

Философская мысль*Правильная ссылка на статью:*

Пинская М.В., Свирилова И.Д. Виртуализация реальности как культурная универсалия // Философская мысль. 2024. № 11. DOI: 10.25136/2409-8728.2024.11.72316 EDN: MALIBG URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=72316

Виртуализация реальности как культурная универсалия**Пинская Маргарита Владимировна**

кандидат культурологии



доцент; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный социальный университет"

353440, Россия, Краснодарский край, г. Анапа, ул. Тургенева, 261, каб. 307

[✉ pinskayamv@mail.ru](mailto:pinskayamv@mail.ru)**Свирилова Ирина Дмитриевна**

директор филиала Российского государственного социального университета в г. Анапе

353440, Россия, Краснодарский край, г. Анапа, ул. Тургенева, 261, каб. 211

[✉ SviridovaID@rgsu.net](mailto:SviridovaID@rgsu.net)[Статья из рубрики "Философия познания"](#)**DOI:**

10.25136/2409-8728.2024.11.72316

EDN:

MALIBG

Дата направления статьи в редакцию:

13-11-2024

Аннотация: Предметом исследования в представляющей статье является культурная практика виртуализации реальности в механизме социокультурной рефлексии, стимулирующая определенные векторы развития общества. Обращение к культурологическому осмыслинию темы обусловлено необходимостью акцентировать внимание на эвристической ограниченности редукции виртуализации социокультурных процессов в обществе исключительно к влиянию цифровых технологий, вытесняющей на периферию теоретической рефлексии проблемы причинности культуры и способности общества проектировать, а также воплощать в жизнь позитивный образ будущего.

Объектом рассмотрения, соответственно, выступает механизм социокультурной рефлексии – объективный процесс реакции общества на изменения среды обитания и собственное развитие, включая осмысление действительности в доступных для своего времени историко-культурных категориях. Предельное расширение понятия виртуализации, позволяющее отнести этот феномен к разряду культурных универсалий, заставляет поставить вопросы: возможна ли в принципе культура без виртуализации реальности и где грань между виртуальным и реальным в социокультурных процессах? Методология исследования опирается на принцип диалектического единства реального и виртуального в культуре. Герменевтический и системный анализ феномена виртуализации реальности составляет инструментальный фундамент решения комплекса научно-познавательных задач. Обобщение результатов культурологического анализа осуществляется в рамках культурологической типологизации виртуализации реальности как культурной универсалии. Научная новизна исследования состоит в уточнении понятийно-терминологического аппарата изучения виртуализации реальности, в её рассмотрении в новом ракурсе на изученных в культурной антропологии примерах, в установлении отдельных закономерностей и типичных черт рассматриваемого феномена. Авторы приходят к выводу, что понимание виртуализации как специфического способа ориентации человека и общества в окружающей действительности исключает возможность воспроизведения культуры без общих для людей виртуальных реальностей. Поскольку мыслить не рефлексивно за пределами социокультурных процессов способен исключительно индивид, субъект виртуализации реальности, грань между виртуальным и реальным в культуре всегда остается подвижной и может быть описана исключительно как социокультурный фронт – ускользающая от статичного определения динамичная часть культурной жизни. Следовательно, проблема комплексного систематического исследования виртуализации реальности в социокультурных процессах требует расширения исследовательской оптики, в том числе за счет динамичных теоретических конструктов социокультурного и эпистемологического фронтов.

Ключевые слова:

виртуальное, реальное, социальное, виртуализация реальности, социокультурные процессы, автономия сознания, автономия личности, модели виртуализации реальности, культурологическая типологизация, социокультурный фронт

Введение

Актуальность обращения к теме виртуализации реальности как культурной универсалии, проявляющейся непосредственно в социокультурных процессах, обусловлена необходимостью акцентировать внимание на эвристической ограниченности редукции виртуализации процессов в культуре исключительно к влиянию цифровых технологий. Развивающийся в теоретическом дискурсе тренд подобной редукции [1–4], на наш взгляд, вытесняет на периферию теоретической рефлексии многовековой опыт осмыслиения причинности (т. е. функций) культуры, проблематику культуры личности, способности личности и общества проектировать и воплощать в жизнь позитивный образ будущего.

Предметом исследования в представляемой статье является культурная практика виртуализации реальности в механизме социокультурной рефлексии, стимулирующая определенные векторы развития социокультурных процессов. Объектом рассмотрения, соответственно, выступает механизм социокультурной рефлексии – объективный процесс

реакции общества на изменения среды обитания и собственное развитие, включая осмысление действительности в доступных для своего времени исторических культурных категориях и концептах.

