя заново в каждом конкретном цифровом пространстве numberanalytics.com. Жидкая идентичность означает, что «индивидуальная идентичность больше не фиксирована или стабильна, а характеризуется фрагментацией и текучестью» [153]. В дополнение к этому 151. Turkle S. показала, что в интернете люди экспериментируют с образами себя. Виртуальные миры (чаты, МУДы, социальные сети) позволяют нам примерять на себя аватары и «вторые «Я»», отличные от офлайн-личности cyborganthropology.com. Теркл отмечает: «Вы есть то, кем вы прикидываетесь» [151, 152] – иными словами, многослойность «Я» растет. Это вызывает вопросы об аутентичности: насколько образы в онлайн соответствуют «настоящему» себе? Такой фрагментированный субъект может находиться одновременно в нескольких ролях и сетевых группах. В результате идентичность становится предметом постоянного творчества: человек конструирует себя заново в зависимости от среды.

Цифровые сообщества как культурные формы. Эмпирические исследования показывают, что виртуальные сообщества создают

полноценные культуры со своими нормами, экономикой и социальными практиками. Т. Boellstorff (в монографии *Coming of Age in Second Life* показывает, что жители Second Life строят сообщества, покупают недвижимость и виртуальные товары, ходят на концерты, женятся и ведут дела так же, как и в офлайне src.org). Эти «жители» испытывают настоящий культурный быт: у них есть виртуальная экономика, социальные институты и ритуалы, свойственные любому человеческому обществу src.org. Таким образом, участие индивида в цифровых сообществах становится частью его личности и жизненного опыта. Цифровая культура дополняет реальную, а взаимодействие в ней конституирует новые формы самоидентификации. Исследования показывают, что «виртуальные миры, в своем богатстве и сложности, опираются на культурную способность человека» [339].

Постгуманизм и расширенный субъект. Философско-методологически рассмотрение медиадискурса обращает к идеям постгуманизма (Haraway 1991; Hayles 1999). D. Haraway предложила образ киборга – «кибернетического организма», гибрида машины и человека, который стирает границы между органическим и искусственным. В духе этой метафоры современный субъект становится «флюидным» и технологически опосредованным: границы между телом и машиной размываются, и возникает некое информационное существо (Luciano Floridi называет его *инфоргом*, информационным организмом) [185]. Как пишет L. Floridi: «Инфорг – это информационный организм, существо, чья идентичность неразрывно связана с его информацией. Мы – информационные организмы». Субъект отождествляется уже не только с телом, но и с кодом, интерфейсом, цифровым образом – по сути, это «субъект без тела, но с центром переживания». Это согласуется с представлениями, по которой постчеловек – существо гибридное, распределенное между материальным телом и технологической средой.

В дополнение к этому концепция *расширенного разума* [152] утверждает, что технологии становятся частью когнитивного аппарата человека. Например, сохранение воспоминаний в облачных сервисах или использование компьютерных симуляций для принятия решений фактически «выносит» функции разума в виртуальную среду. Такой взгляд показывает, что сознание и память распределяются между биологическим носителем и цифровой средой, а не ограничиваются исключительно мозгом. В результате современный субъект – своего рода гибрид: мыслит и чувствует он при помощи и через технологии, так что его психика опосредована интерфейсами и данными.

Двойственность виртуальности: перспективы и риски. Таким образом, медиа-дискурс создает поле, в котором субъект постоянно конструируется и реконструируется. Этот процесс имеет двойственный характер. С позитивной стороны виртуальность расширяет горизонты опыта, дает новые возможности для самовыражения, самообразования и взаимодействия. Она снимает географические и физические ограничения,

позволяя проводить эксперименты с «я» и расширять социальные связи. Оптимистические интерпретации отмечают виртуальность как освобождение от телесных и социальных уз [67, 340]: перенос части жизни в сеть может обогатить субъекта новыми переживаниями.

С другой стороны, существуют и риски. Постоянная жизнь «в экране» может привести к потере аутентичности и укорененности в реальном мире. Сознание, привыкшее к фрагментам информации и кратковременным удовлетворениям, рискует стать «бестелесной тенью», оторванной от живого опыта. Критики сетевой культуры предупреждают о угрозах приватности, автономии и усилении внешнего контроля: крупные платформы могут управлять поведением «жидкого» человека через алгоритмы и сервисы. Виртуальность способна усилить чувство одиночества и диссоциировать «я», превращая субъекта в марионетку социальных медиа [8, 152].

Автор раздела не занимает крайних позиций, а предлагает диалектический синтез: он признает как озарения оптимистов (виртуальный опыт как расширение возможностей человека), так и аргументы критиков (угрозы приватности, отчуждения и контроля).

В итоге современный цифровой субъект предстает многослойным и адаптивным: он одновременно существует в физических и виртуальных измерениях, а его идентичность формируется путем постоянной интеграции разнородного опыта. Этот вывод имеет важное методологическое значение для социально-философского исследования. Необходим синтез медиа-теории, философии сознания и социальной философии, поскольку субъект виртуальности выходит за рамки традиционных дисциплин. Применение концептуального инструментария сетевых коммуникаций позволяет увидеть субъективность как процесс (J. Baudrillard); как самоконструирование и ауто-поэзис [340] (R. Mazzoli); как гибрид организм-машина или результат связей в интерфейсах и кибер-пространстве [17, 15] (Haraway D., Hayles N.).

Предложено язык описания субъекта, адекватный эпохе сетевых коммуникаций: категории *интерфейса*, *симуляции*, *киборгизации*, «деконструированной» или «плавающей» идентичности и т.п. Субъективность уже не фиксированная сущность, а протекающий в виртуально-реальном континууме процесс, требующий учитывать и технологические, и культурные, и политические факторы. Это является существенным вкладом в социальную философию и эпистемологию: исследование субъектности требует новых категорий и методологий, позволяющих описать «субъект эпохи сетей» [23, 10, 17]. Направленное использование этого интегративного подхода – существенный шаг в понимании людей в постцифровом мире.

Коммуникация и виртуальные миры смысла. Как связаны язык и сознание в этом контексте? Язык можно рассматривать как особую виртуальную реальность, созданную коллективным сознанием. Каждый естественный язык – это система знаков и правил, позволяющая людям конструировать общие смысловые миры, разделяемые в коммуникации. С одной стороны, язык укоренен в биологии (человеческий мозг обладает

врожденной способностью к языку – знаменитая *universal grammar* Н. Хомского). С другой стороны, язык – явление социальное и системное. Немецкий социолог N. Luhmann показывал, что общество состоит из коммуникативных систем, каждая из которых порождает свою реальность смысла. Коммуникация обладает *оперативной замкнутостью*: система коммуникации производит и воспроизводит только свои собственные смысловые элементы, наблюдая внешний мир и другие системы лишь через призму своих кодов. По N. Luhmann, социальная реальность – это сеть *самореферентных* коммуникаций, где смысл существует лишь в момент его актуализации операциями системы. Проще говоря, значение слова или символа реально только тогда, когда кто-то его использует в сообщении (в определенном контексте). Вне актов коммуникации – в «чистом виде» – смысла не существует. Таким образом, язык создает виртуальное пространство значений, которое постоянно перезаписывается в процессе общения.

N. Luhmann радикально сместил фокус: не индивидуальное сознание создает смысл, а коммуникация между носителями сознания. Отсюда следует парадокс: смысл объективирован, но не материален. Например, понятие «виртуальность» приобретает содержание лишь благодаря системе разговоров о виртуальности, благодаря текстам (как этот) и дискурсам, где оно употребляется [307]. В момент, когда обсуждение прекращается, «виртуальность» как смысл словно бы впадает в спящее состояние – остается зафиксированной в книгах, в памяти, но не живет. Определечивание (*реификация*) понятий происходит внутри коммуникационных систем, и там же понятия могут разпредмечиваться, меняя значение со сменой контекста.

Отмечая эту особенность, N. Luhmann использует понятие *ре-энтри* (повторного входа): любое различие, сделанное системой, может быть ей же заново внесено внутрь в качестве элемента различения другого уровня. Так язык и сознание порождают бесконечную рекурсию смыслов. Рекурсивность вообще свойственна языку: по N. Luhmann, «смысловые идентичности (объекты, символы, знаки, числа, предложения) могут порождаться лишь рекурсивно», отсылая к предшествующим смысловым операциям. Н. Хомский говорил о рекурсивности как главном свойстве грамматики: из конечного набора правил можно породить бесконечное число предложений [341]. N. Luhmann же переводит это на язык социологии: коммуникация – замкнутая рекурсивная игра, где новые смыслы возникают только из сочетания прежних, и именно благодаря этой повторяемости достигается устойчивость смысловых структур во времени. Устойчивая грамматика (в хомсковском смысле) – лишь отражение устойчивых коммуникативных паттернов, которые складываются в обществе под влиянием как культурных, так и биологических ограничений. Ведь чтобы люди понимали друг друга, их мозги должны работать сходным образом. Биология задает общую платформу (все люди имеют сходное устройство нервной системы, перцептивные способности), а культура и язык

накладывают свои «виртуальные» надстройки – правила и значения, которым мы учимся.

Важно подчеркнуть: язык, будучи виртуальной системой, имеет и физическое воплощение – звуки речи или письменный текст. Но физический носитель вторичен по отношению к смыслу. Слово, написанное чернилами в книге, – лишь потенция смысла, который оживает, когда читатель его интерпретирует. Таким образом, виртуальность языка состоит в том, что значения не привязаны жестко к материи, а существуют в пространстве возможных интерпретаций, поддерживаемом коллективным соглашением и памятью (как социальной, так и нейронной). Это крайне нетривиальный момент: человеческое общество научилось хранить и передавать нематериальные сущности (идеи, знания) через материальные субстраты, создавая как бы вторую реальность – реальность культуры и информации. Недаром говорят о «ноосфере» (П. Тейяр де Шарден, В. Вернадский) – сфере разума, которая оплетает биосферу Земли.

Лингвистические и социальные системы, по сути, подтверждают нашу гипотезу: виртуальность проявляется не только в компьютере, но прежде всего в мозге и в коммуникации между мозгами. Компьютерные VR и киберпространство – это лишь частный случай, технологическое продолжение врожденной способности человека создавать вторичные миры в воображении и обмениваться ими через язык. Теория систем дает инструментарий осмыслить такие нематериальные реальности научно. В частности, понятие самореференции (самоотнесения) описывает, как система может ссылаться на саму себя и тем самым порождать новые состояния. Сознание рефлексировать о собственных мыслях – это самореференция психики; язык включает высказывания о высказываниях (метаязык) – самореференция коммуникации. Благодаря самореферентным циклам становится возможным самосознание (mind's "I" observing itself) и метаязык науки (наше рассуждение о понятии «виртуальность» есть пример высказывания второго порядка). Это опять-таки уводит нас от упрощенного механистического понимания: систему нельзя уподобить только машине, где все взаимодействия строго запрограммированы. Системы, способные к саморефлексии, приобретают новые степени свободы – они могут изобретать собственные правила на ходу, виртуально примерять разные модели поведения.

Сложные социальные галлюцинации. Количество пересечений между технологией виртуальной реальности и политической философией столь велико, отмечает Th. Metzinger [19], что даже краткий перечень затруднителен. Слияние VR и социальных сетей открывает перспективы новых форм машинного влияния на политическую волю, угроз автономии субъекта и приватности, а также риски девальвации реального политического процесса.

Пользователи VR взаимодействуют не только с цифровыми моделями тел, но и с другими реальными «Я» – автономными субъектами опыта, разделяющими интерсубъективную феноменологию присутствия.

Классическая «иллюзия места» [102] дополняется феноменом «иллюзии других умов», когда сознание воспринимает виртуальных агентов как мыслящие субъекты.

Metzinger указывает, что по мере развития технологий подобные социальные галлюцинации будут становиться все более изощренными и устойчивыми. Исследователь ставит вопрос о взаимозависимости пространственного и социального погружения: насколько «иллюзия присутствия» усиливает ощущение сознания другого? При взаимодействии с антропоморфными интерфейсами и языковыми системами ИИ, человеческий мозг спонтанно моделирует их как когнитивных агентов, обладающих памятью, вниманием и самосознанием. Этот процесс, вероятно, протекает автоматически и вне контроля пользователя. Таким образом, сочетание VR и AI способно сформировать новую феноменологическую основу коммуникации человека и машины, где бессознательные алгоритмы будут восприниматься как мыслящие существа.

Metzinger предупреждает, что самооптимизирующиеся VR/AI-системы могут начать целенаправленно обращаться к эволюционно закрепленным модулям социального познания в человеческом мозге, вызывая устойчивые социальные галлюцинации – феномены, в которых граница между агентом и симуляцией размывается. Для когнитивных и нейропсихологических исследований такие состояния открывают уникальные возможности моделирования и точного экспериментального контроля над процессами восприятия, сознания и интерсубъективного взаимодействия. По замечанию автора, симбиоз VR и AI открывает возможность преднамеренного создания у пользователей устойчивых социальных галлюцинаций, то есть феноменов восприятия, в которых воображаемые когнитивные агенты переживаются как реальные. Это порождает серьезную дилемму прикладной этики: допустимо ли намеренно вызывать у субъекта иллюзию общения с мыслящим существом, если такое воздействие способно формировать новые формы доверия, зависимости или внушаемости? Возникает вопрос о границах этического регулирования в виртуальных средах: должны ли разработчики VR/AI-технологий нести ответственность за создание «иллюзий других умов» и если да, то в какой мере этически допустимо проектировать когнитивные интерфейсы, способные симулировать присутствие сознания? Одним из направлений философской дискуссии становится поиск непатерналистских форм этического контроля, при которых свобода субъекта сохраняется, а виртуальные взаимодействия не превращаются в инструмент манипуляции. Тем самым философская рефлексия переходит от обсуждения онтологических оснований сознания к анализу этических параметров его моделирования. Виртуальные среды становятся пространством, где не просто испытываются новые технологии восприятия, но и конструируются новые формы морального опыта – между автономией, эмпатией и иллюзией присутствия.

Подведем предварительный итог. В этом разделе анализируется влияние современной медиасреды на формирование субъективности; фактически

медийный дискурс рассматривается как особая виртуальная реальность, внутри которой конституируется субъект. Современные медиа функционируют как автономные онтологические механизмы, способные не только транслировать, но и конструировать реальность. В отличие от классических форм коммуникации, где сообщение соотносилось с эмпирическим событием, современные средства массовой информации производят вторичный порядок реальности – медиальную онтологию, в которой различие между фактом и его интерпретацией становится неразличимым. Внутренние механизмы функционирования СМИ не создают события в прямом смысле, но структурируют поле восприятия: они задают акценты, перераспределяют значимости, превращая тривиальное в экзистенциально важное, а существенное – в периферийное. Этот процесс, описываемый в теории *agenda-setting*, формирует так называемую «повестку дня» – когнитивную матрицу социальной реальности, в которой не факты, а их медийные репрезентации определяют общественное внимание. Таким образом, медиа не просто «оповещают» мир, а программируют восприятие бытия, создавая феномен виртуальной публичности – пространства, где социальное сознание оперирует не действительностью, а ее симулятивными эквивалентами. В этом смысле СМИ становятся одним из главных производителей виртуальности, осуществляя перманентное редактирование мира – подменяя реальное репрезентативным и тем самым трансформируя саму структуру опыта. Пример данного анализа представлен в работе «Socially significant information and issues of the Kazakhstanis' trust in the media» [342], в которой оцениваются предпочтения различных тем и соответствующее определение их значимости. Таким образом, объектом исследования становится так называемая «общественная повестка дня» (Public Agenda) как результат распределение общественного интереса в одном и том же тематическом пространстве, в отличие от «повестки для СМИ» (Media Agenda). Согласно общепринятой исследовательской традиции «Media Agenda» определяется как распределение освещения темы в СМИ и соответственно принимается за независимую переменную.

