

УДК 111.1:165:004.946

DOI: 10.18799/26584956/2025/2/2005

Шифр специальности ВАК: 5.7.1

Трансформация человеческого бытия в условиях социовиртивной реальности

О.Н. Герман¹, Н.М. Панькова ✉

¹ *Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники,
Россия, г. Томск*

² *Национальный исследовательский Томский политехнический университет,
Россия, г. Томск*

✉ pankova_natalia@tpu.ru

Аннотация. В условиях стремительной цифровизации и распространения виртуальных сред возникает новая социовиртивная реальность, трансформирующая традиционные формы коммуникации и бытия человека. В статье рассматривается специфика и проблемы виртуального моделирования, роль симуляций в современной социовиртивной реальности как условие трансформации коммуникативного контента, ведущего к появлению новой формы бытия человека. Виртуальное моделирование и симуляции становятся ключевыми факторами, влияющими на сознание, поведение и процессы интериоризации личности. **Актуальность** обусловлена необходимостью осмысления этих изменений, оценки их последствий и прогнозирования дальнейшего развития цифрового онтологического пространства. Авторы статьи предлагают системный взгляд на виртуальное моделирование как ключевой элемент современной реальности, изучают его воздействие на человека и ставят вопрос о необходимости переосмысления традиционных онтологических и коммуникативных моделей в цифровую эпоху. **Цель:** анализ специфики и проблем виртуального моделирования как феномена современной цифровой эпохи, исследование роли симуляций в формировании социовиртивной реальности и их влияния на трансформацию коммуникативного контента, а также выявление особенностей, определяющих новую форму бытия человека в условиях цифровой среды. Была предпринята попытка прогнозирования развития социовиртивной реальности как новой онтологической модели человеческого существования. **Методы:** прогностический метод для построения гипотез эволюции социовиртивной реальности, метод теоретического анализа для изучения философских, социологических и психологических концепций, связанных с виртуальной реальностью и симуляциями, критический анализ для оценки влияния виртуальных моделей на сознание и идентичность человека, а также феноменологический подход в описании и интерпретации новых форм цифрового бытия и коммуникации. **Выводы:** было проанализировано влияние симуляций на формирование сознания современного человека. Рассмотрены специфические особенности, являющиеся важнейшими мотиваторами, определяющими характер бытия человека, актуализирована проблема новых условий интериоризации личности, отмечена необходимость объективно оценить зарождающуюся социовиртивную реальность как новую онтологическую реальность человека и спрогнозировать ее развитие.

Ключевые слова: социовиртивность, симуляция, экзистенциалы человеческого бытия, онтология, реальность, суррогатное моделирование, социальные страхи

Для цитирования: Герман О.Н., Панькова Н.М. Трансформация человеческого бытия в условиях социовиртивной реальности // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2024. – Т. 53. – № 2. – С. 148–157. DOI: 10.18799/26584956/2025/2/2005

UDC 111.1:165:004.946

DOI: 10.18799/26584956/2025/2/2005

Transformation of human existence in the context of socio-virtual reality

O.N. German¹, N.M. Pankova² ✉¹ Tomsk State University of Control Systems and Radioelectronics, Tomsk, Russian Federation² National Research Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russian Federation✉ pankova_natalia@tpu.ru