Цель исследования состоит в постановке проблемы комплексного изучения виртуализации реальности в социокультурных процессах как культурной универсалии, как присущему любым обществам в обозримой исторической перспективе типовому аспекту жизни [5] и условию исторического развития культуры в систему надбиологических программ жизнедеятельности [6].

Методология исследования опирается на принципialectического единства реального и виртуального в культуре, позволяющий наблюдать отдельные закономерности в объективации виртуального опыта как на индивидуальном, так и на коллективном уровне социокультурной рефлексии. Герменевтический и системный анализ феномена виртуализации реальности составляет инструментальный фундамент решения комплекса научно-познавательных задач исследования, среди которых:

- 1 . Уточнить понятийно-терминологический аппарат исследования, обозначив репрезентативный круг концепций культуры, позволяющий наблюдать виртуализацию реальности в социокультурных процессах в качестве культурной универсалии.
- 2 . Рассмотреть изученные теоретиками примеры виртуализации реальности в социокультурных процессах.
- 3 . Обозначить отдельные закономерности виртуализации реальности в социокультурных процессах как поле дальнейших междисциплинарных исследований и теоретических дискуссий.

Обобщение результатов культурологического анализа осуществляется в рамках культурологической типологизации [7] виртуализации реальности как культурной универсалии.

Материалом исследования послужил корпус специальной литературы, посвященной теоретической дискуссии о природе виртуального, отбор которой осуществлялся на основе перекрестной тематической выборки.

Реальное и виртуальное в культуре

Все чаще культурологи вполне резонно отмечают, что редукция виртуального исключительно к области влияния на социокультурные процессы компьютерных технологий [8] принципиально не исчерпывает проблему виртуализации реальности [9: 10]. Для понимания этой позиции следует сопоставить инженерную трактовку понятия виртуализации («помещение некоторого процесса в автономную цифровую среду (в виртуальную реальность) для его автоматизации и завершения без участия человека» [9, с. 267]) с более широким контекстом противопоставления действительного и возможного, мыслимого [11, с. 39-40].

Как пишет Н. С. Егоров, отдельные коллеги (В. А. Емелин, В. А. Германова, П. В. Рагин, Д. О. Усанова, Б. М. Галеев) сходятся во мнении, что в истории философии Платон один из первых предложил концепцию виртуальности окружающего человека мира вещей, в которой иллюзорность зрячего противопоставлена реальности мира идей, хотя большинство теоретиков считает, что только аристотелевская «энтелехия» обретает

достаточные признаки виртуального процесса, а следовательно, именно его идеи послужили основанием дальнейшего осмыслиения виртуального мыслителями Средневековья и менее отдаленного от нас времени [11, с. 39]. Но несмотря на тысячелетнюю дискуссию, Егоров заключает: «устоявшейся дефиниции виртуальности не выработано, что предполагает возможность для дальнейшей концептуализации понятия» [11, с. 40]. Безусловно, с его позицией сложно не согласиться. Но можно поставить вопрос и иначе: по какой причине столь продолжительный процесс осмыслиения данного явления не принес результата в виде устойчивой теоретической дефиниции?

При такой постановке вопроса нельзя не учитывать ценное наблюдение, впервые высказанное А. Бергсоном [12, с. 926] и получившее развитие в теоретических конструктах социокультурного и эпистемологического фронтиров российских ученых [9; 14-17]. Бергсон отметил, что между динамичной реальностью и попытками её описать статичными категориями существует противоречие, в силу которого теоретические представления о реальности всегда остаются приблизительными как образы реальности, ей не тождественные (т. е. виртуальные). Российские же культурологи отмечают, что существует целый класс явлений культурной жизни общества, теоретические представления о которых заданы различными понятиями об одном и том же объекте, включая взаимоисключающие, что ведет к фронтальной (подвижности) представления об объекте, которую смело можно противопоставить любому из устоявшихся теоретических понятий о нем: сам объект тогда следует отнести к социокультурному фронтиру [14-17], а неустойчивое представление о нем следует идентифицировать в качестве эпистемологического фронтира протяженностью между двумя или более понятиями [9, с. 270]. Причем фронтальность как самого объекта (его социокультурного бытования), так и представления о протяженности и неустойчивости его границ в форме эпистемологического фронтира, не исключает эту изменчивую часть реальности из культурных практик, а напротив, указывает на её активное освоение обществом [14; 15].

