

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/2220-2404-2026-4-11>

УДК 004.946



Attribution

cc by

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: СОЦИАЛЬНЫЙ РАКУРС - ОТ ИСТОКОВ К СОВРЕМЕННОСТИ

Абдулкадыров Ю.Н., Зейналова М.И.

Дагестанский государственный технический университет

Аннотация. Цель статьи – осуществить философский анализ виртуальной реальности, подвергнув критической рефлексии ее онтологический статус, ее влияние на человеческую субъективность и на трансформационные процессы в социуме. В статье также раскрывается ее роль и место в осмыслении структуры реальности, рассматриваются гносеологические проблемы достоверности и истины в виртуальных средах, трансформация телесности и идентичности в условиях киберпространства, этические и социально-политические вызовы, порождаемые виртуальной реальностью. Показано, что виртуальная реальность изменяет структуру исследовательских стратегий, открывает доступ к гипотетическим сценариям и обеспечивает экспериментирование с объектами, недоступными для прямого эмпирического анализа. Научная новизна исследования связано с раскрытием новых универсальных когнитивных возможностей виртуальной реальности, преодолевающих редукцию феномена виртуальной реальности исключительно в область компьютерных технологий.

Ключевые слова: Реальность, виртуальная реальность, онтология виртуальной реальности, виртуальные миры, человеческая реальность, гиперреальность.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

VIRTUAL REALITY: A SOCIAL PERSPECTIVE - FROM THE ORIGINS TO THE PRESENT

Yusup N. Abdulkadyrov, Mekhin I. Zeynalova

Dagestan State Technical University

Abstract: This article aims to provide a philosophical analysis of virtual reality, critically examining its ontological status, its impact on human subjectivity, and the transformational processes within society. It also explores its role and place in understanding the structure of reality, examining epistemological issues of authenticity and truth in virtual environments, the transformation of corporeality and identity in cyberspace, and the ethical and sociopolitical challenges posed by virtual reality. It is demonstrated that virtual reality alters the structure of research strategies, opens access to hypothetical scenarios, and enables experimentation with objects inaccessible to direct empirical analysis. The scientific novelty of this study lies in the discovery of new universal cognitive capabilities of virtual reality, overcoming the reduction of the phenomenon of virtual reality solely to the realm of computer technology.

Keywords: Reality, virtual reality, ontology of virtual reality, virtual worlds, human reality, hyperreality.

Funding: Independent work.

Введение

Проблематика виртуальной реальности стала междисциплинарным феноменом, корни которого уходят в глубины философской традиции. Сам термин «виртуальная реальность» появился лишь во второй половине XX века, хотя его содержательные основания можно обнаружить в рассуждениях мыслителей античности, средневековья и Нового времени. И действительно, фактор виртуальной реальности в истории развития философии постепенно формирует новый специфический способ отношения сознания к миру, в рамках которого реальность рассматривается не только как непосредственно данная нашему чувственному восприятию, но и как опосредованная, конструируемая и многослойная реальность.

Феномен виртуальной реальности на постнеклассическом этапе развития научной мысли уже фактически превратился в важный социокультурный и антропологический фактор, оказывая не только огромное

влияние на общественное и индивидуальное развитие, но и на процесс всего научного развития. Виртуальная реальность бросает вызов фундаментальным философским категориям: реальности и иллюзии, бытия и небытия, тела и сознания, идентичности и социальности. Она фактически стала, в новых реалиях, мощнейшим инструментом «онтологического инжиниринга» (Д. Чалмерс), позволяющим конструировать и переживать альтернативные модусы самопроцесса существования [14].

Актуальность философского анализа виртуальной реальности прежде всего обусловлена ее стремительным проникновением во все сферы человеческой жизни — от науки и образования до искусства, медицины и социального взаимодействия. Виртуальная реальность подвергает принципиальным изменениям эпистемологические модели и этические нормы, требуя нового переосмысления самого процесса бытия человека в мире, в рамках которого принципиально

стирается грань между «естественным» и «искусственным», «подлинным» и «симулированным».