Abstract. In the context of rapid digitalization and virtual environments distribution, a new sociovirtual reality is emerging, transforming traditional forms of communication and human existence. The paper considers specification and problems of virtual modeling, role of simulations in modern sociovirtual reality as a condition for communicative content transformation, leading to occurrence of a new form of human existence. Virtual modeling and simulations are becoming key factors influencing consciousness, behavior and processes of personality interiorization. **Relevance.** The need to understand the changes, assess their consequences and predict the further development of the ontological space. The authors of the articles offer a systemic view of virtual modeling as a key element of modern reality, explore its impact on humans and raise the question of the need to rethink traditional ontological and communicative models in the digital context. **Aim.** To analyze the specifics and problems of virtual modeling as a phenomenon of the modern digital era, to study the role of simulations in changing the sociovirtual reality and their general transformation in communicative content, and to identify trends that determine a new form of human existence in the digital environment. An attempt was made to predict the development of sociovirtual reality as a new ontological model of human light. **Methods.** Prognostic method for constructing a theory of the evolution of sociovirtual reality, a method of theoretical analysis for studying philosophical, sociological and psychological concepts, connections with reality and simulations, a radical analysis for assessing virtual models of human consciousness and identity, as well as a phenomenological approach to describing and substantiating new forms of existence and communication. **Conclusions.** The authors analyzed the impact of simulations on building awareness of a modern person. The paper considers the characteristic features caused by the most important motivators that determine the nature of human existence and actualizes the problem of new conditions for personality interiorization. The authors note the need to objectively evaluate the emerging sociovirtual reality as a new ontological reality of man and to predict its development.

Keywords: sociovirtuality, simulation, human existence existentials, ontology, reality, surrogate modeling, social fears

For citation: German O.N., Pankova N.M. Transformation of human existence in the context of socio-virtual reality. *Journal of Wellbeing Technologies*, 2024, vol. 53, no. 2, pp. 148–157. DOI: 10.18799/26584956/2025/2/2005

Введение

Современная социальная реальность представляет собой технокультурологическую среду, которая характеризуется прежде всего полифоничностью и динамичностью. Актуальность суррогатного моделирования, вторгающегося в повседневную жизнь человека, помогает сокращать время аппроксимации при помощи упрощения алгоритмов развития, обучения на основе имитационных данных.

Современное взаимодействие не мыслимо без виртуального контента (содержимого веб-страниц, соцсетей, мессенджеров и различных веб-программ), то есть современный социо-виртуальный мир человека не мыслим без симуляций (без имитаций физических процессов при помощи искусственной – механической или компьютерной – системы). В философской

постмодернистической традиции симуляции рассматриваются как феномен тотальной семиотизации бытия человека, с утверждением самостоятельности статуса знаковой реальности.

Конечной целью суррогатного моделирования является создание прототипов, позволяющих эффективно прогнозировать человеческую жизнедеятельность. Для этого необходимо учитывать два важнейших фактора, определяющих характер бытия человека:

- анализ чувствительности при изменении параметров существования. Факторы риска или степень неопределенности, которая возникает в результате новых страхов, появляющихся в связи с меняющимися социальными угрозами;
- оптимизация рассудочной деятельности, анализирующая возможные вариации выбора и синтетическую деятельность рассудка, формирующую ментальные установки сознания, которыми руководствуется разум, задающий границы, возможности, мотивацию ко всякому познанию и деятельности.

Симуляции создают уникальную возможность проживания многовариантных сценариев, которые позволяют осмысливать последствия решений на интеллектуальном уровне (интеллектуально); эмоционально переживать потенциальные последствия; визуализировать перспективы различных вариантов выбора.

Особую актуальность тема симуляций получила в рамках трансгуманистической философии. Одним из первых авторов, использовавших в философском дискурсе понятие симуляции, был Ник Бостром [1]. В основе трансгуманистической теории лежит идея о том, что человечество ждет кардинальные изменения в связи с развитием информационных технологий, нанотехнологий, искусственного интеллекта и т. д. [1].

Симуляция направлена на создание модели мировосприятия. Как утверждает Ник Бостром, реальность – это иллюзия, порожденная программой, а значит, и наше восприятие мира, по сути, является разновидностью симуляции.

