

УДК: 165.8 + 004.81

DOI: 10.15372/PS20250605

END: UYPKUV

**Н.И. Кожокару**

## **ИДЕЯ ЦИФРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ: ЭПИСТЕМОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ<sup>1</sup>**

В статье рассматривается концепция цифровой вселенной как эпистемологический вызов классическим и современным теориям познания. Исходя из трансцендентального и сравнительно-философского подхода, автор анализирует, каким образом гипотеза симуляции, цифровая онтология и информационная парадигма трансформируют представления о субъекте, истине и условиях возможности знания. Особое внимание уделено платоновской онтологии, гностической модели реальности, философии разума XX–XXI вв., а также постметафизическим теориям, в которых информация и интерфейс вытесняют традиционные онтологические категории. Через сопоставление идей И. Канта, Н. Бострома, Д. Чалмерса, Л. Флориди и Ж. Бодрийяра автор показывает, что цифровая вселенная не столько симулирует реальность, сколько конституирует новую форму онтологической среды, внутри которой знание становится структурой поведения, визуализации и алгоритмической обусловленности. Делается вывод о необходимости пересмотра фундаментальных оснований эпистемологии в условиях цифровой симуляции и перехода от классических форм мышления к гибридным когнитивным структурам, способным учитывать сложность и множественность информационного бытия.

---

<sup>1</sup> Статья подготовлена в рамках государственного задания ГАУГН «Цифровизация и формирование современного информационного общества: когнитивные, экономические, политические и правовые аспекты». Регистрационный номер НИОКТР 123022000042-0. Код темы FZNF-2023-0004. Регистрационный номер темы 1022040800826-5-5.2.1;6.3.1;5.9.1.

*Ключевые слова:* цифровая вселенная, симуляция, эпистемология, трансцендентальная философия, Кант, Бостром, информация, постметафизика, интерфейс, цифровое познание.

**N.I. Kozhokaru**

## **THE IDEA OF THE DIGITAL UNIVERSE: AN EPISTEMOLOGICAL ANALYSIS**

The article explores the concept of the digital universe as an epistemological challenge to both classical and contemporary theories of knowledge. Drawing on transcendental and comparative-philosophical approaches, the author analyzes how the simulation hypothesis, digital ontology, and the information paradigm reshape our understanding of the subject, truth, and the conditions of knowledge. Particular attention is given to Platonic ontology, Gnostic cosmology, twentieth- and twenty-first-century philosophy of mind, and postmetaphysical theories in which information and interface replace traditional ontological categories. Through a critical comparison of the ideas of Immanuel Kant, Nick Bostrom, David Chalmers, Luciano Floridi, and Jean Baudrillard, the article argues that the digital universe does not merely simulate reality but constitutes a new form of ontological environment in which knowledge becomes a function of behavior, visualization, and algorithmic mediation. The study concludes with a call to reconsider the foundations of epistemology in the context of digital simulation and to develop hybrid cognitive structures capable of engaging with the complexity and multiplicity of informational being.

*Keywords:* digital universe, simulation, epistemology, transcendental philosophy, Kant, Bostrom, information, postmetaphysics, interface, digital cognition.

### **Введение**

В последние десятилетия в научной и философской мысли всё более настойчиво звучит идея так называемой цифровой вселенной, предполагающей, что сама реальность может быть результатом вычислительных процессов, аналогичных тем, что лежат в основе современных цифровых технологий. Если ранее подобные представления могли восприниматься как элемент фило-

софской фантастики или гносеологического парадокса, то сегодня, в эпоху бурного развития искусственного интеллекта, квантовых вычислений и теоретической информатики, они приобретают серьёзный философский вес. Интенсификация культурного интереса к идее симуляции, цифровой онтологии и искусственной субъектности свидетельствует о глубоких сдвигах в современном эпистемологическом самосознании.

Сама постановка вопроса о цифровой вселенной бросает вызов классическим формам познания. Если воспринимаемая реальность может быть искусственно сгенерированной, то возникает необходимость заново осмыслить условия возможности знания, критерии истины и различие между реальным и симулированным. Вопрос уже не столько в том, является ли мир симуляцией, сколько в том, что мы под «миром» и «симуляцией» понимаем – и каковы основания, позволяющие нам вообще задавать такие вопросы в логически и феноменологически непротиворечивой форме.