Возможно виртуальное, равно как и его производные «виртуальность» и «виртуализация», не выражены устойчивыми дефинициями в силу их активного освоения обществом. С одной стороны, теоретическая рефлексия, возможно, не успевает за имплицитной практикой освоения человеком реальности, в том числе и при помощи виртуальных средств. С другой, — не исключена вероятность, что подвижность и неустойчивость составляют имманентное свойство, существенную характеристику культурного феномена виртуализации реальности. И в одном, и в другом случае концепции Платона и Аристотеля можно рассмотреть в качестве рефлексии одного и того же феномена в качестве предельных значений эпистемологического фронтира, описывающего подвижное явление.

В концептуализации конструктов социокультурного и эпистемологического фронтира, расширяющих системные представления о социокультурной рефлексии, лишь частью которой остается теоретический дискурс, несложно усмотреть постнеклассическую интенцию эпистемологической релятивизации. Культура не ограничивается и никогда не ограничивалась теоретическими представлениями о ней. Более того, любая форма социокультурной рефлексии, будь то религиозный опыт или эстетическое освоение реальности в художественном творчестве, наряду с теоретической, опирается на свойство человеческого сознания переносить представления о реальности в автономную среду мышления, где с помощью воображения анализируются и прогнозируются реальные процессы, что и позволяет человеку преодолевать статичность категорий описания реальности в динамике реальной жизни.

Следовательно, виртуальное (мыслимое) не противостоит реальному, а обеспечивает человеческую способность ориентации в окружающей среде. Виртуальное и реальное не только взаимоопределяются как бинарные смысловые элементы, позволяющие отличать одно от другого, но и диалектически взаимосвязаны: виртуализация реальности, как помещение некоторого реального процесса в автономную среду воображения для моделирования его завершения за пределами самой реальности, близка инженерному понятию. Правда, если запрограммированная машинная логика предполагает однозначность запланированного результата автономного процесса, то результаты человеческого воображения нуждаются в практической апробации и объективации путем распространения успешной культурной практики в обществе.

Виртуализация может быть противопоставлена процессу объективации, но она не тождественна субъективации.

Когда мы рассматриваем психологию мыслительных процессов индивида, то субъективация реальности предполагает детерминацию культурного поведения осмысленными субъективными представлениями, мотивами и целями. Виртуализация же не обязательно сопровождается осмысливанием: достижение цели может быть обусловлено неосмысленным (интуитивно-инстинктивным) копированием паттерна коллективного поведения, культурной нормы или «откровением» нетрадиционной (инновационной) формы культурного поведения. Важно не осмыщенность действия, а его результат; неважно виртуализация или субъективация реальности стала решающим фактором достижения цели.

Одновременно не следует отождествлять понятия воображения и виртуализации. Воображаемый мир шире и многограннее виртуального. Понятие воображения шире виртуализации, поскольку не исключает закономерность (алгоритм) достижения цели в реальности, но и не ограничивается этой целесообразной утилитарной установкой. Воображение не обязательно моделирует предустановленные опытом причинно-следственные связи элементов воображаемого мира, в то время как виртуальный мир на них основан. Виртуализация предполагает перенесение в воображение предустановленных в реальности причинно-следственных связей культурных нормативов; соответственно, виртуализация может быть описана теоретическими процедурами моделирования, аналогии и экспликации с учетом, что эти процедуры могут осуществляться имплицитно без саморефлексии субъекта.

Это различие виртуализации и субъективации реальности наиболее ярко выражено в ритуалах. На ритуальности поведения, в частности, основана наиболее распространенная форма обучения и воспитания на собственном примере: сначала воспитуемый копирует форму нормированного культурой поведения или технологию производства и лишь позже оказывается способным логически объяснить причину своего поведения (связать представления с мотивами и целями).

Ярким примером виртуального, помимо ритуала, является игра, в которой, по мнению Й. Хейзинги, производится и постоянно воспроизводится культура [17, с. 67]. Игра всегда остается в собственной обособленной от внешнего воздействия части пространственно-временного континуума: в автономной среде предустановленных условий (правил) игры. Но коллективный игровой опыт не изолирован от внешнего мира, а является способом ориентации в нем. По способам ориентации в окружающей среде происходит дифференциация и идентификация своего и чужого, человеческого и нечеловеческого, культурного, инокультурного, бескультурного. Ментальные черты и культурная идентичность развиваются в совокупности общих игр, т. е. первоначально

вырабатываются в общей виртуальной реальности. И поскольку общий виртуальный опыт становится условием способности к коллективному целерациональному поведению, а следовательно, к более производительной деятельности, виртуальная реальность и формы её организации сакрализуются обществом, наделяются значимостью высшей ценности, требующей охранения, вплоть до индивидуального или коллективного самопожертвования. Таким образом, виртуализация реальности, как способность индивида умозрительно моделировать закономерный ход реальных процессов, является одним из базовых факторов социальной самоорганизации и воспроизведения культуры.