Опасность, которую таит в себе симуляционный мир, заключается в следующем:

- Происходит обесценивание реального мира, формируется упрощенное отношение к реальности как к симуляции, где все можно изменить, переиграть, повернуть вспять. Снимается ответственность за принимаемые решения, как следствие, снимается психическое напряжение, уходит ощущение тревоги и угроз. Мироощущение строится на отсутствии идеи неизбежности и неотвратимости запланированного сценария будущего (судьбы, кармы, проведения).
- Возникает уверенность в реальности иллюзорных социальных сценариев, что ведет к отчуждению от реальной действительности. Разрушаются традиционные социальные связи, семейно-родовые отношения, эгоцентрируется коммуникативное пространство.
- Удваиваются социальные стандарты (нормы, правила, законы) в реальном и виртуальном мирах, происходит размытие границ между ними. Нивелируется роль социальных знаков, норм, правил поведения, трансформируется вся этико-эстетическая сфера, влияющая на когнитивные способности человека.

Таким образом, технокультурологическая современная социальная реальность создает иллюзию возможности решения социальных проблем, которые возникают при столкновении с реальной действительностью, или бегства от их решения.

Данные трансформации не могут не влиять на весь образ жизни и мировоззрение человека. В связи с повседневным использованием симуляций возникают новые социальные страхи, которые выступают косвенными индикаторами внутренних трансформаций человеческого сознания. Это обстоятельство обуславливает актуальность данной проблемы, обсуждаемой футурологами, антропологами и философами [2].

Тему симуляций и симулякров начинают активно исследовать в XX в. в связи с появлением социовиртивной реальности и проблем, которые могут возникнуть в будущем.

В работах российских и зарубежных авторов встречаются размышления на эту тему. Все направления в рассмотрении этой проблематики условно можно разделить на несколько категорий.

Так, гуманитарное направление имеет несколько линий развития. В работах ряда российских и зарубежных исследователей можно обнаружить идеи, посвященные осмыслению влияния виртуальной реальности на социальные процессы трансформации онтологических и гносеологических парадигм современной системы научного познания [3–10].

Таким образом, цель данной статьи – выявление специфики трансформационных процессов, существенно влияющих на существование человека в условиях социовиртивной реальности.

Объекты и методы исследования

Объектом исследования является социовиртивная среда, в рамках которой происходят существенные трансформации человеческого бытия.

В качестве основного метода исследования был использован диалектический метод, заключающийся в объективном рассмотрении социовиртивной симуляционной реальности как сложносоставного явления, затрагивающего все сферы бытия человека.

Результаты и их обсуждение

Неизбежность стремительных изменений социальных процессов приводит к необходимости построения новой модели существования человека в обществе, переосмыслению самой природы человека сквозь призму современных проблем.

В связи с новыми условиями существования человека, возникающими под влиянием социовиртивной среды, возникает необходимость сформулировать и новое понимание бытия человека.

В работе О.Н. Герман «Социовиртивность как вид реальности в современном образовании» было раскрыто понятие социовиртивности как новой формы социальности, были рассмотрены характерные особенности виртуальной коммуникации [11]. Одно из базовых утверждений заключалось в том, что виртуальную реальность сознание воспринимает как реальную действительность (консуетал), потому и реагирует на все ее содержание соответствующим образом.

Н.А. Носов в своей статье «Виртуальная реальность» утверждает, что человек воспринимает мир, созданный в виртуальном пространстве, не как порождение собственного ума, а как нечто, существующее реально. «Консуетал – это обычный, привычный ряд событий, переживаемых нами привычным образом... Свойства консуетала хорошо иллюстрируются на таком явлении, как сновидение. Сновидения порождаются психикой и существуют в психике человека. Сон всегда видите вы сами, только со своей точки зрения, и именно вами переживаются все происходящие в нем события. Ни за кого другого вы не можете посмотреть сон. В сновидениях вы всегда присутствуете, даже если видите себя мертвым. Вы не можете исчезнуть, прекратить свое существование, пока находитесь в виртуальной реальности. И само сновидение существует только пока вы спите» [12].

Таким образом, человеческое сознание определяет как достоверность не только реальную действительность. Именно поэтому виртуальная реальность, став социальным бытием, является консуеталом и начинает приобретать новую форму существования – социовиртивную [11].

