

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Былевский П.Г. «Виртуальная реальность» как инструмент глобальных манипуляций социально-культурной идентичностью // Философия и культура. 2024. № 2. DOI: 10.7256/2454-0757.2024.2.69843 EDN: TQFKWS URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=69843

«Виртуальная реальность» как инструмент глобальных манипуляций социально-культурной идентичностью

Былевский Павел Геннадиевич

ORCID: 0000-0002-0453-526X

кандидат философских наук

доцент, кафедра информационной культуры цифровой трансформации, кафедра международной информационной безопасности, Московский государственный лингвистический университет

119034, Россия, г. Москва, ул. Остоженка, 36, оф. 106



✉ pr-911@yandex.ru

[Статья из рубрики "Философия культуры"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2024.2.69843

EDN:

TQFKWS

Дата направления статьи в редакцию:

13-02-2024

Аннотация: Предметом исследования является философско-культурологическое обоснование разработчиками деклараций о практических возможностях и социальных последствиях цифровой «виртуальной реальности». Разработчики представляли проекты интернет-сервисов цифрового контента для пяти чувств, транслируемого специальным оборудованием (очками, наушниками, интерактивными перчатками-джойстиками, костюмами, принтерами запахов и вкусов и т.п.). Прогнозировалось, что виртуальная реальность превзойдёт достоверностью прежний мультимедийный контент и интерактивные компьютерные игры, а убедительностью и привлекательностью — традиционные технические средства искусства и прессы. Неисполнение этих прогнозов привело, с 2022 года, к значительным убыткам ведущих компаний-разработчиков решений цифровой виртуальной реальности Metaverse, Microsoft HapticLinks, Cave, AlloSphere, Teslasuit, VRealizer. Возникла потребность оценки степени правильности применяемой методологии, действительных возможностей и рисков цифровой

виртуальной реальности. Философско-культурологический анализ как метод исследования выявляет: разработчики цифровой виртуальной реальности обещали методологически невозможное, редуцируя человеческое восприятие к «сумме» внешних «пяти чувств» вне связи с «самостью», внутренней чувствительностью, телесными самоощущениями. Человек лишь частично поддается алгоритмизированному цифровому взаимодействию; критическим барьером для цифровой виртуальности выступает социально-культурная идентичность общества и личности. Новизна результатов заключается в выводе: цифровая виртуальная реальность по многим параметрам принципиально уступает в эффективности традиционным техническим средствам чувственно-эмоционального познания и воздействия. По созидательному потенциалу цифровая виртуальная реальность проигрывает существующим техническим средствам искусства, образования, воспитания и т.п., а по деструктивным возможностям — давно применяемым в прессе и других массовых коммуникациях технологиям манипуляции общественным и индивидуальным сознанием, а также психотропным веществам, вызывающим зависимости. Необоснованное, с точки зрения философско-культурной методологии, завышение возможностей подобных технологий может привести к неправильной оценке сопряжённых рисков информационной безопасности. Рекомендуются национальное регулирование разработок цифровой «виртуальной реальности» для защиты и развития социально-культурной идентичности российских граждан и общества, а также в познавательных и образовательных целях. Дистанционное использование таких разработок рекомендуется ограничивать доверенными отечественными интернет-сервисами.

Ключевые слова:

виртуальная реальность, цифровой контент, информационная безопасность, культура чувств, самость, проприоцепция, манипулирование сознанием, деструктивные зависимости, социально-культурная идентичность, традиционные ценности

Введение

Актуальность темы статьи обусловлена интенсивными разработками в последние годы цифровых технологий «виртуальной реальности», завышенными ожиданиями в отношении их возможностей и не всегда верными опасениями относительно безопасности, влияния на манипуляции общественным сознанием и культурную идентичность. Неудача крупнейшего проекта создания цифровой «виртуальной реальности» Metaverse глобальной информационной платформой Meta (21 марта 2022 года признана российским судом экстремистской организацией, её деятельность ограничена на территории РФ) носит не только технологический, но и социально-культурный характер. В III квартале 2022 года убытки достигли \$3,7 млрд, суммарно с начала 2022 года — \$9,4 млрд ^[1], публикация отчёта повлекла падение акций на торгах на 24% ^[2]; дальнейшие прогнозы также оказывались неутешительными. Аналогичное разочарование, вызванное отсутствием заметных успехов, наблюдается в других высокотехнологичных разработках виртуальной реальности — Cave, AlloSphere, Teslasuit, VRealizer, Microsoft Haptic Links и т.п. Несбывшиеся прогнозы экспертов и обещания разработчиков «виртуальной реальности» были изначально критически уязвимыми из-за ряда методологических ограничений в отношении возможностей воздействия техническими средствами на сознание, природа которого не механическая и даже не биологическая, но социально-культурная.

