

**Фундаментальные исследования в сфере развития информационного общества****ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КОНЦЕПТА «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»**

Статья рекомендована к публикации членом редакционного совета И. Ю. Алексеевой 11.03.2025.

**Грязнова Елена Владимировна**

*Доктор философских наук, профессор*

*Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, кафедра философии и теологии, профессор*

*Нижний Новгород, Российская Федерация*

*Egik37@yandex.ru*

**Аннотация**

*В данной работе автор предпринял попытку обобщить имеющиеся результаты исследования феномена виртуальной реальности, выявить проблемы и противоречия, с которыми сталкиваются исследователи.*

*В ходе проведенного исследования мы приходим к выводу о том, что виртуальная реальность – это информационный феномен, т. е. способ существования информации различного вида вне взаимодействия. Информационная концепция виртуальной реальности дополняет и уточняет уже существующие подходы в интерпретации данного феномена. Обоснованная сегодня атрибутивная концепция информации позволяет говорить и о существовании ее на всех уровнях универсума в двух состояниях активном (во взаимодействии) и виртуальном (вне взаимодействия).*

**Ключевые слова**

*виртуальная реальность, информационный подход, информация, виртуальность, компьютерная виртуальная реальность, цифровая реальность*

**Введение**

Ситуация с исследованием феномена виртуальной реальности в нашей стране динамично развивалась в конце прошлого – начале двадцать первого века. Авторы разрабатывали философские, социологические, психологические ее концепции, делая попытки раскрыть данное явление как атрибут всего мироздания. В результате появилось достаточно много интересных идей, на которые опираются современные ученые. Однако практически в каждом исследовании им приходится проводить исторический анализ в поисках истоков появления как термина «виртуальная реальность», так и его смыслов.

В данной работе мы попытаемся обобщить и сгруппировать сложившиеся на сегодня основные идеи и смыслы виртуальной реальности для облегчения задач исследователей в выборе подходов и методологии для изучения современного состояния развития данного явления. Вторая задача нашего исследования будет заключаться в обосновании необходимости применения информационного подхода в исследовании феномена виртуальной реальности для возможности построения ее единой теории и уточнения существующих понятий.

**1 Идея виртуальности: основные подходы, идеи и смыслы**

В нашей стране одним из первых, кто исследовал генезис термина «виртуальное» и опубликовал свои результаты, был доктор психологических наук Н. А. Носов. Он показал, что происхождение идеи виртуальности непосредственно связано с латинским термином «virtus» [20]. В своих многочисленных трудах автор отразил многозначность интерпретации исходного понятия «виртуальное». Оно обозначает мужественность, энергию, добродетель. Этимология термина «virtus» показывает, что изначально он употреблялся как категории этики и обозначал

---

© Грязнова Е. В., 2026

Производство и хостинг журнала «Информационное общество» осуществляется Институтом развития информационного общества.

Данная статья распространяется на условиях международной лицензии Creative Commons «Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях» Всемирная 4.0 (Creative Commons Attribution – NonCommercial - ShareAlike 4.0 International; CC BY-NC-SA 4.0). См. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.ru>

[https://doi.org/10.52605/16059921\\_2026\\_01\\_02](https://doi.org/10.52605/16059921_2026_01_02)

«добродетель» или «аретη». Развитие и смысловое наполнение категории «добродетель» добавляет к нему и значения, раскрывающие один из ее видов – воинскую добродетель и такие смыслы как сила, энергия. Эта интерпретация отражена во многих первых философских диссертационных работах и публикациях, посвященных исследованию виртуальной реальности [14;21].

Подход в интерпретации значений термина «virtus», в котором основным концептом является понятие «энергия», стал одним из ключевых в современных исследовательских работах. Родство смыслов понятий виртуальности и энергии исследователи находят в трудах Платона и Аристотеля [23]. Эту идею виртуальности развивал в своих работах С.С. Хоружий [29]. В частности, он отмечает, что для современного понимания виртуальной реальности в большей степени подходит аристотелевский термин, который обозначает незавершенность, т.е. «dynamis» - потенцию. Иными словами, «виртуальная реальность» есть реальность потенциальная, а не реальная, обозначающая энергичное начало сущего.