Современные средства массовой информации играют ключевую роль в структурировании общественного мнения, определяя рамки общественных дискуссий и задавая тематические акценты. Значительная часть информации о наиболее значимых социальных и политических процессах поступает к массовому сознанию опосредованно – через медиатизированные формы коммуникации. Начиная со второй половины XX века, в научной литературе активно обсуждается вопрос об одностороннем характере влияния медиа на общественное мнение. Взаимодействие средств массовой информации и общества представляет собой сложную систему двунаправленных влияний, в которой односторонние и двусторонние механизмы коммуникации переплетены. В классической модели массовых коммуникаций, восходящей к теориям «магической пули» и «гиподермической иглы», влияние СМИ трактовалось как односторонний процесс: медиа формируют общественное мнение, навязывая определенные образы, ценности и интерпретации

действительности. В этом контексте публика рассматривалась как пассивный реципиент, подвергающийся информационному воздействию, что и стало предпосылкой возникновения феномена виртуализированной общности – среды, где социальные смыслы циркулируют без опоры на эмпирическую реальность. Однако развитие цифровых технологий, интерактивных платформ и сетевых коммуникаций трансформировало этот вектор: современное общество все чаще выступает не объектом, а субъектом медийного процесса. В условиях двусторонней коммуникации пользователи не только потребляют информацию, но и активно участвуют в ее производстве, перераспределяя символический капитал внимания, создавая собственные интерпретации и меметические нарративы. В результате формируется новая медиасреда с гибридной структурой влияния, где традиционные институты массовой информации сосуществуют с горизонтальными сетевыми потоками, а власть репрезентации становится распределенной. Таким образом, современная медийная виртуальность – это не просто инструмент манипуляции сознанием, но динамическая экосистема взаимных проекций, в которой общество одновременно формируется средствами коммуникации и само их формирует. Возникает аналогия с горячими / холодными медиа Н.М. McLuhan [343]

Это различие позволяет не только классифицировать каналы массовой коммуникации, но и выявлять степень вовлеченности аудитории в процесс восприятия информации. Опираясь на концепцию М. McLuhan о «внешнем расширении человека», современные цифровые и традиционные медиа можно рассматривать как «холодные» технологии, предполагающие активное участие субъекта в процессе коммуникации. Таким образом, медиа перестают быть исключительно инструментом передачи информации – они становятся пространством взаимодействия, где сознание человека структурируется под влиянием потока знаков, символов и визуальных кодов.

Значительный вклад в понимание социокультурной природы медиа принадлежит Р. Bourdieu [344], который связывал влияние средств массовой информации с динамикой властных полей. По его мнению, журналистика функционирует в тесной зависимости от экономического капитала, рыночных интересов и логики конкуренции информационного поля как наиболее интегративного и влиятельного. В результате внимание аудитории концентрируется на тех проблемах, которые определяются медийной логикой, тогда как действительно важные или конфликтные темы могут оставаться «за кадром», что суть соответствует теории информационной повестки дня (Agenda-Setting Theory) [345].

Согласно этой теории, интенсивность освещения определенного события в медиа прямо коррелирует с восприятием его значимости в массовом сознании. Исследователи различают два уровня формирования повестки: на первом уровне СМИ задают «фактологический» контур значимости событий, а на втором – формируют их аксиологическую оценку, определяя интерпретационные рамки восприятия [346].

С развитием интерактивных технологий медиапространство утрачивает монополярность. Появление сетевой модели повестки дня (Network Agenda Setting) означает, что современная коммуникация функционирует как динамическая сеть взаимосвязанных тем, где границы между производителем и потребителем информации становятся все более условными. Пользователи не только воспринимают сообщения, но и формируют собственные повестки, создавая многоуровневые смысловые структуры и латентные взаимосвязи между социальными феноменами.

С позиций социологической теории медиа можно отметить широкий спектр направлений, исследующих влияние информационной среды на различные формы социального поведения – от агрессии и политических предпочтений до идентичности, здоровья и электоральных установок [347-351]. Особое внимание в современных работах уделяется сопоставлению официальной медийной повестки и гражданской, возникающей в социальных сетях и онлайн-сообществах. Обобщая результаты этих исследований, можно утверждать, что в периоды макросоциальных кризисов – политических, военных, экологических или эпидемиологических – медиасфера становится катализатором деструктивных информационных потоков. Так, в условиях пандемии базовые функции журналистики сместились в онлайн-среду, где процесс коммуникации утратил контроль и приобрел характер стихийного обмена сигналами, эмоциями и символами. В этих условиях особую роль начинает играть повестка, формируемая самими гражданами, которая может совпадать или радикально расходиться с официальной медийной логикой [352].

В контексте теории виртуальности этот процесс можно трактовать как расширение поля символического взаимодействия, где СМИ выполняют не только информативную, но и онтологическую функцию – они конструируют реальность, в которой социальное, медийное и виртуальное сливаются в единую систему. Таким образом, масс-медиа становятся не просто посредником, а активным элементом системного сознания общества, формирующим картину мира, а вместе с ней – коллективное представление о сакральном, кризисном и нормальном.

Обобщим особенности того, как Pierre Bourdieu, Niklas Luhmann и социальное поле как элементы человеческой системы и виртуальности. В теоретической модели Pierre Bourdieu (Пьера Бурдьё), социальное поле (social field) – это пространство позиций и взаимодействий, где индивиды и группы действуют в соответствии с определенными правилами, нормами и стратегиями. Это не просто совокупность социальных отношений, но особый уровень организации реальности, в котором человеческие системы обретают свою форму.

Социальное поле, подобно биологической системе, представляет собой динамическое равновесие – structured and structuring space, где агенты (индивиды или группы) занимают определенные позиции и вступают в борьбу за ресурсы – capital (экономический, культурный, символический, социальный). Эта борьба и формирует структуру самого поля, а структура, в

свою очередь, детерминирует практики агентов. Таким образом, поле выступает как *self-regulating system*, поддерживающая собственные правила, коды и границы – подобно тому, как в биологическом организме функционируют гомеостатические процессы. Отсюда становится понятным, как габитус и диспозиция обеспечивают внутреннюю системность социальной практики. Одним из ключевых понятий Бурдьё является *habitus* – совокупность устойчивых схем восприятия, мышления и действия, формируемых под воздействием социального поля. *Habitus* можно определить как внутренний алгоритм человеческой системы, обеспечивающий адаптацию к внешним условиям. Он выступает своеобразным интерфейсом между внутренними (*internal systems*) и внешними структурами (*external structures*), позволяя индивиду действовать в рамках поля, не осознавая при этом всех его законов. Бурдьё различает три взаимосвязанных элемента: (1) позиция (*position*) – место агента в социальной структуре; (2) диспозиция (*disposition*) – субъективная установка на определенные формы поведения; (3) практика (*practice*) – результат взаимодействия позиции и диспозиции.

Именно через этот триединый механизм происходит конструирование социальной реальности, или – в терминах данной работы – виртуальной реальности человеческих систем, в которой образы, символы и нормы становятся столь же реальны, как физические объекты. Важно отметить, что существуют и биологические основания социального взаимодействия. Современные исследования (например, эксперименты Michael Meaney) демонстрируют, что социальные паттерны поведения формируются на биологическом уровне – через регуляцию экспрессии генов, связанных со стрессом, заботой и социализацией. Это указывает на то, что *social field* встроено в человеческую систему не как надстройка, а как природный, эмерджентный уровень взаимодействия. Таким образом, биологическая и социальная реальности оказываются взаимозависимыми. *External systems* (биологические, физические, нейрофизиологические процессы) и *internal systems* (когнитивные, культурные, символические структуры) совместно формируют то, что можно определить как *social emergence* – процесс, при котором социальные структуры возникают из взаимодействий индивидуальных сознаний.

Собственно Niklas Luhmann, определяя коммуникацию как универсальный код системы, разрабатывает системную парадигму, предлагает рассматривать общество как *autopoietic communication system* – самовоспроизводящуюся систему коммуникаций, замкнутую в своих собственных операциях (*operational closure*). Коммуникация в этой модели не есть акт обмена информацией между субъектами, а элементарная операция самой социальной системы. Niklas Luhmann вводит принцип *autopoietic closure*: каждая система функционирует, опираясь только на собственные операции, воспроизводя себя посредством различия между системой и средой (*system/environment distinction*). Таким образом, социальная реальность – не отражение внешнего мира, а результат внутренних процессов

коммуникации. Она самореферентна, и каждая форма социального взаимодействия – это акт, создающий новую реальность. Коммуникация становится способом самоорганизации социальной материи, а информация – формой существования смысла в системе.

Конвергенция подходов Р. Bourdieu и N. Luhmann в контексте философии виртуальности позволяет рассматривать социальное поле как разновидность *virtual environment* – автономную, но взаимодействующую с другими системами реальность. Если у Р. Bourdieu *field* структурирует практику через *habitus*, то у N. Luhmann коммуникация воспроизводит систему через замкнутые процессы смысла. Обе модели указывают на то, что реальность формируется не извне, а изнутри – из операций самой системы. С этой позиции виртуальность предстает не как иллюзия или симуляция, а как форма онтологической организации человеческого опыта. Человеческие системы, действуя через социальное поле и коммуникационные процессы, создают *metareality* – пространство, в котором различие между внутренним и внешним, реальным и возможным, эмпирическим и символическим постепенно утрачивает четкие границы. Таким образом, концепции Р. Bourdieu и N. Luhmann раскрывают виртуальность как принцип системной организации человеческого мира. *Habitus* и *communication* – это не просто механизмы социального взаимодействия, но универсальные формы репрезентации реальности, в которых человек одновременно является и создателем, и продуктом систем, им же порождаемых. В этом контексте понятие «виртуальности» получает онтологический статус – оно становится выражением самопорождающегося характера человеческих систем, их способности конструировать бытие в рамках внутренней логики собственного существования.

Подводя итоги раздела возможно в качестве примера привести еще и определения современной идентичности. Так Z. Bauman [153] характеризует ее как «жидкую», изменчивую, адаптирующуюся под контексты сети, S. Turkle [151] исследуя феномены онлайн-идентичности, демонстрирует, что люди в Интернете экспериментируют с образами себя, создавая аватаров и *вторые «Я»*, отличные от офлайн-личности. Это ставит вопросы об аутентичности и целостности субъекта: в виртуальном дискурсе «Я» может раздваиваться или умножаться. Опираясь на пример кибер-антропологии (например, исследования виртуального мира *Second Life*), возможно предположить, что цифровые сообщества формируют полноценные культуры со своими нормами и экономикой. Соответственно, участие индивида в таких сообществах становится частью его личности. Обращаясь к идеям постгуманизма, можно отметить в духе D. Haraway [17] и N. Hayles [15], современный субъект описывается как «флуидный» и технологически опосредованный: границы между человеком и машиной стираются, возникает киборг или информационный организм («*inforgh*», по L. Floridi). Субъект отождествляется уже не только с телом, но и с кодом, интерфейсом, цифровым образом – это своего рода «субъект без тела, но с центром переживания». Автор использует и понятие *расширенного разума* (*extended*

mind) А. Clark и D. Chalmers: технологии становятся частью когнитивного аппарата человека. Пример – хранение воспоминаний в облачных сервисах или использование симуляций для принятия решений расширяет разум в виртуальное измерение. Это подтверждает: личность, сознание и память распределяются между биологическим носителем и цифровой средой. Таким образом, медиадискурс создает *поле*, в котором субъект постоянно конструируется и реконструируется. Важно подчеркнуть два противоположных аспекта этого процесса. Позитивный аспект – виртуальность расширяет горизонты опыта, дает новые возможности для самовыражения, самообразования, коммуникации. Негативный аспект – существует риск утраты подлинной укорененности: сознание, привыкшее жить «в экране», может превратиться в бестелесную тень, оторванную от живой жизни. Автор не занимает экстремальных позиций, а стремится к диалектическому синтезу: признаются инсайты и оптимистов (виртуальность как освобождение от ограничений, как обогащение человека) и критиков (виртуальность как угроза приватности, автономии, как усиление внешнего контроля). В итоге делается вывод, что современный цифровой субъект – существо многослойное и адаптивное: он одновременно существует в физических и виртуальных измерениях, и его идентичность становится результатом непрерывной работы по интеграции разнородного опыта. Данное положение имеет большое методологическое значение: исследование субъекта требует объединения медиа-теории, философии сознания и социальной философии. Применение метода миро-виртуального анализа в данном разделе позволило показать, что субъективность – не фиксированная сущность, а процесс, протекающий в виртуально-реальном континууме. Это существенный вклад в социальную философию и эпистемологию: предложен язык описания субъекта, адекватный эпохе сетевых коммуникаций (через категории интерфейса, симуляции, киборгизации и т.д.).

3.3 От пользователя к цифровому субъекту: социально-философский анализ эмпирических данных об AI и Интернете

Заключительный работы представляет собой попытку на стыке философии и эмпирии осмыслить превращение обыкновенного «пользователя» технологий в качественно новый тип субъекта – цифрового субъекта. Автор опирается на результаты специального исследования (сбор эмпирических данных) об отношении людей к искусственному интеллекту и Интернету⁷.

⁷ Для анализа использованы данные опроса 2024 году, проведенного в рамках финансирования Комитетом науки Министерства науки и высшего образования РК (грант №BR21882302 «Казахстанский социум в условиях цифровой трансформации: перспективы и риски»).

Эти данные включают социологические опросы, анализ онлайн-активности, кейсы взаимодействия человека с AI-системами и др. Цель – выявить реальные тенденции трансформации самосознания и социального поведения в условиях растущей автономии цифровых агентов. Прежде всего, анализ показал, что граница между человеческими и нечеловеческими акторами становится размытой. Многие респонденты, условно говоря, склонны воспринимать искусственный интеллект не как пассивный инструмент, а как участника взаимодействия – будь то голосовые ассистенты, чат-боты или рекомендательные алгоритмы.

От пользователя к цифровому субъекту. Современные эмпирические данные отражают глубокую цифровую трансформацию: почти все опрошенные используют интернет (около 98 %), но лишь немногие считают себя «экспертами» (лишь 28 % оценивают навык как высокий или очень высокий). Это свидетельствует о массовом вовлечении людей в цифровую среду при относительно среднем уровне цифровой грамотности [353]. Тем не менее активность пользователей сильно разнится: наиболее распространены коммуникация и информационный поиск (звонки, мессенджеры, новости) и развлечение (музыка, видео, игры), в то время как функции производства контента, дистанционного образования или удаленной работы остаются менее популярными.

Цифровая идентичность и субъективность. В цифровую эпоху личность становится множественной и фрагментарной. Как отмечают Семушкин и Шаповалов [354], «цифровая идентичность предлагает возможность создания множества идентичностей» и «в виртуальной среде вы вообще можете быть кем хотите... у вас нет ограничений, характерных для материального мира». Пользователи адаптируют свои образы для разных платформ, формируя «версии себя» для социальных сетей, блогов, рабочего общения и прочее. С одной стороны, это дает новые возможности самовыражения и эксперимента с «я», с другой – создает внутренний конфликт между разными «аватарами» личности. Таким образом формируется цифровой субъект: активный в смысле участия и выбора контента, но фрагментированный и зависимый от технологических платформ.

