

УДК 111.7:159.9+316.6

DOI: 10.26456/vtphilos/2025.1.125

Универсализация виртуального: онтологические последствия и гносеологические девиации

А.В. Тимофеев*, А.В. Гурьянова**

* ФГАОУ ВО «Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева», г. Самара

** ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет», г. Самара

Рассматриваются глубокие онтологические и гносеологические подвижки, связанные с трансформацией всей системы социокультурного бытия и универсализацией в ней виртуального. Авторы полагают, что виртуализация делает все процессы, происходящие в обществе, предметом или результатом конструирования. Виртуальное становится реальным, однако рациональность и прогнозируемость человеческих действий при этом утрачивается. В работе подчеркивается, что в современности виртуальный мир обретает онтологический статус и значение. Пребывая в нем, человек осуществляет бытие-онлайн, становится участником виртуальной коммуникации, формирует свое виртуальное «Я». Анализируются последствия чрезмерной вовлеченности индивида в процесс виртуализации, излишней долговременности его пребывания в виртуальной среде. Отмечается, что виртуальная реальность не является единственно доступной человеку средой обитания. Помимо нее существует исходный жизненный мир, реальности идеальная и субъективная. В результате объединения реальной и виртуальной сфер формируется гибридный мир. Постоянное пребывание человека в виртуальной среде приводит к серьезным гносеологическим девиациям. К таковым в работе отнесены примитивный стиль мышления, безграмотность, девальвация традиционных представлений о ценности знания, потребности рефлексии, самостоятельной оценки, критического мышления. Показано, что в экзистенциальном плане виртуализация формирует у человека поведенческую активность без возможности ответственности за принятое решение. Результат – снижение адаптивности индивида, его способности к реагированию в экстремальных условиях. Делается вывод, что гносеологические девиации опасны не только для разума человека, но и для его выживания как биологического вида, эволюционирующего в направлении «*homo virtualis*».

Ключевые слова: виртуальная реальность, подмена реальности, онлайн коммуникация, виртуальное «Я», гибридный мир, гносеологические девиации, «лайковый» тип мышления.

Современная цифровая эпоха, основывающаяся на совокупном приросте технических устройств и обеспечивающем их функционирование развитии новых технологий, закономерно приводит к глубоким онтологическим и гносеологическим подвижкам, трансформации всей системы со-

циокультурного бытия. Многие виды социальной коммуникации и деятельности переносятся в формат виртуальной реальности. Активно применяемая при этом процедура оцифровки данных, сведений, инфоконтента, продуктов и процесса деятельности социальных и институциональных образований и пр. способствует экспоненциальному разрастанию самой виртуальной среды, которая меняет не только внешнее, окружающее человека жизненное пространство, но и его внутреннее устройство – мировоззрение, целеполагание, способы осуществления общения и коммуникации. Очевидно, что формирование виртуальной реальности оказывается неразрывно связанным с технической стороной вопроса: «особенностью виртуальной реальности является разрыв связи с окружающим миром, кроме самого технического средства виртуальной реальности» [1, с. 194].

В исследовательской литературе встречаются различные трактовки феномена «виртуальной реальности», универсализирующие его значение либо акцентирующие его отдельные сущностные характеристики. С онтологических позиций виртуальная реальность трактуется как «...особая философская категория, наряду с такими, как время, сущность, пространство, позволяющую в едином плане рассматривать реалии, относящиеся обычно к разным типам знания: естественнонаучному, техническому или гуманитарному» [12, с. 33]. С позиций прикладных – как «...кибернетическое игровое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята изоляция от внешнего, реального мира» [4, с. 20]. И, наконец, с акцентом на технологической составляющей и синонимично в отношении таких понятий как «киберпространство» и «виртуальное окружение», «виртуальная реальность» понимается как «...иллюзия присутствия в динамическом объемном окружении, создаваемая у человека с помощью аппаратно-программных средств, например, компьютерной графики, акустических и тактильных средств предъявления информации и обратной связи о собственных движениях» [3].

В контексте проводимого рассмотрения наиболее приближенным к поставленным в нем исследовательским задачам представляется первое – онтологически ориентированное определение, выводящее проблематику виртуализации в емкий и обширный ракурс философской рефлексии.