Целью исследования является критический философско-культурологический анализ возможностей и рисков создания и применения компьютерной «виртуальной реальности», разделение их на действительные, иллюзорные и ложные. Применение культурно-исторического, субъектно-деятельностного подхода к формированию человеческой чувственности позволяет определить «виртуальную реальность» как цифровое техническое средство создания и трансляции культурного контента. Таким путём решаются задачи критического анализа и прогнозирования как деструктивных угроз, так и конструктивных перспектив компьютерной «виртуальной реальности». Выявляется дуализм возможностей использования рассматриваемого феномена: как для культурного развития, обеспечения безопасности национальной идентичности, так и для манипуляций сознанием в глобальных и корпоративных деструктивных интересах.

Компьютерные имитации реальности могут быть сопоставлены с традиционными техническими средствами, используемыми для воздействия на сознание прессой, в культуре и играх, при проведении массовых мероприятий и т.п., а также с психотропными веществами, вызывающими деструктивные зависимости. Социально-культурными ограничениями выступают не только сомнительные возможности полноценной комплексной сенсорной имитации цифровой «виртуальной реальностью», но и риски злоупотреблений такими технологиями в корпоративных интересах, в том числе для маскировки ухудшения реального положения пользователей. Проводимый анализ нацелен на определение мер минимизации рисков «виртуальной реальности» для обеспечения информационной безопасности, сохранения и развития культурной идентичности граждан и общества.

Философско-культурологический анализ цифровой «виртуальной реальности» в контексте NBIC[S]-конвергенции

Материалом исследования выступают новейшие разработки «виртуальной реальности» рядом глобальных цифровых платформ, отвечающие концепции NBIC[S]-конвергенции — предполагаемого решения «одним махом» современных фундаментальных проблем человечества посредством слияния высоких технологий (нано-, био, информационных, когнитивных и социальных) [\[3\]](#). Создание компьютерной виртуальной реальности и «переселение» в неё человечества в качестве пользователей можно расценивать как аналог создания иллюзорного «лучшего мира», имитации «рая на земле». Виртуальная реальность предназначена для конструирования и представления в привлекательной чувственно воспринимаемой имитации миров, других людей, а также личности самого интерактивного пользователя.

Неудача в достижении разработчиками декларируемых параметров Metaverse, лидирующей разработки «виртуальной реальности», является важным симптомом критических уязвимостей концепции NBIC[S]-конвергенции в целом. В ситуации с «виртуальной реальностью» проявляется непродуктивность попыток разрешить проблематику развития современного общества и человека, делая главный акцент на высоких, наукоёмких технологиях, но игнорируя примат социально-культурных факторов [\[4\]](#). Можно отметить важные препятствия на пути к успеху, оказавшиеся непреодолимыми, с точки зрения философии культуры и культурологии — предсказуемо, но проигнорированные разработчиками Metaverse.

Уже первое препятствие практически непреодолимо — это методологическая невозможность полноценно, не «точечно», не лабораторно имитировать техническими средствами «контактные» «внешние» чувства и тем более внутренние телесные «самоощущения», в особенности проприоцепцию («мышечное чувство»). Второе

препятствие, культурное, — техническая и финансовая неконкурентоспособность имитации реальности посредством аппаратно-программных решений в отношении таких «традиционных» средств формирования сознания как культура, религия, искусство, право, мораль и нравственность, средства массовых коммуникаций и межличностное общение. Третьим препятствием, социальным, является избыточная ориентация цифрового контента виртуальной реальности на корпоративные интересы создателей и владельцев сервиса [5], что для пользователей оборачивается иллюзорной компенсацией ухудшения их положения с элементами усиления эксплуатации.

Фундаментальной исходной уязвимостью Metaverse можно считать подход к объективной реальности, живым организмам, обществу и человеку как к механизмам (машинам). Такое мировоззрение допускало возможности создавать вначале аналоги, затем неотличимые копии, а впоследствии и устройства, во всём превосходящие «оригиналы». Исторически философскими предшественниками такого подхода, который можно охарактеризовать как механистический идеализм, служат концепции И. Ньютона и Р. Декарта, Дж. Беркли и эмпириокритицизма рубежа XIX — XX веков.