По постструктуралистскому подходу, взаимодействие человека с алгоритмами порождает новую «алгоритмическую идентичность». Алгоритмы собирают поведение и данные пользователей, одновременно «генерируя новые формы коллективной идентификации» или «поли-субъектности», где стираются границы между «человеческим» и «машинным». Это значит, что существо цифрового субъекта – уже не чисто автономно-индивидуальное, но конституируется в процессе взаимодействия с сетью и алгоритмами.

Как отмечается также в авторском исследовании *«Свобода слова и самовыражения в цифровую эпоху: философский анализ и вызовы социальной безопасности»* [355], феномен цифрового субъекта невозможно рассматривать вне контекста проблем автономии, ответственности и

коммуникационной свободы, которые становятся ключевыми элементами социальной безопасности в условиях виртуализированного общества.



Рисунок 5 - Использование интернета по регионам и группам респондентов (%)

Цифровые практики и поведение пользователей

Данные опроса выявляют ключевые практики современного пользователя:

(1) *Коммуникация* – пользование интернетом для звонков и общения (мессенджеры, соцсети) всегда/часто характерно для большинства респондентов (около 80 % всегда или часто звонят онлайн). Смартфон доминирует как устройство выхода в сеть (95 % пользователей), что обеспечивает *вездесущую связь* и постоянное присутствие в цифровом пространстве.

(2) *Информационные потребности* – активный поиск информации и чтение новостей (всегда+часто около 70 % пользователей) показывает, что интернет стал главным источником знаний и новостей. Однако алгоритмическая подача информации означает, что знание все чаще приобретается через призму коммерческих или идеологических рекомендаций, что ставит под сомнение объективность «цифровой публичности».

(3) *Развлечение и досуг* – две трети опрошенных (около 68 %) постоянно используют интернет для музыки, видео и игр. Такая цифровая зависимость на досуге отражает вневременное стремление к отвлечению и удовольствию, но также способствует укоренению цифровой опоры в жизни людей. Чем больше цифровых функций (новости, общение, развлечения, оплата услуг) выполняет интернет, тем выше «зависимость» индивидуума от медиа и тем сильнее влияние среды.

(4) *Создание контента* – лишь небольшой процент (около 5 %–10 %) занимается созданием видео- и блого-контента или ведет активную деятельность в соцсетях (например, ведение видеоблога всегда/часто лишь ≈4 % пользователей). Большинство остается преимущественно потребителями. С одной стороны, это ограничивает вовлеченность в цифровое общество как соавторов культуры, с другой – подчеркивает роль пользователя как «наблюдателя» [356].

Эти паттерны поведения отражены в следующей таблице, где для каждого выделен философский ракурс интерпретации (таблица 6)

Таблица 6 - Ключевых паттернов поведения и философские интерпретации

Паттерн поведения	Философская интерпретация
Массовое использование связи и соцсетей (постоянные звонки, мессенджеры, соцсети)	Сетевое общение делает человека «узлом» в информационной сети (сетевое общество М. Castells): индивидум становится коммуникативным субъектом, чьи социальные связи и самоидентификация напрямую зависят от цифровой связи. Алгоритмы платформ подстраивают контент под привычки и интересы, что проявляет эффект «массовой коммуникации снизу» (self-communication) и одновременно конструирует публику через не прямой контроль.
Обращение к информации и новостям (поиск, чтение новостей)	Здесь проявляется роль интернета как «криптотехнологии знания»: потребитель получает информацию через фильтры алгоритмов, что может привести к «настройке сознания» (привычке к быстрой и поверхностной информации) и когнитивной зависимости. Чем больше задач решает интернет (информирование, обучение), тем сильнее возрастание медиазависимости и потенциальное ослабление критического мышления (эффект «информационной ловушки»).
Развлечения и досуг (стриминг, игры)	Цифровое пространство здесь выступает «новым эдемом» или «опиумом для народа»: оно предлагает нескончаемую замену реальности и мгновенное вознаграждение (лайки, челленджи). Это создает новую форму «социального времени» и отвлекает от социальных и политических практик, ведя к демобилизации субъекта и усилению зависимости от цифровой стимуляции (эффект привыкания к постоянному доступу к развлечениям).
Социальная активность в сети (участие в сообществах, обсуждениях)	Умеренная активность (учетные записи в соцсетях) означает, что многие действуют скорее как <i>зрители</i> , а не как <i>агенты изменений</i> . Появляется феномен «цифрового гражданства»: формирование мнения и взаимодействие через платформы, где алгоритмы задают рамки дискуссии. Активность в качестве производителя контента невелика, что подчеркивает разрыв между пассивным потреблением и активным соучастием.

Продолжение таблицы 6

Использование сервисов и AI (электронная почта, госуслуги, обучение, ИИ)	Слабое проникновение новых сервисов (опрос показал, что лишь 11,5 % лично пользовались ИИ) говорит о том, что «алгоритмические технологии» еще воспринимаются как чуждые или непонятные. Это иллюстрирует разрыв между возможностью и готовностью: хотя алгоритмы осознаются, реальные практики внедрения и доверия низки. В философском плане это отражает ситуацию, когда субъект находится под властью алгосферы, но еще не осознает или не принимает ее роли, чувствуя одновременно и страх перед ней.
Уровень цифровых навыков (оценка грамотности)	Большинство оценивает себя «средне» в цифровой среде, лишь немногие – «очень высоко». Это подчеркивает двойственность цифровой субъективности: с одной стороны, пользователи признают свою вовлеченность и <i>ненужность физического пространства</i> , с другой – ощущают недостаток владения и уязвимость перед сложностями (включая алгоритмические сюрпризы). Компромиссным результатом является позиция «активного объекта»: человек выбирает и создает следы в сети, но оперирует в систему, которую не полностью контролирует.

От пассивного пользователя к активному субъекту

Цифровой субъект – это уже не простое «надстройка» над телом, а новый образ бытия. По Фуко, традиционный дисциплинарный субъект был «тихим объектом» паноптикума, тогда как цифровой субъект сам активно производит данные и решения, но при этом он «видит перед собой нестигаемый мир, в котором алгоритмы будто бы обладают собственной агентностью» [357]. То есть человек решает, например, что читать или с кем общаться, однако каждый его шаг регистрируется и обрабатывается машинным разумом. По Мазутову, алгоритмы «порождают новые формы коллективной идентификации» и делают идентичность гибкой и постоянно меняющейся. Пользователь ощущает свободу выбора («я могу стать кем хочу»), но одновременно оказывается во власти невидимых алгоритмов, которые трансформируют его привычки и предвосхищают желания.

Это ведет к парадоксу: цифровой субъект активен (он выбирает контент, делится мыслями, участвует в сетевых ритуалах), но его автономия ограничена алгоритмической средой. Алгоритмическое управление платформ фактически «вовлекает поведение пользователей» в циклы рейтингов и автоматического контроля. Несмотря на то, что у субъекта нет формальной власти над алгоритмом, его действия становятся «частью обратной связи»: любое взаимодействие укрепляет платформу и ее логику отбора.

Автономия и алгоритмическое управление. Широко распространенное вовлечение в цифровые платформы означает потерю части непосредственной свободы. Sh. Zuboff, подчеркивает, что цифровая экономика наблюдения

превращает опыт пользователя в «сырую нефть» для алгоритмов, неизбежно размывая «право на будущее время» и свободу воли [358]. Мы все больше зависим от алгоритмов и устройств («мы зависим от интернета, чтобы эффективно участвовать в повседневной жизни»), и это подпитывает машину слежки: платформы изменяют наше поведение посреди «рынка будущих действий», подталкивая к привычкам, выгодным системе.

В философском ракурсе утраченная автономия означает, что человек перестает быть абсолютно суверенным субъектом: его выбор всегда проходит через призму чужих алгоритмов. Алгоритмическое управление в экономике платформ описывается как особый кибернетический контроль, где на каждом витке обратной связи ответ обрастает неопределенностями и анонимностью [359]. Пользователь формально свободен («может кликнуть на что хочет»), но сама среда управления организована таким образом, чтобы подавлять непредсказуемость и максимизировать прибыль. Такой «алгократный» контроль кардинально меняет соотношение свободы и власти: субъекты влияют на алгоритм только косвенно через свои действия, создавая циферблат «цифровой цивилизации» без реальной силы оппонирования.

Зависимость, медиапривязанность и платформенная социализация.

Постепенная медиазависимость нарастает: пользователи учатся удовлетворять ключевые потребности через цифровые сервисы и платформы. Чем больше функций выполняет интернет (информирование, общение, сервисы), тем сильнее растет зависимость от него. В кризисные моменты общества эта зависимость резко возрастает, и возможно усиление когнитивных, эмоциональных и поведенческих эффектов медиа. На практике это означает, что обильное потребление соцсетей может вызвать тревожность, страх упущенных возможностей (FoMO) и снижение самостоятельности в поиске информации [360].

Платформенная социализация приводит к новой форме «виртуального сходства». Пользователи перенимают нормы и ритмы поведения, заданные лидерами мнений и алгоритмами: они приучены выставлять на показ свою жизнь и оценивать себя через призму «лайков» и «фолловеров». С одной стороны, это создает чувство общности и участие в глобальном дискурсе, с другой – рождает «платформенные привычки» (оформление профиля, регулярное потребление контента, готовность к торгу вниманием). Этот феномен можно видеть как современный вариант медиа-полицентричности: каждый человек – одновременно и автор своего образа, и объект чужого взгляда, подобно «двурядному человеку» Goffman E. Одновременно исполнителю и наблюдателю собственной роли пользователь цифровых платформ выступает и как автор публичного образа, и как объект внешнего взгляда [361].

Так, социальная жизнь перетекает в алгоритмизованную плоскость: она подчиняется «цифровому паноптикуму», где пользователь и его окружение одновременно наблюдают и оценивают друг друга в режиме реального времени. Отсюда философские риски: утрата личной грани между публичностью и приватностью, «мерцание» идентичности и постоянное

давление идеала (часто недостижимого), что может вести к внутренней фрагментации личности.

Таблица 7 - Ключевых паттернов поведения и философские интерпретации

Паттерн	Философская интерпретация
Частое подключение	Интернет стал «расширением самости», предоставляя человеку неизбывное присутствие. Это создает новый образ субъектности – «всеприсутствующего сознания» (аналог расширенному телу по Кларку и D. Chalmers). Однако такая повседневная цифровая привязанность влечет за собой потерю чувства полного уединения и приводит к зависимости от постоянного потока информации и коммуникации
Основные цели: связь, информация, досуг	Пользователь выступает как сетевой субъект: его активность сосредоточена на коммуникации и получении контента. Философски это означает переход к «сетевому сознанию» – знания и опыт распространяются и воспринимаются в виде связей. Алгоритмы платформ переопределяют поле информационных и эмоциональных стимулов, что формирует пассивную рецепцию и тренд на коллективную мысль (эффекты <i>filter bubble</i> и <i>attention economy</i>).
Преобладание мобильных устройств	Смартфон превратился в «удлинитель» тела и разума. Такой повсеместный мобильный доступ означает, что цифровая среда всегда под рукой; субъект становится кибернетическим телом. Это усиливает подчиненность платформам: взаимодействуя через мобильные приложения, пользователь невольно подчиняется их правилам и структуре (например, форматирования информации), что ведет к конформности восприятия.
Низкая вовлеченность в создание контента	Большинство остается аудиторией, а не <i>продуцентом</i> цифровой культуры. С философской точки зрения это означает, что пользователь выступает больше как объект механизмов медиа – аналог «пассивного зрителя» в классических теориях – чем активный творец смысла. Это затрудняет становление полноценных цифровых граждан и подчеркивает асимметрию власти между платформами (создателями правил) и пользователями (потребителями правил).
Ограниченное использование AI и новых технологий	Несмотря на растущие разговоры об AI, реальное вовлечение в его экосистему невелико. Субъект видит AI скорее как «черный ящик» и по-прежнему воспринимает себя автономным относительно него. Это отражает разрыв между технологическим обещанием и индивидуальным опытом: субъект либо не осознает, либо не принимает за собой часть «решений», переданных алгоритмам, что порождает смесь скепсиса и тревоги (ощущение цифрового «другого»).
Ключевые страхи и озабоченность	Опасения пользователей (утрата рабочих мест, киберпреступность, социальная изоляция и т.п.) указывают на внутренний конфликт цифрового субъекта: с одной стороны, он открыт инновациям, с другой – опасается их побочных эффектов. Философски это проявление «неоневролептической» тревоги (как у Фуко) – спокойное регулирование отдаляет призрачную жестокость контроля, вызывая общее беспокойство о свободе и подчинении.

В целом, антропологически человек сегодня перемещается по шкале от безусловного «поклонника цифровой среды» к субъекту, осознающему новые риски и ограничения. Эмпирические данные показывают, что цифровой субъект одновременно активен (вовлечен в экосистему) и уязвим (зависим, алгоритмизирован). Такой субъект бросает вызов классическим представлениям о независимой индивидуальности и требует новых философских категорий – категорий гибкости, эманации и взаимопроникновения человеческого и машинного начала

В заключении необходимо отметить, что данный раздел поднимает поднимает вопрос о том, может ли в цифровой среде возникнуть “субъектность” вне человека? Эмпирические данные, рассмотренные в работе, свидетельствуют также о двойственной реакции общества на проникновение AI. С одной стороны, *прагматическое принятие*: люди пользуются умными системами, доверяют им рутину, делегируют часть решений (навигатору, фильтрам новостей и т.п.). Здесь пользователь сливается с цифровой экосистемой, полагаясь на нее как на собственное расширение. С другой стороны, *онтологическая тревога*: растет осознание, что AI – это *не иной человек*, и взаимодействие с ним отличается от межчеловеческого. Многие сталкиваются с феноменом «размывания ответственности» – когда автономные системы принимают решения (например, в модерации контента или кредитном скоринге), пользователю трудно определить, кто субъект действия. Автор отмечает, что традиционные понятия субъекта (агент, автор, деятель) требуют переосмысления. Цифровой субъект, по итогам анализа, – это не просто индивидуальный человек, сидящий за компьютером, но узел в распределенной сети, совокупность человеко-машинного взаимодействия. Он характеризуется *рекурсивностью*: человек действует через цифровую среду, которая в ответ формирует его поведение и самовосприятие. Например, алгоритмы персонализируют ленту новостей, влияя на мнения пользователя, а реакции пользователя, в свою очередь, обучают алгоритм – возникает замкнутый контур «*пользователь–алгоритм*». В диссертации предлагается рассматривать такого рода контуры как единый субъектный комплекс. Тем самым размывается традиционное разграничение между субъектом и инструментом: они сливаются в систему взаимного обучения и адаптации. На основании эмпирических данных автор также выделяет признаки формирования новой цифровой идентичности: она более *динамична*, основана на профилях и цифровом следе, а не только на биографии; она более *публична* и прозрачна, но одновременно фрагментарна. В разделе обсуждаются этические и философские вопросы: сохраняется ли автономия личности, не превращается ли она в функцию данных? Отмечается, что даже при глубокой интеграции с AI критическим критерием субъектности остается наличие сознательного переживания и намерения у человека. Пока машины не обладают феноменальным сознанием, *цифровой субъект* включает человеческое «ядро», и именно сознание пользователя отличает его от симуляции. Методологически подраздел 3.3 демонстрирует плодотворность

синтеза философского анализа и эмпирического подхода. Социологические факты интерпретируются через призму концепций, обсужденных ранее. Например, данные о смещении самоидентификации в виртуальные образы подтверждают тезис о «феноменальной единице отождествления», которая в VR может переходить на аватар. Также, результаты по восприятию AI перекликаются с идеями L. Floridi о «четвертой революции» – переноса человека из центра онтологической картины мира на роль одного из информационных агентов в *infosphere*. В рамках системного подхода представленные выводы можно рассматривать как шаг к формированию новой парадигмы субъектности, в которой человек и технология образуют единую самоорганизующуюся когнитивно-информационную систему. Возникающий цифровой субъект выступает не просто продуктом технической среды, но элементом мир-виртуального целого, где сознание, данные и алгоритмы образуют совместное поле рефлексии и эволюции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В соответствии с поставленными целью и задачами в диссертации осуществлен анализ процессов формирования и систематизации представлений о виртуальности в контексте становления и развития концепции человеческих систем. Примененный в работе генетический подход позволил в определенной мере проследить эволюцию ключевых принципов, лежащих в основе философского осмысления виртуального как существенного измерения человеческого бытия и социального взаимодействия.