«Социовиртивная реальность – это ограниченное представление о себе в образе, созданном программой, а значит, не есть мое истинное воплощение, поэтому не может претендовать на полноценную самоидентификацию в реальности. Это не целостный образ выражения себя, то есть образ в виртуале не соответствует сущности меня, он (образ) исчерпывается собой, в то время как сущность остается никогда полностью не выраженной ни качественно, ни количественно. Как в зеркале образ меня не соответствует мне, так как передает только одну сторону – внешнюю оболочку» [11].

Социовиртивность позволяет, благодаря отчужденности, снять чувство тревожности, возникающее при столкновении с реальной действительностью, а развитие суррогатного моделирования позволяет воспринимать как универсальное, более эффективное средство решения социальных и внутриличностных проблем.

Суррогатные метамоделі плотно вошли в повседневную жизнь общества: методы обучения, анализа, прогнозирования, развлечения, усвоения тактики и стратегии применения знаний, умений и навыков. Симуляции стали частью повседневной жизни. Так, М. Кастельс пишет: «Процессы преобразований, находящие свое выражение в идеальном типе сетевого общества, выходят за пределы сферы социальных и технических производственных отношений: они глубоко вторгаются в сферы культуры и власти. Проявления культурного творчества абстрагируются от исторических и географических факторов. Их обуславливают скорее сети электронных коммуникаций, взаимодействующие с аудиторией и, в конечном счете, формирующие оцифрованный, аудиовизуальный гипертекст» [13].

Специфика влияния симуляций на формирование сознания и социальные трансформации заключается в том, что:

- *В виртуальной симуляции отсутствует человечность как фактор конституции этико-эстетического восприятия и оценки.*

Сознание всегда интенционально. Отсутствие рефлексии и реальной событийности воспринимается отчужденно, что снижает эмоциональный тонус непосредственного нормативного реагирования, формирует максимализм и безапелляционность в оценочных суждениях, прививает установку псевдоэрудированности, так как находящийся в виртуальной реальности приобщен ко всей информационной базе.

Как следствие, снижается уровень этико-эстетического развития, памяти и других когнитивных функций, так как нет необходимости при подключении к сети заполнять свое сознание огромным количеством информации, прикладывать усилия для ее обработки, запоминания; усиливается эффект концентрированности внимания, так как сознание вынуждено работать с огромным объемом информации, формируется сознание поисковика, а не эрудита.

Симуляции управляют и контролируют внимание воспринимающего, лишая возможности свободного, самостоятельного действия. Заданная программа не допускает альтернативных путей развития, кроме тех, которые заложены в самой программе, а потому не позволяют создавать самостоятельно образовательный маршрут.

В социовиртуальной реальности принципы построения коммуникации существенно отличаются от привычных. В виртуальном пространстве трансформируются социальные роли и статусы. Модераторы здесь не учителя в традиционном понимании, а предлагаемые модели поведения представляют собой не живой непосредственный опыт, а скорее демонстрацию возможных вариантов и их последствий. Такие модели воспринимаются не как безусловные образцы для подражания, а как равнозначные возможности, которые могут быть как приняты, так и отвергнуты.

Разрушается идея авторитета, ведущего, высшего. Усиливается момент эгоцентричности, самостоятельности, одиночества. В сознании формируется установка не коллективизма, а здорового эгоизма. Такое положение отчужденности, утраты родства, духовной близости, которое возможно только при личном взаимодействии, порождает эффект эмоциональной глухоты, которая перестает переживаться как проблема. Этические установки, принятые в обществе в социовиртуальной среде, снимаются. Это порождает ряд проблем, связанных с неэтичным поведением в сети интернет (кибербуллинг, интернет-моббинг, троллинг, флейм и пр.).

Эстетическая сфера бытия человека также оказывается проблемной. Виртуальные выставки, описание критиками произведений искусства и созерцание их виртуальных двойников – суррогатов – нивелируют их статус и ценность, даже профанируют подлинное искусство.

