


ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ



УДК 159.99

DOI 10.5281/zenodo.17647892

Мишутин Д. О.

Мишутин Денис Олегович, Московская Международная академия (ММА), д. 15 а, стр. 1, ул. Новомосковская, Москва, Россия, 129075. E-mail: voron-94@internet.ru.

Феномен двойной реальности: пересечение виртуальных и реальных переживаний в субъективном опыте личности

Аннотация. Возрастающая интенсивность погружения в цифровые среды обуславливает необходимость изучения особенностей познавательной деятельности, формирующейся в условиях постоянного переключения между контекстами виртуального и физического миров. Феномен двойной реальности рассматривается автором статьи как целостный субъективный опыт личности, возникающий из-за постоянного взаимодействия и взаимопроникновения переживаний в виртуальном и физическом пространствах, что приводит к формированию нового, синтезированного уровня сознания. Автором выделены и описаны когнитивные паттерны, среди которых доминируют клиповое восприятие, характеризующееся фрагментарностью и повышенной скоростью обработки информации, реактивное принятие решений, основанное на сиюминутном контексте, и многозадачное внимание, обеспечивающее возможность одновременного удержания в сознании нескольких потоков информации из разных реальностей.

Ключевые слова: двойная реальность, феномен двойной реальности, виртуальные переживания, реальные переживания, субъективный опыт личности.

Mishutin D. O.

Mishutin Denis Olegovich, Moscow International Academy, 15a, building 1, Novomoskovskaya St., Moscow, Russia, 129075. E-mail: voron-94@internet.ru.

The phenomenon of double reality: the intersection of virtual and real experiences in a person's subjective experience

Abstract. The increasing intensity of immersion in digital environments makes it necessary to study the features of cognitive activity, which is formed in conditions of constant switching between the contexts of the virtual and physical worlds. The phenomenon of dual reality is consid-

ered by the author of the article as an integral subjective experience of a personality, arising from the constant interaction and interpenetration of experiences in virtual and physical spaces, which leads to the formation of a new, synthesized level of consciousness. The author identifies and describes cognitive patterns, among which clip perception dominates, characterized by fragmentation and increased speed of information processing, reactive decision-making based on momentary context, and multi-focus attention, which makes it possible to simultaneously hold multiple streams of information from different realities in consciousness.

Key words: dual reality, phenomenon of dual reality, virtual experiences, real experiences, subjective experience of the individual.

Актуальность исследования. Современные тенденции взаимодействия виртуальных и реальных переживаний в субъективном опыте личности характеризуются их глубоким взаимопроникновением, что порождает качественно новые формы субъективной реальности. Причиной появления феномена двойной реальности ученые-исследователи считают стремительную цифровизацию всех сфер жизнедеятельности, приводящую к стиранию четких границ между онлайн и оффлайн пространствами. Данный феномен функционирует как целостная система, в рамках которой сознание личности непрерывно синтезирует информацию из двух миров, создавая уникальный интегративный опыт. Пересечение виртуальных и реальных переживаний в психологическом опыте личности представляет собой сложный процесс интеграции, при котором субъективные образы и смыслы, порожденные в цифровой среде, неразрывно сливаются с содержаниями, полученными из непосредственного взаимодействия с физическим миром. Данный синтез приводит к возникновению качественно нового, гибридного уровня сознания, характеризующегося специфическими особенностями восприятия, мышления и построения идентичности. Актуальность проводимого исследования обусловлена масштабностью распространения данного феномена и недостаточной изученностью его долгосрочных последствий для когнитивного и эмоционального развития человека.

Постановка проблемы.

Пересечение виртуальных и реальных переживаний в психологическом опыте личности способствует формированию специфических когнитивных паттернов как составляющих гибридного мышления, которые проявляются в способности одновременного удержания нескольких контекстов и представляют собой устойчивые структуры психической деятельности, возникающие в результате постоянного взаимодействия двух миров. Однако изучение влияния данных паттернов на целостность самосознания и адаптационные механизмы личности остается недостаточно разработанным, что актуализирует проблему определения психологических последствий наложения и взаимопроникновения этих реальностей. В этой связи возникает необходимость выявления условий, при которых гибридное мышление способствует личностному развитию, а не ведет к дезинтеграции или искажению восприятия единой жизненной среды.