В работе осуществлена разработка и обоснование методологии «мир-виртуального анализа» как основание интегрального подхода к исследованию реальности. Современное состояние философии требует разработки методологического подхода, способного преодолеть оппозицию между физической и виртуальной реальностью, между материальным и симулированным, между телесным действием и цифровым представлением. В этой связи формируется методология мир-виртуального анализа – интегративный исследовательский подход, рассматривающий реальное и виртуальное как взаимосвязанные, сопричастующие слои единого бытия.

В основе данной методологии лежит соединение системной теории, осмысляющей мир как сложную динамическую целостность, и диалектического анализа, способного выявить противоречия, становление и обратные связи между различными модальностями существования. Цифровые среды при этом трактуются не как вторичная надстройка, но как деятельностный и смысловой пласт, активно влияющий на социальное поведение, когнитивные стили и самоопределение субъекта. Особое внимание в мир-виртуальном анализе уделяется разрывам и несовпадениям между виртуальными представлениями и эмпирической действительностью, поскольку именно в этих зонах обнажается структура символического, природа аффективной и когнитивной модификации, а также трансформация онтологического ландшафта современности. Таким образом, методология мир-виртуального анализа предлагает философский инструментарий для исследования реальности в условиях ее виртуального становления, открывая возможность для концептуализации новых форм бытия, взаимодействия и познания.

Проведенный в диссертационном исследовании анализ методологических оснований философии виртуальности и человеческих систем, с учетом их генезиса и взаимосвязи с развитием комплекса социогуманитарных и технофилософских дисциплин, позволяет прийти к ряду существенных выводов:

- Методологически в первой главе реализована междисциплинарная философская стратегия. Исследование проводится на пересечении онтологии, феноменологии, семиотики и когнитивной теории, что позволяет комплексно рассмотреть феномен виртуальности. Виртуальная реальность анализируется как сложная знаково-текстуальная система, обладающая разными

онтологическими слоями. Понятие виртуальности выступает методологическим стержнем, объединяющим данные различных наук – биологии, нейронаук, когнитивистики – с позиций теории систем. На этой теоретической базе обосновывается ряд оригинальных положений, составляющих научную новизну главы.

Во-первых, проведен критический анализ современного опыта VR с выявлением его философских импликаций, что заполняет пробел между технологическими исследованиями и философией сознания.

Во-вторых, осуществлена всеобъемлющая реконструкция исторической эволюции понятия «виртуальное», что позволило увидеть виртуальность как фундаментальную структуру бытия, а не просто технологический артефакт.

В-третьих, показано, что на рубеже XX–XXI вв. происходит категориальный сдвиг – онто-эпистемологический поворот в понимании реальности: классические бинарные оппозиции реального и мнимого заменяются сетевыми, нелинейными представлениями о бытии. Тем самым, уже в первой главе закладывается концептуальный фундамент для дальнейшего исследования виртуальности во второй и третьей главах, показывая необходимость обновленного философского аппарата для анализа человеческого существования в условиях цифровой виртуальной среды.

- На основе критики старых подходов и междисциплинарного анализа, в конце главы 2 обосновывается авторская методология *«мир-виртуального анализа»*. Это интегральная философская рамка, призванная преодолеть противопоставление между физическим и виртуальным, материальным и информационным. В *мир-виртуальном анализе* реальное и виртуальное рассматриваются как взаимосвязанные слои единого бытия, динамично переходящие друг в друга. Методология опирается на системное мышление и диалектику: мир понимается как сложная целостность, в которой разные модусы (природный, социальный, цифровой, мысленный) переплетены и влияют друг на друга. Цифровые технологии при этом трактуются не как внешняя надстройка, а как новый *смысловой пласт деятельности*, активно влияющий на социальное поведение, когнитивные стили и самоидентификацию субъекта. Важно, что мир-виртуальный анализ уделяет особое внимание точкам разрыва и несовпадения между симулированными моделями и эмпирической реальностью – именно там проявляется природа символического и происходит трансформация онтологического ландшафта современности. Тем самым предлагается конкретный *научный вклад*: универсальный философский инструмент для изучения современного мира в условиях его тотальной виртуализации. Данный подход объединяет различные онтологии и дисциплинарные перспективы (философию сознания, социальную философию, теорию информации и др.), что составляет существенную *научную новизну* исследования. Он закладывает основу для анализа новых форм бытия, взаимодействия и познания, которые возникают на стыке человека, технологии и мира в цифровую эпоху.

Теоретико-методологическое значение полученных результатов заключается в том, что они конкретизируют и подкрепляют концепцию

цифрового субъекта. Если ранее этот термин был во многом спекулятивным, то в работе он наполняется содержанием: показано, какие именно черты приобретает субъект в условиях виртуальности (фрагментарность, сеть-центричность, техноопосредованность, но при этом сохранение ядра переживания). Научная новизна проявляется в том, что диссертация впервые в локальном контексте (для казахстанской философской школы) дает целостное описание *коэволюции субъекта и технологий*, опираясь и на западных мыслителей (G. Deleuze, J. Baudrillard, Th. Metzinger, L. Floridi, D. Chalmers, A. Noë, S. Turkle и др.), и на эмпирию. Тем самым, достигается главная цель: философски и междисциплинарно осмыслить, что значит быть человеком в эпоху цифровой культуры. Главы 2 и 3 в совокупности демонстрируют, что виртуальность пронизывает все уровни человеческих систем – от нейронных моделей мозга до общественных институтов – и требует интегрального подхода для своего исследования. Именно такой подход предложен автором, что составляет существенный вклад в развитие современной социальной и философской антропологии.

Оценка полноты решения поставленных задач. Поставленные в диссертационном исследовании задачи решены с достаточной степенью полноты. Актуальные в современной философии и междисциплинарных гуманитарных науках проблемы онтологии, эпистемологии и методологии анализа виртуальной реальности нашли отражение при решении задач, поставленных в диссертации. Последовательное рассмотрение генезиса философских воззрений на природу виртуального, а также анализ современных концепций цифровой среды, сознания и субъектности, позволили автору обосновать необходимость перехода от технократического и редукционистского подхода к системному философскому осмыслению виртуальности как модальности реального. Диссертант убедительно демонстрирует, что именно философия в ее системном и онтологическом измерении способна предложить целостную концептуализацию виртуального как среды формирования человеческих смыслов, субъективности и культурной конфигурации современной эпохи.

Рекомендации по конкретному использованию результатов исследования. Научно-практическая значимость проведенного исследования определяется возможностью применения его результатов как в образовательной деятельности, так и в теоретико-прикладных философских и междисциплинарных исследованиях, посвященных проблемам цифровизации, виртуальности и трансформации субъекта в условиях информационного общества. Материалы диссертации могут быть использованы при разработке и чтении лекционных курсов, а также проведении семинарских занятий по социальной и онтологической философии, философии сознания, философии технологии, философской антропологии, медиафилософии и методологии гуманитарного знания. Результаты исследования могут служить основой для дальнейшего развития методологических оснований анализа цифровых и виртуальных феноменов, а

также при разработке учебных программ, посвященных философии цифровой культуры и цифровой гуманитаристике.

Оценка научного уровня выполненной работы в сравнении с лучшими достижениями в данной области. Исследование онтологических и эпистемологических оснований философского анализа виртуальности позволило диссертанту выделить и обосновать ряд фундаментальных понятий и методологических принципов, критически переосмысляющих существующие парадигмы анализа виртуального. Выполненный в диссертации теоретико-методологический анализ понятий «виртуальность», «реальность», «цифровое сознание», «виртуальный субъект», «онтология медиадискурса» осуществляется в контексте новейших направлений современной философии – таких как нейрофилософия, когнитивная онтология, постгуманизм и философия симуляции. Авторская методология мир-виртуального анализа интегрирует достижения аналитической философии, постструктурализма и когнитивной науки, предлагая новое философское основание анализа человеческих систем в условиях цифровой трансформации. Полученные в ходе работы результаты вносят вклад в развитие философского инструментария и расширяют горизонты философского мышления о человеке, культуре и бытии в эпоху виртуального. Введен в научный оборот оригинальный понятийный аппарат и авторская концепция, раскрывающая виртуальность как продуктивную онтологическую форму существования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Brook A. (2013) Kant's view of the mind and consciousness of self. // In E. N. Zalta (Ed.) The Stanford encyclopedia of philosophy, 2013 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://plato.stanford.edu/entries/kant-mind/> Дата обращения: 21.04.2025
2. Хайдеггер М. (1993) Вопрос о технике / Пер. с нем. В.В. Библихина // Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. – М.: Республика, 1993. – С. 221-237.
3. Бергсон А. (1999) Творческая эволюция. Материя и память: Пер. с фр. - Мн.: Харвест, 1999. – 1408 с.
4. Lazzarato M. (2007) Machines to Crystallize Time: Bergson // Theory Culture Society. – 2007; 24; 93 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.generation-online.org/p/fp_lazzarato5.htm Дата обращения: 21.04.2025
5. Делез Ж. (2001) Эмпиризм и субъективность: опыт о человеческой природе по Юму. Критическая философия Канта: учение о способностях. Бергсонизм. Спиноза.: Пер. с фр. – М.: ПЕР СЭ, 2001. – 480 с.
6. Саяпин В.О. (2024) Виртуальность в понимании Жюль Делеза и Анри Бергсона и ее роль для современной философии информатики // Философская мысль. – 2024. – № 12. DOI: 10.25136/2409-8728.2024.12.72882 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=72882 Дата обращения: 21.04.2025.
7. Делез Ж., Гваттари Ф. (2009) Что такое философия? / Пер. с фр. и послесл. С. Зенкина. – М.: Академический Проект, 2009. – 261 с.
8. . Бодрийяр Ж. (2000) Симулякры и симуляция. / Пер. с фр. под ред. В.Е. Кессиди. – М.: Добросвет, 2000. – 240 с.
9. Baudrillard J. (1994) Simulacra and Simulation. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. – 194 p.
10. Castells M. (2009) The Rise of the Network Society. Volume I of The Information Age: Economy, Society and Culture. 2nd ed., Wiley – Blackwell, 2009. – 625 p.
11. Taner K., Bal S. (2016) The Rise of the Network Society - The Information Age: Economy, Society, and Culture // Contemporary Educational Technology. – 2016, 7(3), DOI: 10.30935/cedtech/6177
12. Virilio P. (2000). The information bomb. - London, UK: Verso, 2000. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://pile.sdbcs.cz/docs/Paul%20Virilio%20-%20The%20Information%20Bomb.pdf> Дата обращения: 21.04.2025
13. McLuhan M. (2001) Quentin Fiore и Jerome Agel // The Medium Is the Message: An Inventory of Effects. Corte Madera, CA: Gingko Press, 2001. – 159 p.
14. McLuhan M. (1967) The Invisible Environment: The Future of an Erosion // Perspecta, 1967. - Vol. 11, pp. 162–167. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2017/07/05/marshall-mcluhan-did-predict-the-internet> Дата обращения: 13.02.2025

15. Hayles N.K. (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. – Chicago: The University of Chicago Press, 1999. – 364 p.
16. Hayles N. K. (1997). *The Condition of Virtuality* // In J. Masten, P. Stallybrass, & N. Vickers (Eds.), *Language Machines: Technologies of Literary and Cultural Production*. – P. 183–208. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://orbankat.web.elte.hu/mediaelm/haylesvirtualitas.pdf> Дата обращения: 13.02.2025
17. Haraway D. (1991) *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and SocialistFeminism in the Late Twentieth Century*, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. - New York; Routledge, 1991. – P. 149-181.
18. Metzinger, T. (2003). *Being No One: The Self-Model Theory of Subjectivity*. – Cambridge, MA: MIT Press, 2003, DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/1551.001.0001>
19. Metzinger Th. (2018) *Why Is Virtual Reality Interesting for Philosophers?* // *Frontiers in Robotics and AI*. – 2018. – Vol. 5, <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00101>.
20. Metzinger T. (2009). *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*. – New York: Basic Books. – 278 p.
21. Metzinger T. (2024) *The Elephant and the Blind: The Experience of Pure Consciousness: Philosophy, Science, and 500+ Experiential Reports* Paperback – The MIT Press, 2024. – 648 p.
22. Graham G., & Kennedy, R. (2004). Review of *Being No One: The Self-Model Theory of Subjectivity*, by T. Metzinger // *Mind*. – 2004. – Vol. 113(450). – P. 369–372. <http://www.jstor.org/stable/3489148>
23. Floridi L. (2013). *The Ethics of Information*. Oxford University Press. - Hardback, 2013. – 380 p.
24. Heim M. (1994) *The Metaphysics of Virtual Reality*. – Oxford: Oxford University Press, 1994. – 200 p. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001>
25. Heim M. (2000) *Virtual Realism*. Oxford: Oxford University Press, 2000. – 156 p.
26. Gallagher, S. (2005). *How the Body Shapes the Mind*. - Oxford University Press, 2005. – 294 p. DOI: 10.1093/0199271941.001.0001
27. Hurley S.L., Noë A. (2003). *Neural Plasticity and Consciousness* // *Biology & Philosophy*. – 2003. – Vol. 18. – P. 131–154.
28. Hurley, S. L. (1998). *Consciousness in Action*. Cambridge, MA: Harvard University Press. – 506 p.
29. Ильенков Э.В. (1991) *Философия и культура*. – М.: Издательство политической литературы, 1991. – 464 с.
30. Библер В.С. (1975) *Мышление как творчество (Введение в логику мысленного диалога)*. – М.: Политиздат, 1975. – 400 с.
31. Shchedrovitsky G.P. (1982) *Methodological organization of systems-structural research and development: principles and general scheme* // *General*

Systems. Vol. XXVII. 1982. Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.fondgp.ru/old/gp/biblio/eng/4.html> Дата обращения: 13.02.2025

32. Губман Б.Л. (1997) Западная философия культуры XX века. Тверь: ЛЕАН, 1997. – 288 с.

33. Кемеров В. Е. (2006) «Индустриальное общество; постиндустриальное общество» // Социальная философия: Словарь. 2-е изд., М.: Академический проект, 2006, С. 184, 352.

34. Бахтин М.М. (1976) Проблема текста / М.М. Бахтин // Вопросы философии. - 1976. - № 10. – С. 121-157.

35. Лотман М.Ю. (1996) Внутри мыслящих миров. Человек - Текст - Семиосфера - История / М.Ю. Лотман. – М.: Языки русской культуры, 1996.

36. Лотман М.Ю. (2022) Динамическая модель семиотической системы / М. Ю. Лотман // Статьи по семиотике культуры. – СПб., 2022. – 544 р.