Обсуждение

Феномен виртуального в истории философии имеет глубокие корни, уходящие в античность, где впервые философских концепциях Платона, Аристотеля и их последователей формируются ряд ключевых и гносеологических аспектов, осмысливающих виртуальную реальность в плане различия между «актуальным» и «потенциальным», между «явлением» и «сущностью», между «миром чувственным» и «миром умопостижимым». Учение о мире идей Платона представляет собой антологическое разделение действительности на два уровня: мир становления (изменчивый и переходящий) и мир бытия (вечный и неизменный). В этом контексте мир чувственного опыта фактически предстает как своеобразная виртуальная реальность, рассмотренная как аспект онтологической вторичности, отраженности и иллюзорности. Мысль о том, что «реальность может быть лишь отражением» оказалось ключевой в формировании многообразных представлений о виртуальном. В отличие от Платона, Аристотель рассматривает реальность как единство возможности и акта, где реальность становится динамической, открытой, включающей в себя измерение виртуального как возможного. Эти идеи в сочетании с концепцией многоуровневого бытия (неоплатоники) и представлениями о потенциях, скрытых в каждой вещи (стоики) сформировали первый онтологический фундамент понятия «виртуального», который в дальнейшем был развит в средневековой схоластике (А. Блаженный, Ф. Аквинский) и в философии Нового времени (Р. Декарт, Г. Лейбниц, И. Кант) и подготовили почву для радикальных интерпретаций виртуальности в феноменологии, экзистенциализме, структурализме и постмодернизме.

В частности, феноменологический подход идущий от Гуссерля, например, предвосхищает целый ряд аспектов виртуальной реальности. Его идея *Lebenswelt* показывает, что виртуальные среды становятся частью человеческого жизненного мира и изменяют его содержание. Принцип интернациональности объясняет, почему виртуальные объекты обладают для субъекта подлинной реальностью. Именно такое понимание легло в основу многих последующих концепций виртуальной реальности, где подчеркивается роль субъекта в создании и освоении «возможных миров».

В этом контексте в своих работах Мартин Хайдеггер приходит к новой радикальной трансформации самой постановки вопроса о реальности, с точки зрения которого реальность открывается через интерпретацию, понимание и заботу субъекта о собственном существовании[11]. Новый подход в осмыслении виртуального предложен Ж. Делезом, который утверждает, что «виртуальное реально так же, как актуальное, но иначе»[6]. Это утверждение переворачивает классическую логику: виртуальное — это нечто, что существует не в форме наличного бытия, но в форме потенций, способных к актуализации. Виртуальное

для Делёза это особая модальность реального: оно реально, но в ином плане, чем актуальные вещи. Такая интерпретация позволяет рассматривать виртуальные миры не как иллюзии или фантазии, а как подлинные формы реальности, обладающие собственной онтологией.

Более того в XXI веке виртуальная реальность также становится неотъемлемой частью не только философских дискуссий, но и естественно-научных, технических, когнитивных и культурологических исследований. В этом смысле виртуальная реальность уже осмысливается как сложный феномен, включающий одновременно технологическое, философское и социокультурное измерения.

Виртуальная реальность сегодня в ряде философских исследований рассматривается и как комплекс цифровых технологий, обеспечивающих эффект погружения в искусственно созданные миры, основе функционирования которых лежат системы компьютерной графики, сенсорные интерфейсы, тактильные устройства и алгоритмы имитации взаимодействия человека с цифровой средой.

Наряду с технологическим пониманием, в современной философии виртуальная реальность рассматривается как важная и принципиально новая форма бытия, которая не редуцируется к искусственности или иллюзии, а мыслится как онтологически равноправная модальность реального[16].

Онтологическая множественность, лежащая в основе этого подхода, означает признание реальности не как единой и статичной, а как динамически конструируемой и многослойной. Таким образом, виртуальная реальность входит в число новых базовых философских категорий, определяющих новое понимание мира в условиях цифровой цивилизации.

Исторически понятие «*virtus*» (лат. — сила, доблесть, потенция) указывало прежде всего на потенциальное, возможное состояние вещи, в противоположность «актуальному» (действительному). Виртуальное — это не небытие, а бытие в возможности, обладающее силой к актуализации. В этом смысле французский философ Пьер Леви, например, определяет виртуальное не как противоположность реальному, а как противоположность актуальному. Виртуальная реальность, согласно такому подходу, — это «реализованная виртуальность», особая форма бытия, возникающая из потенциала компьютерных кодов и актуализируемая в процессе восприятия и взаимодействия пользователя. Это не копия реальности, а новая реальность со своими законами и свойствами[8].