В 1950-е годы с развитием электронно-вычислительной и робототехники, автоматизации технических, деловых и социальных процессов на фоне обострения противоречий общественного развития появилась «философия искусственного интеллекта». Для этой философской школы и связанных с ней научно-технических исследований и разработок основополагающим стал вопрос, может ли машина мыслить. Критерием положительного ответа на этот вопрос был объявлен «тест Тьюринга», суть прохождения которого сводилась к неспособности «экзаменатора» по получаемым текстовым ответам на задаваемые вопросы отличить человека от компьютера.

Модификации «теста Тьюринга» способны распространяться, кроме текстовых ответов на вопросы, и на другие человеческие способности, относимые к интеллектуальным, и на чувственные восприятия. Программно-аппаратное «распознавание» и имитация чувственно воспринимаемых характеристик объектов, а также проявлений человеческих чувств и эмоций стали направлениями разработки «сенсорных технологий» и «эмоционального искусственного интеллекта». «Тест Тьюринга» допускает модификации для оценки качества имитации посредством программно-аппаратного моделирования не только человека, но и различных объектов, их комплексов, систем, создания заданных лабораторных условий, искусственной среды. Достоверность, полнота и убедительность компьютерной «виртуальной реальности» также может оцениваться на основании методологии «теста Тьюринга» [6].

Однако разработчики Metaverse, как и их предшественники — «философы искусственного интеллекта», не учли амбивалентной ключевой особенности «теста Тьюринга». Его положительные результаты свидетельствуют не о подлинном подобии имитации оригиналу, а о неспособности «экзаменатора» их различить. Критерием служит мнение человека, пусть даже эксперта, которое может быть ошибочным или неискренним в силу заинтересованности. Принимая мнение экзаменатора за конечный критерий истины, разработчики сами оказываются жертвой иллюзий возможности подobia и превосходства создаваемых моделей, имитаций над подлинниками. Создание автоматизированных программно-аппаратных комплексов для обработки, структурирования, формирования и управления системами данных, получаемых посредством датчиков, стали причислять к «искусственному интеллекту» [7].

Получение и обработку многих звуковых, оптических и получаемых контактно данных

начали именовать, по аналогии с внешними человеческими чувствами, — компьютерными «зрением», «слухом», «осознанием», «вкусом» и «обонянием». Границами «человекообразных» аналогий выступает невозможность полной имитации ряда феноменов непосредственного чувственного (или воображаемого по аналогиям) восприятия человека. К компьютерным «чувствам» не относят работу с данными о параметрах, доступных человеку только после преобразований, — о радиоизлучениях, невидимых зонах оптического спектра, неслышимых инфра- и ультразвуковых колебаниях и т.п.

Компьютерная «виртуальная реальность» предполагает программно-аппаратную имитацию чувственно воспринимаемых характеристик окружающего мира для всех пяти внешних чувств человека: зрения, слуха, обоняния, вкуса и осязания [8]. Наилучшее и самое простое обозначение для таких решений — «обман чувств», что на языке компьютерных наук формулируется как «имитация» чувственной реальности. Заметные успехи в этой области достигнуты лишь для «дистанционных» внешних чувств: зрения и слуха. Созданы очки-мониторы и стереоскопические цифровые видео «виртуальной реальности», наушники с объёмным звуком (стерео, квадро- и т.п.).

Но даже здесь незримым, зачастую неосознаваемым разработчиками ограничением служит социально-культурная спецификация аудитории, и, главное, её предрасположенность воспринимать искусственную, имитационную чувственную реальность как подлинную или даже лучшую, чем настоящую. Непривычные, непонятные, отторгаемые данной аудиторией виртуальные образы просто не воспринимаются, не доходя до верификации пользователем.

Ещё более критично можно оценивать перспективы симуляции других дистанционных, и тем более контактных внешних чувств [9]. Учитывая возможности «оцифровки» химического состава, синтетической парфюмерии, ароматизаторов и вкусовых добавок, можно предположить возможности разработки технических средств убедительной имитации запахов и ощущений вкуса. Для имитации осязания, поверхностных кожных ощущений, разрабатываются специальные компьютеризированные устройства ввода-вывода: для кистей рук «перчатки», а для всего тела специальные «костюмы». Однако большое разнообразие видов и возможных комбинаций осязательных ощущений, и, в особенности, необходимость соответствия действиям пользователя [10] создаёт практически непреодолимые трудности для их полноценной программной и, особенно, аппаратной имитации.