В современном цифровом мире существенный объем жизнедеятельности человека, а в случае с поколениями XXI в. и большая его часть, приходится на пребывание в виртуальной среде, где осуществляются многие виды деятельности и коммуникационной активности. Виртуальная среда – мир весьма привлекательный, поскольку здесь в свободном доступе находится любая потребовавшаяся человеку информация, которой он может незамедлительно воспользоваться в любой момент времени и в режиме онлайн. Благодаря достигаемой таким образом информационной свободе, а также свободе коммуникации цифровой мир создает иллюзию присутствия, ощущения того, что каждый его пользователь имеет непосредственное отношение ко всем происходящим в глобальном мире событиям и даже при-

нимает в них активное (допустим, оценочное – находящее выражение в формате личных комментариев) участие. В виртуальной онлайн среде человек может выступать наблюдателем или даже участником событий без необходимости физического присутствия на месте реально происходящего.

Доступность и частное применение подобного рода возможностей вызывает формирование у человека навязчивой привычки непрерывного и неразборчивого поглощения информации и новостного контента. Так формируется своего рода информационная зависимость. Если раньше человек довольствовался информацией, отражавшей происходящее непосредственно вокруг него, т. е. ощущал себя ограниченным в пространстве, и это ощущение было реальным, а не виртуальным, то, благодаря современным цифровым технологиям у человека появляется уникальная возможность беспрепятственно коммуницировать с себе подобными из любой точки земного шара, расширяя потенциальный круг общения до глобальных пределов. Более того, у поколений цифрового XXI в. искажается представление о самом мироустройстве, формируется уверенность в том, что виртуальный мир как раз и есть подлинная реальность. Достаточно понаблюдать за детьми, которые, находясь в одной комнате, рядом друг с другом, обмениваются посланиями через смартфоны.

Нет сомнений в том, что Интернет и производная от него виртуальная реальность чисто технически качественно улучшили жизнь человека, облегчив ему осуществление коммуникативного взаимодействия, обеспечив доступ к колоссальным информационным пластам и ресурсам как локального, так и мирового масштаба. Однако привыкание индивида к состоянию бытия-онлайн, равно как и его дальнейшая вовлеченность и все более длительное пребывание в виртуальной среде имеют и противоположный, ярко выраженный негативный эффект: виртуализация бытия приводит к отрыву, сознательному дистанцированию виртуально ориентированного индивида от реальной жизни, от физически представленного общества и его структур, встраивание в систему которых становится для него практически невыполнимой задачей, особенно по контрасту с легкостью и необременительностью манипуляций, совершаемых им в условиях виртуальной реальности (например, функция отмены ранее выполненного действия или возможность его многократного повторения, перезагрузки).

Помимо этого, столь часто практикуемое в современном цифровом мире виртуальное общение зачастую происходит без непосредственного визуального, тактильного и пр. контакта, что способствует формированию искаженного и даже ложного представления об участвующих в нем партисипантах. Подключаясь к процессу онлайн-коммуникации, пользователь Интернет-среды зачастую предпочитает анонимность, делая проводником своих идей, своим полномочным «виртуальным представителем» особый образ – свое второе виртуальное «Я», которое, как правило, существенно отличается от «Я» реального. Нередки случаи, когда виртуальная жизнь увлекает человека настолько, что бытие физическое просто перестает

представлять для него интерес. Виртуальный образ «Я» начинает заслонять собой реальное «Я» человека, и, если этот процесс заходит слишком далеко, его адепт рискует вообще «выпасть» из системы реальных социальных отношений (например, феномен хикикомори), став заложником онлайн-бытия в виртуальной реальности.