Целью проводимого исследования является выявление и классификация специфических когнитивных паттернов в структуре гибридного мышления, формирующихся в условиях регулярного переключения между контекстами виртуальной и физической реальностей и характеризующихся особыми механизмами внимания, принятия решений и эмоционального реагирования.

Теоретическая значимость исследования заключается в разработке концептуальной модели интегративного мышления, возникающего в условиях постоянного взаимодействия с цифровыми средами, и систематизации связанных с

ним когнитивных процессов. Это способствует развитию психологии цифровой социализации и создает основу для дальнейших эмпирических исследований трансформации познавательных процессов в современной медиасреде.

Материалы и методы исследования.

Для решения поставленных в исследовании задач были использованы теоретические методы: герменевтический анализ для анализа философских и психологических текстов. Метод концептуального синтеза использовался для интеграции данных из смежных научных областей и формирования целостного теоретического конструкта. Метод классификации использовался для систематизации когнитивных процессов. Сравнительно-типологический анализ позволил дифференцировать виды познавательной деятельности.

Дискуссия.

Научный дискурс исследований данного направления включает рассмотрение цифровой среды как принципиально нового контекста развития психики, где традиционные когнитивные модели требуют существенного пересмотра.

В работах Б.Б. Величковского [2; 3] обоснована ключевая роль механизмов внимания и рабочей памяти в генерации феномена чувства присутствия, который трактуется как результат интеграции мультимодальной сенсорной информации при высокой степени погружения в виртуальный контекст. В совместном исследовании Б.Б. Величковского, А.Н. Гусева, В.Ф. Виноградовой и О.А. Арбековой [3] устанавливается взаимосвязь между эффективностью когнитивного контроля, проявляющейся в способности управлять конфликтующими потоками информации и интенсивностью переживания чувства присутствия, что раскрывает центральную роль управляющих функций в процессах погружения. В исследованиях Г.У. Солдатовой и А.Е. Войскунского [9] разработана социально-когнитивная концепция цифровой социализации, постулирующая формирование новой психоло-

гической экосистемы. Г.У. Солдатова с соавторами экспериментально выявила структурные различия между реальной и виртуальной идентичностью через анализ идентификационных матриц [10], в то время как Е.Л. Солдатова и Д.Н. Погорелов систематизировали современные представления о виртуальной идентичности как динамическом конструкте, опосредующем взаимодействие личности с цифровой средой [11, с. 112].

Анализ исследований позволил нам сделать вывод о том, что необходимыми представляются выявление и классификация специфических когнитивных паттернов как компонентов гибридного мышления, формирующихся в условиях регулярного переключения между контекстами виртуальной и физической реальности и характеризующихся особыми механизмами внимания, принятия решений и эмоционального реагирования.

Результаты исследования.

В исследовании интегративное мышление понимается как синтез познавательных стратегий, формирующийся в условиях постоянного взаимодействия с цифровыми средами [7]. В отличие от трактовки гибридного мышления как синтеза естественного и искусственного интеллекта, мы рассматриваем его как адаптивный механизм психики, обеспечивающий целостность восприятия в условиях множественности сред [1; 4; 5].

Исследователи данного направления опираются на концепцию интегративного Юка Хуэя, которая включает в себя несколько логик: культурологическую, кибернетическую и аутопоэтическую, модернизированную древнекитайскую. Согласно данной концепции, интегративное мышление трактуется как методология и подход к решению сложных, многогранных проблем современности, который предполагает интеграцию и синтез знаний, методов и инструментов из различных, часто несвязанных дисциплин [7]. С данной точкой зрения солидарны также Фред Коллзуэй и Роджер Смит. Опираясь на данную теорию, мы сформулировали

следующее определение интегративного мышления в аспекте исследуемой проблемы: это когнитивный стиль, при котором личность бесшовно интегрирует и синтезирует опыт, логику и идентичность из двух миров — виртуального и физического. Это не просто переключение между контекстами, а формирование единой ментальной модели, где цифровые и реальные переживания взаимно обогащают друг друга, создавая новое, целостное психологическое пространство для восприятия, принятия решений и построения идентичности.