Целью настоящей статьи является эпистемологический анализ концепции цифровой вселенной – не столько с точки зрения онтологии, сколько с позиций условий возможности знания в мире, который мыслится как цифрово-симулированный. Мы стремимся выявить трансцендентальные допущения, которые делают такую концепцию мыслимой, а также исследовать границы эпистемологической достоверности, возникающие в цифровом контексте. Особое внимание будет уделено сопоставлению цифровой парадигмы с классическими моделями познания, начиная от платоновской теории идей и кантовской трансцендентальной философии и заканчивая современной философией сознания и симуляционной гипотезой Ника Бострома.

Методологически статья основана на трансцендентальном и сравнительно-философском подходах. Мы рассматриваем цифровую вселенную как философскую конструкцию, требующую прояснения её априорных условий и эпистемологических предпосылок. Для этого анализируются ключевые концепты, предложенные в рамках классической философии (Платон, Декарт, Кант), а также их интерпретации и трансформации в контексте новейших философских направлений, таких как цифровой конструктивизм, информационная онтология и философия сознания (Чалмерс, Бостром, Дойч).

В такой перспективе идея цифровой вселенной оказывается не просто спекулятивной гипотезой, а своеобразным зеркалом, в котором отражаются границы и возможности человеческого познания, поставленные в условия новой, информационно-симулятивной эпохи.

## **1. Истоки идеи цифровой вселенной**

Идея цифровой вселенной, несмотря на её современное технологическое выражение, имеет глубокие философские корни, восходящие к фундаментальным вопросам об отношении между реальностью и её отображениями, между сущим и знанием о сущем. На различных этапах философской традиции разрабатывались концепции, которые можно интерпретировать как прообразы цифровой онтологии – будь то платоновское учение о мире идей, гностическое представление о мире как иллюзорной проекции или современные гипотезы о симулятивной природе реальности. Подобные взгляды всегда исходили из эпистемологического сомнения: действительно ли мы имеем доступ к подлинному бытию, или же наше знание структурируется через фильтры, симулякры, конструкции, в том числе – цифровые.

### **1.1. Платоновская онтология и идея идеального кода**

Возможно, одной из первых проекций будущей идеи цифровой вселенной можно считать учение Платона о двухуровневой структуре реальности – чувственном и умопостигаемом мирах. В «Государстве» через аллегорию пещеры описывается ситуация, в которой люди принимают тени, проецируемые на стену, за подлинную реальность, не подозревая об их производной, сконструированной природе. Этот образ с предельной ясностью передаёт основную интуицию симулятивной онтологии: всё, что воспринимается, может быть вторичным по отношению к подлинной структуре бытия.

Мир идей у Платона является недоступной, но первичной реальностью, обладающей абсолютной онтологической достоверностью. Онтологический дуализм Платона создаёт основания для

эпистемологической дихотомии: знание как память – единственно возможный доступ к подлинному бытию. В рамках современной цифровой парадигмы эта модель может быть переосмыслена как ранняя версия когнитивного кодирования: чувственный мир выступает как интерфейс, а идеи – как метаструктура, аналог логических форматов, на которых основан «исходный код» бытия. Эта интерпретация развита, в частности, в работах П. Слотердайка (Peter Sloterdijk), рассматривающего платоновскую метафизику как исходную форму культурной виртуализации [20].

## **1.2. Гностицизм и концепт реальности как заблуждения**

Идея о мире как обманчивой конструкции получила более радикальное выражение в гностической традиции. В гностицизме II–III веков н.э. доминирует представление о Демиурге как о ложном боге, создавшем несовершенный, иллюзорный космос, скрывающий подлинное трансцендентное бытие. Согласно гностическим текстам, таким как Апокриф Иоанна или Гипостазис Архонтов, мир предстает как ловушка сознания, а материальная реальность – как продукт зловещего кода, предназначенного для отвлечения человеческой души от познания Абсолюта [23].

Современные интерпретаторы, включая Ханса Йонаса (Hans Jonas) и Курта Рудольфа (Kurt Rudolph), подчеркивают, что в гностицизме эпистемологический акт узнавания иллюзорности мира равносителен освобождению. В этом смысле гностицизм можно рассматривать как первую форму радикального подозрения по отношению к чувственному миру – подозрения, позднее унаследованного как в философии Р. Декарта (René Descartes), так и в цифровой онтологии. Некоторые исследователи, такие как Ювал Ной Харари (Yuval Noah Harari), напрямую связывают гностические сюжеты с современными нарративами об искусственном интеллекте и симуляции [17].