Итак, «virtus», трактуемый изначально как добродетель, предполагал и наличие терминов энергия и сила, раскрывающих само понятие добродетели. Использование трактовки термина энергия в философии Аристотеля, который был изменен при переводе схоластами, изменило и смысловый вектор самого термина «virtus». Мы обнаруживаем, что в трактовке термина «virtus» могли доминировать как минимум три аристотелевских категории, которые, вероятно, и задавали ему дальнейшие этимологические вариации: а) возможность; б) энергия; в) действительность. Смысл этих терминов оказался подвижен, т.е. «виртуальное», базирующееся на них, может обозначать промежуточные состояния нечто, например, такое состояние объекта, которое находится между возможностью и действительностью, но не является в сущности ни тем, ни другим.

Анализ следующего этапа истории употребления понятия «virtus», показал, что в средние века появляется его интерпретация как некоей реальности, которая способна генерировать реальность отличной от собственной природы. В работе Ф. Аквинского решается проблема существования реальностей различной природы, когда он на основе идеи виртуального существования объясняет взаимосвязь мыслящей, животной и растительной души [27]. Эту идею исследователи находят и в трудах Дунса Скота, который считал, что каждая вещь способна виртуально содержать в себе различные свойства, не проявляя их до определенного момента [31]. Употребление идеи виртуального существования набора свойств и качеств в некотором свернутом состоянии исследователи видят и в трудах Н. Кузанского. В частности, он описывал с помощью термина «virtus» пребывание в семенах существование будущих растений. Этот материал мы находим в работах наших современников, исследующих идеи виртуальности [15]. Следует отметить, что подобный подход Н. Кузанского обозначил догадку о существовании еще неопределенной в то время составляющей мироздания – информации.

На основе анализа идей виртуальности в средневековой философии и ее интерпретации современными философами, можно заключить, что к тому времени сложилось два основных ее понимания. В первом случае – это потенциальная энергия, обозначающая действие, а во втором – способность одной реальности создавать другую. Эти два подхода в период средневековья рожают трактовку идеи виртуальности, как связи между разнородными реальностями.

В процессе своей эволюции объем и содержание понятия «виртуальное», попадая в разную языковую среду, научные концепции, дополнялось, видоизменялось, определяя и разную смысловую нагрузку, что, несомненно, порождало новые производные от термина «virtus».

Идея виртуальности отражена в трудах Гегеля при описании категории идеальности: «...идеальность есть отрицание реального, но притом такое, что последнее в то же время сохраняется, виртуально содержится в этой идеальности, хотя и не существует больше» [8, с. 132]. Можно предположить, что виртуальное используется как описание существования идеи о сущем в свернутом, скрытом состоянии. Идеальное по мысли Гегеля способно снимать в себе реальное, которое и существует пока еще виртуально, не проявляя себя. Предположительно, как и в средневековой философии в неявном виде формируется представление об идеальном как информационном феномене, что предполагает сопоставление между собой понятий «идеальное», «виртуальное» и «информация», но в рамках современной философии.

Данный посыл в осмыслении термина «виртуальное» был реализован Э. Гуссерлем для объяснения субъективной реальности человека как формы существования бытия. А. Бергсон раскрывал феномен виртуальной деятельности, в которой содержится идея нечто, способного быть актуальным, но не проявлять себя [3]. Наш отечественный психолог А.Н. Леонтьев ввел понятие

«виртуальные способности». Он обосновывал положение о том, что человеческий мозг отличается от иных субстанций тем, что виртуально содержит потенциал формирования человеческих способностей [18]. Театровед А. Арто раскрывал идею виртуальности как реальное переживание актером, исполняющего роль и зрителем наблюдающего события, которые не происходят на сцене, а только предполагаются [1]. Выдуманная реальность, наполненная мнимыми событиями, вызывает такие же чувства, как и события действительные, отмечал автор. Здесь следует указать, что современные исследователи начинают использовать такой смысл понятия виртуального для объяснения феноменов идеального, субъективного и других элементов психической реальности человека [16].