В целом новые формы воспитания и образования, осуществляемого посредством суррогатного моделирования, не релевантны классическим. Симуляции существенным образом влияют на понимание человеком себя как свободной личности, способной следовать социально ожидаемому поведению.

В статье «Виртуальная реальность: польза и риски» автор отмечает особенности этого взаимодействия: «Наиболее серьезные проблемы, на которые следует акцентировать внимание – это уход от реальности и социализация в виртуальной среде, противоречащая устоям современного общества. Проблема ухода от реальности связана с тем, что виртуальная сфера ориентирована на интерес пользователей, в то время как реальная жизнь не предполагает момента поддержания интереса к сферам, в которые люди вовлечены» [14, с. 36].

- *В виртуальной симуляции образы воспринимаемого мира идеализированы и стилизованы.*

Социовиртуальная реальность лишает возможности объективно оценивать социальную действительность, представляя её в идеализированном и искажённом виде. Её композиция жёстко предопределена заданными правилами. Система виртуальных образов создаёт искусственную зону комфорта, выполняя психотерапевтическую функцию: снижает психическое напряжение, притупляет осознание трагичности, проблемности и конечности реального существования, даря взамен ощущение успокоения и даже удовольствия.

Так, симуляции могут бесконечно возобновляться, повторяться и замирать в каждом отдельном моменте своей демонстрации. Содержание гарантированно может быть усвоено, воспроизведено, повторено, при этом качество повторения не снижается и не искажается, именно поэтому оно становится более притягательным, чем реальная действительность.

Социовиртуальные образы стилизованы, произвольны и не претендуют на реалистичность (ники, аватары и т. п.). Обработанные фотошопом, они представляют собой не отражение реальности, а некое фантастическое, желаемое, более яркое и зрелищное событие. Их цель – пробуждать воображение, давая возможность получать желаемое, вовлекать, соблазнять. Но самым важным является то, что эти образы могут трансформироваться и наращивать качество образности, корректировать реальность и человеческое восприятие реальности.

Множество образов, заполняющих пространство экрана, превращают его в ситуативный «шум» – фоновое явление. Перенасыщение цветом, звуком и масштабом создаёт иллюзию оптимизированного выбора. Даже самый незначительный элемент способен привлечь внимание, а механическое «кликание» уводит его в нежелательном, но эмоционально захватывающем направлении. В результате нивелируется значимость личности, её уникальности и авторской позиции. Зрелищность, идеализация и стилизация возводятся в ранг ключевых эстетических категорий, что ведёт к отрицанию повседневности, стабильности и устойчивых форм восприятия.

Контент социовиртуальной реальности более динамичен, и его обновление становится ежедневной задачей. Количество «лайков», например, начинает восприниматься как признак социовиртуальной успешности, признательности и даже интериоризированности в эту новую форму существования.

- *В виртуальной симуляции снижены психологические риски и угрозы для сознания, кроме одной угрозы – быть вне социовиртуала.*

Все элементы социальной системы трансформируются благодаря внедрению в повседневный опыт виртуальных технологий. Очевидность благ и обилие возможностей не только демонстрируют потребность в дальнейшем развитии социовиртуала, но в то же время социовиртив создает новые риски, угрозы, требующие непосредственного решения. Так, например, социовиртуальная среда позволяет человеку максимально приблизиться к любому желаемому объекту в минимальные сроки, снимаются территориальные, информационные, коммуникативные проблемы, что порождает большие надежды на получение удовольствий, достижение которых в реальности является проблемой.

Социовиртуальная реальность формирует устойчивое привыкание, порождая иллюзию всемогущества и даже зависимость, утрата которой воспринимается как экзистенциальная катастрофа – погружение в состояние фрустрации, экзистенциального одиночества и ощущения выброшенности из жизни. Таким образом, минимизируя одни страхи, она одновременно порождает новые – страхи, риски и угрозы, существенно влияющие на качество человеческого существования.