Если собственное «Я» человека остается в тени придуманного им самим виртуального образа, его истинные (реально-жизненные) желания, как правило, остаются без внимания, попытки их полной или, по меньшей мере, фрагментарной реализации не предпринимаются, а смысложизненные ориентиры частично или полностью утрачиваются. Это хорошо заметно на примере распространенности компьютерных игр, выступающих неотъемлемым атрибутом повседневного бытия огромного количества людей, поддавшихся магии особых, по сути дела, технологически сконструированных виртуальных миров. Главная опасность длительного и неконтролируемого пребывания в игровой среде состоит в том, что многие ее партисипанты, в особенности, люди, подверженные влиянию азартных игр, в конечном счете, сталкиваются с фактом подмены реальности: воздействие онлайн-игры на ее пользователя тем сильнее, чем более реалистичными и «жизненными» являются представленные в ней виртуальный мир и система сконструированных социально-виртуальных отношений. Несмотря на кажущийся реализм, игровой мир всегда остается фантазийным и иллюзионным, что делает его крайне привлекательным для вовлеченного в его реалии (можно сказать, «виртуалии») человека, и зачастую гораздо более заманчивым, чем окружающая его реальная действительность.

В том случае, если виртуализация затрагивает не только досуговую (в том числе, игровую) область жизни человека, но распространяется на более обширные сферы его жизнедеятельности (профессиональную, образовательную, коммуникативную и пр.), происходит переформатирование всей сложившейся системы социальных отношений: «Виртуализируясь, общество не исчезает, но переопределяется. Компьютерные технологии и, прежде всего, технологии виртуальной реальности, вызванные к жизни императивом рационализации общества, оказались наиболее эффективным инструментарием его симуляции. И теперь императив симуляции ведет к превращению компьютерных технологий в инфраструктуру всякого человеческого действия и к превращению логики виртуальной реальности в парадигмальную для этого действия. Действует императив виртуализации, своего рода воля к виртуальности, которая трансформирует все сферы жизнедеятельности, как они сложились в процессе модернизации» [8, с. 62].

Следует уточнить, что современной стадии развития общества свойственна уже не просто «воля к виртуальности», имевшая место на начальных этапах внедрения в жизнь социума виртуального начала, и даже не «императив виртуализации», предполагавший ее внедрение в качестве инструмента во все большее количество социальных сфер и отношений, а ее универсализация. «Универсализация виртуализации» подразумевает, что все, происходя-

щее в жизни общества, становится, по существу, предметом или результатом конструирования. В формируемой таким образом виртуальной среде отсутствует четкая градация, позволяющая проводить размежевание на реальное и нереальное, действительно существующее и воображаемое, фантазийное. Тем самым виртуальное становится вполне реальным, и, подпадая под его воздействие, человек лишается однозначного демаркационного критерия, уже не может, как это было прежде, руководствоваться четким представлением о границах возможного и невозможного. Рациональность и прогнозируемость человеческих действий и поступков утрачивается.

Понимаемая таким образом виртуальная реальность (или реальная виртуальность) «...подчиняется своим законам природы, в ней свое время и свое пространство, не сводимые к законам, времени и пространству порождающей реальности. Это образ искусственного, реально-иллюзорного мира. Но тот, кто создает его, рассчитывает на обратную связь со стороны участников виртуального действа. Для создателя и реципиента это реальный мир пространственно-временных отношений» [7, с. 133]. Тем самым виртуальная реальность обретает онтологический статус и побуждает человека к осуществлению в ней определенного рода действий: таковым может считаться, в частности, стремление укрыться в виртуальном мире от реального происходящего, спрятаться в нем от действительности. И если такая попытка оказывается безуспешной, это влечет за собой эмоционально окрашенное чувство утраты реальности иллюзорного, что, конечно же, представляет серьезный психологический стресс для оказавшегося в подобной ситуации человека.

Исследователи данной проблематики сравнивают переход к виртуальному формату бытия человека и общества с переходом от сельского образа жизни народонаселения планеты к городскому. «Соотношение «Сеть – Мир» в плане социальных коммуникаций аналогично соотношению «Город – Деревня». В Городе по сравнению с Деревней тоже имеется огромный рост информации и (главное) увеличение частоты и разнообразия социальных контактов. Негативные эффекты, разумеется, были – от падения нравственности, роста преступности и развития эпидемий, до тонких изменений во взаимодействиях между людьми и в самой структуре личности... Но именно и только в Городе оказалось возможным развитие цивилизации, в которой мы живем» [9, с. 305]. При этом все те реальности (в действительности, их несколько), в которых живет и действует современный человек, не являются равнозначными. Тем не менее, они не могут быть вытеснены друг другом. Так, исходной и основной реальностью для современного человека был и по-прежнему остается реальный жизненный мир, включающий самих людей, совокупность физических предметов и явлений, систему межличностных отношений и коммуникаций и многое другое.