Критический барьер телесной социально-культурной идентичности

Обещая и, возможно, всерьёз рассчитывая создать убедительную цифровую «виртуальную реальность», превосходящую действительность, разработчики игнорируют важнейший фактор, который является неустранимой основой чувственных восприятий мира через органы «внешних» чувств. Этот фактор — самоощущения, внутренние чувства собственной телесности, психических состояний и действий, без которых не существует непосредственной достоверности собственного «я». Внутренние телесные ощущения могут локализоваться или неопределённо рассредоточиваться; быть почти незаметными или невыносимыми; нейтральными, болезненными или приятными в разной степени; они служат основой широкого спектра различных эмоций.

Телесная чувствительность как феномен, нераздельно присущий сознанию, в решающей степени является не столько «биологическим» [11], сколько обусловленным социально-культурным развитием личности, неотъемлемым компонентом её идентичности. В ещё

большей степени таковым являются психические самоощущения (включая эмоции, мысли и др.), напоминающие неопределённо локализованную, рассредоточенную телесную деятельную чувствительность. Достоверность собственного «я» определяется бесконечным перечнем параметров внутренних ощущений, их динамично меняющихся разнообразных комбинаций, то есть самой личностью, её действиями, движениями и переживаниями. Гипотетическая возможность такой имитации компьютерными средствами обесценивается невозможностью её «трансляции» «изнутри» человеческого тела, к тому же с динамичной сменой «точек» и «зон».

Главным и практически непреодолимым препятствием на пути создания «виртуальной реальности», подобной настоящей в сколько-нибудь значительной степени, служит базовое внутреннее чувство проприоцепции, названное И.М. Сеченовым «тёмным мышечным чувством». Коренное отличие проприоцепции от других внешних и внутренних чувств заключается в его субъектно-практическом характере, неразрывной связи с сознательными действиями человека [\[12\]](#). Решающую роль проприоцепции доказывают исследования роли в зрительных ощущениях и восприятиях нескольких групп мышц, управляющих движениями глаз и сопутствующими телесными движениями. «Дистанционное» зрительное восприятие объектов и «пространственного поля» невозможно без фоновых безостановочных саккадных микродвижений глаз по контуру и характерным точкам зрительных целей, также сопровождаемых малозаметными «ощупывающими» действиями всего тела смотрящего.

Зрительные восприятия неразрывно включают, кроме оптических образов, «слепки» контактных действий с объектами, хранящиеся в «мышечной памяти». Аналогичным образом формируется слуховое восприятие объектов и процессов, а также собственных действий, в том числе звуковых, речи [\[13\]](#). Базовая и ведущая роль проприоцептивной чувствительности для освоения действительности положена в основу отечественной коррекционной педагогики И. А. Соколянского — А. И. Мещерякова, позволяющей без «дистанционных» чувств полноценно формировать и развивать личности слепоглохих детей. Основой проприоцепции, мышечного чувства являются, с одной стороны, параметры собственных усилий человека. С противоположной стороны, проприоцептивные ощущения определяются характером и мерой сопротивления объекта воздействия, будь то внешние предметы или части собственного тела. Субъектная внутренняя проприоцептивная деятельная чувствительность является необходимой и неустранимой основой разделения человеком действительности на самого себя и внешний мир. Проприоцепция является практической основой прочей чувствительности, внутренней и внешней, контактной и дистанционной, базой выстраивания восприятий и образов самого себя, в первую очередь своей телесности, и окружающей среды [\[14\]](#).

Вышеупомянутая принципиальная невозможность имитировать техническими средствами внутреннюю чувствительность в ещё большей степени относится к проприоцепции, — к ощущениям собственных мышечных усилий, соразмерных характеру объектов, к которым они прилагаются. Неразрывная связь действия и его ощущения, характерная для проприоцепции, не допускает имитирующего посредничества, оставляя невозможный вариант «создания материи», «параллельной» объективной реальности. Такой вариант предполагает уже не убедительную имитацию, а претензии на «сотворение мира», к тому же «лучшего», чем существующий.

«Виртуальная реальность» соотносится с деятельностью, направленной на формирование сознания, и с применяемыми для этого техническими средствами. С точки зрения философской культурологии, всю социально-культурную деятельность в образном смысле

можно назвать создающей «виртуальную реальность». Мир культуры, в том числе материальной и сам телесный облик человека, является «искусственным», рукотворным в отношении предшествующей и пока недоступной человеческой переделке природы. Вовлекаемые в мир культуры природные предметы и процессы обретают новые формы и функции, историко-культурные смыслы. Практическое осознанное использование социально-культурных, смысловых характеристик предметов доступно только человеку, причём с учётом конкретно-исторических особенностей данного общества, места и роли в нём личности (например, её индивидуального опыта, в том числе профессионального).