## **2 От «виртуального» к «виртуальной реальности»**

Таким образом идея виртуального как промежуточного состояния «нечто» распространяется практически на все объекты научного знания: технические объекты (технические науки), информационные объекты (информатика), микрообъекты (естественные науки), психика человека и социальные отношения (социально-гуманитарные науки). В последствии при осмыслении способности объектов и субъектов образовывать и создавать определенные виды реальности, существовать в них, в философском знании при разработке соответствующего категориального аппарата, термин виртуальное мог быть осмысленно соединен и с термином реальность. Но изначально такой синтез произошел именно в компьютерных науках несколько в иных целях.

Данное положение отражено в работах, посвященных исследованию философских проблем информационных технологий и техники. П. И. Браславский, А. И. Воронов провели исследование появления первых технических устройств виртуальной реальности и показали, что изначально, генерируемая ими реальность, в которую с помощью определенных устройств мог погружаться человек, называли «искусственной реальностью» [5; 7]. Иными словами, компьютерная техника работает с информацией, создавая вид информационной реальности, во взаимодействие с которой может быть включена и информационная реальность, формируемая сознанием и психикой человека. Развитие компьютерных технологий привело к распространению программного и аппаратного обеспечения генерирования информационной реальности не только в сфере военного дела, но и на коммерческом рынке, делая их доступными для широкого круга потребителей. Требовалось иное название для рекламного хода. Для пользователей компьютерного программного обеспечения и самой техники было придумано словосочетание «виртуальная реальность», смысл которого заключался в таинственности нового явления. Техническая новинка двадцатого века действительно отражала феномен иллюзии, мнимости, сверхъестественной реальности, в которой человек мог действовать. Новый вид интерфейса между человеком и компьютером завоевал не только признание, но и получил дальнейшее развитие в научной сфере. Сегодня в большей степени употребляется термин «компьютерная виртуальная реальность» [24; 30].

При введении в компьютерные науки понятия «виртуальная реальность» появляется возможность проводить аналогии между ней, виртуальными частицами и психикой человека, выявляя общие, родовые качества, присущие каждой из них. Н. А. Носов, работая в данном направлении, развивал идею полионтологии. Он обосновывал положение о том, что существуют виртуальные реальности различной природы и общими их свойствами являются: порожденность, актуальность, автономность. Противоположным понятием для виртуальности он предлагает рассматривать константность. Сегодня во многих исследованиях используется введенное им понятие психологической виртуальной реальности. Развиваются концепции, в которых сознание раскрывается как виртуальная реальность, разрабатывается категориальный аппарат виртуальной психологии [2;6].

Параллельно с развитием теории психологической виртуальной реальности появлялись и концепции социальной виртуальной реальности. Д.В. Иванов выделяет следующие ее универсальные свойства: нематериальное воздействие, условность параметров, эфемерность [12]. И.Г. Корсунцев сделал попытку обосновать, что виртуальные состояния свойственны только субъекту [15]. В работе С. А. Борчикова виртуальная реальность рассматривается как единство объективной и субъективной реальностей [4]. Появились и работы, где виртуальные объекты признаются таковыми как результат взаимодействия и не способные существовать самостоятельно [13; 25].

Начало 21 века характеризуется возвратом к философскому осмыслению понятия «виртуальное», и появлению производного от него словосочетания «виртуальная реальность». Этот термин рожденный новыми информационными технологиями получил признание и распространение в различных отраслях науки. Отличительной чертой данного этапа развития теории виртуальной реальности является тот факт, что она проявляется уже не в русле классической философии и психологии, а в русле постмодернизма [10]. На современном этапе развиваются концепции виртуальной реальности в сфере когнитивных наук, искусственного интеллекта [19].