Вторым важным понятием исследования является «двойная реальность», которое согласно концепции Б. Б. Величковского трактуется не как философская или социокультурная абстракция, а как конкретный психологический и когнитивный феномен, возникающий в ситуации взаимодействия человека с виртуальной средой [2]. Данной трактовки мы придерживаемся в нашем исследовании.

Согласно концепции Н.В. Авербух [1] специфические когнитивные паттерны в структуре гибридного мышления рассматриваются как адаптивный механизм психики, сформировавшийся в ответ на необходимость постоянного переключения между контекстами виртуальной и физической реальностей, обеспечивающий целостность восприятия и эффективное функционирование личности в условиях множественности сред. Данный феномен трактуется М.В. Клементьевой как системное новообразование, интегрирующее дискретные элементы познавательной деятельности из разных реальностей в единый комплекс, характеризующийся специфическими особенностями внимания, принятия решений и эмоционального реагирования [4]. В.А. Перегудина, исследуя опыт формирования идентичности личности активных интернет-пользователей, подчеркивает, что специфические когнитивные паттерны, лежа-

щие в основе интегративного мышления, выполняют объединяющую функцию, обеспечивая согласованность Я-концепции при ее постоянном переходе между онлайн и офлайн модусами существования [6, с. 130].

Мы полагаем, что при выявлении и классификации специфических когнитивных паттернов, формирующихся в условиях регулярного переключения между контекстами виртуальной и физической реальностей и характеризующихся особыми механизмами внимания, принятия решений и эмоционального реагирования, важными являются следующие положения:

1) классификация должна учитывать доминирующий когнитивный компонент (аттенциональный, регуляторный, эмоциональный), что позволяет выявить ведущий механизм адаптации к двойной реальности;

2) существенным критерием является степень интеграции паттернов в единую систему, определяющую целостность или фрагментированность гибридного мышления;

3) важным представляется анализ направленности паттернов — на компенсацию когнитивной нагрузки или на обогащение психологического опыта за счет ресурсов обеих реальностей.

Учитывая данные положения, нами были выделены следующие когнитивные паттерны: клиповое восприятие, характеризующееся фрагментарностью и повышенной скоростью обработки информации; реактивное принятие решений, основанное на сиюминутном контексте; многозадачное внимание, обеспечивающее возможность одновременного удержания в сознании нескольких потоков информации из разных реальностей.

Кратко охарактеризуем каждый паттерн и представим его характеристики в следующей таблице (табл. 1).

Таблица 1. Феномены восприятия виртуальной реальности

Когнитивный паттерн	Ключевая характеристика	Доминирующий механизм	Направленность
Клипное восприятие	Фрагментарность, повышенная скорость обработки информации	Аттенциональный (ориентирован на скорость восприятия)	Компенсация когнитивной нагрузки
Реактивное принятие решений	Ориентация на ситуационный контекст	Регуляторный (ориентирован на действие)	Компенсация когнитивной нагрузки
Многозадачный режим	Одновременное удержание нескольких потоков информации	Аттенциональный (ориентирован на распределение)	Обогащение психологического опыта
Эмоциональное реагирование	Повышенная лабильность аффективных состояний	Эмоциональный (ориентирован на эмоции)	Адаптация к мультимодальным стимулам

Клипное восприятие в аспекте пересечения виртуальных и реальных переживаний в психологическом опыте личности проявляется как адаптивный механизм обработки информации, характеризующийся фрагментарным усвоением гетерогенных данных из альтернативных реальностей, что приводит к формированию мозаичной картины мира, где дискретные образы и смыслы из цифровой среды сосуществуют с элементами физического опыта без их глубокой смысловой интеграции [8]. Например, пользователь может одновременно фрагментарно воспринимать новостную ленту в социальной сети, видеотрансляцию и реальный разговор с собеседником, в результате чего формируется мозаичное смысловое поле, где трагическое сообщение из чата соседствует с рекламным баннером и обсуждением бытовых тем, что приводит к возникновению специфического когнитивного режима, характеризующегося высокой скоростью переключения между разнородными информационными потоками при снижении глубины их смысловой переработки.