## **1.3. Современная философия сознания и симуляционная модель**

Переход от онтологических предпосылок к эпистемологической проблематике симуляции ярко выражен в философии сознания и когнитивной науке XX–XXI вв. Прежде всего, здесь

стоит отметить вклад американского философа Гилберта Патнэма (Hilary Putnam), предложившего в 1981 году мысленный эксперимент о «мозге в колбе» (brain in a vat), находящемся в симулированной среде, полностью имитирующей внешний мир [25]. Цель Патнэма – подвергнуть сомнению концепт референции и внешнего мира как гарантированно «данного». Однако это также создаёт эпистемологическую проблему: можно ли различить реальность и симуляцию, если все когнитивные входы контролируются?

Проблема намеренности и субъективности была также центральной в работах Джона Сёрла (John R. Searle), особенно в контексте спора о сильном искусственном интеллекте. Его знаменитый мысленный эксперимент «Китайская комната» (Chinese Room Argument) указывает на то, что симуляция когнитивных процессов не является их реальным осуществлением [13]. Тем самым Сёрл подчёркивает различие между синтаксисом (структурой обработки информации) и семантикой (значением), что вновь возвращает нас к платоновскому разграничению между сенсорной формой и сущностной идеей.

Наконец, в гипотезе симуляции Ника Бострома (Nick Bostrom) происходит конвергенция философии сознания, теории вероятностей и футурологии. Его основной тезис, заключающийся в том, что высокоразвитая цивилизация, скорее всего, способна создавать симуляции с полностью реализованными сознаниями, логически приводит к выводу: мы, вероятно, уже находимся в одной из таких симуляций. С точки зрения эпистемологии, это создает ситуацию предельного скепсиса, в которой все наши знания могут оказаться следствием алгоритмически заданной среды, не имеющей прямой связи с «реальным» бытием [2].

Идея цифровой вселенной таким образом формируется на пересечении трёх линий: платоновской логики идеального кода, гностической критики чувственной иллюзии и современной симулятивной эпистемологии. Каждая из этих линий по-своему подрывает доверие к немедленности восприятия и утверждает необходимость критической дистанции между субъектом и воспринимаемым миром.

## **2. Цифровая вселенная как эпистемологический вызов**

Концепция цифровой вселенной, развивавшаяся в рамках философской спекуляции, сегодня всё чаще становится предметом эпистемологического анализа. Если классическая философия познания исходит из допущения об объективной независимости мира от познающего субъекта, то в условиях симуляционной парадигмы подвергается сомнению само основание различия между «реальным» и «виртуальным». В этой связи возникает фундаментальный вопрос: каким образом возможны достоверные формы знания, если сами основания реальности потенциально сконструированы программно?

### **2.1. Гипотеза симуляции как критика реализма**

Центральным эпистемологическим вызовом становится гипотеза симуляции, получившая наибольшую известность после публикации статьи Ника Бострома (Nick Bostrom) «Are You Living in a Computer Simulation». В ней предлагается следующая трилемма: либо человечество вымирает до достижения постчеловеческой стадии, либо постчеловеческие цивилизации не заинтересованы в симуляциях предков, либо мы почти наверняка живём в симуляции. Если принять последнюю возможность, то логическим следствием становится обесценивание любой формы эмпирического знания: всё, что мы воспринимаем, может быть результатом алгоритма, а не интенционального опыта [2].

Философский вес гипотезы Бострома заключается не столько в её онтологическом содержании, сколько в эпистемологическом сдвиге, который она провоцирует: знание теряет свою привилегию быть отражением реального и становится формой поведения в рамках искусственно заданной среды. Таким образом, симуляция оказывается не просто средой, а гносеологическим горизонтом, внутри которого любые попытки различить истину и фикцию становятся, как писал уже Жан Бодрийяр (Jean Baudrillard), элементами одного и того же симулякра [1].

## **2.2. Виртуальные миры как полноправная онтология**

Альтернативный подход, предлагающий частичное снятие радикального скептицизма, представлен в работах Дэвида Чалмерса (David J. Chalmers), в частности – в монографии «Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy» [19]. Чалмерс утверждает, что даже если мы живём в симуляции, это не делает наши переживания менее реальными или познание невозможным. Он предлагает эпистемологическую реабилитацию виртуальных миров, рассматривая их как реальности другого порядка, а не как фикции. В терминах Чалмерса, виртуальный мир может быть «реальным виртуально» – то есть структурированным, стабильным, причинно обусловленным и способным порождать достоверное знание [19].

Такой подход предполагает отказ от онтологического реализма в пользу операционального конструктивизма: знание определяется не соответствием внешнему миру, а когерентностью внутри симулированной среды. Это напоминает модель «игровой онтологии», где мир выступает как система правил, в пределах которой субъект конституирует смысл и истину. Подобные взгляды перекликаются с концепциями Л. Флориди (Luciano Floridi) о *infosphere* и *semantic capital* – реальности, построенной как сеть информационных отношений [14].