Обратим внимание также, как концептуальная оптика А. ван Геннепа позволяет указать на закономерность опосредованной виртуальной реальностью практики перехода индивида или общества из одного состояния в другое (из одного мира в другой) как в физическом, так и социокультурном смыслах [18, с. 43–70]. Ван Геннеп описывает, как практика инициации, оставаясь игровой (виртуальной) обретает значимость культурного института, в обслуживание которого в той или иной степени вовлекается все общество. Для части общества обеспечение функционала общей виртуальной реальности или даже их множества становится общественным призванием и профессией. Высокий социальный статус этого рода занятости лежит в основании социальной иерархии и стратификации общества (жрец, вождь, учитель, наставник, священник, кумир и пр.).

В обрядах, ритуалах, играх свойство человека помещать реальность в автономную среду воображения обретает статус обусловленного виртуальной реальностью социального действия. Виртуализация реальности в социокультурных процессах, таким образом, является имплицитным механизмом социокультурной рефлексии на происходящие в обществе и окружающей общества среде изменения, основаным на распространении выработанных в виртуальной реальности схожих паттернов поведения, — социальных реакций на повторяющиеся или схожие условия жизнедеятельности.

Виртуальный мир, оставаясь воображаемым, не теряет связи с реальностью благодаря допущению вероятности конвертации при определенных условиях виртуального опыта в реальный. Эти условия формируются реальным опытом, нормируются культурой и являются не только маркерами связи виртуальной модели с реальностью, но и триггерами объективации виртуального опыта в реальной ситуации при повторении идентичных или схожих условий в реальности. Практики реконструкции виртуальной реальности индивидом и обществом со временем масштабируются до уровня устойчивых идеологий: традиционализм или либертизм, язычество, монотеизм или атеизм, научные парадигмы, теории или псевдонаучный сциентизм и т. д. Фрагментация и дефрагментация виртуальной реальности (мыслимого как возможное) сегодня используются в PR и маркетинговых технологиях, в политике, педагогике, в корпоративном управлении, художественном творчестве и даже флирте.

Следует поставить пару вопросов, вытекающих из предпринятого нами предельного расширения понятия виртуализации реальности до уровня культурной универсалии.

Возможна ли в принципе культура без виртуализации реальности?

Где грань между виртуальным и реальным в социокультурных процессах?

Типология виртуализации в социокультурных процессах

Предположение, что виртуализация реальности является специфическим способом ориентации человека и общества при помощи культуры в окружающей действительности, исключает вероятность существования общества без общих для каждой культуры

автономных и недетерминированных внешними обстоятельствами пространственно-временных континуумов — виртуальных реальностей. Принцип автономности процесса наблюдаем в окружающей среде благодаря фрагментации реальности, сегментированию её целостности на совокупность взаимосвязанных между собой объектов. Собственно, поименование различных объектов реальности уже является результатом виртуализации их свойств и свидетельством освоения реальности путем её виртуализации. Качество виртуальных процессов и моделей определяется степенью рациональности применения виртуального опыта в реальной практике.

На заре человечества иррациональность поведения неминуемо вела к гибели особи или сообщества. Что в условиях синкетизма мышления детерминировало отбор и закрепление исключительно культурных практик виртуализации (иные вели к гибели общества), которые по мнению Б. Малиновского, обеспечивали преимущество индивида и общества в освоении окружающей действительности будь то проявления естественного или сверхъестественного [\[19, с. 32–33\]](#).

Виртуальный опыт формирует отношение индивида к реальности. Общий виртуальный опыт формирует единое отношение общества к реальности. И в этом общем культурном опыте, как свидетельствуют антропологические исследования, закрепляются, наряду с религиозными культовыми практиками поклонения (подчинения внешним обстоятельствам с целью адаптации к внешней среде), практики магического вмешательства в реальность (адаптации окружающей реальности под собственные нужды).