Реактивное принятие решений в контексте пересечения виртуальных и реальных переживаний в психологическом опыте личности проявляется как склонность к импульсивным поведенческим актам, основанным на ситуационном эмоциональном отклике или внешнем стимуле без их критического осмыс-

ления, что особенно ярко демонстрируется в ситуациях, когда человек, находясь под впечатлением от виртуального взаимодействия, переносит шаблоны цифрового поведения в физическую реальность, например, ожидая мгновенной реакции на свои действия по аналогии с интерфейсом онлайн-платформ. Например, столкнувшись с бытовым конфликтом, личность может инстинктивно применить стратегию «блокировки», заимствованную из социальных сетей, выражающуюся в полном игнорировании оппонента в физическом пространстве, или же, находясь под влиянием эмоционально заряженного виртуального контента, принять скоропалительное финансовое решение, руководствуясь исключительно ситуационным аффектом без анализа долгосрочных последствий.

Многозадачный режим в контексте пересечения виртуальных и реальных переживаний в психологическом опыте личности проявляется как сформированная способность к одновременному удержанию и обработке нескольких разнородных потоков информации, когда индивид, сохраняя вовлеченность в онлайн-взаимодействие, параллельно осуществляет деятельность в физическом пространстве, что приводит к возникновению особого когнитивного режима, характеризующегося постоянным динамическим распределением психических ресурсов между конкурирующими контек-

стами без полного погружения в какой-либо один из них. К примеру, студент может одновременно участвовать в онлайн-лекции, отслеживая сообщения в чате, параллельно ведя переписку в мессенджере и реагируя на обращение соседа по комнате, при этом его сознание не переключается последовательно между задачами, а удерживает их в рамках единого оперативного поля, гибко распределяя степень вовлеченности в зависимости от актуальности каждого из информационных потоков.

Эмоциональное реагирование в контексте пересечения виртуальных и реальных переживаний в субъективном опыте личности проявляется как лабильный аффективный режим, характеризующийся быстрыми транзиторными сменами эмоциональных состояний под влиянием гетерогенных стимулов из альтернативных реальностей, что приводит к формированию волнообразного эмоционального фона, где интенсивные переживания, инициированные цифровым контентом, мгновенно сменяются реакциями на события физического мира без их глубокой аффективной проработки [9]. Например, пользователь может испытывать интенсивную радость от виртуального социального одобрения в виде лайков, которая при внезапном телефонном звонке с неприятным известием мгновенно сменяется тревогой, а затем — раздражением от навязчивой онлайн-рекламы, в результате чего формируется специфический аффективный паттерн, характеризую-

щийся высокой скоростью чередования разнонаправленных эмоциональных состояний при снижении способности к их устойчивому переживанию и рефлексивному осмыслению.

Выводы.

Современный феномен двойной реальности представляет собой закономерный этап развития человеческой психики в условиях цифровой трансформации общества, где пересечение виртуальных и реальных переживаний в субъективном опыте личности порождает устойчивые системные новообразования. Пересечение виртуальных и реальных переживаний в субъективном опыте личности означает формирование интегративного психического пространства, где осуществляется постоянный взаимообмен смыслами и поведенческими стратегиями между двумя модусами существования, что находит свое выражение в идентификационных матрицах современного человека, содержащих как традиционные социальные роли, так и цифровые репрезентации. Проведенное исследование демонстрирует, что формирующиеся когнитивные паттерны гибридного мышления, включая клиповое восприятие, реактивное принятие решений, многозадачный режим и эмоциональное реагирование обеспечивают адаптацию к новым условиям существования, но одновременно создают предпосылки для глубокой перестройки традиционных механизмов познавательной деятельности и построения целостной картины мира.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авербух Н.В. Переживание феномена присутствия в пассивной виртуальной среде // *International Journal of Open Information Technologies*. 2021. Вып. 9. № 12. С. 30–43.
2. Величковский Б.Б. Психологические факторы возникновения чувства присутствия в виртуальных средах // *Национальный психологический журнал*. 2014. №3(15). С. 31–38.
3. Величковский Б.Б., Гусев А.Н., Виноградова В.Ф., Арбекова О.А. Когнитивный контроль и чувство присутствия в виртуальных средах // *Экспериментальная психология*. 2016. Т. 9. №1. С. 5–20.
4. Клементьева М.В. Статусы виртуальной идентичности: понятие и методика оценки («Статус ВИ») // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2024. Т. 21. № 1. С. 79–100.