Помимо этой базовой реальности существуют и другие, производные от нее миры, например, реальность идеальная или «третий мир», в терминологии К. Поппера, а также реальности субъективная и виртуальная. В условиях нормальной человеческой жизнедеятельности все эти реальности суще-

ствуют в определенных взаимоотношениях и более или менее гармонично взаимодействуют между собой. Так, в далеком прошлом изобретение письменности, а затем появление книгопечатания уже создали для человека возможность ухода из реального мира в мир идеальный. «Люди, предпочитавшие жить в идеальном мире (чтение и сочинение книг, занятие философией, наукой и др.) обычной жизни, всегда были и есть... "Искусственная жизнь" никогда не была и не может быть самодостаточной и самодовлеющей» [11, с. 16], – она зависима от обычной, повседневной жизни. Это проявляется и в отношениях между разными индивидуумами, и в социальной жизни в целом.

Примерно такое же соотношение вырисовывается в условиях представленного в современных реалиях взаимодействия реального и виртуального миров. Общеизвестно, что точкой отсчета в формировании виртуальной реальности стало появление Интернета. С тех пор, как начала развиваться Всемирная сеть, она постоянно расширялась и совершенствовалась, пополнялась новыми вводными, компонентами, подсистемами: это и онлайн-игры, и соцсети, и блоги, и форумы, и чаты, и многое другое. Каждое из этих формирующих Сеть структурных образований включалось в качестве элемента в общее пространство виртуальной среды и, вместе с тем, выступало проводником ее взаимосвязи с реальной действительностью. Таким образом, два мира – реальный и виртуальный – оказались не просто взаимосвязанными, но и взаимозависимыми, как, например, в ситуации взаимодействия реальных пользователей и виртуальных объектов в любой из ныне функционирующих соцсетей.

Более того, эти миры неуклонно идут навстречу друг другу, взаимопроникая и переплетаясь, в результате чего формируется особый мир, который теоретики справедливо именуют «гибридным» [2, с. 6]. Гибридный мир возникает в ходе объединения реальной и виртуальной сфер в целях обеспечения возможности совершения большинства экзистенциально значимых в рамках реального мира действий через посредство мира виртуального. Здесь работают иные законы и правила, нежели те, которые привычны нам сегодня. Неотъемлемыми условиями функционирования гибридного мира могут считаться практически повсеместная доступность цифровой среды и инфраструктуры, невысокая стоимость наиболее востребованных информационно-коммуникационных технологий, а также их высокая эффективность.

В этой связи, несомненно, возникает немало новых проблем, затрагивающих само пребывание человека в гибридной среде и требующих пристального к себе внимания. Это, к примеру, целая цепочка технических и технологических опосредующих звеньев, вводимых между конкретными действиями и их результатами, причем в реалиях современного цифрового общества эта цепочка все более удлиняется. Данное обстоятельство препятствует рациональному планированию человеком своей деятельности, усложняет прогнозирование ее результатов, предвидение позитивных и негативных аспектов ее осуществления. Особенно, учитывая тот факт, что все названные

проявления имеют место не только на уровне индивидуальной жизни и деятельности человека, но и общем формате коллективного бытия социума.

Сегодня значимость виртуального мира неуклонно возрастает, а в ряде случаев он даже подменяет собой реальное бытие. На его основе создается совершенно новая система социальных связей и отношений, находящаяся в неразрывной связи с феноменом виртуального. Широко практикуемые сегодня виртуальные коммуникации создают немало возможностей для информационно-когнитивного развития человека, но, как и в случае с любым другим новшеством, они представляют собой прорыв в область неизведанного, а, следовательно, в ряде моментов непредсказуемого и даже потенциально опасного.