В своей концепции Жан Бодрийяр идет еще дальше рассматривая виртуальную реальность как высшую стадию симуляции — стадия «гиперреальности». Гиперреальность — это реальность, порожденная моделями симуляции, не имеющая ни оригинала, ни референции в «реальном» мире. Она замещает собой реальность, становится более реальной, чем сама реальность («симулякр — это не то, что скрывает истину, это истина, скрывающая, что ее нет»)[2]. Вирту-

альная реальность в таком контексте — идеальная машина по производству гиперреальности, где опыт становится самодостаточным и самооценным, а вопрос о его соответствии чему-то внешнему теряет смысл[3].

Таким образом, онтология виртуальной реальности у Бодрийера — это онтология чистого знака, функционирующего в замкнутой системе кода. Такой подход как бы возвращает к платоновской пещере, узники которой, видящие лишь тени на стене и принимающие их за реальность, находятся в ситуации, поразительно схожей с пользователем иммерсивной виртуальной реальности. Однако есть здесь и ключевое отличие: если у Платона существует мир истинных идей [10] (и философ может выйти на свет), то в радикальной трактовке виртуальной реальности как гиперреальности никакого «солнца» и «внешнего мира» может не существовать в принципе. Наблюдатель оказывается в ситуации «пещеры без выхода», где сама возможность различения иллюзии и реальности исчезает. Эта проблема ставит острые онтологические вопросы: если переживание в виртуальной реальности феноменологически неотлично от «обычного» переживания, то на каком основании мы можем отрицать его реальность? Ник Бостром развивая эту мысль в своей «гипотезе симуляции», предполагает, что с высокой вероятностью мы сами можем находиться внутри компьютерной симуляции, созданной развитой цивилизацией. В этом случае онтологический статус нашей «базовой реальности» сам оказывается под большим вопросом [15].

Кроме названных в современном философском дискурсе сложились и другие подходы в осмыслении виртуальной реальности. Среди них важно отметить работы В.В. Афанасьева и С.С. Хоружего, Н.А. Носова и других, отечественных исследователей, в которых виртуальная реальность рассматривается и как фундаментальные свойства бытия[1] и как часть психологической реальности [9]. При этом можно однозначно констатировать, что виртуальную реальность нельзя однозначно классифицировать как иллюзию. Это сложный гибридный объект, существующий на пересечении материального (аппаратное обеспечение, тело пользователя) и идеального (код, образы, смыслы). Она представляет собой «квазиреальность» или «онтологическую провокацию», заставляющую нас пересматривать саму категорию реальности как монолитной и единственной. Виртуальная реальность демонстрирует, что реальность может быть множественной, слоистой и конституируемой через интерфейс.

Если онтология ставит вопрос «что есть виртуальная реальность?», то эпистемология ставит вопрос «как мы ее познаем и насколько это знание достоверно?». И в таком контексте виртуальная реальность бросает вызов классическим теориям познания, основанным на противопоставлении субъекта и внешнего, объективного мира. Среди множества возникающих при этом проблем в качестве центральной выделяется проблема истины. В классической корреспондентской

теории, как известно истина есть соответствие определенных представлений самой реальности. Возникает вопрос: что является «реальностью» для суждения, выказанного внутри виртуальной реальности? Если познающий субъект говорит: «Передо мной стоит красный шар», и в виртуальной среде перед его аватаркой действительно существует соответствующий объект, порожденный кодом. Можно ли считать это высказывание истинным? С одной стороны, оно коррелирует с состоянием виртуального мира. С другой — этот мир как бы не обладает независимым материальным существованием. Возникает необходимость в конвенциональной или когерентной теории истины, где критерием становится внутренняя согласованность виртуального мира и его соответствие заданным правилам. Истина в виртуальной реальности таким образом становится истиной в рамках определенной модели или симуляции.

Феноменология как известно исследует интернациональность сознания — его направленность на предмет, что смещает акцент с объекта на сам факт переживания[4]. Виртуальная реальность, с этой точки зрения, представляет собой такой уникальный феномен, в рамках которой интернациональный объект (виртуальный мир) полностью конституируется техническим медиумом, хотя переживается сознанием как данный непосредственно. Философ Майкл Хайм, исследуя «метафизику виртуальной реальности», также говорит об «эффekte присутствия» — психологическом состоянии, при котором пользователь чувствует себя находящимся внутри смоделированного мира, несмотря на понимание его искусственности. Это состояние создает особый эпистемологический режим, который М. Хайм называет «онтологической иронией»: одновременное удержание в сознании двух противоречащих тезисов — «это реально» и «это нереально». В этом режиме достоверность опыта обеспечивается не его референцией к внешнему миру, а его внутренней феноменологической полнотой, интерактивностью и последовательностью[12].