37. Савчук В. (2013) Неопределенность как вызов. Медиа. Антропология. Эстетика. / Коллективная монография под. ред. Кристофа Вульфа и Валерия Савчука. – СПб.: Изд-во РХГА, 2013 – 246 с.

38. Стрельник О.Н. (2024) Виртуализация культуры и мифологизация сознания // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. – 2024. – Т. 28, № 4. – С. 1225–1235. <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2024-28-4-1225-1235>

39. Тощенко Ж.Т. (2015) Фантомы российского общества. – М.: Центр социального прогнозирования и маркетинга, 2015. – 668 с.

40. Аббазова Л.О. (2021) Понимание термина "виртуальность" в информационно-техническом и философско-теологическом аспектах // Медиа. Информация. Коммуникация. – 2021. – Т. 36. № 3.– С. 11-14.

41. Нуруллин Р.А. (2009) Метафизика виртуальности. Монография. – Казань, 2009. – 542 с.

42. Давыдов А.А. (2010) "Вторая жизнь" как виртуальная лаборатория социолога. (Обзор зарубежного опыта) // Социс. – 2010. – №5. – С.34-40 - https://www.isras.ru/socis_2010_05.html

43. Turarbekova, L., Nurysheva, G., Sartayeva, R., Mürsepp, P. (2024) “My little cyborg”: Human, Machine, and the Philosophical Paradoxes of Difficult Humanism // Icon. – 2024, 29(2). – P.109–126

44. Jalmagambetova S., Yessim G., Nurysheva G. (2023) Philosophy of mind as a problem of philosophy and science: representatives of the west and east | A filosofia da mente como um problema da filosofia e da ciência // Trans Form Acao. – 2023. – Vol. 47(2), e024002

45. Карабаева А.Г., Исмагамбетова З.Н., Аубакирова, С.С. (2016). БАҚ және Интернеттің төзімділік философиясын мен құндылықтарын тарату мақсатында рөлі // Journal of Philosophy Culture and Political Science, 53(4). – С. 119-124 <https://bulletin-philospolit.kaznu.kz/index.php/1-pol/article/view/129>

46. Абдигалиева Г.К., Токтаров Б (2012) СМИ как фактор манипуляции массовым сознанием // Вестник КазНУ. Серия: философия. Серия: культурология. Серия: политология. – 2012. – №4(41). – С. 28-31

47. Massalimova R.A., Suleimenov I.E., Gabrielyan O.A., Vitulyova Ye.S. (2024) The evolution of consciousness from the point of view of modern theory of information and telecommunications // *Adam Alemi*. – 2024. – No.2 (100). – P. 40-51. <https://doi.org/10.48010/aa.v100i2.551>
48. Sagikyzy A., Abdykaimova N., Zhanabayeva D. (2021) Modernization as a Social Phenomenon // *Adam alemi*. – 2021. – No 4 (90). – P. 21-30.
49. Нурмуратов С.Е., Жанабаева Д.М., Қоянбаева Г.Р., Қожамберлиев Б. (2024) Заманауи бұқаралық сананы зерделеудің аксиологиялық аспектілері // *Адам әлемі*. – 2024. – No 1 (99). – Б. 16-25
50. Seifullina G.R., Arinova O.T., Zhakin S.M. (2024) Digital identity in the space of digital culture // *Вестник Карагандинского университета* Серия «История. Философия». 2024, 29, 2(114). – С. 307-312 <https://doi.org/10.31489/2024HPh2/307-312>
51. Wallerstein I.M. (1974) *The Modern World-System. Vol. I: Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century*. Berkeley: University of California Press, 1974 (2011).
52. Валлерстайн И. (2006) *Миросистемный анализ: Введение*. Пер. Н. Тюкиной. – М.: Территория будущего, 2006. – 245 с.
53. Calhoun, C. (2023). Immanuel Wallerstein and the Genesis of World-Systems Analysis // *Journal of World-Systems Research*. – 2023. – Vol. 29(2). – P. 257–285. <https://doi.org/10.5195/jwsr.2023.1197>
54. Fauconnier G. (1985) *Mental Spaces*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 1985. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.terpconnect.umd.edu/~israel/Fauconnier-MentalSpaces.pdf>. Дата обращения: 01.03.2025
55. Fauconnier G., & Turner M. (2002) *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. - New York: Basic Books, 2002. – 240 p.
56. Chalmers D.J. (1996). *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory*. Oxford University Press. – 433 p.
57. Chalmers D.J. (2003). Facing Up to the Problem of Consciousness // *Journal of Consciousness Studies*. – 2003. – Vol. 2(3), – P. 200-219
58. Chalmers D.J. (2022) *Reality+ Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. – W. W. Norton & Company, New York, 2022 – 505 p.
59. Madary M., Metzinger, T. (2016). “Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology // *Frontiers in Robotics and AI*. – 2016. – Vol. 3. – P. 1-23.
60. Бурдые П. (2001) *Практический смысл / пер. с фр.: А. Т. Бикбов и др.; ред. и послесл.: Н. А. Шматко*. СПб.: Алетейя; М.: Ин-т экспериментальной социологии, 2001. – 562 с.
61. Бурдые П. (2005) *Социальное пространство: поля и практики*. Сб. ст. / сост., пер. и предисл. Н. А. Шматко. М.: Алетейя, 2005. – 400 с.
62. Соловов Д.Н. (2010) Понятие виртуальности в философии Средневековья // *Вестник РУДН, Серия «Философия»*, 2010, № 4. – С. 72-76.
63. Таратута Е.Е. (2007) *Философия виртуальной реальности*. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007 г. – 147 с.

64. Шереверов В.И. (2000) Определение свойств виртуального // Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11-13 апреля 2000 г. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 50-62.
65. Bühl A. (1997) Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. – 400 p.
66. Kroker A. Weinstein M. (2001) Data Trash: The Theory of Virtual Class. Montreal, 2001 – 177 p.
67. Кастельс М. (2000) Информационная эпоха: экономика, общество, культура. - М., 2000. – 560 с.
68. Хейзинга Й. (1997) Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М., 1997. – 256 с.
69. Frasca, Gonzalo. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. The Video Game Theory Reader, Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (Eds.). Routledge, 2003. – P. 221-235,
70. Иванов Д.В. (2000) Виртуализация общества. - СПб.: 2000. – 230 с.
71. Zhu Y., Williams T. Williams (2024) Designing Re-embodiment and Telepresence metaphors for Augmented Reality facilitated Robotic Guidance // As a part of the 2024 International Conference on Human-Robot Interaction (HRI 2024), March 2024 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/379023197_Designing_Re-embodiment_and_Telepresence_metaphors_for_Augmented_Reality_facilitated_Robotic_Guidance Дата обращения: 25.05.2025
72. Крипке С. (1982) Тождество и необходимость // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 13: Логика и лингвистика (проблемы референции). – М.: Радуга, 1982. – С. 340-376,
73. Lewis D. (1986) On the Plurality of Worlds. - Oxford: Basil Blackwell, 1986. Kripke, S. Naming and Necessity, - Cambridge, MA.: Harvard University Press, 1980. (дата обращения: 18.04.2025).
74. Smallman R. (2013) It's what's inside that counts: The role of counterfactual content in intention formation // Journal of Experimental Social Psychology. – Vol. 49, Issue 5, September 2013. - Pages 842-851. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2013.05.004>
75. Хлебалин А.В. (2011) С. Крипке: семантика модельной логики и теория референции // Вестник Сибирского государственного университета путей сообщения. – 2011. – Вып. 25. – С. 40-49
76. Lewis D. (1986) On the Plurality of Worlds. - Oxford: Basil Blackwell, 1986. – 279 p.
77. Kripke S. (1972) Naming and Necessity. – In Semantics of Natural Language. D. Davidson, G. Harman (Eds.). D. Reidel, Dordrecht, 1972. – P. 253-355.
78. Хинтиikka Я. (1980) Логика в философии – философия логики // Хинтиikka Я. Логико-эпистемологические исследования. – М.: Прогресс, 1980. – С. 35-67

79. Sosa E. (2015) *Epistemic Agency // Judgment and Agency* (Oxford, 2015; online edn, Oxford Academic, 23 Apr. 2015), <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198719694.003.0009>
80. Nieminen J.H., Ketonen L. (2024) *Epistemic agency: a link between assessment, knowledge and society. // High Educ.* –2024. – Vol. 88. – P. 777–794. <https://doi.org/10.1007/s10734-023-01142-5>
81. Bortolotti L., Sullivan-Bissett E. (2018). *The epistemic innocence of clinical memory distortions // Mind & Language.* – 2018. Vol. 33 (3). P. 263–279. doi:10.1111/mila.12175. ISSN 1468-0017. PMC 6033119. PMID 30008501.
82. Katherine Puddifoot & Lisa Bortolotti. (2020) *Epistemic innocence and the production of false memory beliefs . – Durham University.* Retrieved, 2020.
83. Sullivan-Bissett, Ema (2018). *Monothematic delusion: A case of innocence from experience // Philosophical Psychology.* – 2018. – Vol. 31 (6). – P. 920–947. doi:10.1080/09515089.2018.1468024
84. Marvan T., Polák M. (2020) *Generality and content-specificity in the study of the neural correlates of perceptual consciousness // Philosophy and the Mind Sciences* 1(2) December 2020, DOI: 10.33735/phimisci.2020.II.61
85. Chalmers D.J. (2000). *What Is a Neural Correlate of Consciousness?* B T. Metzinger (ed.), *Neural Correlates of Consciousness: Empirical and Conceptual Issues.* – P. 17–39. Cambridge, MA: MIT Press. David J. Chalmers *What Is a Neural Correlate of Consciousness*, January 2000 DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195311105.003.0003)
86. Block N. (2005) *Two neural correlates of consciousness // Trends in Cognitive Sciences.* – 2005. – Vol. 9(2). – P. 46-52, DOI: 10.1016/j.tics.2004.12
87. Tsuchiya N. (2017) “What is it like to be a bat?”- a pathway to the answer from the integrated information theory // *Philosophy Compass.* – 2017. – Vol. 12(3):e12407 March 2017 - DOI: 10.1111/phc3.12407
88. Fink S.B. (2016). *A deeper look at the neural correlates of consciousness // Frontiers in Psychology.* – 2016. - Vol. 7. 1044. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01044>
89. Koch C., Massimini, M., Boly, M., & Tononi, G. (2016). *Neural correlates of consciousness: Progress and problems // Nature Reviews Neuroscience.* – 2016. – Vol. 17(5). – P. 307–321. <https://doi.org/10.1038/nrn.2016.22>
90. Prinz J.J. (2012). *The Conscious Brain: How Attention Engenders Experience.* - Kindle Edn New York, NY: Oxford University Press; 10.1093/acprof:oso/9780195314595.001.0001.
91. Mashour G.A., Roelfsema P.R., Changeux J.-P., Dehaene S. (2020) *Conscious Processing and the Global Neuronal Workspace Hypothesis // Neuron.* – 2020. – Vol. 105(5). – P. 776-798, March 2020 DOI: 10.1016/j.neuron.2020.01.026
92. Sergent C., Naccache L. (2012) *Imaging neural signatures of consciousness: 'What', 'When', 'Where' and 'How' does it work? // Archives italiennes de biologie.* – 2012. – Vol. 150(2-3). – P. 91-106
93. Dehaene S., Changeux J.-P. (2011) *Experimental and Theoretical Approaches to Conscious Processing // Neuron.* – 2011. – Vol. 70(2). – P. 200-27, April 2011. DOI: 10.1016/j.neuron.2011.03.018

94. Victor A.F. (2020) Lamme Visual Functions Generating Conscious Seeing // *Frontiers in Psychology*. – 2020. – Vol. 11, February 2020 DOI: 10.3389/fpsyg.2020.00083
95. Victor A.F. (2003) Lamme Why Visual Attention and Awareness Are Different? // *Trends in Cognitive Sciences*. – 2003. – Vol.7(1). – P. 12-18, February 2003, DOI: 10.1016/S1364-6613(02)00013-X
96. Victor A.F. Lamme (2006) Towards a True Neural Stance On Consciousness // *Trends in Cognitive Sciences*. – 2006. – Vol. 10(11). – P. 494-501, December 2006, DOI: 10.1016/j.tics.2006.09.001
97. Tononi G. (2004) An Information Integration Theory of Consciousness // *BMC Neuroscience*. – 2004. – Vol. 5(1):42, November 2004, DOI: 10.1186/1471-2202-5-42
98. Zeki S., Bartels A. (1999) Toward a Theory of Visual Consciousness // *Consciousness and Cognition*. – 1999. – Vol. 8(2). – P. 225-59, July 1999 DOI: 10.1006/ccog.1999.0390
99. Riva G., Anguera M.T., Wiederhold B.K. and Mantovani F. (2006) (Eds.) *From Communication to Presence: Cognition, Emotions and Culture towards the Ultimate Communicative Experience*. IOS Press, Amsterdam, 2006, [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.emergingcommunication.com> - (PDF) Дата обращения: 23.05.2025
100. Coelho C., Tichon J., Trevor J. Hine G. W., RIVA G. (2025) Media presence and inner presence: The sense of presence in virtual reality technologies. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/312980588_Media_presence_and_inner_presence_The_sense_of_presence_in_virtual_reality_technologies. Дата обращения: 23.05.2025
101. Rothman J. (2018) Are We Already Living in Virtual Reality? A new technology – virtual embodiment – challenges our understanding of who and what we are, 2018 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.newyorker.com/magazine/2018/04/02/are-we-already-living-in-virtual-reality#:~:text=explain%20how%20virtual%20embodiment%20might>, Дата обращения: 23.05.2025
102. Slater M. (2009) Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments // *Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci*. – 2009. – Vol. 12; 364(1535):3549-57. doi: 10.1098/rstb.2009.0138. PMID: 19884149; PMCID: PMC2781884
103. Wiebe A, Kannen K, Selaskowski B, Mehren A, Thöne A, Pramme L, Blumenthal N, Li M, Asché L, Jonas S, Bey K, Schulze M, Steffens M, Pensel M, Guth M, Rohlfen F, Ekhlās M, Lügering H, Fileccia H, Pakos J, Lux S, Philipsen A, Braun N (2022): Virtual reality in the diagnostic and therapy for mental disorders: A systematic review // *Clinical Psychology Review* 98:2 doi:10.1016/j.cpr.2022.102213
104. Cohen O., Druon S., Lengagne S., Mendelsohn A., Malach R., Kheddar A., et al. (2012). fMRI robotic embodiment: a pilot study, in 2012 4th IEEE RAS & EMBS International Conference on Biomedical Robotics and Biomechatronics (BioRob) (Rome: IEEE;), 314–319. 10.1109/BioRob.2012.6290866