В этом контексте следует обратить внимание на один важный аспект пребывания человека в виртуальном мире. Он заключается в том, что межличностное общение, осуществляемое индивидами в Сети, носит, как правило, неформальный характер, что позволяет его партисипантам не задумываться даже об элементарной грамотности продуцируемого ими контента. Как следствие, уровень образованности, проявляющий себя в письменной и устной речи, существенно падает. Немаловажным является также и то, что в условиях виртуальной коммуникации между собеседниками отсутствует сопровождающий общение в реальном мире невербальный контакт и, как следствие, становится невозможной полноценная передача эмоционального состояния и настроения коммуникантов. Такое общение выглядит весьма примитивным, поскольку оно атрофирует способность человека описывать свои чувства и эмоции, в результате чего участники общения не могут достичь полного взаимопонимания.

Изменение статуса религиозного и художественного познания также может быть квалифицировано в качестве важнейшей гносеологической проблемы современной эпохи. Данные разновидности когнитивной активности человека ориентированы на воспроизводство концептов, без овладения которыми невозможно полноценно существовать и осуществлять жизнедеятельность в качестве духовно развитой личности. Ведь любовь к прекрасному, сострадание и понимание другого индивида, уважительное отношение к нему и пр. – все это дает человеку именно духовность. Без этих универсальных смысложизненных концептов, как правило, невозможна сложная трансформация окружающего мира человеком. Однако сегодня эти сферы знания существенно обесценились, так что у большинства людей, по существу, элементарно отсутствует внутреннее желание и стремление к их освоению.

Постоянное пребывание человека в виртуальной среде, сопровождающееся неуклонным ростом потребляемой им информации и проистекающей отсюда информационной избыточностью [5, с. 75], вызывает ряд серьезных гносеологических девиаций. Так, современные СМИ берут на себя функцию не только отражения, проводника информации, но и воспроизведения сложнейших структур в условиях виртуальной реальности. Но при этом СМИ не просто отображают физический мир объективной реальности,

но и начинают конструировать его по собственному усмотрению. В результате, практически повсеместно пользователю предоставляется не объективная (т. е. независимая от желания или волеизъявления ее проводников и интерпретаторов), а прошедшая обработку виртуализацией информация. Эту виртуально нагруженную информацию исследователи называют также «вторичной», поскольку она включает в себя «...опредмеченные материализованные человеческие знания, ценности, идеалы, интересы и т. д. В этих виртуальных объективных связях и отношениях имеется иное – новое, во многом нами еще не понятое звучание (понятие, содержание) и целей, и идеалов, и обязанностей, и справедливости и т.д. других субъективных проявлений» [13, с. 48].

В когнитивном аспекте именно эта «вторичная» виртуальная информация провоцирует гносеологические девиации, «сковывающие» разум человека. Их последствия могут быть довольно серьезными вплоть до необратимых, например, осознанный выбор виртуальной реальности в качестве приоритетной сферы бытия и категоричный отказ ее покидать, сопровождающийся ментальными болезнями и расстройствами психики разной степени тяжести (Интернет-зависимость, лудомания и др.) Виртуальная реальность как бы затягивает человека в мир иллюзорной информации, воспринимаемой им как подлинная действительность, и формирует при этом стойкую от нее зависимость. Но даже если данная зависимость не прогрессирует и индивид, в целом, в состоянии ее контролировать, все равно погружение в виртуальную реальность таит для него определенную опасность.

Речь идет о том, что, пребывая на постоянной основе в виртуальной среде, человек не стремится к осмыслению потоков информации, которые не имеют для него экзистенциальной значимости, а потому и не требуют глубокого анализа либо осознанного выбора, пусть даже и совершаемого в рамках информационного пространства. Такая позиция обуславливает определенный тип виртуального (а затем и реального, при его экстраполяции на отношения реального мира) поведения субъекта – по сути, «активность без возможности ответственности за принятое решение» [13, с. 48]. Такая позиция становится для человека как личности экзистенциально разрушительной. Помимо этого, ему элементарно не хватает времени (да и желания) для размышлений, раздумий, целенаправленной рефлексии происходящего, погружения в собственное «Я», углубленного самопознания и т.п.