В таком контексте «метод радикального сомнения» Р. Декарта неожиданно сегодня обретает новую актуальность в контексте виртуальной реальности. Декарт, стремясь найти несомненное основание знания, предположил, что все чувственные впечатления могут быть обманом всемогущего «злого гения»[5], современным воплощением которого может выступить система виртуальной реальности, симулирующая весь спектр чувственного опыта. Виртуальная реальность таким образом, становится мощным инструментом для проведения мысленного эксперимента солипсистского толка. Особенность ситуации состоит в том, что феномен виртуальной реальности реализует технологическую реализацию подобного обмана, превращая философскую гипотезу в технический риск. Это реальный пример того, как эпистемология виртуального опыта выводит нас к необходимости перехода от поиска абсолютной, объективной истины к анализу условий и границ достоверности в различных онтоло-

гических режимах. Отсюда вытекает, что знание всегда опосредовано и его главный эпистемологический смысл – это радикальный конструктивизм: в рамках которого реальность, включая «базовую», в значительной степени есть продукт когнитивных и технологических систем, через которые познающий субъекте воспринимает и осмысливает. Кроме того, анализируемом контексте виртуальная реальность вводит в познавательный процесс не только онтологические и эпистемологические новации, но и лежит в основе процесса глубокой антропологической трансформации, прямо затрагивая такие фундаментальные аспекты человеческого существования, как телесность, самоидентификация и социальное взаимодействие.

Тело — не просто инструмент, а наше бытие-в-мире, основа восприятия и идентичности. Виртуальная реальность проблематизирует эту связь через феномен телеприсутствия и аватара, что порождает состояние «расщепленной телесности»: одно тело биологическое, пассивное и ограниченное, другое — цифровое, активное и потенциально обладающее сверхспособностями. В «Манифесте киборгов» Д. Харауэй в частности отмечала подобный раскол, говоря о размывании границ между организмом и машиной, где виртуальная реальность делает этот гибридный статус переживаемым напрямую [13]. Телесность становится проективной, пластичной и множественной, что открывает новые возможности для самовыражения и терапии, а идентичность в виртуальных мирах перестает быть данностью и становится проектом. Пользователь таким путем конструирует себя, выбирая или создавая аватар, который может радикально отличаться от его физического облика и по полу, и по расе, и по возрасту, и по биологическому виду. Происходит переход от «идентичности-как-данности» к «идентичности-как-произведению». Этот процесс имеет двойственное значение. С одной стороны, он позволяет исследовать разные аспекты самости, освободиться от социальных стереотипов, связанных с телом. С другой — он ведет к рискам глубокого кризиса идентичности, размывания устойчивого «Я», растворения в множестве виртуальных масок («диссоциативное расстройство идентичности, вызванное интернетом»). Идентичность становится перформативной, зависящей от конкретного контекста (мира, платформы, сообщества), что может порождать как утопические надежды на создание идеальных, свободных от предрассудков сообществ, так и антиутопические опасения по поводу расцвета токсичности, харассмента и социального хаоса в условиях анонимности и ощущения безнаказанности. Социальные нормы и этикет в виртуальной реальности в таком контексте находятся в стадии формирования и выступают как антропологический эксперимент, в ходе которого проверяются пределы пластичности самой человеческой природы.

В социально-политическом плане виртуальная реальность также может создавать риски углубления социального неравенства. Доступ к качественным иммерсивным технологиям, создающим положительный

опыт, может стать новой формой капитала и привилегии. Возникает пропасть между теми, кто живет в комфортной «виртуальной утопии», и теми, кто вынужден оставаться в ухудшающейся «актуальной реальности». Поль Вирильо, в частности подчеркивает об «интервале» между теми, кто подключен к информационным потокам, и теми, кто исключен из них. В этом плане, по его мнению, виртуальная реальность может использоваться и как инструмент контроля — от создания идеологических симулякров для пропаганды до полномасштабных систем социального рейтинга и надзора в виртуальном пространстве. [3]

Одновременно виртуальная реальность обладает и мощным позитивным потенциалом. Виртуальная реальность сегодня практически превращается в мощный универсальный исследовательский инструмент научного познания образования и профессиональной тренировки, пространством для нового искусства и медицины. При этом, важно чтобы этико-политический императив любого процесса развития связанное с идеологией виртуальности было бы всегда подчинено гуманистическим целям, защите автономии и достоинства личности, принципам справедливости и инклюзии.