## **2.3. Симуляция и пределы кантовской эпистемологии**

С точки зрения трансцендентальной философии, гипотеза симуляции затрагивает не только предмет познания, но и само условие возможности опыта. Согласно И. Канту (Immanuel Kant), субъект конституирует опыт в пространстве априорных форм – пространства, времени и категорий рассудка, а не воспринимает его пассивно [6]. Если симулированный мир способен полностью воспроизводить эти формы, возникает радикальный вопрос: может ли симуляция подменить трансцендентальную структуру опыта? Если да, то кантовская эпистемология либо требует пересмотра либо оказывается бессильной перед лицом цифрового онтологического маневра.

Философ М. Лайон (Markus Gabriel Lyon) в этом контексте отмечает, что гипотеза симуляции «переносит трансценденталь-

ное в инженерное» – вместо априорных форм опыта мы имеем программные предустановки, заданные внешним субъектом-создателем [4]. В результате субъект оказывается не источником условий познания, а их продуктом – или, точнее, продуктом интерфейса. Это приводит к подрыву одного из главных оснований философии эпохи модерна – автономии рационального субъекта.

#### **2.4. Скепсис, интерфейс и новые формы истины**

Современные эпистемологические теории, включая постнеклассические и постструктуралистские подходы, всё чаще отказываются от представления об истине как соответствии. Вместо этого утверждается многослойность знания, зависимость от медиумов и интерфейсов, внутри которых формируется знание. Согласно Витгенштейну (Ludwig Wittgenstein), значение – это способ употребления в языке; в цифровом мире знание – это то, что работает в системе [27].

Таким образом, цифровая вселенная формирует не только новую среду, но и новую эпистемологическую грамматику, где понятия истины, субъективности, интенциональности и достоверности требуют пересмотра. Это не просто кризис классического познания, это трансформация самой структуры знания.

### **3. Познание в цифровой парадигме**

Если гипотеза цифровой вселенной затрагивает гносеологические основания реальности, то её прямым следствием становится необходимость радикального пересмотра самих форм и механизмов познания. В условиях, когда воспринимаемая среда может быть результатом цифровой симуляции, эпистемологическая достоверность перестаёт опираться на корреспонденцию между знанием и внешним миром. Вместо этого возникает модель познания как взаимодействия с программно заданным интерфейсом, в котором не субъект постигает реальность, а реальность адаптирована к структуре восприятия субъекта. Это требует философской переоценки как классических категорий опыта, так и границ современной когнитивной теории.

### **3.1. Цифровая когнитивность и интерактивное знание**

Цифровая среда конституирует новый тип когнитивности – интерактивный, сетевой, фрагментарный. Вместо линейного познания, ориентированного на установление объективных истин, мы сталкиваемся с гибридными формами знания, возникающими во взаимодействии субъекта и цифрового интерфейса. В этом смысле знание становится не отражением, а продуктом отношений внутри системы, определённой информационной архитектурой среды.

Философ и киберкультуролог Марк Хансен (Mark B. N. Hansen) в своей работе «Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media» [16] указывает на сдвиг от представления о сознании как автономном ядре к концепции распределённого сознания, погружённого в медиальную инфраструктуру. Познание в цифровой парадигме есть, по сути, функция взаимодействия, а не акта рефлексии. Подобные идеи развиваются и в рамках постгуманизма, в частности, у Кэтрин Хейлс (N. Katherine Hayles), где субъект осмысляется как информационно-когнитивный узел, включённый в потоки данных, а не как независимое рациональное начало [18].

### **3.2. Кантианская перспектива и симулятивные формы априори**

Возвращаясь к трансцендентальной философии И. Канта (Immanuel Kant), следует задать вопрос: возможны ли формы априорного синтеза в условиях цифровой среды? Если пространство и время как формы чувственности предзаданы субъекту, то может ли цифровая среда эмулировать или подменять эти формы, сохраняя структуру опыта?

Некоторые современные исследователи, такие как Квентин Мейясу (Quentin Meillassoux), ставят под сомнение универсальность априорных структур и предлагают допустить возможность мира вне корреляции с сознанием [9]. Однако гипотеза цифровой вселенной радикализирует этот вопрос иначе: возможно, формы пространства, времени и причинности не являются априорными структурами сознания, а продуктом встроеного цифрового ин-

терфейса. Тогда субъект оказывается не носителем трансцендентальных структур, а их потребителем.