Опасность чрезмерной вовлеченности в виртуальную реальность состоит в том, что, пребывая в ней, человек приучается обходиться без обдумывания и аналитики ситуаций, без осознанного принятия решений, прогнозирования их последствий и ощущения самой жизни, то есть без понимания внутренних диалектически взаимосвязанных мотивов своих собственных действий и поступков. Слишком комфортные для нашего мозга условия расслабляют разум, который разучивается сам работать с информацией, составлять сложные схемы и алгоритмы. Очевидно, насколько опасна такая позиция, поскольку практикующий ее индивид перестает осознавать

ответственность за происходящее, а значит, и за собственную жизнь. Как следствие, у него атрофируется рефлексивная способность, утрачивается (или даже вообще не формируется) критическое мышление.

На смену этим универсальным когнитивным способностям приходит более упрощенный и примитивный тип мышления – так называемый «лайковый» (от англ. like – нравиться): если нам что-то нравится, мы ставим «лайк», а если нет – «прокручиваем» такую информацию. «...Нравится – лайкаем, не нравится – идем дальше. Простенько, весело, скандально – это да, нам интересно. Сложно, серьезно, нужно вдуматься – прокручиваем. Мы словно бы переходим на двоичный код – как те машины – 0 и 1, 1 и 0. К линейному мышлению!» [10]. Этот же принцип «лайковости» по аналогии переносится и на сферу реальных человеческих взаимоотношений, и на область социальных связей и межличностных коммуникаций, подчас меняя их до неузнаваемости, лишая их глубокого экзистенциального смысла, делая их поверхностными и бессодержательными.

Кроме того, в условиях безусловного лидерства «лайкового» типа общения и восприятия информации происходит обесценивание феномена знания как такового, особенно в его соотношении с феноменом информации [15, р. 27]. Сегодня «...аксиологически значимым и практически ценным считается не владение знанием как таковым, а умение его приобрести, вычленив из колоссальных информационных ресурсов, причём в определённое время и в необходимых масштабах. Дальнейшее хранение приобретённого таким путём знания в памяти человека не имеет смысла в виду наличия специально предназначенных для выполнения этой функции устройств, таких как жёсткие диски или специализированные серверы» [14, с. 75].

Соответственно, идеал эрудированной, начитанной, энциклопедически образованной личности, веками ценившийся в обществе, утрачивает свой безусловный статус и значение. Среди членов социума возникает распространенная иллюзия постоянной легкой доступности необходимой информации, что приводит к обесцениванию значимости сильного интеллекта, хорошей памяти, способности актуализации и активизации внутреннего знания для принятия быстрых решений и осуществления необходимых действий в прагматически важной ситуации. Результат всего этого – не только появление многочисленных гносеологических отклонений и девиаций, но и снижение самой адаптивности индивида, его базовой способности к реагированию и самосохранению в экстремальных ситуациях. В этом смысле гносеологические девиации становятся крайне опасными не только для текущего состояния человеческого разума, мышления, интеллекта, но и для выживания человека как биологического вида, эволюционирующего от своей исходной данности «*homo sapiens*» к состоянию «*homo virtualis*» [6, с. 120]. Очевидны также их далеко идущие негативные последствия для общества в целом, быстро продвигающегося в направлении «универсализации виртуального».

