

**ФЕНОМЕНОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ:
КАК МЕНЯЕТСЯ ВОСПРИЯТИЕ «БЫТИЯ»,
КОГДА МЫ НАХОДИМСЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ**

УВАРОВА Анастасия Сергеевна

студент

ОЛЬХОВСКАЯ Светлана Александровна

студент

Дальневосточный филиал

Российский государственный университет правосудия им. В.М. Лебедева

г. Хабаровск, Россия

В статье проводится феноменологический анализ трансформации категории «бытия» при погружении в виртуальную реальность. Рассматривается кризис интенциональности, изменение модусов телесного присутствия и деформация интересубъективного опыта. Обосновывается концепция «цифрового Dasein» как особого модуса существования, характеризующегося редукцией кинестетического горизонта и формированием «онтологии интерфейса». Виртуальная среда создаёт парадокс: горизонты восприятия расширяются, но подлинность экзистенциального опыта сужается.

Ключевые слова: феноменология, виртуальная реальность, бытие, телесность, цифровая среда, Dasein, интерфейс.

Феноменологическая традиция (Гуссерль, Хайдеггер) исходит из примата живого, телесно укоренённого опыта. Понятия «жизненного мира» (Lebenswelt) и «бытия-в-мире» (In-der-Welt-sein) предполагают непосредственную данность реальности сознанию [3, с. 156; 7, с. 112]. Экспансия технологий виртуальной реальности (VR) ставит перед философией вопрос: как трансформируется восприятие бытия при помещении сознания в иммерсивную цифровую среду?

Классическая феноменология опирается на кинестетический опыт. М. Мерло-Понти подчёркивает: «тело есть наше общее средство обладания миром» [5, с. 185]. Именно через движение, сопротивление материи и мышечное чувство сознание конституирует глубину пространства и реальность объектов. VR вносит в эту схему фундаментальный разрыв: физически неподвижное тело пользователя получает визуально-аудиальный поток, симулирующий движение. Возникает расщепление «живого тела» (*corps vécu*) на пассивный физический субстрат и активный виртуальный аватар. Связь взгляда с вестибулярными ощущениями опосредуется кодом, и сознание вынуждено игнорировать показания вестибулярного аппарата, что редуцирует кинестетический горизонт. Интенциональный акт направлен на объект, лишённый «плоти» мира и физического сопротивления. Вместо сопротивления вещи мы имеем дело с её визуальной репрезентацией, порождающей модус, в котором, по выражению М. Хайма, «реальное смешивается с иллюзорным, но иллюзия не становится обманом, а реальность — достоверностью» [8, с. 124].

С позиции хайдеггеровской онтологии VR трансформирует расположенность *Dasein*. *Dasein* характеризуется «заботой» (*Sorge*), конечностью и проективностью к смерти. В виртуальной среде, особенно в игровых симуляциях, угроза боли или смерти обратима — пользователь может «сохраниться» и «загрузиться». Экзистенциальная серьёзность события редуцируется. Подлинное бытие, по Хайдеггеру, возможно лишь перед лицом Ничто (*Nichts*) и осознания конечности [7, с. 254]. В цифровой среде *Dasein* существует в модусе «как если бы» (*als ob*). Возникает онтологическая невесомость: субъект глубоко погружен в переживания, но удерживает фоновое знание о не-подлинности происходящего.

Данное противоречие ярко проявляется в сфере интерсубъективности. Конституирование Другого у Гуссерля происходит через аналогизирующую апперцепцию: видя тело, подобное нашему, мы заключаем о наличии в нём сознания [2, с. 98]. В VR мы сталкиваемся с аватаром — цифровым образом,

который может быть как антропоморфным, так и фантастическим. Коммуникация опосредуется ограниченным набором анимаций или текстом. Феноменологическая дистанция между «Я» и «Другим» увеличивается, Другой предстаёт как функция, как «пользователь», а не живое присутствие. Чувство «совместного бытия» (Mitsein) лишается тонкой невербальной настройки, телесного резонанса, составляющего основу эмпатии.

Внутреннее сознание времени, согласно Гуссерлю, есть единство ретенций (удержания прошлого) и протенций (предвосхищения будущего) [1, с. 65]. В VR этот поток может быть прерван техническим сбоем или намеренно изменён пользователем (пауза, ускорение). Время становится дискретным и управляемым, что противоречит непрерывности жизненного мира. Сознание существует не столько во времени, сколько в последовательности кадров, рендерящихся видеокарткой, что приучает к фрагментарности восприятия длительности.

Таким образом, феноменология VR выявляет сдвиг в структуре бытия-в-мире. Классические категории интенциональности и телесности не отменяются, но приобретают новое измерение. Возникает гибридная онтология: «бытие» конституируется на стыке работы сенсорных систем физического тела и алгоритмической логики цифрового кода. Сознание осваивает модус «приостановленной недоверчивости», в котором достоверность восприятия заменяется достоверностью интерактивности. Дальнейшие исследования должны быть направлены на описание новых синтезов сознания, позволяющих сохранять единство «Я» при столь радикальном расщеплении условий опыта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гуссерль, Э. Феноменология внутреннего сознания времени / Э. Гуссерль ; пер. с нем. В. И. Молчанова. – Москва : Гнозис, 1994. – 192 с.
2. Гуссерль, Э. Картезианские медитации / Э. Гуссерль ; пер. с нем. В. И. Молчанова. – Москва : Академический проект, 2010. – 229 с.

3. Гуссерль, Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология / Э. Гуссерль ; пер. с нем. Д. В. Складнева. – Санкт-Петербург : Владимир Даль, 2004. – 400 с.

4. Левинас, Э. Тотальность и бесконечное / Э. Левинас ; пер. с фр. И. С. Вдовиной. – Москва : Современные тетради, 2000. – 416 с.

5. Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти ; пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. – Санкт-Петербург : Ювента ; Наука, 1999. – 603 с.

6. Свасьян, К. А. Феноменологическое познание. Пропедевтика и критика / К. А. Свасьян. – Ереван : Изд-во АН АрмССР, 1987. – 200 с.

7. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер ; пер. с нем. В. В. Бибихина. – Москва : Ad Marginem, 1997. – 451 с.

8. Heim, M. The Metaphysics of Virtual Reality / M. Heim. – New York : Oxford University Press, 1993. – 175 p.