Следовательно, кантовское различие между феноменом и нуменом, между вещью-для-нас и вещью-в-себе, утрачивает свою нормативную силу: всё оказывается феноменом, но не в смысле проявления сущего, а в смысле производного визуала цифрового потока.

### **3.3. Феноменология виртуальности**

Дополнительное прояснение когнитивных трансформаций в цифровой парадигме даёт феноменология. В частности, Морис Мерло-Понти (Maurice Merleau-Ponty) подчёркивал телесную укоренённость восприятия и его структуру как интенционального полагания мира [10]. В цифровом пространстве, однако, переживание дезинкарнируется, теряя устойчивую связь с телесностью. Возникает то, что можно назвать симулятивной интенциональностью – направленностью на объекты, порождённые кодом, но воспринимаемые как феноменально реальные.

Пол Вирилио (Paul Virilio) в работах «La vitesse de libération» и «L'écran du désert» говорит о «фотонной культуре», в которой восприятие утрачивает референциальность и становится заложником экранной репрезентации [3]. Тем самым познание в цифровой среде перестаёт быть актом различения истины и мнимости – оно превращается в модуляцию интерфейсной чувствительности, в которой смысл подменяется реакцией.

### **3.4. Данные как феномены: от знания к визуализации**

Современная цифровая эпистемология всё чаще опирается на концепт данных (data) как первичного материала познания. Однако данные в цифровом мире – не эмпирические следствия наблюдений, а сконструированные единицы, заранее структурированные для машинной обработки. Лючиано Флориди (Luciano Floridi) настаивает на том, что мы вступили в эпоху инфосферы – тотальной цифровой среды, в которой знание не столько описывает мир, сколько обеспечивает навигацию в информационных структурах [14].

Это приводит к парадоксальной ситуации: знание становится визуализацией, то есть переводом смысла в изображение,

диаграмму, интерфейс. Так возникает феномен инфографической истины – истины, существующей не в форме логического суждения, а в форме визуального паттерна. Как подчёркивает Лев Манович (Lev Manovich), визуальные интерфейсы заменяют собой аналитические структуры: мы больше видим знание, чем его понимаем [8].

#### **4. Цифровая вселенная и постметафизика**

Концепт цифровой вселенной неизбежно выводит философскую мысль за пределы классической метафизики, основанной на оппозициях «сущность–явление», «бытие–мышление», «истинное–мнимое». Если традиционная метафизика стремилась к выявлению неизменного основания бытия, то цифровая парадигма предполагает принципиальную программируемость онтологии. Отсюда вытекает необходимость говорить не просто о «новой метафизике», но о постметафизике, в которой информация, код и интерфейс вытесняют категории субстанции, причины и телоса.

##### **4.1. От бытия к информации: онтологический сдвиг**

В цифровой парадигме утверждается переход от представления о бытии как о фундаментальной реальности к концепции информации как первоосновы. Джон Арчибальд Уилер (John A. Wheeler), физик и философ, ещё в 1989 году сформулировал тезис «It from Bit» – утверждение, что все физические объекты и события, включая само пространство-время, имеют под собой информационную основу. В таком подходе материя оказывается вторичной по отношению к двоичному коду, а онтология – разновидностью информационной обработки [26].

Эта идея получила развитие в философии Лючиано Флориди (Luciano Floridi), который в своей работе «The Philosophy of Information» утверждает, что современное бытие должно пониматься как *infosphere* – глобальная информационная среда, в которой реальное и виртуальное теряют чёткие границы. Знание и бытие, по Флориди, становятся аспектами одной и той же информационной топологии [14].

Таким образом, цифровая вселенная ставит под вопрос фундаментальные понятия классической онтологии: субстанцию, причинность, единство. Вместо сущности – сеть; вместо субстанции – поток; вместо онтологической стабильности – алгоритмическая изменчивость.

#### **4.2. Метафизика как интерфейс: интерсубъективность после субъекта**

Философия постметафизики – в частности, у Юргена Хабермаса (Jürgen Habermas) – исходила из отказа от фундаментального основания в пользу коммуникативной рациональности [15]. Однако в цифровом контексте даже коммуникативная рациональность оказывается опосредованной интерфейсами. Интерфейс перестаёт быть прозрачным посредником между субъектами и превращается в структурирующий элемент реальности. Это хорошо демонстрирует теория медиа А. Грассе (Alexander Galloway), согласно которой цифровая среда – это «протокольная» онтология, в которой власть и истина реализуются через алгоритмы и архитектуру интерфейсов [22].