Список литературы

1. Антонова Е.Л., Вербина О.В., Туркина В.Г. Магия искусственных миров: человек виртуальный в пространстве компьютерных игр // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. № 8-1. С. 193–196.
2. Введение в «цифровую» экономику / под общ. ред. А.В. Кешелава. М.: ВНИИГеосистем, 2017. 28 с.
3. Величковский Б.Б. Виртуальная реальность. 18.11.2022 // Большая российская энциклопедия. URL: <https://bigenc.ru/c/virtual-naia-real-nost-ececdb> (дата обращения: 24.01.2025).
4. Воронов А.И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: дис. ... канд. филос. наук. СПб., 1999. 197 с.
5. Гурьянова А.В., Гурьянов Н.Ю. Человек в реалиях информационной избыточности: проблема когнитивного диссонанса // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2024. № 3(69). С. 72–82.
6. Гурьянова А.В., Тимофеев А.В. Технообразы человека. Часть I: homo computeris, homo informaticus, homo network // Современные философские исследования. 2024. № 1. С. 120–128.
7. Ерофеева И.В. Аксиосфера современных СМИ: специфика и компоненты конструирования // Вестник ВолГУ. Серия 8. 2019. № 8. С. 132–140.
8. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. 96 с.
9. Игнатов В.Н. Социально-философские концепции постсовременности // Философия, вера, духовность: истоки, позиция и тенденции развития. / под общ. ред. О.И. Кирикова. Кн. 19. Воронеж: ВГПУ, 2019. С. 302–311.
10. Курпатов А. Информационная псевдобебильность. 29.10.2015. URL: <https://snob.ru/selected/entry/99993> (дата обращения: 24.01.2025).
11. Лекторский В. А. Умер ли человек? // Человек. 2004. № 4. С. 10–16.
12. Носов Н.А. Реальные нереальности // Человек. 2023. № 1. С. 33–42.
13. Ситкевич Н. В. Аксиологический срез изменений мировоззрения в информационном обществе // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2021. № 3(19). С. 43–50.
14. Тимофеев А.В. Становление цифровой аксиологии: ключевые понятия и проблемы // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2019. № 3. С. 73–79.
15. Makhovikov A.E., Guryanova A.V., Stotskaya T.G. «Knowledge» and «information» in the structure of modern rationality and human activity // Current Achievements, Challenges and Digital Chances of Knowledge Based Economy. Cham, 2021. P. 27–34. DOI: 10.1007/978-3-030-47458-4_4

Universalization of the virtual: ontological consequences and gnoseological deviations

A.V. Timofeev*, A.V. Guryanova**

* Samara National Research University, Samara

** Samara State University of Economics, Samara

The article examines deep ontological and gnoseological changes related to the transformation of the whole system of socio-cultural being and the universalization of the virtual in it. The authors believe that virtualization makes all processes happening in society the subject or result of construction activity. The virtual becomes real, but the rationality and predictability of human actions are lost. The article shows that in modern times the virtual world is getting an ontological status and significance. Staying in it, a human realizes being online becomes a participant in virtual communication, forms his virtual ego. The consequences of an individual's excessive involvement in the virtualization process and excessive duration of his stay in a virtual environment are analyzed. It is noted that virtual reality is not the only environment accessible to humans. In addition to it, there is an initial life world, an ideal and subjective realities. Because of the unification of the real and virtual spheres, a hybrid world is being formed. The constant presence of a human in a virtual environment leads to serious gnoseological deviations. These include a primitive style of thinking, illiteracy, devaluation of traditional ideas about the value of knowledge, the need for reflection, self-assessment, and critical thinking. It is shown that, in existential terms, virtualization forms a human's behavioral activity without the possibility of responsibility for the decision. The result is a decrease in the adaptability of the individual, his ability to react in extreme conditions. It is concluded that gnoseological deviations are dangerous not only for the human mind, but also for its survival as a biological species moving towards the direction of «homo virtualis».

Keywords: *virtual reality, reality substitution, online communication, virtual ego, hybrid world, gnoseological deviations, «liking» type of thinking.*

Об авторах:

ТИМОФЕЕВ Александр Вадимович – кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных систем и технологий, ФГАОУ ВО «Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева», г. Самара. E-mail: timofeev_av@list.ru

ГУРЬЯНОВА Анна Викторовна – доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой философии и истории ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет», г. Самара. E-mail: annaguryanov@yandex.ru

Authors information:

TIMOFEEV Alexander Vadimovich – PhD (Pedagogy), Assoc. Prof. of Information Systems and Technologies Dept. of Samara National Research University, Samara. E-mail: timofeev_av@list.ru

GURYANOVA Anna Viktorovna – PhD, Prof., Head of Philosophy and History Dept. of Samara State University of Economics, Samara. E-mail: annaguryanov@yandex.ru

Дата поступления рукописи в редакцию: 19.01.2025.

Дата принятия рукописи в печать: 12.02.2025.