5. Колин Ю.В. Виртуальная реальность как проблема в контексте формирования непроизвольного образа мира в массовом сознании // Культурология. Международный научно-исследовательский журнал. 2021. № 7 (109). Часть 4. С. 198–207.
6. Перегудина В.А. Опыт исследования идентичности личности активных интернет-пользователей // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия «Психолого-педагогические науки». 2021. № 18(3). С. 127–144.
7. Розин В.М. Проект Юка Хуэя преобразования техники посредством искусства и гибридного мышления // Философия и культура. 2024. № 6. С. 140–152.
8. Селиванов В.В., Селиванова Л.Н. Виртуальная реальность как метод и средство обучения // Образовательные технологии и общество. 2014. Т. 17. № 3. С. 378–391.
9. Солдатова Г.У., Войскунский А.Е. Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2021. № 18(3). С. 431–450.
10. Солдатова Г.У., Чигарькова, С.В., Илюхина С.Н. Я-реальное и Я-виртуальное: идентификационные матрицы подростков и взрослых // Культурно-историческая психология. 2022. № 18(4). С. 27–37.
11. Солдатова Е.Л., Погорелов Д.Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // Образование и наука. 2018. № 20(5). С. 105–124.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Averbuh N.V. Perekhivanie fenomena prisutstvija v passivnoj virtual'noj srede // International Journal of Open Information Technologies. 2021. Vyp. 9. № 12. S. 30–43.
2. Velichkovskij B.B. Psihologicheskie faktory vznikovenija chuvstva prisutstvija v virtual'nyh sredah // Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal. 2014. №3(15). S. 31–38.
3. Velichkovskij B.B., Gusev A.N., Vinogradova V.F., Arbekova O.A. Kognitivnyj kontrol' i chuvstvo prisutstvija v virtual'nyh sredah // Jeksperimental'naja psihologija. 2016. T. 9. №1. S. 5–20.
4. Klement'eva M.V. Statusy virtual'noj identichnosti: ponjatje i metodika ocenki («Status VI») // Psihologija. Zhurnal Vysshej shkoly jekonomiki. 2024. T. 21. № 1. S. 79–100.
5. Kolin Ju.V. Virtual'naja real'nost' kak problema v kontekste formirovanija neproizvol'nogo obraza mira v massovom soznanii // Kul'turologija. Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal. 2021. № 7 (109). Chast' 4. S. 198–207.
6. Peregudina V.A. Opyt issledovanija identichnosti lichnosti aktivnyh internet-pol'zovatelej // Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tehničeskogo universiteta. Serija «Psihologo-pedagogicheskie nauki». 2021. № 18(3). S. 127–144.
7. Rozin V.M. Proekt Juka Hujeja preobrazhenija tehniky posredstvom iskusstva i gibridnogo myshlenija // Filosofija i kul'tura. 2024. № 6. S. 140–152.
8. Selivanov V.V., Selivanova L.N. Virtual'naja real'nost' kak metod i sredstvo obuchenija // Obrazovatel'nye tehnologii i obshhestvo. 2014. T. 17. № 3. S. 378–391.
9. Soldatova G.U., Vojskunsij A.E. Social'no-kognitivnaja koncepcija cifrovoj socializacii: novaja jekosistema i social'naja jevoljucija psihiki // Psihologija. Zhurnal Vysshej shkoly jekonomiki. 2021. № 18(3). S. 431–450.
10. Soldatova G.U., Chigar'kova, S.V., Ijuhina S.N. Ja-real'noe i Ja-virtual'noe: identifikacionnye matricy podrostkov i vzroslyh // Kul'turno-istoricheskaja psihologija. 2022. № 18(4). S. 27–37.
11. Soldatova E.L., Pogorelov D.N. Fenomen virtual'noj identichnosti: sovremennoe sostojanie problemy // Obrazovanie i nauka. 2018. № 20(5). S. 105–124.

Поступила в редакцию: 17.10.2025.

Принята в печать: 21.11.2025.