Природа, общество, культура и личность воспринимаются как реальные лишь в конкретных социально-исторических условиях посредством соответствующих форм культурной деятельности и восприятия. Реальность сознания, чувств и восприятия, как и воспринимаемых объектов, определяется историческими социально-культурными особенностями человеческих отношений. Культурный объект создаётся автором как реальный и как таковой воспринимается аудиторией. Материал воплощения и «технические средства» принципиально ничего не меняют, будь это речь или письмо, интонации и музыка, мимика и жесты, театр, танец или ритуалы, скульптура или архитектура, изображения или видео-, звукозаписи [\[15\]](#), что верно и в отношении цифрового, мультимедийного контента.

Религия, ритуалы, нормы права, морали и нравственности, наука, произведения искусства и другие культурные феномены, при всей их условности, являются не менее реальными в рамках соответствующих культур для их «носителей», чем природа. Научное познание, реализм искусства и социальные нормы воплощаются в понятиях, собирательных образах и правилах, воспринимаемых в рамках соответствующей культуры как реальность более полная и подлинная, чем непосредственная чувственная данность. Напротив, за границами этих условий, «культурной среды», утрачивается смысл и реальность восприятия, культура превращается в непонятные, лишённые смысла условности.

Придание природным и рукотворным объектам, собственным действиям условных, «виртуальных» смыслов, в том числе магических и религиозных, свойственно уже древнейшим, первобытным культурам. «Искусственная реальность» может представлять объективную истину (научную, художественную и т.п.) высоких уровней обобщения. Но также, при формальном подобию, убедительной имитации правильного отображения реальности, «виртуальная реальность» способна оказаться ошибочной или ложной, заблуждением или преднамеренным обманом [\[16\]](#). Ценность объектов культуры, глубина научных истин и сила художественных образов определяются как богатством и совершенством воплощаемой объективной реальности, так и творческими способностями авторов и воспринимающей аудитории. «Условность», «виртуальность» культурных ценностей заключается в их смысловом соотношении с намного более широкими и отдалёнными значениями, далеко выходящими за пределы непосредственной чувственно воспринимаемой данности.

Манипулирование сознанием как деструктивная угроза компьютерных имитаций

Локальные социально-культурные феномены, существующие непосредственно «здесь и сейчас», раскрываются как элементы обширных пространственных взаимосвязей и долговременных тенденций, свидетели давнего прошлого и провозвестники далёкого будущего. Культура чувств и создателя, и аудитории культурных ценностей позволяет им на основе накопленного собственного опыта чувственных восприятий представлять в единичных образах существующие в реальности связи, закономерности высокого уровня

обобщения. Существует определённая взаимосвязь между индивидуальным развитием мастерства создателей культурных ценностей и уровнем восприятия аудитории, в том числе «средним» для данного общества.

Сами по себе технические средства и технологии, включая компьютерную имитацию видео, аудио, тактильных и других чувственных образов, неспособны обеспечить полноценную подлинность ни научного, художественного и социального познания, ни достоверность «виртуальной реальности» для аудитории [17]. Технические средства познания и творчества не могут заменить высокой индивидуальной культуры учёного или художника, развитых школ научной мысли и направлений искусства, а также наличия у аудитории «вкуса» и понимания.

Бессодержательная «голая техника» создателя или исполнителя художественного произведения, наукообразность и формальная логика научных трудов, бюрократическая доказательность юридических документов не обеспечивают полной убедительности в истинности, реальности представляемого содержания. Технические средства, как традиционные, так и новейшие, высокотехнологичные, могут лишь способствовать повышению мастерства создателей, культурного уровня аудитории и более реалистичному восприятию объектов культуры. Или же служить успеху манипуляций сознанием, введения в заблуждение, дезинформации, обмана, мошенничества [18].

«Обман чувств», в том числе компьютерный, может быть занятой оптической иллюзией, эстрадным номером, но также может быть использован злоумышленниками для введения в заблуждение своих жертв. Интересы владельцев, разработчиков, провайдеров сервисов, их заказчиков определяют контент компьютерной «виртуальной реальности», характер и результаты восприятия и действий в ней аудитории, пользователей. Контент «виртуальной реальности» может служить формированию культуры информационной безопасности, культурному развитию пользователей, расширению их знаний, способностей и возможностей, способствовать улучшению их личной жизни и общества в целом. Напротив, виртуальный контент иной направленности и содержания способен быть средством манипуляций сознанием, побуждать аудиторию к деструктивным действиям ради чужой выгоды [19].

