



## КОНЦЕПЦИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

НОРПУЛАТОВ БЕКЗОД НОРПУЛАТОВИЧ

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13935386>

### ARTICLE INFO

Received: 7<sup>th</sup> October 2024

Accepted: 9<sup>th</sup> October 2024

Published: 15<sup>th</sup> October 2024

### KEYWORDS

истина, виртуальная  
реальность, виртуальное  
существование, реальность,  
фейковая информация,  
виртуальная реальность,  
симулякр, фейк.

### ABSTRACT

*В данной статье раскрываются формы и возможности проявления реальности в виртуальном существовании. Изучается проблема фейковой дезинформации и истины в виртуальной реальности и виртуальном существовании, исследуется природа информационного пространства. Отличие реальности в объективном существовании от реальности в виртуальном мире, определенные существующие связи определяются на уровне научного знания. Научно и философски анализируются и высказываются предложения по аспектам проблемы истины в виртуальном существовании, связанным с виртуальной реальностью*

Виртуальная реальность - это искусственно созданная информационная среда, которая направлена на замену привычного представления об окружающей среде — информацией, генерируемой различными техническими средствами. Виртуальная реальность позволяет пользователям взаимодействовать с компьютерным сгенерированным окружением в реальном времени.

В эпоху постмодернизма человек погружается в виртуальную реальность симуляций и все больше воспринимает мир как игровую среду, осознавая ее как нормальность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее.

Дифференциация старых и новых типов социальных институтов происходит через дихотомию «реальность-виртуальность», что позволяет нам представить понятие «виртуализация» как процесс замены институциональных практик симуляциями [1.36].

Дезинформация - это распространение ложной или искаженной информации с целью вводить в заблуждение или влиять на мнение общественности. Она может быть использована для достижения различных целей, таких как манипуляция общественным мнением, политическая пропаганда, экономические выгоды или создание хаоса. Борьба с дезинформацией становится все более важной в современном информационном обществе, где доступ к информации становится все более широким и мгновенным.

Ш.С.Кушаков считает, что компьютерный век породил новую дезинформацию, а именно фейковую дезинформацию. Это означает, что в виртуальном мире легче распространять ложную информацию, обманывать людей, вводить в заблуждение [2. 19-21].

Человек современного общества окружен миром симулякров – пространством ложных персонажей, оторванных от своих реальных предметов и явлений, виртуальным миром, живущим по своим законам.

Симулякр - это тип ложного истца, утверждения которого основаны на несоответствии и состоят из серьезного нарушения или отказа. Термин «симулякр» происходит из работы французского философа Жана Бодрийера «Система вещей » (1968) и имеет несколько значений в различных контекстах. Основное его значение относится к идее копии, которая имитирует реальность, но сама по себе не имеет никакого оригинала или референта[3.2]. В современном обществе, где медиа и культура играют важную роль, симулякр может описывать феномены, которые создаются и распространяются через массовые медиа, такие как телевидение, интернет и реклама, и при этом отображают идеи или ценности, которые сами по себе не имеют прямого соответствия в реальном мире.

«Фейк» - это сокращение от английского слова «fake», которое означает поддельный, фальшивый или искусственный. В контексте информации он обычно используется для обозначения фальшивой или недостоверной информации, которая представляется как настоящая. Фейки могут быть различными: фотографии, видео, новости, сообщения в социальных сетях и т. д. Борьба с фейками становится все более важной в свете распространения дезинформации в цифровом информационном пространстве.

По словам Крокера, виртуальная реальность заключается в том, что двумя составляющими являются существование чего-либо в цифровом виде и в то же время иллюзия и гиперреальность [4.18].

В контексте информации и медиа «фейк» обычно означает ложную или искаженную информацию, которая создана с целью обмана или манипуляции. Фейковая информация может распространяться с помощью социальных сетей, новостных сайтов, блогов и других медийных платформ.

Борьба с фейками становится все более актуальной проблемой, особенно в цифровом информационном пространстве, где ложная информация может быстро распространяться и оказывать влияние на общественное мнение, политические процессы и даже поведение людей. Для борьбы с фейками используются различные методы, включая фактчекинг, образование в области медиа грамотности и технологические решения для обнаружения поддельной информации. В настоящее время мы все не должны забывать об одном факте: различные дебаты и споры в информационном поле должны основываться, прежде всего, на принципах справедливости и беспристрастности, находиться в рамках закона и этикета, не превращаться в личные предрассудки и характеристики, в ложный способ заработка репутации, избегать унижения человеческой личности и чести, не позволять таким негативным ситуациям занимать абсолютное место в нашем медиа-пространстве. не должно быть[5]. В социальных сетях запрещается распространять ложные сообщения, действовать против конституции государства, распространять сообщения, угрожающие безопасности граждан. В информационном обществе информация стала одним из основных источников человеческих знаний. В этом смысле развитие и рост производства базируются на современной макроэлектронике и компьютерных технологиях. Эти процессы, в свою очередь, создали массовую информацию и технологии, привели к формированию различных сложных направлений хранения и реанализа информации. Такое изменение системы связи повлияло даже на изменение экономической системы. Также рост общественного спроса на информацию привел к росту информационно-коммуникационных услуг в целом [6.13-14].