### 3 Виртуальная реальность как информационный феномен

В рамках данной статьи мы не имеем возможности провести подробный критически-обобщающий анализ всех современных концепций виртуальной реальности, однако можем констатировать, что в цитируемых работах авторы практически вынуждены идти на всевозможные компромиссы, пытаясь согласовать между собой столь различные по природе феномены, в названиях которых имеется термин «виртуальное». Создать же единую теорию виртуальной реальности еще предстоит. В большинстве философских исследований, посвященных созданию общей или единой теории виртуальной реальности, оказывается выпавшим из обобщения либо виртуальность элементарных частиц, либо психологическая виртуальность, либо социальная, либо компьютерная. Как правило, в работах, посвященных виртуальной реальности, идея и смысл последней сводятся к компьютерным виртуальным реальностям. Тем не менее, актуальными остаются социальные, психологические, философские, теологические, педагогические, культурологические и др. проблемы современных сетевых сообществ, цифровых коммуникаций и т. д.

Идеи о виртуализации психики, общества продолжают развиваться в современной социально-гуманитарной науке. Проведя краткий аналитический обзор современных работ, в которых используется та или иная теория виртуальной реальности, мы увидели, что исследователи пишут о феноменах психики, социальных отношений, которые категориально и методологически определены в фундаментальных философских, социально-психологических трудах. В этих трудах раскрываются такие понятия как «идеальное», «субъективная реальность», «сознание», «деятельность», «общение» и др. без обращения к категории виртуальное, но на основе информационного подхода. В работах В. Лекторского приводятся аргументы, подтверждающие, что теория деятельности, разрабатываемая отечественными философами и психологами, имеет нераскрытый богатый потенциал для развития исследований человеческой сущности [17, с. 81].

Соглашаясь с мнением автора, мы считаем, что категория «виртуальное» не должна подменять собой понятия «идеальное», «возможное», «потенциальное» и т.д. Описание данного феномена только в рамках энерго-вещественной картины мира методологически не позволяет раскрыть его сущности. Исторически, как было показано выше, мыслители пытались понять каким образом из ничего появляется нечто. В их предположениях угадывается идея о том, что существует некий информационный код, согласно которому развивается будущий организм, формируется мир материального. Пытаясь определить его как энергию становления, они и обращались к термину виртуальное. Но с развитием научного знания уже известным субстанциям веществу и энергии были определены парные диалектические состояния. Так, для энергии это потенциальное и кинетическое, для вещества возможность и действительность. Конечно эти категории имеют более глубокий смысл и употребляются не так упрощенно. Поэтому можно встретить для описания различных состояний и для вещества, и для энергии употребление таких пар как потенциальное – актуальное, возможное – действительное без строгой привязки к какому-то одному явлению. При введении термина «виртуальное» и оно стало употребляться как полярное состояние вещества или энергии, или их единства как виртуальное – потенциальное, виртуальное – актуальное, виртуальное – реальное и т. д.

Обращение к информационной составляющей мироздания позволяет уточнить смысл понятия «виртуальное». Если признать, что виртуальное – это существование информации вне взаимодействия, то тогда ее существование во время взаимодействия можно обозначить термином «актуальное». Так, генетический код, о котором догадывались мыслители еще в античности, но не имели возможности доказать это и есть виртуальное состояние биологической информации. Для нее нужен носитель – вещество и энергия. Единство этих трех составляющих обосновано сегодня наукой. Для понимания того, что каждая из них может находиться в двух состояниях – во взаимодействии и вне взаимодействия и разработаны категории, которые вполне могут их описать:

вещество – действительность и возможность, энергия – потенциальность и кинетичность, а информация – виртуальное и актуальное.

Признавая, что виртуальное это информационный феномен, можно говорить и о том, что виртуальная реальность в закрепившемся сегодня смысле как реальность, создаваемая компьютером, должна называться «компьютерная цифровая реальность». Термин «цифровая» обозначает способ кодирования информации. При взаимодействии с ней человек включается в информационный процесс как существо, способное обрабатывать информацию. Наша психика, ее процессы вполне поддаются описанию с помощью категорий, разработанных в философии и психологии. При этом понятие идеального раскрывается как актуальная информация, с которой работает наше сознание [9]. Но существует и информация, необходимая нашему организму в виртуальном состоянии, которая не участвует в том или ином виде взаимодействия в данный момент, но и не исчезает. Этот сложный феномен изучается сегодня множеством наук, в том числе и когнитивной психологией, и направлениями разработки систем искусственного интеллекта.