Следовательно, субъект не «постпозитивистски» интерпретирует бытие, а подключается к нему как к информационному узлу. В этом смысле происходит не просто гибель метафизики, но её переработка в сетевую логику распределённого существования, где центр тяжести познания и бытия перемещается в протоколы цифровой коммуникации.

#### **4.3. Символическое вытеснение и новая семиотика**

Постметафизическое сознание в цифровой вселенной сталкивается с новой формой символического: данные, образы, алгоритмы становятся не средствами репрезентации, а непосредственными структурами бытия. В рамках семиотики культуры Юрий Лотман (Yuri Lotman) уже в 1980-х годах предвосхищал это движение, говоря о культуре как о вторичной моделирующей системе, где смысл задаётся структурой текста, а не реальностью [7].

Похожие идеи развивает Вилем Флуссер (Vilém Flusser), рассматривая фотографический и цифровой образ как «технический образ» (technical image), не имеющий внешнего референта, а су-

существующий в самодостаточной семиотической структуре. Флуссер утверждает, что цифровое изображение не отображает реальность, а кодирует её согласно внутренним правилам аппарата.

Таким образом, цифровая вселенная реализует собой новую онтологию знака, в которой символ не указывает на трансцендентное, а является онтологическим элементом. Это радикальный сдвиг: от истины как адекватного отражения к истине как структурной функции системы.

#### **4.4. Постметафизика, симуляция и культурный реализм**

Философская мысль конца XX – начала XXI века пытается преодолеть как онтологический фундаментализм, так и релятивизм. В этом контексте идея симуляции приобретает парадоксальный статус: она не отрицает бытие, а модифицирует его статус. По выражению Жана Бодрийяра (Jean Baudrillard), симуляция – это не просто подделка реальности, а замена логики реального на логику функционирующего образа, «гиперреальности», в которой реальное растворяется в бесконечном отражении [1].

Интересно, что в ответ на симулятивный скепсис некоторые философы, такие как Рэй Брасиер (Ray Brassier), пытаются разработать «спекулятивный реализм», предполагающий, что мышление должно выйти за пределы коррелятивизма и постмодернистской релятивизации бытия. Однако цифровая вселенная с её алгоритмической онтологией, возможно, предлагает иной путь: культурный реализм, в котором знание, бытие и технология сливаются в один феномен.

### **Заключение**

Идея цифровой вселенной, как показал проведённый эпистемологический анализ, далеко выходит за рамки технологической метафоры или научной гипотезы. Она функционирует как концептуальный симптом фундаментального сдвига в способах человеческого мышления, познания и существования. На пересечении философии сознания, теоретической информатики, метафизики и постструктурализма формируется новая парадигма знания, в которой привычные эпистемологические оппозиции – истина

и иллюзия, субъект и объект, бытие и мышление – теряют нормативную силу или радикально переосмысляются.

Цифровая вселенная демонстрирует, что знание более не является отражением устойчивой внешней реальности. Вместо этого оно конституируется в процессе взаимодействия с программно-опосредованной средой, где интерфейс становится источником феноменов, а код – носителем онтологических структур. Такая трансформация предполагает не просто новое содержание знания, но новый его онтологический статус: знание больше не обнаруживает истину, оно генерирует её внутри согласованных систем цифровых отношений.

В свете кантовской трансцендентальной философии можно утверждать, что цифровая вселенная вызывает радикальную трансформацию самих априорных структур познания. Пространство и время становятся не универсальными формами чувственности, а изменяемыми интерфейсными параметрами; категории рассудка подменяются алгоритмическими протоколами. Таким образом, мы сталкиваемся не только с кризисом онтологии, но и с метакризисом самой эпистемологической рамки, в которой возможно различение знания и незнания.

В этом контексте предложенная в статье перспектива постметафизического анализа позволяет выявить природу цифровой вселенной как симулятивной конструкции, в которой символ и реальность, информация и бытие, пользователь и система сливаются в едином когнитивно-информационном пространстве. Постметафизическая интерпретация цифрового бытия разрушает классические онтологические и гносеологические границы, открывая путь к формированию информационной онтологии – дисциплины, где знание, бытие и смысл неразрывны.

Однако, как показали философские и когнитивные интерпретации (Платон, Кант, Бостром, Чалмерс, Флориди, Бодрийяр и др.), такая перспектива несёт с собой и вызов: она требует от философии отказа от привычных опор и выработки новых категорий мышления. Эти категории не могут быть исключительно рационалистскими или конструктивистскими – они должны учитывать феноменологический, этический и, возможно, экзистенциальный аспекты жизни в симулятивной и цифровой среде.