Ключевым показателем становится степень вовлечённости (определяемая техническими параметрами: производительностью гаджетов, скоростью соединения, объёмом памяти и т. п.), которая выступает фундаментальным вектором, детерминирующим характер современного бытия. Социовиртуальная среда устанавливает новые базовые условия, формирует ценностные ориентиры и смысловые конструкции, которые, в свою очередь, определяют целеполагание и мотивацию человеческой деятельности.

Фиксация наличия внутренних изменений по степени психических напряжений, вызываемых в процессе столкновения с инобытием, является косвенным свидетельством трансформации бытия человека.

Происходит формирование новой формы фетишизма, который превосходит реальность по следующим параметрам:

- объем доступной информации;
- скорость ее получения;
- возможности решения проблем;
- широта коммуникативных связей.

Вследствие такого положения возникают новые ритуальные практики, воспринимаемые как более эффективные, надежные, стабильные.

Социовиртив – это новый идол сознания. Идолы или призраки сознания, по Ф. Бэкону, – это субъективные особенности, которые искажают поступающий опыт, а потому являются причинами ошибок в вопросах успешной социализации и в целом познания [15]. Современная реальность в принципе снимает проблему достоверности как таковую, создавая для каждой личности уникальную субъективную, а потому и единственно верную картину воспринимаемого как достоверного. Снимается ответственность внутреннего выбора пути самоопределения как потребности в признании, оценке. Невозможность неправильного действия лишает угрозы позора, усиливая анархичные аспекты бытия человека.

Заключение

На сегодняшний день трудно говорить о возможности формирования социовиртивного пространства как новой единой, системной среды. Его механизмы и специфические особенности еще предстоит осмыслить. Приведет ли это к формированию новой неолиберальной субъективности, к развитию идей трансгуманизма [16, 17] или постгуманизма [18], еще предстоит выяснить ученым. Насколько приемлемы в современном контексте взгляды аболиционистов, придерживающихся принципов гедонизма и утилитаризма? Их позиция, предполагающая необходимость максимизации общего счастья всех живых существ и борьбу со страданиями любыми доступными средствами, вызывает серьезные философские дискуссии.

В рамках постнеклассического философского дискурса культуры метамодерна складывается новая концепция социальной реальности как реальности социовиртуальной. Эта реальность, насыщенная цифровыми технологиями, погружает человека в интернет-среду, обладающую принципиально иными характеристиками по сравнению с традиционной социальной средой. Данная трансформация влечёт за собой фундаментальное изменение форм человеческого бытия.

Снимаются те ограничения, которые вызывали психологическое напряжение и страхи, возникающие при столкновении с реальной действительностью. Перестают быть актуальными проблемы существования, связанные с пустотой, бессмысленностью, трагичностью, по-

тере себя, авторства, подход к рассмотрению субъект-объектных отношений, к трансцендентному.

С появлением социовиртуальной среды экзистенциальное пространство, раскрывающее всю полноту человеческой личности, переориентируется на моделирование и конституирование нового аватара. Этот аватар представляет собой вероятностный результат субъективного волеизъявления, становясь потенциальной проекцией личности.

Феноменологическая виртуальная топика – особым образом организованная система представлений и репрезентаций – приобретает фундаментальное значение по отношению к биосоциальной природе человека.

В новой реальности формируется специфическая модель саморепрезентации:

- вероятно-вариативный характер;
- акцент на внутренних аспектах существования;
- отсутствие претензии на объективную ценность;
- независимость от традиционных критериев значимости.

При этом сама идея изначальной устремленности человека к полноте бытия трансформируется, приобретая сущностно-несубстанциональный характер.

Проведение (как реализация проективной судьбы) представляет собой интимно-личностный, вариативный и актуализируемый способ существования. Этот способ выходит за рамки биологических детерминант, опираясь на более широкий спектр визуально-эмпирических данных.