Аналогично можно применить категории «виртуальное – актуальное» как состояние информации к социальной реальности, описывая систему общественных отношений, социальных институтов и др. в рамках фундаментальной методологии социальной философии. Например, общение – это актуализация общественных отношений, когда вне его людей не могут получить социальную информацию. Скажем преподаватель и студент до реализации общения находятся в социальных отношениях, регулируемых соответствующими социальными институтами, но воспринимают их как конструкты, не данные в ощущение, т.е. они существуют как социальный код, скрытый от сознания субъекта. Такое состояние социальной информации в виде социального кода, который существует вне социального взаимодействия и следует назвать виртуальным. И только во взаимодействии субъекту становится доступной необходимая социальная информация для реализации социальных отношений и деятельности. Что же касается переноса социальных отношений в цифровое пространство, то ничего не меняется кроме посредника – технической системы и генерируемой ей информации. И в этом случае человек вступает в информационное взаимодействие и с техникой, и с информационными объектами, которые она создает. Именно особенности такого информационного взаимодействия и становятся предметом научных исследований, где авторы употребляют понятия «цифровая реальность», «дополненная реальность» и т.д. [11, с. 119; 28, с. 9]. Все чаще исследователи убеждаются в том, что терминологические трудности в определении виртуальной реальности берут начало именно с попыток объяснения взаимодействия человеческой психики с информационной реальностью, создаваемой техническими системами [22].

## **Заключение**

Проведя исследование смыслов феномена виртуальное и виртуальная реальность, мы приходим к выводу о том, что интерпретировать эти понятия для раскрытия сущности виртуальных объектов и реальностей необходимо не только с помощью методологии и категорий классической, неклассической и постнеклассической рациональности, но и с позиции информационного подхода. Признав в виртуальных объектах информационную природу, мы получаем возможность объяснить данный способ их существования вне взаимодействия. Информация как атрибут материи нуждается в материальном носителе. Она проявляет себя только в процессе взаимодействия, т.е. становясь актуальной. Вне взаимодействия информация не исчезает, а продолжает существовать, но виртуально. Без информационной составляющей энергии и материя не существуют, также, как и сама информация без этих двух составляющих. Это триединство мироздания обосновано на всех уровнях универсума: абиотическом, биотическом и социальном [26]. Существование информации вне взаимодействия можно обозначить понятием «виртуальное», которое вполне корректно для описания объектов неживой природы, генетического кода в живой природе, психических феноменов, технических информационных объектов, социального кода и т.д. Для современных информационных систем и создаваемых с их помощью реальностей уже используются иные термины – цифровая, дополненная, информационная, киберреальность и др. Введение в научный оборот сложного понятия «виртуально-информационная» реальность позволит обозначить диалектику существования двух состояний (активного и пассивного) информационной составляющей мироздания всех видов: абиотической, биотической, психической, технической, социальной.