105. Cohen O., Druon S., Lengagne S., Mendelsohn A., Malach R., Kheddar A., et al. (2014). fMRI-based robotic embodiment. Controlling a humanoid robot by thought using real-time fMRI // *Presence*. – 2014. – Vol. 23. – P. 229–241. 10.1162/PRES_a_00191
106. De Oliveira et al., (2016). Petkova V. I., Ehrsson H. H. (2008). If I were you: perceptual illusion of body swapping // *PLoS ONE*. – 2016. – 3:e3832. 10.1371/journal.pone.0003832
107. De Oliveira E.C., Bertrand P., Lesur M.E.R., Palomo P., Demarzo M., Cebolla A., et al. (2016). Virtual body swap: a new feasible tool to be explored in health and education, in XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality, ed SVR (Gramado: IEEE;). – P. 81–89.
108. Sra M., Pattanaik N.S. (2023) Enhancing the Sense of Presence in Virtual Reality // *IEEE Comput Graph Appl*. – 2023. – Vol. 43(4). – P. 90-96. doi: 10.1109/MCG.2023.3252182. PMID: 37432776 DOI: 10.1109/MCG.2023.3252182pubmed.ncbi.nlm.nih.gov
109. Jean du Toit (2020) Introduction – Phenomenology and virtuality // *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*. – 2020. – Vol. 20, n.1 <https://doi.org/10.1080/20797222.2021.1896236>
110. Malpas J. (2008) The non-autonomy of the virtual: philosophical reflections on contemporary virtuality // *Ubiquity*. – 2008. – Vol. 4. – P. 1–5 <https://doi.org/10.1145/1386853.1378359>
111. Malpas J. (2009) On the Non-Autonomy of the Virtual // *Convergence*. – 2009. – Vol. 15(3). – P. 131–147.
112. Korżel K. & Łupkowski P. (2024). The Phenomenon of Presence in Virtual Reality Is Mistakenly Equated with Immersion. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*. 1-25. 10.1162/pres_a_00404
113. Kofoed-Ottesen M. (2020). On the possible phenomenological autonomy of virtual realities // *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*. –2020. – Vol. 20(1), e1857945. <https://doi.org/10.1080/20797222.2020.1857945>
114. Heft P. (2023) Virtual Embodiment or: When I Enter Cyberspace, What Body Will I Inhabit? // *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*. – 2023. – Vol. 19 (1). – P. 193-211.
115. Metzinger T. (2009). Why are out-of-body experiences interesting for philosophers? // *Cortex*. – 2009. – Vol. 45. – P. 256–258. 10.1016/j.cortex.2008.09.004
116. Metzinger T. (2021) Artificial Suffering: An Argument for a Global Moratorium on Synthetic Phenomenology // *Journal of Artificial Intelligence and Consciousness*. – 2021. – Vol. 1 (8). – P. 1-24.
117. O'Shiel D. (2022) *The Phenomenology of Virtual Technology. Perception and Imagination in a Digital Age*. - Bloomsbury Publishing, 2022. – 264 p.
118. Interaction Design Foundation - IxDF. (2023). What is Presence in Virtual Reality (VR)? Interaction Design Foundation - IxDF. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/presence> Дата обращения: 23.05.2025

119. Breuer I. (2020) Body and world: The correlation between the virtual and the actual through phenomenological reflections via Merleau-Ponty and Deleuze // *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*. – 2020. – Vol. 20 (1): e1863564).
120. Шереверов В.И. (2000) Определение свойств виртуального // *Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции*. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 50-62.
121. Huizinga J. (2014) *Homo ludens*. – UK: Taylor & Francis, 2014. – 232 p.
122. Ropolyi L. (2015). *Virtuality and Reality – Toward a Representation Ontology* // *Philosophies*. – 2015. – Vol. 1. – P. 40-54, <https://doi.org/10.3390/philosophies1010040>.
123. Ropolyi L. (2001) *Virtuality and Plurality*. В *Virtual Reality: Cognitive Foundations, Technological Issues & Philosophical Implications*, eds. A. Riegler et al. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2001, pp. 167–187
124. Цицерон (1993) О старости. О дружбе. Об обязанностях – М.: Наука, 1993. – 245 с.
125. Арто А. (2000) Театр и его Двойник. – СПб.: Симпозиум, 2000. – 440 с.
126. Соловов Д.Н. (2010) Понятие виртуальности в философии Средневековья // *Вестник РУДН, Серия «Философия»*, 2010, № 4. – С. 72-76.
127. Shyman K. (2020). Evolution of the determination “virtual reality” in philosophy // *Multiversum. Philosophical Almanac*. – 2020. – Vol. 2(172). – P. 64-85. <https://doi.org/10.35423/2078-8142.2020.2.1.04>
128. Onyaghola A.A., Wada E.L. (2025) Plato’s Cave and Virtual Reality: Reinterpreting the Allegory for the Digital // *Afr.J.Humanit.&Soc.Sci.* – 2025. – Vol. 5(1). – P. 60-72
129. Muhanna A. (2014) Virtual reality and the CAVE // *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*. – 2014. – Vol. 27, Issue 3. – P. 344 – 361 <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2014.03.023>
130. Немыкина О.И. (2011) Понятие виртуальности в философском контексте // *Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки*. – 2011. - №1(17). – С. 53-62.
131. Heim M. (1991) *The Metaphysics of virtual reality* // *Virtual reality: theory, practice and promise*. Westport and London. – 1991. – Vol. 2. – P. 27-33.
132. Таратута Е.Е. (2007) *Философия виртуальной реальности*. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007 г. – 147 с.
133. Кузанский Н. (1980) О видении Бога. // Кузанский Н. Сочинения в 2-х томах Т.2. – М., 1980. – С. 33-95.
134. Хамидулин А.М. (2017) Мистицизм с точки зрения метафизики виртуальности // *Вестник Русской христианской гуманитарной академии*. – 2017. – Том 18. Выпуск 2. – С. 162-167.
135. Соснина Т.Н. (2017) Определение понятия «виртуальность». Анализ терминологического статуса // *Философия и гуманитарные науки в информационном обществе*. – 2017. – №2(16). – С. 11-19

136. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. (2006) Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 47-59.
137. MacWilliams M. (2002) Virtual Pilgrimages on the Internet // Religion. – 2002. – 32. – P. 315-335.
138. Muhanna A. (2014) Virtual reality and the CAVE // Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences, Volume 27, Issue 3 Pages 344 – 361 <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2014.03.023>
139. Antrobus, J. (2000) “How Does the Dreaming Brain Explain the Dreaming Mind?” Behavioral and Brain Sciences, 23 (6): pp. 904 – 907.
140. Hill, J. (2004) “The Philosophy of Sleep: The Views of Descartes, Locke and Leibniz,” Richmond Journal of Philosophy, Spring.
141. Antrobus J.S., Antrobus J.S. & Fisher C. (1965) Discrimination of Dreaming and Nondreaming Sleep // Archives of General Psychiatry. – 1965. – Vol.12. – P. 395 – 401.
142. Steinhart E. (1997). Leibniz's palace of the fates: A 17th century virtual reality system // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. – 1997. – Vol. 6 (1). – P. 133-135.
143. Peng T. (2021) The Interactive Structure of The Virtual Reality Model under Kant's View // ICITEE '20: Proceedings of the 3rd International Conference on Information Technologies and Electrical Engineering, 2021 – P. 511-514 <https://doi.org/10.1145/3452940.3453039>
144. Baudrillard J., Witwer Julia (ed). (2001) The Vital Illusion. The Wellek Library Lectures. – New York: Columbia University Press, 2001. – 96 p.
145. Емелин В.А. (1999) Информационные технологии в контексте постмодернистской философии. Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук. – М.: Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова (МГУ), 1999. – 195 с.
146. Делез Ж. (1998) Различие и повторение. – СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – 384 с.
147. Hacking I. (2006) The Emergence of Probability. A Philosophical Study of Early Ideas about Probability, Induction and Statistical Inference. – UK, Cambridge: Cambridge University Press, 2006. – 242 p.
148. Nick Bostrom (2006) Are You Living in a Computer Simulation? // Philosophical Quarterly. – 2006. – Vol. 53 (211). – P. 243–255. doi:10.1111/1467-9213.00309. JSTOR 3542867.
149. Lévy, P. (1998). Becoming virtual: Reality in the digital age (R. Bononno, Trans.). New York, NY: Plenum Trade, Lévy, P. (1997). Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace (R. Bononno, Trans.). Cambridge, MA: Perseus Books
150. Virilio P. (2000). The information bomb. London, UK: Verso. – 81 p.
151. Turkle S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York, NY: Simon & Schuster . – P. 337-358
152. Turkle S. (2011). Alone together: Why we expect more from technology and less from each other. New York, NY: Basic Books. – 379 p.

153. Bauman Z. (2000). *Liquid modernity*. – Cambridge, UK: Polity Press. – 232 p.
154. Бауман З. (2008). *Текущая современность* (пер. М. Ильин). Санкт-Петербург: Питер. – 240 с.
155. Clark A. (1997). *Being There: Putting Brain, Body and World Together Again*. Cambridge, MA: MIT Press. – 241 p.
156. Clark A. (2004). *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press. – 115 p.
157. Clark A. (2008). *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford: Oxford University Press. – 218 p.
158. Clark, A. (2016). *Surfing Uncertainty: Prediction, Action, and the Embodied Mind*. Oxford: Oxford University Press. – 117 p.
159. Clark, A., & Chalmers, D. J. (1998). *The Extended Mind*. *Analysis*, 58(1), 7–19. Reprinted in *The Extended Mind* (pp. 43–66). Cambridge, MA: MIT Press.
160. Ah. Sulaiman, A. Fauzi. (2025) *Virtual Realism: David Chalmers on the Ontological Status of Virtual Reality* // *Jurnal Filsafat* - Vol 35, No 1 (2025) <https://doi.org/10.22146/jf.103102>.
161. *The Oxford Handbook of Virtuality*/ Edited by M. Grimshaw. – Oxford press, 2014 – 540 p.
162. Massumi B. (2021) *Parables for the virtual: movement, affect, sensation*. – London: Duke University Press, 2021. – 343 p.
163. Brey P. (2014) *The Physical and Social Reality of Virtual Worlds* // *The Oxford Handbook of Virtuality*/ Edited by M. Grimshaw. – Oxford press, 2014. – P. 42-54.
164. Dilworth J. (2010) *Realistic Virtual Reality and Perception* // *Philosophical Psychology*. – 2010.- No. 23 (1). – P. 23–42.
165. Searle J. (1995) *The Construction of Social Reality*. – Cambridge, MA: MIT Press, 1995. – 247 p.
166. Brey P. (2003) *The Social Ontology of Virtual Environments* // *American Journal of Economics and Sociology*. – 2003. – Vol. 62 (1). – P. 269–282.
167. Chalmers D.J. (2017) *The virtual and the real* // *Disputatio*. – 2017. - Vol. 9. – P. 309–352. - <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>
168. Kosari M., Amoori A. (2018) *Thirdspace: The Trialectics of the Real, Virtual and Blended Spaces* // *Journal of Cyberspace Studies*. – 2018. – Vol. 2. (2). – P. 163-185 - <https://doi.org/10.22059/JCSS.2018.258274.1019>
169. Watson, Gerard (1982). "ΦΑΝΤΑΣΙΑ In Aristotle, *De Anima* 3.3". *The Classical Quarterly*. 32 (1). Cambridge University Press: 100–113. doi:10.1017/S0009838800022849)
170. Schmalz, Tad M. (2008) *Descartes on Causation*. Великобритания, Oxford University Press, USA, 2008. – 237 p.
171. Аристотель. (1976) *Метафизика* // Аристотель. *Сочинения*: в 4 т. / вступ. ст. и примеч. В.Ф. Асмуса. – М.: Мысль, 1976. – Т. 1. – С. 65–368
172. Декарт Р. (1985) *Правила для руководства ума* // Р. Декарт *Сочинения* в 2 т., Т. 1. – С. 77-154

173. Lewis D. (1971) Completeness and decidability of three logics of counterfactual conditionals. // *Theoria*, 1971. – №3. – p.74-85.
174. Lewis D. (1973) Counterfactuals and comparative possibility. // *Journal of Philosophical Logic*. – 1973. - №2, - P. 418-446 <https://www.jstor.org/stable/30226074>
175. David Lewis (1973) Causation // *The Journal of Philosophy* Vol. 70, No. 17, Seventieth Annual Meeting of the American Philosophical Association Eastern Division (Oct. 11, 1973), - P. 556-567 (12 pages)
176. Фролова А.Б. (1998) Анализ контрфактических высказываний в логике и искусственном интеллекте. Диссертация на соискание степени кандидата философских наук 09.00.07. – М., 1998. – 131 с.)
177. Добров Б.В. и др. (2009) Онтологии и тезаурусы: модели, инструменты, приложения. Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 172 с.
178. Рубанов В.А. (2022) Вижу смысл. Метафизика смыслов. – М.: ООО «Арго-Книга», 2022. – Т. 1. – 366 с.
179. Гуссерль Э. (2007) Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. Введение в феноменологическую философию. - СПб.: Владимир Даль. – 339 с.
180. Мерло-Понти М. (1999) Феноменология Восприятия Перевод с французского под редакцией И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. - Санкт-Петербург "Ювента" "Наука" 1999. – 245 с.
181. Root D. (2025) Reconfiguring the alterity relation: the role of communication in interactions with social robots and chatbots. *AI & Soc* 40, 1321–1332 (2025). <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01953-9>
182. Peter-Paul Verbeek (2005) What Things Do. Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design. -, 2005. - 264 pages
183. Ihde D., Malafouris L. (2019) Homo faber Revisited: Postphenomenology and Material Engagement Theory // *Philosophy & Technology* 32(1682):1-20, 2019 - DOI: 10.1007/s13347-018-0321-7
184. King, T.C., Aggarwal, N., Taddeo, M. et al. (2020) Artificial Intelligence Crime: An Interdisciplinary Analysis of Foreseeable Threats and Solutions. *Sci Eng Ethics* 26, 89–120 (2020). <https://doi.org/10.1007/s11948-018-00081-0>.
185. Floridi L. (2011) The Philosophy of Information (2011). - <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199232383.001.0001>
186. Майкл Дж. Лакс, Томас М. Крисп (2024) «Метафизика. Современное введение». – М.: Литрес, 2024. – 760 с.
187. Plantinga A. (2015) Knowledge and Christian Belief. Grand Rapids(MI); Cambridge: Eerdmans, 2015. – 129 p.
188. Bloch W.G. (2008) The Unimaginable Mathematics of Borges' Library of Babel 1st Edition. – Publisher Oxford University Press, 2008. – 224 p.
189. Серл Д. (2007) Что такое институт? // *Вопросы экономики*. 2007;(8):5-27. <https://doi.org/10.32609/0042-8736-2007-8-5-27>

190. Бергер П., Лукман Т. (1995) Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. / Пер. Е.Д. Руткевич. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
191. Marcus Kracht, Oliver Kutz (2007) Logically Possible Worlds and Counterpart Semantics for Modal Logic // *Philosophy of Logic. Handbook of the Philosophy of Science*. 2007, Pages 943-995) <https://doi.org/10.1016/B978-044451541-4/50025-7>
192. Mackie J.L. (1973) *Truth, Probability and Paradox*. - Oxford: Clarendon Press, 1973.
193. Powers L. (1973) Comments on "Propositions". *Oberlin Philosophy Colloquium*, 1973.
194. John-Michael Kuczynski (2006) Does possible world semantics turn all propositions into necessary ones? // *Journal of Pragmatics*. Volume 39, Issue 5, May 2007, Pages 872-916. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2006.08.008>
195. Robert C. Stalnaker (1976) Possible Worlds // *Noûs*, Vol. 10, No. 1, Symposium Papers to be Read at the Meeting of the Western Division of the American Philosophical Association in New Orleans, Louisiana, April 29-May 1, 1976 (Mar., 1976), pp. 65-75 <https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Possible%20Worlds%20-%20Robert%20C.%20Stalnaker.pdf>
196. Витгенштейн Л. (2008) *Логико-философский трактат*: Пер. с нем. И. Добронравового и Лахутина. - М.: Изд-во иностр. лит-ры, 1958 (2008). –133 с
197. Bricker Ph. (2006) Absolute actuality and the plurality of worlds // *Philosophical Perspectives* 20(1):41 – 76, November 2006, DOI: 10.1111/j.1520-8583.2006.00102.x
198. Bricker Ph. (2006) The Relation Between General and Particular: Entailment vs. Supervenience. In Dean Zimmerman, *Oxford Studies in Metaphysics Volume 2*. Oxford, GB: Oxford University Press UK (2006)
199. Bricker Ph. (2004) *Absolute Actuality and the Plurality of Worlds*. - University of Massachusetts Amherst Press, 2004.
200. Dennett D. (1991) *Consciousness Explained* . London: Allen Lane. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://mozammelhq.com/wp-content/uploads/2018/03/Consciousness-Explained.pdf>) Дата обращения: 21.05.2025
201. Damasio A. (2010) *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain* . - New York: Pantheon Books, 2010. - 450 p.
202. Christopher P. (2023) Noble Automata, reason, and free will: Leibniz's critique of Descartes on animal and human nature // *Studies in History and Philosophy of Science*, Volume 100, August 2023. – P. 56-63 - <https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2023.06.001>
203. Daniel O'Shiel (2019) Understanding dualism through emotion: Descartes, Spinoza, Sartre *Revista de Filosofia Aurora*, 2019. - 51(34):728-749. DOI: [10.7213/1980-5934.31.054.DS04](https://doi.org/10.7213/1980-5934.31.054.DS04))
204. Декарт Р. (1998) *Сочинения в 2 т.: Пер. с лат. и франц. Т.1* / Сост., ред., вступ. ст. В.В. Соколова. - М.: Мысль, 1989.