Соответственно, магическая и религиозная виртуализация реальности не идентична по закрепляемому в виртуальных практиках опыту. Анализируя типы коммуникации, на различия магического и религиозного обратил, в частности, внимание Ю. М. Лотман, структурно описав логику виртуальных процессов передачи сообщений [\[20, с. 163–178\]](#). Религиозная виртуализация реальности ведет к обожествлению (культу) социальности, к безусловному подчинению индивида обществу, как проявлению божественной воли, на основе безоговорочного Дара всей воли и продуктивной способности индивида к деятельности виртуальному олицетворению доминирования культуры. Магическая же виртуализация реальности основывается на отношениях эквивалентного обмена воли и продуктивной способности к деятельности индивида, группы или всего общества в целом на общественные блага и культурные ценности, что конструирует совершенно иную виртуальную модель.

Сложно утверждать однозначно, какая из виртуальных моделей реальности (религиозная или магическая) исторически первична, поскольку уже самые архаичные формы социальной иерархии (вождизм, шаманизм, жречество и пр.) базируются на регламентации и табуировании культурой магических моделей для части сообщества. Вероятнее всего, эти модели виртуализации реальности исторически развивались одновременно, поскольку их абсолютизация (возведение до уровня единственно возможной безальтернативной культурной модели с полным исключением альтернативы) возможна исключительно в воображаемой виртуальной реальности, совершенно не подверженной внешним факторам влияния. Как только мы вносим в любой из двух предельных типов виртуальных моделей реальности фактор внешней детерминации апробации виртуального опыта в реальной деятельности, а он всегда присутствовал в виде естественных законов и изменений в природной среде, то магия без религии, как и религия без магии оказываются менее адаптивными виртуальными моделями, как к изменениям в естественной среде, так и к столкновению с иной культурой, нежели

модели, в нормативах которых магическое и религиозное диалектически существуют. Диалектика магической и религиозной виртуализации реальности, таким образом, формирует более устойчивые к внешним воздействиям системы надбиологических программ жизнедеятельности общества, т. е. существенно усиливают адаптивные свойства культуры.

Наблюдаемые в результате типологии двух обозначенных пределов фронтира виртуализации реальности закономерности свойственны любому историческому времени, любой культуре. В историческом плане более существенным эвристическим потенциалом располагает типологическое разграничение статичных и динамичных моделей виртуализации реальности, основанное на различной динамике соотношения религиозного и магического моделирования.

Выработке статичных моделей содействуют устойчивые природно-климатические условия жизнедеятельности общества, географически изолированного от инородного социокультурного влияния. Соотношение магического и религиозного моделирования могут быть различными: восточные деспотии стремились установить ценностную доминанту религиозного норматива, сопровождавшегося изоляционизмом политической элиты (к примеру, жрецы и фараоны Древнего Египта, кастовый строй Древней Индии и т. д.), монополизировавшей практики магической виртуализации реальности для управления массами; малочисленные же островные и географически изолированные северные народы обходились без деспотии, практикуя обыденную магию, обходясь без сложной социальной иерархии, сохраняя верность весьма утилитарным религиозным и мистическим практикам.

Статичные модели виртуализации социальной реальности основаны на цикличном временном континууме, предполагающем тождественность прошлого и будущего, т. е. повторяемость прошлого в настоящем и будущем. Предсказуемость будущего исключает необходимость адаптации к новым условиям жизни, соответственно, статичная модель виртуализации реальности воспринимается в качестве неизменного культурного норматива, свойственного не только обжитой социальной ойкумене, но мицрозданию в целом. Какая-либо инновация в статичных практиках виртуализации реальности табуируется как угроза, требующая решительных действий по её устранению. Статичные модели виртуализации реальности следует считать первичными в историческом развитии обществ. Они являются признаком традиционных культур, механизм воспроизводства которых рассчитан на передачу опыта из поколения в поколение. Статичные модели продолжают доминировать и в современных обществах как упрощенные стереотипы социальной рефлексии.

Динамические модели виртуализации социальной реальности становятся возможными в условиях синтеза циклического и линеарного восприятия времени и адаптации обрядов перехода (практик виртуализации социальной реальности) к различным времененным континуумам. Подчеркнем, не сама линеарность временного континуума, предполагающая Альфу и Омегу (Начало и Конец времен), становится фактором динамики соотношения религиозных и магических практик виртуализации реальности, а возможность выработки в виртуальных моделях и закрепления в реальной деятельности вариативных (динамичных) моделей. Статичная модель виртуализации реальности, основанная на линеарном восприятии времени, абсолютизированная в монотеизме (религиозный тип виртуализации), представляет собой тупик социального развития для территориально и социокультурно изолированного общества, исключая способность адаптации к изменяющимся внешним условиям (Апокалипсис). В обществах же, вовлеченных в непрекращающийся исторический процесс социокультурной интеграции,

идея конечности времени трансформируется в идею фазового перехода от одних моделей виртуализации реальности (например, религиозных) к другим (магическим) и обратно в зависимости от рода коллективной деятельности.