## Литература

1. Арто Антонен. Театр и его двойник. *Téâtre et son double. Le théâtre et son double*. Москва: ABCdesign, 2019. 406 с.
2. Безлепкина Е. А. Сознание как виртуальная реальность: основные идеи теории Томаса Метцингера. *Философия науки*. 2019. № 2(81). С. 122-134.
3. Бергсон Анри. *Творческая эволюция* / перевод с французского В. Флеровой. Москва: АСТ, 2023. 413 с.
4. Борчиков С.А. *Метафизика виртуальной реальности (Опыт единой теории виртуальной реальности)*. Труды лаборатории виртуалистики. М.: Ин-т человека РАН, 2000. № 8. 49 с.
5. Браславский П.И. *Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: Автореф. дис...канд. филос. наук: 24.00.01*. Екатеринбург, 2003. 23 с.
6. Вакнин Е. Е. Маджуга А. Г., Почукаева Г. В. *Виртуальная психология: контекстный подход. Психология человека в образовании*. 2022. Т. 4, № 3. С. 257-267.
7. Воронов А.И. *Философский анализ понятия «виртуальная реальность»*: Автореф. дис...канд. филос. наук: 09.00.08. Санкт-Петербург, 1999. 22 с.
8. Гегель Г.В.Ф. *Энциклопедия философских наук*. Т. 3. *Философия духа*. Отв. ред. Е. П. Ситковский. Ред. коллегия: Б. М. Кедров и др. М., «Мысль», 1977. 471 с.
9. Дубровский Д. И. *Проблема психического управления: нейронаука, искусственный интеллект, социальные коммуникации*. *Философские науки*. 2024. Т. 67, № 1. С. 7-28. DOI 10.30727/0235-1188-2024-67-1-7-28.
10. Емелин В.А. *Информационные технологии в контексте постмодернистской философии*: Автореф. дис...канд. филос. наук: 09.00.11. Москва, 1999. 21 с.
11. Иванов Д. В. *К критической теории цифровизации. Российское общество сегодня: ценности, институты, процессы*: Материалы Всероссийской научной конференции, Санкт-Петербург, 16–18 ноября 2023 года. Санкт-Петербург: ООО Издательский дом "Сциентиа", 2023. С. 116-121.
12. Иванов Д.В. *Виртуализация общества*. СПб.: «Петербургское Востоковедение». 2000. 96 с.
13. Катаева О.В. *Виртуалистика в контексте синергетической парадигмы: Автореф. дис...канд. филос. наук: 09.00.01*. Ростов-на-Дону, 2002. 31 с.
14. Ковалевская Е.В. *Виртуальная реальность: философско-методологический анализ*: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.01 / Рос. академия гос. службы при Президенте РФ. Москва, 1998. 21 с.
15. Корсунцев И.Г. *Проблемы виртуального в философии*. Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 3. *Виртуальные реальности и современный мир*. М.: Ин-т человека РАН, 1997. С.33 - 49.
16. Левин Г. Д. *Типы виртуальных объектов. Вопросы философии*. 2023. № 8. С. 93-104.
17. Лекторский В.А. *Психологическая теория деятельности А.Н. Леонтьева и современные когнитивные исследования*. Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2023. Т. 46, № 2. С. 67-83.
18. Леонтьев А. Н. *Проблемы развития психики* / под редакцией и с предисловием Д. А. Леонтьева. 5-е, испр. и доп. изд. Москва Смысл, 2020. 526 с.
19. Мирошниченко М. Д. *Виртуальные миры нейрофеноменологии*. *Вопросы философии*. 2024. № 5. С. 147-153.
20. Носов Н.А. *Идея виртуальности*. Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 3. *Виртуальные реальности и современный мир*. М.: Ин-т человека РАН, 1997. 85 с.
21. Опенков М.Ю. *Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: Автореф. дис...докт. филос. наук: 09.00.01*. Москва, 1997. 38 с.
22. Раев О. Н. *Терминологические проблемы в области знаний, относящихся к виртуалистике. Инновационные технологии в кинематографе, медиаиндустрии и образовании: Материалы и доклады IX Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 18 октября – 01 2022 года* / Под общей редакцией О. Н. Раева. Москва: ООО "ИПП "КУНА", 2022. С. 195-204.
23. Ребер Б., Роша Ф. *Виртуальное: апокалипсис или повторное посещение платоновской пещеры? Концепция виртуальных миров и научное познание*. СПб.: РХГИ, 2000. С.213-225.

24. Семенова Л. Э., Семенова В. Э., Карпушкина Н. В., Конева И. А. Возрастная специфика восприятия фаббинга. Вестник Мининского университета. 2024. Т. 12, № 1(46). DOI 10.26795/2307-1281-2024-12-1-8.
25. Солопов П.Е. Философские проблемы виртуалистики: Автореф. дис...канд. Филос. Наук: 09.00.08. М.: МГУ, 2000. 22 с.
26. Урсул А. Д. Информационная природа эволюции и освоения мира: концептуальная гипотеза. Научно-техническая информация. Серия 2: Информационные процессы и системы. 2019. № 2. С. 1-8.
27. Фома Аквинский. Сумма теологии / Фома Аквинский; с комментариями и объяснениями Константина Бандуровского; перевод, составление, предисловие, преамбулы к текстам Константина Бандуровского. Москва: АСТ, сор. 2019. 319 с.
28. Хоружий С.С. Постчеловек, виртуальный человек и их социум// Постчеловек и постчеловечество: будущее цивилизации или её конец? (круглый стол) / С. С. Хоружий, Л. Г. Фишман, Н. А. Комлева [и др.]. Вестник Московского государственного областного университета. 2016. № 3. С. 2. -17.
29. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53-68.
30. Шамов А. Н., Меркиш Н. Е., Принципалова О. В. Исследование возможностей глобальной цифровой среды для институционального и самостоятельного ознакомления с культурно-концептной информацией. Science for Education Today. 2024. Т. 14, № 1. С. 168-183. DOI 10.15293/2658-6762.2401.08.
31. Heim M. The Metaphysics of virtual reality. Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London., 1991, p. 27-33.