205. Ерофеева М.А. (2012) Фрейм-аналитическая модель коммуникации: возможности и ограничения // Социология власти. 2012. №8.
206. Гофман И. (2004) Анализ фреймов: эссе по организации повседневного опыта. М.: Ин-т социологии РАН; Ин-т Фонда «Общественное мнение», 2004. – 230 с.
207. Дунаев Р. А., Черняков А. Н. (2014) Дифференциация: человек виртуальный и актуальный // Nomothetika: Философия. Социология. Право. 2014. № 2 (173).
208. Jameson F. (1984) «Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism», 1984, New Left Review. – 40 p.
209. Don Ihde (2002) Bodies in Technology. - University of Minnesota Press, 2002. – 155 p.
210. Bracken, C.C., and P. Skalski (2010). Immersed in Media: Telepresence in Everyday Life . New York : Routledge – 108 p.
211. Misselhorn , C. (2009). Empathy with Inanimate Objects and the Uncanny Valley // Minds and Machines. – 2009.- Vol. 19 (3). – P. 345–359
212. Merleau-Ponty , M. (1962). Phenomenology of Perception . London : Routledge & Kegan Paul
213. Riva G., John A. (2014) Waterworth Being Present In A Virtual World. // The Oxford Handbook of Virtuality/ Edited by M. Grimshaw. – Oxford press, 2014. – P. 206-221
214. Waterworth J.A., E. L. Waterworth F. Mantovani, and G. Riva , eds. (2012) . Special Issue: Presence and Interaction. Interacting with Computers 24 (4). – P. 190–192.
215. Biocca F. (1997) The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. Journal of Computer Mediated-Communication 3 (2). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html> Дата обращения: 21.05.2025
216. Loomis J.M. (1992). Distal Attribution and Presence. Presence, Teleoperators, and Virtual Environments 1 (1). – P.113–118.
217. Coelho C., Tichon J., Hine T.J., Wallis G., and Riva G. (2006). Media Presence and Inner Presence: The Sense of Presence in Virtual Reality Technologies. In From Communication to Presence: Cognition, Emotions and Culture towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in Honor of Luigi Anolli , edited by G. Riva , M. T. Anguera , B. K. Wiederhold , and F. Mantovani, - P. 25–45.
218. Lombard M., and M. T. Jones (2006) Defining Presence. Paper presented to “Presence 2006: The 9th International Workshop on Presence,” Cleveland, OH.
219. Lombard M., and T. Ditton (1997) At the Heart of It All: The Concept of Presence. Journal of Computer Mediated-Communication 3 (2). <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html>. Accessed July 15, 2013.
220. Riva G., Waterworth J.A. (2003) Presence and the Self: A Cognitive Neuroscience Approach. Presence-Connect 3 (1). <http://presence.cs.ucl.ac.uk/presenceconnect/articles/Apr2003/jwworthApr72003114532/jwworthApr72003114532.html>. Accessed July 14, 2013.

221. Waterworth J.A., Waterworth E.L. (2001) Focus, Locus, and Sensus: The Three Dimensions of Virtual Experience. *Cyberpsychology and Behavior* 4 (2): 203–213. Waterworth , J. A. , and E. L. Waterworth . 2003. The Meaning of Presence. *Presence-Connect* 3 (2). <http://presence.cs.ucl.ac.uk/presenceconnect/articles/Feb2003/jwworthFeb1020031217/jwworthFeb1020031217.html>. (
222. Lee K M. (2004) Presence, Explicated. *Communication Theory* 14. P. 27–50.
223. Lee K.M. (2004) Why Presence Occurs: Evolutionary Psychology, Media Equation, and Presence. *Presence* 13 (4): 494–505.
224. Mantovani G., Spagnolli A. (2000) Imagination and Culture: What Is It Like Being in the Cyberspace? // *Mind, Culture, and Activity*. -2000. – Vol. 7 (3). – P. 217-226
225. Sadowski W.J., K.M. Stanney (2002) Measuring and Managing Presence in Virtual Environments // In *Handbook of Virtual Environments Technology* , edited by K. M. Stanney. - P. 791–806. Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.
226. Schloerb D.A (1995) Quantitative Measure of Telepresence // *Presence: Teleoperators, and Virtual Environments* 1995. 4 (1): 64–80 .
227. Damasio A. (1999). *The Feeling of What Happens: Body, Emotion and the Making of Consciousness*. San Diego, CA: Harcourt Brace. -
228. Baars B.J. (1998) *A Cognitive Theory of Consciousness*. New York: Cambridge University Press.
229. Bracken C. C., Skalski P. (2010) *Immersed in Media: Telepresence in Everyday Life* . New York: Routledge
230. Russell J.A. (2003) Core Affect and the Psychological Construction of Emotion . *Psychological Review* 110 (1). – P. 145–172
231. Mohit Uniyal (2020) What is the Difference between Strong AI and Weak AI? // <https://www.appliedaicourse.com/blog/difference-between-strong-ai-and-weak-ai/#:~:text=What%20is%20Strong%20AI?,rather%20than%20a%20present%20reality.>).
232. Matthew J. (2018) Euler Intelligence and uncertainty: Implications of hierarchical predictive processing for the neuroscience of cognitive ability // *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. Volume 94, November 2018, Pages 93-112 - <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.08.013>
233. Wiese W., Metzinger T. (2017) Vanilla PP for philosophers: a primer on predictive processing // W. Wiese, T. Metzinger (Eds.), *Philosophy and Predictive Processing*, Frankfurt am Main: MIND Group (2017), pp. 1-18, 10.15502/9783958573024) +
234. Sheppard L.D., Vernon P.A. (2008) Intelligence and speed of information-processing: a review of 50 years of research// *Pers. Individ. Dif.*, 44 (3) (2008), pp. 535-551, 10.1016/j.paid.2007.09.015
235. Metzinger Th. (2007) Empirical perspectives from the self-model theory of subjectivity: a brief summary with examples, Editor(s): Rahul Banerjee, Bikas K. Chakrabarti, *Progress in Brain Research*, Elsevier, Volume 168, 2007, Pages 215-278, [https://doi.org/10.1016/S0079-6123\(07\)68018](https://doi.org/10.1016/S0079-6123(07)68018)

236. Varela F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. MIT Press
237. Кант И. (1965) Сочинения в 6 томах М 1963-1966 (2008-2010), т. 3. – 785 с.
238. Helmholtz H. von (1999) *Handbuch der Physiologischen Optik, / Психология ощущений и восприятия. Хрестоматия по психологии. / Под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, В.В. Любимова, М.Б. Михалевской. – М., 1999. – 256 с.*
239. Engel A.K., Fries P. & Singer, W. (2001). Dynamic predictions: Oscillations and synchrony in top-down processing. *Nat Rev Neurosci*, 2 (10), 704–716.. 2001.
240. Dennett D. C. (2013). *Intuition pumps and other tools for thinking*. New York, N.Y., and London, UK: W.W. Norton & Company
241. Friston K., Mattout, J. & Kilner, J. (2011). Action understanding and active inference. *Biological Cybernetics*, 104 (1-2), 137–160. <https://dx.doi.org/10.1007/s00422-011-0424-z>.
242. Grimshaw-Aagaard M. (2014) *The Oxford Handbook of Virtuality*. - Oxford press, 2014 – 540 p.
243. Shaev Y. (2013) *Virtual Reality: The Effects and Phenomenon of Sign // Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2013. - Volume 92. – P. 860-862, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.766>
244. Revonsuo A. (1995). Consciousness, dreams and virtual realities. *Philos. Psychol.* 8, 35–58. 10.1080/09515089508573144
245. Putnam H. (1967). Psychological predicates, in *Art, Mind, and Religion*, eds Capitan W. H., Merrill D. D. (Pittsburgh: University of Pittsburgh Press), - P. 37–48.
246. Putnam H. (1975). *Mind, Language, and Reality*. Cambridge, UK: Cambridge University Press; 10.1017/CBO9780511625251
247. Putnam H. (1992). Representation and reality. *Philos. Phenomenol. Res.* 52, - P. 415–418.
248. Churchland P. M. (2005). Functionalism at forty. *J. Philos.* 102, 33–50. 10.5840/jphil2005102136
249. Boden M. (2006). *Mind as Machine: A History of Cognitive Science*. Oxford: Oxford University Press.
250. Гумбольдт В. (1985) *Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985. – 452 с.*
251. Уорф Б. (1960) Отношение норм поведения и мышления к языку // *Новое в лингвистике / Под ред. В.А.Звегинцева. М.: Издательство иностранной литературы, 1960. Вып. 1. С. 157-201* - <http://kant.narod.ru/whorf.htm> Дата обращения 01.03.2025
252. Cummins R. (1983) *The Nature of Psychological Explanation*, 1983. – 342 p.
253. Milgram P., Kishino F. (1994) A taxonomy of mixed reality visual displays // *IEICE Transactions on Information Systems*, 1994, Vol. 77. – P. 1321-1329. http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html

254. Skarbez R., Smith M. and Whitton M.C. (2021) Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum // *Virtual Reality and Human Behaviour*, 2021, Volume 2 - <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>
255. Metzinger T. (2016). Suffering, in *The Return of Consciousness*, eds Almqvist K., Haag A. (Stockholm: Axel and Margaret Ax:son Johnson Foundation), – P. 217–240
256. Gruber T.R. (1993) A Translation Approach to Portable Ontology Specifications // *Knowledge Acquisition*. – 1993. – Vol. 5 (2). – P. 199–220.
257. Митрофанова О.А., Константинова Н.С. (2015) Онтологии как системы хранения знаний. – СПб., 2015. – <https://reallib.org/reader?file=804222&pg=2>
258. Ropolyi L. (2006) *Az Internet természete. Internet filozófiai értekezés (On the Nature of the Internet. Discourse on the Philosophy of the Internet)*. - Typotex: Budapest, Hungary, 2006.
259. Ropolyi L. (2013) *Philosophy of the Internet. A Discourse on the Nature of the Internet; Eötvös Loránd Tudományegyetem*. - Budapest, Hungary, 2013.
260. Берталанфи Л. Общая теория систем: критический обзор // *Исследования по общей теории систем: Сборник переводов / Общ. ред. и вст. ст. В.Н. Садовского и Э.Г. Юдина*. – М.: Прогресс, 1969. – С. 23–82.
261. Принципы системной организации функций /ред. Анохин П.К. – 1973. – 316 с.
262. Койре А. О влиянии философских концепций на развитие научных теорий // *Очерки истории философской мысли*. – М.: Прогресс, 1985. – С. 12–26.
263. Friston K. (2010) “The free-energy principle: a unified brain theory?” (*Nature Reviews Neuroscience*, 2010)
264. Oizumi M., Albantakis L., Tononi G. (2014) From the Phenomenology to the Mechanisms of Consciousness: Integrated Information Theory 3.0 // *PLOS Computational Biology* 10(5):e1003588, May 2014. - DOI: 10.1371/journal.pcbi.1003588
265. Nishimoto A., Johnson A.E. (2019) Extending Virtual Reality Display Wall Environments Using Augmented Reality // *SUI '19: Symposium on Spatial User Interaction*, 2019, No.: 7, - Pages 1-5 <https://doi.org/10.1145/3357251.3357579>
266. Hubel D.H., Wiesel T.N. (1959). Receptive fields of single neurones in the cat's striate cortex. *The Journal of Physiology*, 148(3), 574–591.
267. Hubel D.H., Wiesel, T. N. (1962). Receptive fields, binocular interaction and functional architecture in the cat's visual cortex. *The Journal of Physiology*, 160(1), 106–154.
268. Hubel D.H., Wiesel, T. N. (1965). Receptive fields and functional architecture in two nonstriate visual areas (18 and 19) of the cat. *Journal of Neurophysiology*. – 1965. – Vol. 28(2). - P. 229–289.
269. Хьюбел Д., Визел Т. Мозг и зрительное восприятие /David H. Hubel, Torsten N. Wiesel «Brian and Visual Perception: The Story of a 25-Year

Collaboration». – М.-Ижевск: Ижевский институт компьютерных исследований, 2012. – 840 с.

270. Olshausen B., Field D. Sparse coding of sensory inputs // *Current Opinion in Neurobiology* 2004, 14:481–487. DOI 10.1016/j.conb.2004.07.007 - https://www.ni.cmu.edu/~t ai/cp_papers/olshausen_current-opinion.pdf

271. Грациано М. Наука сознания. Современная теория субъективного / Пер. с англ. А. Петровой. – М.: Альпина нон-фикшн, 2021. – 286 с.

272. Graziano M. The Attention Schema Theory: A Foundation for Engineering Artificial Consciousness // *Frontiers in Robotics and AI*. – 2017. - Volume 4. - DOI=10.3389/frobt.2017.00060 - URL=<https://www.frontiersin.org/journals/robotics-and-ai/articles/10.3389/frobt.2017.00060>

273. Graziano M. God Soul Mind Brain: A Neuroscientist's Reflections on the Spirit World. Teaticket, MA: Leapfrog Books, 2010. - 154 p.

274. Graziano M., Kastner S. (2011). Human consciousness and its relationship to social neuroscience: A novel hypothesis // *Cognitive Neuroscience*. – 2011. - 2(2), 98–113. <https://doi.org/10.1080/17588928.2011.565121>

275. Anderson P.W. More Is Different // *SCIENCE*. - 1972, Volume 177, Number 4047. – P. 393-396 https://www.rpgroup.caltech.edu/embl_pdoc_2023/assets/pdfs/anderson1972.pdf

276. Pringle R.M., Tarnita C.E. Spatial Self-Organization of Ecosystems: Integrating Multiple Mechanisms of Regular-Pattern Formation, *Annu. Rev. Entomol.* 62:359–77 (2017) DOI: 10.1146/annurev-ento-031616-035413

277. Domenico M. De, Granell C., Porter M.A. & Arenas A. (2016) The physics of spreading processes in multilayer networks // *Nature Physics*. – 2016, Vol. 12, 901 (2016)

278. Bricker Ph. (2020) A Sketch of Reality // *In Modal Matters: Essays in Metaphysics*, Oxford University Press. - P. 3-39.