Результаты

Проведенный философский анализ позволяет утверждать, что виртуальная реальность является не просто технологической новинкой, а полноправным и крайне сложным объектом философской рефлексии, затрагивающим самые основы человеческого миропонимания.

В онтологическом измерении виртуальная реальность бросает вызов самой монолитной концепции реальности, предлагая новую модель множественных, слоистых и конструируемых миров, существуя в диалектическом пространстве между потенцией и актуальностью, симуляцией и новой подлинностью, позволяет пересматривать границы между реальным и ирреальным.

В эпистемологическом плане виртуальная реальность смещает фокус с истины как соответствия на достоверность, как внутреннюю согласованность опыта, подчеркивая конструктивистскую природу любого познания и ставя под сомнение надежность чувственного восприятия.

Как антропологический феномен, виртуальная реальность осуществляет глубокую трансформацию человеческой субъективности, размывая единство телесности, делая идентичность проектной и множественной, а социальные связи — опосредованными цифровыми интерфейсами. Это открывает не только новые горизонты свободы, но и порождает риски экзистенциальной дезориентации и атомизации. Наконец, в этико-политической плоскости виртуальная реальность порождает острые вопросы об ответственности, приватности, манипуляции, социальном неравенстве и контроле, требуя выработки новых нормативных рамок — «киберэтики» и «цифровой политической философии». Это свидетельствует тому, что виртуальная реальность становится пространством культурного

конструирования, где формируются новые типы субъективности и коллективного опыта. Она перестает быть «надстройкой» над действительностью, а превращается в один из ее ключевых слоев, обладая следующими фундаментальными характеристиками: 1) онтологической множественностью (признание множество уровней реальности, включая искусственно созданные миры); 2) моделирующими функциями (способность конструировать и проживать гипотетические сценарии); 3) эпистемологическими функциями (возможность выхода за пределы эмпирического опыта и наблюдения); 4) функциями культурного измерения (трансформация форм коммуникации, идентичности и социального взаимодействия).

Заключение

Проведенные исследования феномена виртуальной реальности позволяют сформулировать ряд ключевых выводов и обобщений, во-первых, она актуализирует старые философские проблемы (Платона,

Декарта, феноменологов) в новом, технологическом контексте и порождает совершенно новые вопросы и пути решения проблем. Во-вторых, виртуальная реальность приводит к фундаментальному выводу о том, что сама человеческая реальность всегда была в определенном смысле «виртуальной» — то есть сконструированной, опосредованной символическими системами, языком, культурой и техникой. Современные технологии лишь делают этот конструктивный характер наглядным и предметным. В-третьих, будущее человечества в эпоху развитых иммерсивных технологий будет зависеть от нашей способности не поддаваться соблазну полного бегства в гиперреальность, а сохранить критическую рефлексию, этическую ответственность и связь с тем миром, который, несмотря на всю свою проблематичность, остается общим и незаменимым основанием всего нашего биологического и социального существования.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Список источников:

1. Афанасьев В.В. Тотальность виртуального [электронный ресурс]-режим доступа: <http://vera-afanasyeva.ru/p181>.
 2. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Пер. с фр. А. Качалова. - М.: ПОСТУМ, 2015. - 240 с.
 3. Вирильо, П. Машина зрения / Пер. с фр. А. В. Шестакова. - СПб.: Наука, 2004. - 144 с. ISBN: 5-02-026858-3 EDN: QXICCN
 4. Гуссерль, Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга 1. - М.: Академический проект, 2009. - 489 с.
 5. Декарт, Р. Размышления о первой философии // Сочинения в 2 т. Т. 2. - М.: Мысль, 1994. - с. 3-72.
 6. Делез Ж. Различие и повторение/Пер. Н.Б. Манковской.-СПб.:Петрополис, 1998.- 384 с.
 7. Иванов, Д. В. Виртуализация общества. - СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. - 96 с. ISBN: 5-85803-154-4 EDN: RQCRDJ
 8. Леви, П. Что такое виртуальное? / Пер. с фр. И. А. Алексеевой, Е. В. Головиной. - СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2016. - 170 с.
 9. Носов, Н. А. Виртуальная психология. - М.: Аграф, 2000. - 432 с.
 10. Платон. Государство // Собрание сочинений в 4 т. Т. 3. - М.: Мысль, 1994. - С. 79-420.
 11. Хайдеггер М. Бытие и время/Пер. В.В. Бибихина. - М.: Ad Marginem, 1997-452 с.
 12. Хайм, М. Метафизика виртуальной реальности // Киберпространство: философские и культурно-антропологические аспекты. - М., 1997. - С. 43-63.
 13. Харауэй, Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х // Антология гендерной теории. - Минск: Профили, 2000. - С. 347-376.
 14. Чалмерс, Д. Д. Реальность+: Виртуальные миры и проблемы философии / Пер. с англ. А. Карна. - М.: Индивидуум, 2023. - 560 с.
 15. Бостром, Н. Живем ли мы в компьютерной симуляции? // Философский ежеквартальный журнал. - 2003. - Том 53, № 211. - С. 243-255.
 16. Флориди Л. Философия информации. - Оксфорд: Oxford University Press, 2011, 400 с.
- #### References:
1. Afanasyev V.V. The totality of the virtual [electronic resource]-access mode: <http://vera-afanasyeva.ru/p181>
 2. Baudrillard, J. Simulacra and simulation / Translated from the French by A. Kachalov. Moscow: POSTUM, 2015. 240 p.
 3. Virillo, P. The vision machine / Translated from French by A.V. Shestakov. Saint Petersburg: Nauka Publ., 2004. 144 p. ISBN: 5-02-026858-3 EDN: QXICCN
 4. Husserl, E. Ideas for pure phenomenology and phenomenological philosophy. Book 1. Moscow: Academic Project, 2009. 489 p.
 5. Descartes, R. Reflections on the first philosophy // Essays in 2 volumes, vol. 2. Moscow: Mysl, 1994, pp. 3-72.
 6. Deleuze J. Distinction and repetition/Translated by N.B. Mankovskaya.- ST. PETERSBURG.:Petropolis, 1998.- 384 p.
 7. Ivanov, D. V. Virtualization of society. St. Petersburg: Petersburg Oriental Studies, 2000. 96 p. ISBN: 5-85803-154-4 EDN: RQCRDJ

-
8. Levy, P. *What is virtual?* / Translated from the French by I. A. Alekseeva, E. V. Golovina. St. Petersburg: Publishing House of St. Petersburg University, 2016. 170 p.
 9. Nosov, N. A. *Virtual psychology*, Moscow: Agraf, 2000, 432 p.
 10. Plato. *State* // *Collected works in 4 volumes. Vol. 3.* Moscow: Mysl, 1994. pp. 79-420.
 11. Heidegger M. *Genesis and time*/Translated by V.V. Bibikhina. Moscow: Ad Marginem, 1997-452 p.
 12. Heim, M. *Metaphysics of virtual reality* // *Cyberspace: philosophical and cultural-anthropological aspects.* Moscow, 1997. pp. 43-63.
 13. Haraway, D. *Cyborg Manifesto: science, technology and socialist feminism of the 1980s* // *Anthology of gender theory.* Minsk: Propylaea Publ., 2000. pp. 347-376.
 14. Chalmers, D. D. *Reality+: Virtual Worlds and Problems of Philosophy* / Translated from English by A. Karp, Moscow: Individuum, 2023, 560 p.
 15. Bostrom, N. *Do we live in a computer simulation?* // *Philosophical Quarterly Journal.* - 2003. - Volume 53, No. 211. - pp. 243-255.
 16. Floridi L. *Philosophy of information.* Oxford: Oxford University Press, 2011, 400 p.

Информация об авторах:

Абдулкадыров Юсуп Нурмагомедович, доктор философских наук, профессор кафедры «Гуманитарные науки», Технологический факультет, ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет», filosofdgtu@mail.ru

Зейналова Мехин Исрафилкызы, аспирантка, ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет», losofdgtu@mail.ru

Yusup N. Abdulkadyrov, Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Humanities, Faculty of Technology, Dagestan State Technical University

Mehin I. Zeynalova, PhD student, Dagestan State Technical University

Вклад авторов:

все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors:

All authors contributed equally to this article.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 24.01.2026;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 29.02.2026;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.04.2026.

Авторами окончательный вариант рукописи одобрен.