Системный кризис глобализма, экономики, политики и культуры сопровождается тенденциями не только ограничения развития, но и ухудшением жизни многих людей. Сокращение семейных отношений, продвижение повестки ЛГБТ и падение рождаемости, сокращение гражданами энергопотребления и традиционного натурального питания, переход от собственности к арендным, «пользовательским» отношениям требуют компенсационных средств [20]. Частично выполнять такие функции, до известных пределов заменяя «зрелищами» «хлеб», способна цифровая «виртуальная реальность» Metaverse и другие подобные продукты.

Разработчики «виртуальной реальности» в маркетинговых целях приписывают своему продукту перспективы достижения полной иллюзии правдоподобного «лучшего мира». Открываются «утопические» перспективы создания виртуального бытия без невзгод, лишений и болезней, полного лишь гедонизма, наслаждений и развлечений, за которые ещё платят хорошие деньги. К цифровой «реальности» адаптируются дистанционные сервисы для персональных настольных и мобильных компьютеров: игры, образовательные и культурные мероприятия, развлечения и путешествия, специализированные устройства имитируют самые сильные чувственные удовольствия.

«Виртуальная реальность», вне зависимости от иллюзий и обещаний её создателей, всего лишь техническое средство культуры. Её главное назначение и возможности такие же: формировать у аудитории заданные параметры восприятий, ощущений, эмоциональных оценок действительности. Искренность разработчиков, отчасти добросовестно заблуждающихся насчёт возможностей «виртуальной реальности», помогает лучше убеждать аудиторию (инвесторов) и пользователей, располагать к восприятию сервиса как подлинной действительности ^[21]. «Декларации о намерениях» разработчиков «виртуальной реальности», при всей их спорности и уязвимости, сами являются культурным феноменом, воздействующим на научно-технические исследования и разработки, финансовые рынки, политику, массовую культуру.

Проект «виртуальной реальности» можно охарактеризовать как квазиутопию или даже псевдоутопию, а его разработчиков упрекнуть в попытке превзойти создателей, творцов миров в религиях. Виртуальный «лучший мир» сравним с религиозным раем или с проектами создания «рая на земле», только для «переселения» туда не нужно ни праведной жизни, ни труда, достаточно приобрести оборудование и подписаться на сервис. В таком виде «виртуальная реальность» выглядит антиутопией и искушением, особенно с учётом угрозы телесной атрофии из-за длительной малоподвижности.

Практически непреодолимым препятствием на этом пути являются особенности даже «контактных» внешних чувств (осязания и вкуса), уже не говоря о внутренних, в особенности проприоцепции, «мышечного чувства». Пользователь способен самостоятельно сформировать такие «виртуальные самоощущения», но для этого необходимы его соответствующие навыки, включая развитое воображение, предрасположенность, и, конечно содержательный, убедительный культурный контент, отвечающий глубинным интересам аудитории. Недостаточно учитывая значение культурных факторов, разработчики «виртуальной реальности» отдают приоритет обречённым на неуспех попыткам техническими средствами полностью имитировать чувственное восприятие личности (не только внешнего мира, но собственной телесности). Поэтому в убедительности создания иллюзий компьютерная «виртуальная реальность» проигрывает традиционным техническим средствам изменения сознания, используемым, с одной стороны, в культуре, с другой стороны для формирования деструктивных зависимостей (в азартных играх, тоталитарных сектах и т.п.), психотропным препаратам, алкоголю и наркотикам.

Заключение

Результатом проведённого исследования является вывод о том, что задача обеспечения информационной безопасности российских граждан (включая цифровую и научно-технический суверенитет Российской Федерации, сохранение и развитие культурной идентичности) распространяется и на тематику компьютерной «виртуальной реальности». Ограничение в РФ с марта 2022 года ряда основных сервисов глобальной информационной платформы Meta (разработчика Metaverse) ставит вопрос о регулировании отечественных разработок решений подобного типа. Речь должна идти не об «импортозамещении», а о самостоятельной концепции и разработках безопасной и эффективной компьютерной «виртуальной реальности» в интересах противодействия внешнему манипулированию сознанием, сохранения и развития культурной идентичности граждан и общества.

Задача философско-культурологического анализа методологии, концепции и результатов разработки цифровой «виртуальной реальности» облегчается усилением фрагментации однополярной модели глобализма, перспективами грядущего синтеза международного

научно-технического и культурного сотрудничества на новой, многополярной платформе. Приоритетом становится улучшение природы, общества и человека (познания, обучения, культурного роста) посредством цифровой «виртуальной реальности», а не создание решений, прикрывающих и компенсирующих управляемое ухудшение действительности [22].