Яркими примерами динамических моделей виртуализации социальной реальности являются теоретические концепции осмыслиения закономерностей общественного развития, основанные на критике статичных моделей. С этих позиций не только виртуальные модели Платона и Аристотеля следует брать в расчет, но и принципиальный отказ Сократа от притязаний на истинность письменного суждения, в любом случае остающегося статичным, а следовательно, по мысли учителя Платона, изначально ложным. Как известно, Сократа афиняне осудили по обвинению в растлении молодежи, которой в диалогах он прививал добродетель критического (динамичного) мышления, ставя под сомнение непреодолимость воли богов (статичность религиозной модели виртуализации социальной реальности) и рациональность архаичных традиций (статичность магических моделей). Идея личностной автономии индивида (культуры, прав и свобод личности, в основе которых лежат навыки динамичной пересборки виртуальных моделей и адаптация к ним) долго подвергалась гонениям со стороны общества во всех культурах. Тем не менее, мыслить не рефлексивно, а продуктивно и проспективно за пределами социокультурных процессов способен исключительно индивид в рамках субъективации и виртуализации реальности (поэт, художник). Соответственно, мерилом реального и виртуального в социокультурных процессах является творческая личность, для которой преодоление социального автоматизма становится целью реализации виртуального опыта.

Заключение

Типологическое разграничение магической и религиозной, статичной и динамичной виртуализации реальности в социокультурных процессах раскрывает определенные эвристические перспективы не только системного расширения понятия виртуализации, но и переосмыслиния роли виртуального в культурогенезе. Понимание виртуализации как специфического способа ориентации человека и общества посредством культуры в окружающей действительности исключает возможность самоорганизации общества и воспроизведения культуры без общих для людей виртуальных реальностей. А поскольку мыслить не рефлексивно за пределами социокультурных процессов способен исключительно индивид, субъект виртуализации реальности, грань между виртуальным и реальным в культуре всегда остается подвижной и может быть описана исключительно как социокультурный фронт — ускользающая от статичного определения динамичная часть культурной жизни. Следовательно, проблема комплексного систематического исследования виртуализации реальности в социокультурных процессах требует расширения исследовательской оптики, в том числе за счет динамичных теоретических конструктов социокультурного и эпистемологического фронтиров.

Техническая же (цифровая) виртуализация, создание автономных и дополненных автоматизированных сред посредством новейших технологий, безусловно, также требует теоретического внимания. Но она не является чем-то уникальным в историко-культурном контексте. Уникальной представляется лишь теоретическая тенденция редукции виртуальных процессов к их компьютерному моделированию, наблюдаемый тренд существенного ограничения теоретической перспективы восприятия реальности исключительно посредством формирования научной картины мира конвергентными технологиями.