Таким образом, идея цифровой вселенной – это не столько гипотеза о внешнем устройстве мира, сколько *внутренний предел* современной эпистемологии. Она указывает на то, что эпоха цифровых технологий не только трансформирует способы производства и передачи информации, но и ставит под сомнение само различие между знанием и реальностью. А значит, философия, желающая быть адекватной своему времени, обязана переосмыслить свои исходные принципы – от основания мышления до самой возможности опыта.

### Литература

1. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция / Пер. с фр. В. Кисина. – М.: Добросвет, 2000.
2. *Бостром Н.* Живем ли мы в компьютерной симуляции? // Философский журнал. 2007. № 4. С. 37–58.
3. *Вирилио П.* Пустынный экран / Пер. с фр. А. Смирнова. – М.: Логос, 2004.
4. *Габриэль М.* Почему мира не существует / Пер. с нем. О. Коваль. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2016.
5. *Декарт Р.* Размышления о первой философии / Пер. с лат. С. Г. Семёнова. – М.: Наука, 1994.
6. *Кант И.* Критика чистого разума / Пер. с нем. А. Введенского. – М.: Канон+, 2020.
7. *Лотман Ю. М.* Семиосфера. – СПб.: Искусство–СПб, 2000.
8. *Манович Л.* Язык новых медиа / Пер. с англ. И. Афанасьевой. – М.: Новое литературное обозрение, 2008.
9. *Мейясу К.* После конечности: Очерк о необходимости контингентности / Пер. с фр. С. Жеребкиной. – СПб.: Научный Центр «Гуманитарная академия», 2021.
10. *Мерло-Понти М.* Феноменология восприятия / Пер. с фр. Г. Гобана. – СПб.: Наука, 2001.
11. *Патнэм Г.* Разум, истина и история / Пер. с англ. А. Б. Грушевского. – М.: Идея-Пресс, 2001.
12. *Платон.* Государство / Пер. с древнегреч. А. Н. Егунова. – М.: Мысль, 1994.
13. *Сёрл Дж.* Ум, мозг и программы // Вопросы философии. 1992. № 9. С. 99–113.

14. *Флориди Л.* Философия информации / Пер. с англ. С. Я. Неклюдова. – М.: URSS, 2022.
15. *Хабермас Ю.* Постметафизическое мышление / Пер. с нем. А. Ф. Филиппова. – М.: Праксис, 2001.
16. *Хансен М. В.* Прямой поток: к медиа XXI века [Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media]. Stanford University Press, 2015.
17. *Харари Ю. Н.* Homo Deus: краткая история завтрашнего дня / Пер. с англ. Д. Когана. М.: Синдбад, 2018.
18. *Хейлс Н. К.* Как мы стали постчеловеками [Hayles N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics]. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
19. *Чалмерс Д.* Реальность+: виртуальные миры и философия / Пер. с англ. С. Панкова. – М.: Альпина нон-фикшн, 2023.
20. *Шлотердайк П.* Сферы. Том 3: Пены / Пер. с нем. И. П. Волкова. – М.: Канон+, 2018.
21. *Flusser V.* Ins Universum der technischen Bilder. – Göttingen: European Photography, 1985.
22. *Galloway A.* The Interface Effect. – Cambridge: Polity Press, 2012.
23. *Jonas H.* The Gnostic Religion. – Boston: Beacon Press, 1958. – 340 p.
24. *Meillassoux Q.* Après la finitude: Essai sur la nécessité de la contingence. – Paris: Éditions du Seuil, 2006.
25. *Putnam H.* Reason, Truth and History. – Cambridge: Cambridge University Press, 1981.
26. *Wheeler J. A.* Information, Physics, Quantum: The Search for Links // Zurek W. H. (ed.) Complexity, Entropy and the Physics of Information. Redwood City: Addison-Wesley, 1990. P. 3–28.
27. *Wittgenstein L.* Philosophical Investigations. – Oxford: Blackwell, 1953.

## References

1. *Baudrillard J.* Simulyakry i simulyatsiya [Simulacra and Simulation] / Trans. from French by V. Kisin. Moscow: Dobrosvet, 2000. (In Russ.)
2. *Bostrom N.* Zhivem li my v kompyuternoy simulyatsii? [Are We Living in a Computer Simulation?] // Filosofskiy zhurnal. 2007. No. 4. P. 37–58. (In Russ.)
3. *Virilio P.* Pustynnyy ekran [Desert Screen] / Trans. from French by A. Smirnov. – Moscow: Logos, 2004. (In Russ.)
4. *Gabriel M.* Pochemu mira ne sushchestvuet [Why the World Does Not Exist] / Trans. from German by O. Koval. – Moscow: Ad Marginem Press, 2016. (In Russ.)