Цели отечественных технологий и продуктов должны иметь ключевую ориентацию не на максимизацию прибыльности сервис-провайдеров и не на имитацию благополучия на фоне ухудшения реального положения пользователей, но на достижение целей обеспечения безопасности, социально-культурного развития общества и граждан. Заведомо обречённым на неудачу попыткам разработать технические средства симуляции контактных чувств и самочувствия следует предпочесть повышение культурного уровня компьютерной «виртуальной реальности». Высокотехнологичные средства способны повысить автоматизацию обеспечения информационной безопасности и соответствующей культуры граждан, значительно улучшить доступность и привлекательность шедевров отечественной и мировой культуры, служить эффективными платформами для массового социально-культурного творчества, в том числе дистанционного.

Библиография

1. META After-Hours Quotes. Meta Platforms, Inc. Class A Common Stock (META) / Nasdaq, Inc. 30.10.2022 [Электронный ресурс] URL: <https://www.nasdaq.com/market-activity/stocks/meta/after-hours> (дата обращения: 30.10.2022).
2. McQuaid D. Zuck out of luck: Facebook's Meta hit with \$3.7bn third-quarter metaverse losses. Capital.com. 27 October 2022. [Электронный ресурс] URL: <https://capital.com/meta-zuckerberg-metaverse-2022-third-quarter-losses> (дата обращения: 10.02.2024).
3. Лещев С. В. Электронная культура и виртуальная реальность: третья цифровая волна НБИК-парадигмы // Вестник Гуманитарного факультета Ивановского государственного химико-технологического университета. 2014. Т. 7. С. 5-9.
4. Черкашин М. Д. Виртуальная реальность как феномен культуры: история и современность // Российская наука и образование сегодня: проблемы и перспективы. 2021. №3 (40). С. 33- 37.
5. Aharon D. Y., Demir E., Siev S. Real Returns from Unreal World? Market reaction to Metaverse Disclosures // Research in International Business and Finance. 2022. №63. 101778. DOI: 10.1016/j.ribaf.2022.101778
6. Былевский П.Г. Культурологическая деконструкция социально-культурных угроз ChatGPT информационной безопасности российских граждан // Философия и культура. 2023. № 8. С. 46-56. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.8.43909 EDN: UZDRFW
7. Eloy S., da Silva N. P., Resende R. Robotic construction analysis: simulation with virtual reality // Heliyon. Vol. 8. 2022. № 10. Pp. 1-13. DOI: 10.1016/j.heliyon.2022.e11039
8. Chen S. et al. Metaverse: Perspectives from graphics, interactions and visualization // Visual Informatics. 2022. Vol. 6. № 1, Pp. 56-67. DOI: 10.1016/j.visinf.2022.03.002.
9. Винников Я. Цитологические и молекулярные основы рецепции. Эволюция органов чувств. Л.: Наука. Ленинградское отделение, 1971. 298 с.
10. Escolà-Gascón Á. New techniques to measure lie detection using COVID-19 fake news and the Multivariable Multiaxial Suggestibility Inventory-2 (MMSI-2) // Computers in Human Behavior. 2021. №3(5). 100049. DOI:10.1016/j.chbr.2020.100049.