Понятие « истина для человека» - одна из проблем философской науки на сегодняшний день. О том, насколько процветает общественная жизнь, судят по тому, что люди понимают под реальностью, способны ее анализировать и синтезировать.

Человек считает истиной то, что находится в пределах его знаний, и верит в это. Это ложная информация для человека, поскольку ему чужды абстрактные понятия, выходящие за рамки его уровня знаний. Вот почему изучение науки удерживает человека от заблуждения. С другой стороны, виртуальный мир иногда обогащает свою сокровищницу правдивыми, иногда ложными сообщениями, чтобы соответствовать уровню знаний людей. Потому что получателя информации никогда не интересует информация, которая ему непонятна. И цель состоит в том, чтобы привлечь больше людей. Через него происходит формирование представителей подчиненной категории. Проблема истины в виртуальной реальности - это сложный философский вопрос, который вращается вокруг природы реальности и нашего восприятия ее в виртуальной среде. Вот несколько ключевых аспектов, которые следует рассмотреть:

1. Цель в сравнении. Субъективная истина: В виртуальной реальности понятие истины может варьироваться от объективной истины (факты, существующие независимо от восприятия) до субъективной истины (восприятие или убеждения, которые различаются у разных людей).
  2. Иллюзия против реальности. Виртуальная реальность создает захватывающую среду, которая может имитировать аспекты физического мира или полностью вымышленные миры. Грань между иллюзией и реальностью может стираться, что ставит под сомнение достоверность опыта и восприятий в виртуальных пространствах.
  3. Представление и симуляция. Виртуальная реальность часто включает в себя представление или симуляцию явлений, объектов или опыта реального мира. Хотя эти представления могут точно имитировать аспекты реальности, в конечном счете, они создаются и опосредуются технологиями.
  4. Этические соображения. Использование виртуальной реальности вызывает этические опасения в отношении правдивости и аутентичности. Например, виртуальными средами можно манипулировать или изменять их с целью обмана пользователей, что приводит к этическим дилеммам, связанным с такими вопросами, как информированное согласие, конфиденциальность и потенциальный психологический ущерб.
  5. Эпистемологические последствия. Появление виртуальной реальности бросает вызов традиционным эпистемологическим подходам к пониманию знаний и истины. Философские дебаты о природе истины, оправдания и веры приобретают новые измерения в контексте виртуальной реальности. Восприятие реальности в виртуальной реальности также связано с развитием инновационных технологий. Искусственный интеллект и инновационное мышление, в частности, становятся эвристическими возможностями в этом процессе [7.172].
- В отличие от константной реальности, которая представляет собой целостность, стабильность и полноту, виртуальная реальность служит источником различий и разнообразия. Следовательно, добродетель - это явление, связанное с конкретной структурой бытия, проявляющее творческую, созидательную деятельность. Другими словами, виртуальная реальность-это ресурс, который обучал и обучал людей.

#### Список использованной литературы:

1. Шукуров А.Ш. Методология национального стратегического подхода к виртуализации общественной жизни // Автореферат диссертации доктор философии (PhD) по философским наукам. Ташкент, 2023. - С.56.
2. Кушаков Ш.С. Фейковая модел дезинформации как разновидность симулякра // Актуальные вопросы идеологического воспитания молодежи. Материалы Республиканской научно-теоретической конференции на тему "Формирование культуры чтения в сознании учащихся". Самарканд, 2019. - С. 19-21.

3. Baudrillard J. Simulacra and Simulations. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. – P. 2.
4. Kroker A. Weinstein M. Data Trash: The Theory of Virtual Class. –Montreal, New World Perspectives, –2014. –P. 18.
5. Azizqulov A. Axborotlashgan jamiyatning falsafiy muammolari. – Samarqand, 2021. - B.13-14.
6. Mirziyoyev Sh.M. “Matbuot va ommaviy axbotot hodimlariga” sozlagan nutqi 27.06. 2019 [www.pv.uz](http://www.pv.uz).
7. G.S. Sultanova. Scientific thinking: innovation and innovation activities. Modern science: new approaches and current research//materials of the international scientific and practical conference. Prague, Czech Republic. 2020/4/21. - P. 172