# “VIRTUAL REALITY”: THE HISTORY OF THE CONCEPT DEVELOPMENT

**Gryaznova, Elena V.**

*Doctor of philosophical sciences, professor*

*Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Department of philosophy and theology, professor*

*Nizhny Novgorod, Russian Federation*

*egik37@yandex.ru*

## Abstract

*In this paper, the author has attempted to summarize the available results of the study of the phenomenon of virtual reality, to identify the problems and contradictions faced by researchers. In the course of our research, we come to the conclusion that virtual reality is an information phenomenon, i.e. a way of existence of various types of information outside of interaction. The information concept of virtual reality complements and clarifies existing approaches to the interpretation of this phenomenon. The attributive concept of information, which is justified today, allows us to talk about its existence at all levels of the universe in two states, active (in interaction) and virtual (out of interaction).*

## Keywords

*virtual reality, information approach, information, virtuality, computer virtual reality, digital reality*

## References

1. Arto Anttonen. The theater and its doppelganger. Théâtre et son double. Le théâtre et son double. Moscow: ABCdesign, 2019. 406 p.
2. Bezlepkin E. A. Consciousness as a virtual reality: the main ideas of Thomas Metzinger's theory. Philosophy of science. 2019. No. 2(81). pp. 122-134.
3. Henri Bergson. Creative evolution / translated from French by V. Flerova. Moscow: AST, 2023. 413 p.
4. Borchikov S.A. Metaphysics of virtual reality (The experience of a unified theory of virtual reality). Proceedings of the Laboratory of Virtualistics. Moscow: Institute of Human Sciences, 2000, No. 8. 49 p.
5. Braslavsky P.I. Virtual reality technology as a cultural phenomenon of the late twentieth and early twenty-first centuries: Abstract of the dissertation of the Candidate of Philology. Sciences: 24.00.01. Yekaterinburg, 2003. 23 p.
6. Vaknin E. E. Majuga A. G., Pochukaeva G. V. Virtual psychology: a contextual approach. Human psychology in education. 2022. Vol. 4, No. 3. pp. 257-267.
7. Voronov A.I. Philosophical analysis of the concept of "virtual reality": Abstract of the dissertation of the Candidate of Philology. Sciences: 09.00.08. Saint Petersburg, 1999. 22 p.
8. Hegel G.V.F. Encyclopedia of Philosophical Sciences. Vol. 3. Philosophy of the spirit. Ed. by E. P. Sitkovsky. Editorial board: B. M. Kedrov et al., Moscow, Mysl, 1977. 471 p.
9. Dubrovsky D. I. The problem of mental management: neuroscience, artificial intelligence, social communications. Philosophical sciences. 2024. Vol. 67, No. 1. pp. 7-28. DOI 10.30727/0235-1188-2024-67-1-7-28.
10. Emelin V.A. Information technologies in the context of postmodern philosophy: Abstract of the dissertation of the Candidate of Philology. Sciences: 09.00.11. Moscow, 1999. 21 p.
11. Ivanov D. V. Towards a critical theory of digitalization. Russian Society today: values, Institutions, processes: Proceedings of the All-Russian Scientific Conference, St. Petersburg, November 16-18, 2023. Saint Petersburg: Scientia Publishing House, LLC, 2023. pp. 116-121.
12. Ivanov D.V. Virtualization of society. St. Petersburg: "Petersburg Oriental Studies". 2000. 96 p.
13. Kataeva O.V. Virtualistics in the context of the synergetic paradigm: Abstract of the dissertation of the Candidate of Philology. Sciences: 09.00.01. Rostov-On-Don, 2002. 31 p.
14. Kovalevskaya E.V. Virtual reality: a philosophical and methodological analysis: abstract of the dissertation of the Candidate of Philosophical Sciences: 09.00.01 / Russian Academy of Public Administration under the President of the Russian Federation. Moscow, 1998. 21 p.
15. Korsuntsev I.G. Problems of the virtual in philosophy. Proceedings of the Laboratory of Virtualistics. Issue 3. Virtual realities and the modern world. Moscow: Institute of Human Sciences, 1997. pp.33-49.