279. Dormolen J.V., Zaslavsky O. The many facets of a definition: The case of periodicity // *The Journal of Mathematical Behavior*. – 2003, Volume 22, Issue 1, - Pages 91-106, [https://doi.org/10.1016/S0732-3123\(03\)00006-3](https://doi.org/10.1016/S0732-3123(03)00006-3)

280. Глейк Д. (2021) Хаос: Создание новой науки. – М.: Издательство АСТ, 2021. – 488 с.

281. Lorenz E.N. Deterministic Nonperiodic Flow // *JOURNAL OF THE ATMOSPHERIC SCIENCES*. – 1962. – Vol. 20. – P. 130-141. <https://cdanfort.w3.uvm.edu/research/lorenz-1963.pdf>

282. King C.C. (1991) Fractal and chaotic dynamics in nervous systems // *Prog Neurobiol.* 1991;36(4):279-308. doi: 10.1016/0301-0082(91)90003-j. PMID: 1871317 DOI: 10.1016/0301-0082(91)90003-j

283. Ruelle D. Strange attractors // *The Mathematical Intelligencer* 2, 126–137 (1980). <https://doi.org/10.1007/BF03023053>

284. Smale S. What is chaos? // *Smale S. The Collected Papers of Stephen Smale*, 2000. - P. 843-858

285. Alligood K., Sauer T., Yorke J.A. Chaos - an introduction to dynamical systems. - New York: Springer, 1997. – 612 p.

286. May R. Simple mathematical models with very complicated dynamics. *Nature* 261, 459–467 (1976). <https://doi.org/10.1038/261459a0>
287. Wilkinson A. What are Lyapunov exponents, and why are they interesting? // *Bulletin (new series) of the American mathematical society*/ - 2016, Vol. 6, <http://dx.doi.org/10.1090/bull/1552> <https://www.math.uchicago.edu/~wilkinso/papers/BulletinProofs.pdf>
288. Mandelbrot B. The fractal geometry of nature. - San Francisco : W.H. Freeman, 1983. – 443 p.
289. Ruelle D., Takens F. On the nature of turbulence // *Commun. Math. Phys.* 20, 167–192 (1971); 23, 343–344 (1971)
290. Feigenbaum M.J. Quantitative universality for a class of nonlinear transformations. *J Stat Phys* 19, 25–52 (1978). <https://doi.org/10.1007/BF01020332>
291. Schaffer W. Ecological Abstraction: The Consequences of Reduced Dimensionality in Ecological Models // *Ecological*. – 1981, Volume 51, Issue 4? - Pages 383–401, <https://doi.org/10.2307/2937321>
292. Grunert K., Jakobsen E., Evolutionarily stable strategies in stable and periodically fluctuating populations: The Rosenzweig–MacArthur predator–prey model // *PNAS*. – 2021, 118 (4) e2017463118, <https://doi.org/10.1073/pnas.2017463118>
293. Prigogine I. The End of Certainty. Time, Chaos, and the New Laws of Nature / In collaboration with I. Stengers. - THE FREE PRESS A Division of Simon & Schuster Inc, 1997. – 235 p. <https://sackett.net/End-of-Certainty.pdf>
294. Calhoun J.B. Population Density and Social Pathology // *California medicine*. – 1962. -Vol 113 (5), DOI:10.1038/SCIENTIFICAMERICAN0262-139 <https://gwern.net/doc/sociology/1962-calhoun.pdf>
295. Uchôa Cavalcanti EB. From Brain to Being: Reintegrating Philosophy Into Neurology Education. *Neurol Educ*. 2025 Sep 10;4(3):e200245. doi: 10.1212/NE9.0000000000200245.
296. Burguillo J.C. Cellular Automata // In book: Self-organizing Coalitions for Managing Complexity, 2018. - pp.57-67, DOI:10.1007/978-3-319-69898-4_4
297. Burks A.W. Von Neumann's self-reproducing automata. – Washington, 1969. – 113 p. <https://fab.cba.mit.edu/classes/865.18/replication/Burks.pdf>
298. Gardner, M. (1970) Mathematical Games: The Fantastic Combinations of John Conway's New Solitaire Game "Life". *Scientific American*, 223, 120–123. <http://dx.doi.org/10.1038/scientificamerican1070-120>
299. Feinberg T. Neuroontology, neurobiological naturalism, and consciousness: A challenge to scientific reduction and a solution // *Physics of Life Reviews*. - 2011. - 9(1). – P. 13–34, DOI:10.1016/j.plrev.2011.10.019
300. Hobson A., Charles C.-H. Friston K.J (2014) Virtual reality and consciousness inference in dreaming // *Psychol.*, 09 October 2014, Volume 5 - 2014 | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01133> -frontiersin.org
301. Hobson JA, Friston KJ. (2012) Waking and dreaming consciousness: neurobiological and functional considerations. *Prog Neurobiol*. – 2012. - Jul;98(1):82–98. doi: 10.1016/j.pneurobio.2012.05.003.

302. Hobson A., Friston K. Consciousness, Dreams, and Inference // Journal of Consciousness Studies, 21, No. 1–2, 2014, pp. 6–32 <https://www.fil.ion.ucl.ac.uk/~karl/Consciousness%2C%20dreams%20and%20inference.pdf>
303. Bruner, J. S., & Postman, L. (1949). On the Perception of Incongruity: A Paradigm. Journal of Personality, XVIII. – P. 206–223.
304. Thomas S. Kuhn. (2018) The Structure of Scientific Revolutions. 2nd ed.
305. Uexküll J. A Foray into the Worlds of Animals and Humans. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. – 281 p. https://xenopraxis.net/readings/uexkull_foray.pdf
306. Derlugian, G. (2006). Bourdieu's Secret Admirer in the Caucasus: A World-System Biography. Slavic Review. <https://doi.org/10.2307/4148687>
307. Луман Н. (2004) Общество как социальная система. Пер. с нем./ А. Антоновский. - М.: Издательство “ Логос”. 2004. –232 с.
308. Luhmann, N. (1996). Die Gesellschaft der Gesellschaft (Общество общества). – Frankfurt am Main: Suhrkamp./Рус. пер.: Общество общества. – М.: Логос, 2005. (в двух томах)
309. Freeman W.J., Barrie J.M. Analysis of Spatial Patterns of Phase in Neocortical Gamma EEGs in Rabbit // Journal of Neurophysiol. – 2000. - Volume 84, Issue 3. – P. 1266-1278 <https://doi.org/10.1152/jn.2000.84.3.1266>
310. Ramo J. (1996) Finding God on the Web.// Time, December 16, 1996, - P. 52–58.
311. Karaflogka A. (2002) Religious Discourse and Cyberspace // Religion. - 2002. - № 32. - P. 279- 291.
312. Helland Ch. (2002) Surfing for Salvation // Religion. – 2002. – Vol. 32. – P. 293–303.
313. Maxwell P. (2002) Virtual Religion in Context // Religion. – Volume 32, Issue 4. October 2002. – P. 343-354
314. Skačan J. (2017) On virtual Reality of Religion // European Journal of Science and Theology, December 2017. –Vol. 13, No.6, – P. 15-23.
315. Campbell H. (2020) Introduction: The rise of the study of digital religion. In: Digital Religion Understanding Religious Practice in New Media Worlds. - London, New York: Routledge. – P. 1-23.
316. Possamai A. (2005) Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament. Brussels, 2005. – 176 p.
317. Possamai A. (2012) Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions // Handbook of Hyper-real Religions / ed. by A. Possamai. - Leiden; Boston: Brill, 2012. – P. 1-22.
318. Kale S., Kamineni R. (2003) Marketing of religion in cyberspace // ANZMAC 2003 Conference Proceedings Adelaide 1-3 December 2003. – P. 477-485.
319. Fogel R.W. (2000) The fourth great awakening and the future of egalitarianism. Chicago, IL: University of Chicago Press, 2000. – 108 p.

320. Лири Т. (2011) Хаос и киберкультура // Библиотека психологической литературы. 2011. – <http://bookap.info/trans/langod/gl31.shtm> Э: 17.05.2022
321. Borg M. (2008). Non-institutional Religion in Modern Society. *Implicit Religion*, 11(2), 127-141. <https://doi.org/10.1558/imre.v11i2.127>
322. Cusack C.M. (2010) *Invented Religions: Faith, Fiction, Imagination*. Surrey, Burlington: Ashgate Publishing Company, 2010. VIII, – 179 p.
323. Rupcic T. Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games // *Religions* 2023, 14(2), 247; <https://doi.org/10.3390/rel14020247>
<https://www.mdpi.com/2077-1444/14/2/247>
324. Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. *Cultures of Technological Embodiment* / Edited by M. Featherstone and R. Burrows. – London, SAGE Publications, 1995. – 285 p.
325. Massey D. (1991) A Global Sense of Place // *Marxism Today* 35 (1991): - P. 24–29
326. Helland C. (2012) Ritual. In *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, ed. Heidi Campbell. - Routledge: New York, 2012. – P 25-40
327. Campbell H.A., & Tsuria, R. (Eds.). (2021). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429295683>
328. Kinney J. (1995) Net worth? Religion, cyberspace and the future // *Futures*, Volume 27, Issue 7, September 1995. – P. 763-776 - [https://doi.org/10.1016/0016-3287\(95\)80007-V](https://doi.org/10.1016/0016-3287(95)80007-V)
330. The Culture of Real Virtuality, Manuel Castells // January 18, 2016 ~ Eleanor Watts. *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture* by Manuel Castells. - P. 372-375
331. The Turing Church - <http://turingchurch.com/org/> [<http://turingchurch.com/org/> Дата доступа: 20.03.2025]
332. Cascio J. (2017) Heaven or hell? *New Scientist*. - Volume 236, Issue 314714 October 2017. - P 24-25.
333. Tomorrow's Gods: What is the future of religion? <https://www.bbc.com/future/article/20190801-tomorrows-gods-what-is-the-future-of-religion>. Дата доступа: 30.04.2025
334. Harris M. (2017) God Is a Bot, and Anthony Levandowski Is His Messenger" // *Wired*. Retrieved September 29, 2017. <https://www.wired.com/story/god-is-a-bot-and-anthony-levandowski-is-his-messenger> Дата обращения: 13.04.2025
335. Harari Y.N. (2017) *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. - London: Vintage. 2017. – 156 p.
336. Singler B. (2020) Blessed by the algorithm: Theistic conceptions of artificial intelligence in online discourse // *AI & Soc.* - Vol. 35, 945–955 (2020). <https://doi.org/10.1007/s00146-020-00968-2>
337. Лифанов С.А. (2021) Религия и виртуальные миры. Монография. – Алматы: Қазақ университеті, 2021. - 182 с.

338. Debord, G. (1994). *The Society of the Spectacle* (translated by Donald Nicholson-Smith). New York: Zone Books.
339. Boellstorff T.(2010) *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* (Princeton University / Princeton University Press, March 2010 <http://press.princeton.edu/titles/8647.html>).[ssrc.org](http://www.ssrc.org).
340. Mazzoli, Raffaello, & Boccia Artieri, G. (1997). *L'ambigua frontiera del virtuale: Uomini e tecnologie a confronto*. Milano: Franco Angeli.
341. Chomsky N. (2000). *New Horizons in the Study of Language and Mind*. Cambridge University Press
342. Shabdenova A.B., Alimbekova G.T., Lifanov S.A. (2022) Socially significant in-formation and issues of the Kazakhstanis' trust in the media // *RUDN Journal of Sociology*, 2022, Vol. 3 (22) - P. 605 - 615 DOI:10.22363/2313-2272-2022-22-3-605-615
343. Маклюен Г.М. (2007) *Понимание медиа. Внешние расширения человека*. - М., 2007. – 452 с.
344. Бурдые П. (2002) *О телевидении и журналистике*. М.: Прагматика культуры, 2002. – 245 с.
345. McCombs M, Shaw D. (1972) *The Agenda-Setting Function of Mass Media* // *Public Opinion Quarterly*. - 1972. - № 2. - P. 176-187.
346. Wanta W., Golan G., Lee Ch. (2004) *Agenda Setting and International News: Media Influence on Public Perceptions of Foreign Nations* // *Journalism and Mass Communication Quarterly*. - 2004. - № 2. - P. 364-377
347. Vu H.T, Guo L, McCombs M.E. (2014) *Exploring "the World Outside and the Pictures in Our Heads": A Network Agenda-Setting*. *Study Journalism and Mass Communication Quarterly*. 2014; 91. - P. 669-686.
348. Anderson C.A., Bushman B.J. (2002) *Media violence and societal violence* // *Science*. 2002. Vol. 295 (5564). P. 2377-2378. doi:10.1126/science.1070765
349. Levendusky M., Malhotra N. (2016) *Does media coverage of partisan polarization affect political attitudes?* // *Political Communication*. 2016. Vol. 33(2). P. 283-301. doi.org/10.1080/10584609.2015.1038455
350. Slater M.D. (2007) *Reinforcing spirals: The mutual influence of media selectivity and media effects and their impact on individual behavior and social identity* // *Communication theory*. 2007. Vol. 17 (3). P. 281-303. doi.org/10.1111/j.1468-2885.2007.00296.x
351. Schillinger D., Chittamuru D., Ramirez A.S.(2020) *From “infodemics” to health promotion: A novel framework for the role of social media in public health* // *American Journal of Public Health (AJPH)*. 2020. Vol. 110 (9). P. 1393-1396. doi:10.2105/AJPH.2020.305746
352. Han C., Yang M.,Piterou A. (2021) *Do news media and citizens have the same agenda on COVID-19? an empirical comparison of twitter posts*. *Technological Forecasting and Social Change*. 2021; 169. doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120849
353. Макатов З.В. (2024) *Деконструкция алгоритмической идентичности: постструктуралистские перспективы цифровой субъективности* // *KANT*. –

2024. – №4(53). – С. 249-258. EDN: PFOYQN. DOI: 10.24923/2222-243X.2024-53.38

354. Семушкин А.А., Шаповалов Д.С. (2024) Философия цифровой идентичности. самосознание и самовыражение в интернете // Вестник науки. – 2024. - №12 (81), том 2. - С. 1271 - 1275.

355. Лифанова Т.Ю., Лифанов С.А., Веревкин А.В. (2025) Свобода слова и самовыражения в цифровую эпоху: философский анализ и вызовы социальной безопасности // RUDN Journal of Philosophy / Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2025. - Т. 29, № 2. - С. 381-397. <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2025-29-2-381-397>

356. Lesley J. (2015) Textual meaning and its place in a theory of language // Topics in Linguistics, 2015 15. 10.2478/topling-2015-0006. - https://www.researchgate.net/publication/283535622_Textual_meaning_and_its_place_in_a_theory_of_language

357. Krasmann S. (2017) Imagining Foucault. On the digital subject and “visual citizenship” // August 2017 Foucault Studies DOI:10.22439/fs.v0i0.5339, Hamburg University

358. Zuboff S. (2019) The age of surveillance capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. - New York: Public Affairs, 2019. – 478 p.

359. Stark D., & Pais I. (2021). Algorithmic Management in the Platform Economy // Journal of Economic Sociology, 22(3), 71-103. Retrieved from <https://jsps.hse.ru/index.php/ecsoc/article/view/12527>

360. Rozgonjuk D., Sindermann C., Elhai J.D., Montag Ch. (2020) Fear of Missing Out (FoMO) and social media’s impact on daily-life and productivity at work: Do WhatsApp, Facebook, Instagram, and Snapchat Use Disorders mediate that association? // Addictive Behaviors. – 2020. - Volume 110, November 2020, 106487, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106487>

361. Goffman E. (1959) The Presentation of Self in Everyday Life. – Garden City, NY: Doubleday, 1959. – 173 p.