Библиография

1. Плотичкина Н.В. Мифология электронного фронтира // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2018. № 1. С. 80–88.
2. Денисов Э.И. Роботы, искусственный интеллект, дополненная и виртуальная реальность: Этические, правовые и гигиенические проблемы // Гигиена и санитария. 2019. Т. 98. № 1. С. 5–10. DOI: 10.18821/0016-9900-2019-98-1-5-10
3. Пинская М.В. Проблемные аспекты информатизации и информационной политики в рамках формирования культуры интернет-коммуникации студенческой молодежи // Современные научные исследования: исторический опыт и инновации. Сборник материалов XX Международной (политематической) научно-практической конференции (г. Краснодар, 8–9 февраля 2024 г.) Краснодар: ИМСИТ, 2024. С. 47–56.
4. Hermida O.V., Casas-Mas B. The virtualization of communications with relatives // Journal of Family Studies. 2020. Р. 1–24. DOI: 10.1080/13229400.2019.1709531
5. Мёрдок Д.П. Фундаментальные характеристики культуры // Антология исследований культуры. Т. 1: Интерпретации культуры / ред. Л. А. Мостова. СПб.: Университетская книга, 1997. С. 49–57.
6. Степин В.С. Культура // Всемирная энциклопедия: Философия / ред. А. А. Грицанов. М.: АСТ; Минск: Харвест, Современный литератор, 2001. С. 524–526.
7. Флиер А.Я. Культурная атрибуция как метод исследования // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 6 (68). С. 24–30.
8. Lee H., Choi Y., Van Nguyen T., Hai Y., Kim J., Bahja M., Hosaoğlu H. COVID19 Led Virtualization: Green Data Center for Information Systems Research // Information Systems Management. 2020. Vol. 37. No 4. Р. 272–276. DOI: 10.1080/10580530.2020.1818901
9. Бакуменко Г.В., Лугинина А.Г. Виртуализация социокультурного фронтира «Tertius Romaе» // Журнал фронтовых исследований. 2022. Т. 7. № 1 (25). С. 265–293. DOI: 10.46539/jfs.v7i1.379
10. Яковлева Е.В. Виртуальная реальность: польза и риски // Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 92. № 3. С. 32–37.
11. Егоров Н.С. Категория виртуальности в истории философии от античности до нового времени // Colloquium-Journal. 2019. № 1-2(25). С. 30–41.
12. Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память: Пер. с фр. Мн.: Харвест, 1999. 1408 с.
13. Журков М.С. К вопросу об основных фронтирах театра // Культурная жизнь Юга России. 2019. № 4 (75). С. 14–17.
14. Журков М.С. Социокультурные фронтиры театра и игры в контексте межпредметного дискурса // Культурное наследие России. 2020. № 1 (28). С. 98–103.
15. Бакуменко Г.В., Устрижицкий О.В., Грицкевич В.П. О практической значимости теоретического конструкта «социокультурный фронтir» // Культурная жизнь Юга России. 2020. № 2 (77). С. 127–131.
16. Bakumenko G.V., Biryukov I.L., Scherbak N.F., Luginina A.G. Hierarchical Metamodel of Communication in the Experience of Resacralization of Spiritual Practics // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2023. Vol. 5. No 2. P. 15–45.
17. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестров; comment. Д. Э. Харитонович. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
18. Ван Геннеп А. Обряды перехода / пер. с фр. Ю. В. Ивановой, Л. В. Покровской. М.: Восточная литература, 2002. 198 с.
19. Малиновский Б. Магия, наука и религия / Пер. с англ. А.П. Хомика. М.: Академический проект, 2015. 298 с.
20. Лотман Ю.М. Семиосфера: Культура и взрыв, внутри мыслящих миров, статьи, исследования, заметки. СПб.: Арт-СПб, 2010. 704 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

Общее направление рассуждений автора в рецензируемой статье определяется стремлением продемонстрировать читателю необходимость «системного расширения понятия виртуализации» (это выражение заимствовано из заключения статьи). По-видимому, автор прав в этом устремлении, и рецензенту остаётся лишь проанализировать, насколько полно и последовательно указанная цель реализуется в тексте. Статья имеет введение и заключение, причём во введении представлены все основные элементы соответствующего раздела научных текстов. К сожалению, заключение написано крайне бегло и неопределённо, оно должно быть расширено (общий объём статьи позволяет сделать это), выводы должны быть представлены более конкретно. Основной текст разделён подзаголовками, что позволяет читателю легче освоить его. В тексте совсем немного опечаток и пунктуационных ошибок («... универсалии, проявляющейся непосредственно в социокультурных процессах обусловлена...», – «не замкнут» причастный оборот). Значительно серьёзней погрешности, обусловленные «избыточной» лексикой и искусственно усложнённым повествованием. Местами подобный «стиль письма» мнимой «наукообразностью» застилает от взгляда читателя всякий смысл. Прежде всего, в тексте много выражений, не связанных с каким-либо ясным значением. Например, что такое «причинность культуры»? Нечто, противостоящее «телеологии культуры»? Если так, то это следовало пояснить. Посмотрим на следующее выражение: «...ограниченности редукции виртуализации процессов...», и т.д. В подобных случаях имеет место искусственное усложнение синтаксиса, ведущее к утрате смысла. Неудивительно, что сам автор «теряет нить повествования» и не может уже следить за согласованием синтаксических единиц: «...как присущем любым обществам в обозримой исторической перспективе типовом аспекте жизни и условии» («присущим»? – «аспекте» и «условии»). Впрочем, что такое «типовoy аспект жизни»? То же самое можно повторить и относительно выражения «социокультурные процессы компьютерных технологий». Выбор автором лексики, повторим, также, кажется, опирается лишь на «желание удивить» читателя, например: «фронтёрность как самого объекта (...), так и представления о ... в форме эпистемологического фронтира»... Зачем эта причудливость речи? Тем более, что результаты столь сложного повествования часто граничат с банальностью: «виртуальное (мыслимое) не противостоит реальному, а обеспечивает человеческую способность ориентации в окружающей среде». Неужели кто-то утверждал, что «противостоит»? Итак, сначала мы рисуем «ветряные мельницы», а затем успешно их закрашиваем? Не следует пренебрегать известным требованием, гласящим, что всё, что может быть сказано, должно быть сказано ясно. К тому же, в данном случае речь не идёт о каких-то «метафизических тонкостях», для передачи которых автор должен был бы и в самом деле «бороться с языком». Одним словом, «освобождение» имеющегося в тексте смысла предполагает устранение неестественного для него способа выражения. Слова приходят сами собой, если автор, прежде чем садиться за письменный стол, основательно продумывает, что же именно он стремится сообщить своему читателю. Погрешности, допущенные в этом случае автором, столь значительны, что публиковать статью в сегодняшнем виде представляется нецелесообразным, рекомендую отправить её на доработку.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