Несмотря на отсутствие единой теории социовиртуальной реальности в философском дискурсе, очевидны глубинные трансформации, происходящие под влиянием новых технологий. Эти изменения существенно затрагивают все сферы человеческого бытия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Bostrom N. Are you living in a computer simulation? // *Philosophical Quarterly*. – 2003. – Vol. 53. – № 211. – P. 243–255. DOI: <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>. EDN: BGVIXF.
2. Медведев А.А. Живем ли мы в спекуляции Ника Бострома? URL: <https://futurollogija.ru/texts/zhivem-li-my-v-spekulyacii-nika-bostroma/> (дата обращения 02.03.2025).
3. Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. – Ростов-на-Дону, 2007. – 53 с.
4. Ладов В.А. Феноменология виртуальной реальности // *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*. – 2011. – № 2. – С. 169–176. EDN: OPJKJR.
5. Галкин А.И. Философские проблемы виртуальной реальности // *Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки*. – 2004. – № 4. – С. 3–9. EDN: JSIDBZ.
6. Селиванов В.В., Селиванова Л.Н. Виртуальная реальность как метод и средство обучения // *Образовательные технологии и общество*. – 2014. – № 3. – С. 378–391. EDN: SMZLJT.
7. Бодров А.А., Рамзаев В.М. Современные технологии анализа больших данных: Новая философия знания // *Фундаментальные исследования*. – 2015. – № 2-23. – С. 5295–5299. EDN: TWTBDZ.
8. Голубинская А.В. Социальное конструирование виртуальной реальности // *Studia Humanitatis*. URL: <https://st-hum.ru/content/golubinskaya-av-socialnoe-konstruirovanie-virtualnoy-realnosti> (дата обращения 02.03.2025). EDN: WWXFNJ.
9. Воинов М.М., Китов А.А., Горячкин Б.С. Виртуальная реальность: виды, структура, особенности, перспективы развития // *E-Scio*. – 2020. – № 5 (44). – С. 795–812. EDN: CTCHCT.
10. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
11. Герман О.Н. Социовиртуальность как вид реальности в современном образовании // *Векторы благополучия: экономика и социум*. – 2020. – № 4 (39). – С. 148–160. DOI: 10.18799/26584956/2020/4(39)/1049. EDN: TVCMER.
12. Носов Н.А. Виртуальная реальность. URL: https://asu105.narod.ru/study/philosophy/theme_13.html (дата обращения 02.03.2025).
13. Кастельс М. Становление общества сетевых структур. URL: https://iir-mp.narod.ru/books/inozemcev/page_1492.html (дата обращения 02.03.2025).

14. Яковлева Е.В. Виртуальная реальность: польза и риски // Гуманитарные и социальные науки. – 2022. – Т. 92. – № 3. – С. 32–37. DOI: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-32-37. EDN: TDIWFJ.
15. Бэкон Ф. Сочинения в двух томах. Том 2. – М.: Мысль. 1978. – 575 с.
16. Wilber K. A brief history of everything. – Southlake: Gateway Books, 2001. – 352 p.
17. Гроф С. Когда невозможное возможно: Приключения в необычных реальностях. – М.: АСТ, 2007. – 441 с.
18. Braidotti R. Posthuman knowledge. – Cambridge: Polity Press, 2019. – 210 p.

Информация об авторах

Герман Ольга Николаевна, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и социологии Томского государственного университета систем управления и радиоэлектроники, Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 40; miadegis@mail.ru

Панькова Наталья Михайловна, кандидат философских наук, доцент Отделения социально-гуманитарных наук Школы общественных наук Национального исследовательского Томского политехнического университета, Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 30; pankova_natalia@tpu.ru; <https://orcid.org/0000-0002-1661-9487>