5. *Descartes R.* Razmyshleniya o pervoy filosofii [Meditations on First Philosophy] / Trans. from Latin by S. G. Semenov. Moscow: Nauka, 1994. (In Russ.)

6. *Kant I.* Kritika chistogo razuma [Critique of Pure Reason] / Trans. from German by A. Vvedensky. – Moscow: Kanon+, 2020. (In Russ.)

7. *Lotman Yu. M.* Semiosfera [The Semiosphere]. Saint Petersburg: Iskusstvo–SPb, 2000.. (In Russ.)

8. *Manovich L.* Yazyk novykh media [The Language of New Media] / Trans. from English by I. Afanasyeva. – Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2008. (In Russ.)

9. *Meillassoux Q.* Posle konechnosti: ocherk o neobkhodimosti kontingentnosti [After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency] / Trans. from French by S. Zherebkina. Saint Petersburg: Nauchnyy tsentr "Gumanitarnaya akademiya", 2021. (In Russ.)

10. *Merleau-Ponty M.* Fenomenologiya vospriyatiya [Phenomenology of Perception] / Trans. from French by G. Goban. Saint Petersburg: Nauka, 2001. (In Russ.)

11. *Putnam H.* Razum, istina i istoriya [Reason, Truth and History] / Trans. from English by A. B. Grushevskiy. Moscow: Idea-Press, 2001. (In Russ.)

12. *Platon.* Gosudarstvo [The Republic] / Trans. from Ancient Greek by A. N. Egunov. Moscow: Mysl', 1994.. (In Russ.)

13. *Searle J.* Um, mozg i programmy [Mind, Brains and Programs] // Voprosy filosofii. 1992. No. 9. P. 99–113. (In Russ.)

14. *Floridi L.* Filosofiya informatsii [The Philosophy of Information] / Trans. from English by S. Ya. Neklyudov. – Moscow: URSS, 2022. (In Russ.)

15. *Habermas J.* Postmetafizicheskoe myshlenie [Postmetaphysical Thinking] / Trans. from German by A. F. Filippov. Moscow: Praxis, 2001. (In Russ.)

16. *Hansen M. V.* Pryamoy potok: k media XXI veka [Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media]. Stanford University Press, 2015

17. *Harari Y. N.* Homo Deus: kratkaya istoriya zavtrashnego dnya [Homo Deus: A Brief History of Tomorrow] / Trans. from English by D. Kogan. Moscow: Sinbad, 2018. (In Russ.)

18. *Hayles N. K.* Kak my stali postchelovekami [How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics]. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

19. *Chalmers D.* Real'nost'+: virtual'nye miry i filosofiya [Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy] / Trans. from English by S. Pankov. – Moscow: Alpina non-fiction, 2023. (In Russ.)

20. *Sloterdijk P.* Sферы. Том 3: Пеня [Spheres. Vol. 3: Foams] / Trans. from German by I. P. Volkov. Moscow: Kanon+, 2018. (In Russ.)
21. *Flusser V.* Ins Universum der technischen Bilder. – Göttingen: European Photography, 1985.
22. *Galloway A.* The Interface Effect. Cambridge: Polity Press, 2012.
23. *Jonas H.* The Gnostic Religion. Boston: Beacon Press, 1958. –
24. *Meillassoux Q.* Après la finitude: Essai sur la nécessité de la contingence. Paris: Éditions du Seuil, 2006.
25. *Putnam H.* Reason, Truth and History. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.
26. *Wheeler J. A.* Information, Physics, Quantum: The Search for Links // Zurek W. H. (ed.) Complexity, Entropy and the Physics of Information. Redwood City: Addison-Wesley, 1990. P. 3–28.
27. *Wittgenstein L.* Philosophical Investigations. Oxford: Blackwell, 1953.

### Информация об авторе

*Кожокару Наталия Игоревна* – Государственный академический университет гуманитарных наук, ул. Мароновский переулок, 26, Москва, 119049, Россия.

[natashakozhokaru@gmail.com](mailto:natashakozhokaru@gmail.com)

### Information about the author

*Kozhokaru Natalia Igorevna* – State Academic University for the Humanities, 26, Maronovskii pereulok, Moscow, 119049, Russia.

[natashakozhokaru@gmail.com](mailto:natashakozhokaru@gmail.com)

Дата поступления 02.10.2025

Принята к публикации 23.12.2025