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

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

Рецензия на статью

«Виртуализация реальности как культурная универсалия»

Статья «Виртуализация реальности как культурная универсалия», представленная автором в журнал «Философская мысль», несомненно, является актуальной, несмотря на то, что уже последние несколько десятков лет ученые активно исследуют феномен виртуальности с разных позиций. Однако автор специально подчеркивает, что данный анализ отличает стремление выйти из уже сложившегося тренда сведенияния процессов «виртуализации в культуре исключительно к влиянию цифровых технологий».

Автор четко определяет предмет, объект, и цель исследования. В статье указывается, что виртуализации реальности – это универсальная культурная практика, которая в современном обществе стимулирует развитие социокультурных процессов. В качестве цели исследования автор обозначил проблему комплексного «изучения виртуализации реальности в социокультурных процессах как культурной универсалии». Интересно, что виртуализация представлена автором очень широко, как нечто исторически присущее человеческой деятельности. Дискуссионным, на мой взгляд, является заявление автора о том, что техническая (цифровая) виртуализация не является чем-то уникальным в историко-культурном контексте. Это высказывание требует специального обоснования.

В статье подробно излагается методология исследования, при этом автор указывает на использование в работе диалектического принципа, герменевтического и системного анализа изучаемого феномена.

Интересны выводы автора о том, что типологическое разграничение магической и религиозной, статичной и динамичной виртуализации реальности в социокультурных процессах дает возможность «системного расширения понятия виртуализации». Таким образом, автор подчеркивает необходимость «переосмыслиения роли виртуального в культурогенезе».

Следует согласиться с автором относительно того, что «грань между виртуальным и реальным в культуре остается подвижной» (особенно это характерно для современной ситуации), при условии, что виртуальность рассматривать именно в широком контексте, как и предлагается в исследовании. Автор предлагает описывать данное явление через понятие «социокультурный фронт»), подчеркивая этим динамичный характер виртуальности.

Некоторые моменты в работе вызывают дискуссию, например, попытка автора свести виртуальность к субъективности вообще. Если принять во внимание, что виртуализация реальности рассматривается в статье как «способность индивида умозрительно моделировать закономерный ход реальных процессов», то действительно складывается впечатление, что автор отождествляет данный феномен с абстрактной мыслительной способностью индивида вообще. Сомнителен, на мой взгляд, обязательный эвристический характер виртуальной реальности (нет в работе примеров, подтверждающих данное высказывание, а только указания на возможность).

Интересно было бы продолжить исследование в современном ключе, выстраивая и обосновывая теоретические проекции. В противном случае, оказывается, что данный феномен не развивается. У Ж. Бодрияра, например, такая проекция была предложена, так, он утверждал, что виртуальная реальность в ближайшем будущем заместит собой (константную) реальность. Возможно, автор в дальнейшем будет более подробно развивать эту тему, поскольку сам указал на некоторые перспективы и предложил

следующие вопросы: «Возможна ли в принципе культура без виртуализации реальности?» «Где грань между виртуальным и реальным в социокультурных процессах»?

Название статьи в целом соответствует содержанию.

Научная новизна в работе присутствует.

Поставленные задачи в полной мере раскрывают цель исследования.

В работе представлено достаточное количество ссылок и цитирований на самые разные исследования, что указывает на знакомство автора с источниками и современными научными работами в данной области. Библиография отражает исследовательский материал и оформлена в соответствии с требованиями.

Заключение, в котором автор излагает свои основные выводы, присутствует и достаточно обобщает результаты исследования.

Характер и стиль изложения материала соответствуют основным требованиям, предъявляемым к научным изданиям такого рода. Работа вполне органично выстраивается в целостное изложение материала. Статья вызывает желание дискутировать, что действительно важно в условиях современных реалий.

Данная тема, на мой взгляд, имеет хорошие перспективы и может быть интересна для широкого круга читателей. Статья может быть рекомендована к публикации.