11. Винников Я. А. [и др.]. Происхождение и эволюция органов чувств (экстерорецепторы). Отчет о НИР № 94-04-13255 (Российский фонд фундаментальных исследований). С.-Пб.: Институт эволюционной физиологии и биохимии им. И. М. Сеченова РАН (ИЭФБ РАН), 1994.
12. Визитей Н. Н., & Манолаки В. Г. Двигательное действие спортсмена: введение в спортивную кинезиологию // Наука и спорт: современные тенденции. 2017. Т. 16. № 3(16). С. 10-19.
13. Бурцева Е.П. Этапы развития голосового аппарата при помощи органов чувств / X Кайгородовские чтения. Краснодар, 29 апреля 2010 года. Материалы региональной научно-практической конференции. Вып. 9-10. Краснодар: Краснодарский государственный институт культуры, 2010. С. 239-241.
14. Barra M. et al. Involvement of visual signals in kinaesthesia: A virtual reality study // Neuroscience Letters. 2022. № 786.136814. DOI: 10.1016/j.neulet.2022.136814
15. Соловьев В. М. Виртуальная реальность в контексте ценностно-ориентационного потенциала гуманитарной культуры // Ростовский научный вестник. 2021. №2. С. 65-72.
16. Pyasik, M., & Pia, L. Owning a virtual body entails owning the value of its actions in a detection-of-deception procedure // Cognition. 2021. № 212. 104693. DOI: 10.1016/j.cognition.2021.104693.
17. Ayal S., Hochman G., & Peleg D. Robin Hood meets Pinocchio: Justifications increase cheating behavior but decrease physiological tension // Journal of Behavioral and Experimental Economics. 2021. №92(6): 101666. DOI: 10.1016/j.soec.2021.101699.
18. Norman D. G. et al. Caught Virtually Lying – Crime Scenes in Virtual Reality Help to Expose Suspects' Concealed Recognition // Journal of Applied Research in Memory and Cognition. 2020. Vol. 9. №1. Pp. 118-127. DOI: 10.1016/j.jarmac.2019.12.008.
19. Савченко, А. В., & Сегал, А. П. Виртуальная реальность I онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. 2020. Т.15. №4. DOI: 10.18254/S207751800012841-4.
20. Li, G., Li, X., & Chen, L. Effects of virtual reality-based interventions on the physical and mental health of older residents in long-term care facilities: A systematic review // International Journal of Nursing Studies. 2022. №136: 104378. DOI: 10.1016/j.ijnurstu.2022.104378.
21. Chang, J. J. C. et al. Social benefits of living in the metaverse: The relationships among social presence, supportive interaction, social self-efficacy, and feelings of loneliness // Computers in Human Behavior. 2023. Vol. 139. Iss.6:107498, DOI: 10.1016/j.chb.2022.107498.
22. Дойч Дэвид. Структура реальности. М., Ижевск: РХД, 2001. 398 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена исключительно актуальной проблематике, автор ставит задачу разработки «самостоятельной концепции» (независимой от зарубежных аналогов) «безопасной и эффективной компьютерной «виртуальной реальности» в интересах противодействия внешнему манипулированию сознанием, сохранения и развития культурной идентичности граждан и общества». Довольно много места в статье

занимает также обсуждение дискуссионной темы возможности создания с помощью технических средств убедительной «симуляции контактных чувств и самочувствия». По мнению автора, подобные попытки «обречены на неудачу», и действительной (реализуемой и социально значимой) задачей работ в этой области должно стать способствование «повышению культурного уровня компьютерной «виртуальной реальности»». Кроме того, «высокотехнологичные средства способны повысить автоматизацию обеспечения информационной безопасности и соответствующей культуры граждан, значительно улучшить доступность и привлекательность шедевров отечественной и мировой культуры, служить эффективными платформами для массового социально-культурного творчества, в том числе дистанционного». Следует констатировать, что и заявленные автором принципы анализа современного положения в области создания виртуальной реальности принципиально новой «степени убедительности», и конкретное содержание статьи, в которой автор высказывает весьма компетентные рекомендации, призванные избежать негативных социальных последствий, заслуживают внимания самого широкого круга читателей. Замечания, которые представляется целесообразным высказать, носят рекомендательный или «технический» характер. Думается, в названии статьи следует снять слово «глобальный», автор имеет в виду манипуляции, совершаемые «в глобальном масштабе», однако, в действительности смысл выражения «глобальные манипуляции» указывает на их глубину и разрушительность, способность коренным образом негативно повлиять на жизнь человека в мире. Довольно часто и в самом тексте встречаются искусственно усложнённые (как, например, в первом предложении) или неумело построенные синтаксические конструкции: «анализ возможностей и рисков создания и применения компьютерной «виртуальной реальности», разделение их на действительные, иллюзорные и ложные», – речь идёт о разделении «возможностей» или «рисков»? Из самой конструкции высказывания понять это невозможно, и читатель должен будет возвращаться к этому фрагменту, познакомившись с последующим изложением, что вряд ли можно принять как норму в порядке представления содержания статьи. Встречаются и высказывания или отдельные выражения, построенные «наспех», например: «применение культурно-исторического, субъектно-деятельностного подхода к формированию человеческой чувственности...» (по-видимому, речь должна идти не о «формировании чувственности», а способе её изучения). А в каком смысле используется термин «дуализм» в выражении «дуализм возможностей использования»? Этот термин нельзя соотносить с «возможностями», а только с концептуальными построениями (теориями, учениями, и т.п.), в которых «дуализм» проявляется. Встречаются также пунктуационные ошибки («феномена: как для ...» – перед «как» двоеточие ставиться не может, и т.п.) и лексические ошибки («феномен, нераздельно присущий сознанию» – «нераздельно» здесь неуместно, и т.п.). Кроме того, хотелось бы порекомендовать автору более определённо выявить философско-мировоззренческую значимость представленного в статье анализа, поскольку она представлена для публикации в философском журнале. Однако ошибки такого рода могут быть устранены в рабочем порядке. Рекомендую принять статью к печати в научном журнале.