Поступила в редакцию: 10.03.2025

Поступила после рецензирования: 10.06.2025

Принята к публикации: 30.06.2025

REFERENCES

1. Bostrom N. Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 2003, vol. 53, no. 211, pp. 243–255. DOI: <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>. EDN: BGVIXF.
2. Medvedev A.A. *Do we live in nick Bostrom's speculation?* (In Russ.) Available at: <https://futuologija.ru/texts/zhivem-li-my-v-spekulyacii-nika-bostroma/> (accessed 2 March 2025).
3. Bondarenko T.A. *Virtual reality in the modern social situation*. Dr. Diss. Abstract. Rostov-on-Don, 2007. 53 p. (In Russ.) Available at: <https://www.dissercat.com/content/virtualnaya-realnost-v-sovremennoi-sotsialnoi-situatsii/read> (accessed 2 March 2025).
4. Ladov V.A. Phenomenology of virtual reality. *Philosophical problems of information technology and cyberspace*, 2011, no. 2, pp. 169–176. (In Russ.) EDN: OPJKJR.
5. Galkin A.I. Philosophical problems of virtual reality. *Bulletin of higher education institutes north Caucasus region. Social sciences*, 2004, no. 4, pp. 3–9. (In Russ.) EDN: JSIDBZ.
6. Selivanov V.V., Selivanova L.N. Virtual reality as a method and means of teaching. *Educational technologies and society*, 2014, no. 3, pp. 378–391. (In Russ.) EDN: SMZLJT.
7. Bodrov A.A., Ramzaev V.M. Modern big data analysis technology: a new philosophy of knowledge. *Fundamental research*, 2015, no. 2-23, pp. 5295–5299. (In Russ.) EDN: TWTBDZ.
8. Golubinskaya A.V. The social construction of virtual reality. *Studia Humanitatis*. (In Russ.) Available at: <https://sthum.ru/content/golubinskaya-av-socialnoe-konstruirovanie-virtualnoy-realnosti> (accessed 2 March 2025). EDN: WXXFNJ.
9. Volynov M.M., Kitov A.A., Goryachkin B.S. Virtual reality: types, structure, features, development prospects. *E-Scio*, 2020, no. 5 (44), pp. 795–812. (In Russ.) EDN: CTCHCT.
10. Berger P., Luckmann T. *Social construction of reality. A treatise on the sociology of knowledge*. Moscow, Medium Publ., 1995. 323 p. (In Russ.)
11. German O.N. Sociovirtivity as a kind of reality in modern education. *Journal of Wellbeing technologies*, 2020, no. 4 (39), pp. 148–160. (In Russ.) DOI: 10.18799/26584956/2020/4(39)/1049. EDN: TBCMEP.
12. Nosov N.A. *Virtual reality*. (In Russ.) Available at: https://asu105.narod.ru/study/philosophy/theme_13.html (accessed 2 March 2025).
13. Castells M. Formation of a society of network structures. (In Russ.) Available at: https://iirmp.narod.ru/books/inozemcev/page_1492.html (accessed 2 March 2025).
14. Yakovleva E.V. Virtual reality: benefits and risks. *Humanities and Social Sciences*, 2022, vol. 92, no. 3, pp. 32–37. (In Russ.) DOI: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-32-37. EDN: TDIWFJ.
15. Bacon F. *Works in two volumes*. Vol. 2. Moscow, Mysl Publ., 1978. 575 p. (In Russ.)
16. Wilber K. *A brief history of everything*. Southlake, Gateway Books, 2001. 352 p.
17. Grof S. *When the impossible is possible: adventures in unusual realities*. Moscow, AST Publ., 2007. 441 p. (In Russ.)
18. Braidotti R. *Posthuman knowledge*. Cambridge, Polity Press, 2019. 210 p.

Information about the authors

Olga N. German, Cand. Sc., Associate Professor, Tomsk State University of Control Systems and Radioelectronics, 40, Lenin avenue, Tomsk, 634050, Russian Federation; miadegis@mail.ru

Natalya M. Pankova, Cand. Sc., Associate Professor, National Research Tomsk Polytechnic University, 30, Lenin avenue, Tomsk, 634050, Russian Federation; pankova_natalia@tpu.ru; <https://orcid.org/0000-0002-1661-9487>

Received: 10.03.2025

Revised: 10.06.2025

Accepted: 30.06.2025