16. Levin G. D. Types of virtual objects. *Questions of philosophy*. 2023. No. 8. pp. 93-104.
17. Lektorskiy V.A. Psychological theory of activity by A.N. Leontiev and modern cognitive research. *Bulletin of the Moscow University. Episode 14. Psychology*. 2023. Vol. 46, No. 2. pp. 67-83.
18. Leontiev A. N. Problems of the development of the psyche / edited and with a preface by D. A. Leontiev. 5th, ispr. and additional ed. Moscow, Smysl, 2020. 526 p.
19. Miroshnichenko M. D. Virtual worlds of neurophenomenology. *Questions of philosophy*. 2024. No. 5. pp. 147-153.
20. Nosov N.A. The idea of virtuality. *Proceedings of the Laboratory of Virtualistics. Issue 3. Virtual realities and the modern world*. Moscow: Institute of Human Sciences, 1997. 85 p.
21. Openkov M.Y. Virtual reality: an onto-dialogic approach: Abstract of the dissertation. *Philos. Sciences: 09.00.01*. Moscow, 1997. 38 p.
22. Raev O. N. Terminological problems in the field of knowledge related to virtualistics. *Innovative technologies in cinematography, media industry and education: Proceedings and reports of the IX All-Russian Scientific and Practical Conference, Moscow, October 18 – 01, 2022 / Under the general editorship of O.N. Raev*. Moscow: IPP KUNA LLC, 2022. pp. 195-204.
23. Reber B., Rocha F. Virtual: the apocalypse or a second visit to the Platonov cave? The concept of virtual worlds and scientific cognition. SP., RHGI, 2000. pp.213-225.
24. Semenova L. E., Semenova V. E., Karpushkina N. V., Koneva I. A. Age-specific perception of fabbing. *Vestnik of Minin University*. 2024. Vol. 12, No. 1(46). DOI 10.26795/2307-1281-2024-12-1-8.
25. Solopov P.E. Philosophical problems of virtualistics: Abstract of the dissertation of the cand. *Philos. Sciences: 09.00.08*. Moscow: MSU, 2000. 22 p .
26. Ursul A.D. The informational nature of the evolution and development of the world: a conceptual hypothesis. *Scientific and technical information. Series 2: Information processes and systems*. 2019. No. 2. pp. 1-8.
27. Thomas Aquinas. *The Sum of theology / Thomas Aquinas; with comments and explanations by Konstantin Bandurovsky; translation, compilation, preface, preamble to texts by Konstantin Bandurovsky*. Moscow: AST, cop. 2019. 319 p.
28. Khoruzhy S.S. Posthuman, virtual human and their society// *Posthuman and posthuman: the future of civilization or its end? (round table) / S. S. Khoruzhy, L. G. Fishman, N. A. Komleva [et al.]*. *Bulletin of the Moscow State Regional University*. 2016. No. 3. p. 2. -17.
29. Khoruzhiy S.S. A kind or a lack? Notes on the ontology of virtuality. *Questions of philosophy*. 1997. No. 6. pp. 53-68.
30. Shamov A. N., Merkish N. E., Principalova O. V. Exploring the possibilities of the global digital environment for institutional and independent familiarization with cultural and conceptual information. *Science for Education Today*. 2024. Vol. 14, No. 1. pp. 168-183. DOI 10.15293/2658-6762.2401.08.
31. Heim M. *The Metaphysics of virtual reality. Virtual reality: theory, practice and promise*. Westport and London., 1991, p. 27-33.