

ДИПФЕЙК КАК СИМУЛЯКР: ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ЦИФРОВОЙ ИЛЛЮЗИИ

Николащенко Е.А, Гладышева Д.А, студенты

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Ратникова И. М. – канд. фил. наук, доцент

Работа посвящена философскому анализу дипфейка как симулякра в контексте теорий Платона и Ж. Бодрийяра. Исследуется трансформация концепции истины: от классического соответствия действительности к «алгоритмическому консенсусу». Дипфейк интерпретируется как симулякр четвертого порядка, формирующий гиперреальность, где модель замещает оригинал. Анализируется эффект зловещей долины как пограничная зона между истиной и иллюзией. Выявлена роль экранной культуры в формировании типа *homo screen*. Делается вывод об онтологическом сдвиге, стирающем границу между подлинным и искусственным, что требует переосмысления социального доверия и критического мышления в условиях цифровой эпохи.

Современное культурное пространство переживает фундаментальную трансформацию под воздействием технологий искусственного интеллекта. Повсеместное внедрение нейросетей привело к появлению дипфейков – синтетического контента, ставящего под сомнение достоверность визуальной информации и подрывающего основы социального доверия. Если ранее медиа выступали зеркалом реальности, фиксируя объективные факты, то теперь они становятся самостоятельными генераторами смыслов, где оригинал утрачивает свое первичное значение [1]. Проблема заключается не только в технической подделке, но и в серьезном онтологическом сдвиге: истина перестает быть соответствием факту и трансформируется в алгоритмический консенсус. В данной работе дипфейк анализируется через сопоставление платоновской концепции истины и бодрийяровской теории симулякра. Особое внимание уделяется механизмам формирования гиперреальности, где цифровая модель замещает оригинал, и трансформации истины из «соответствия действительности» в «алгоритмический консенсус» [2].

Философский анализ дипфейка как симулякра требует обращения к классической традиции осмысления соотношения истины и иллюзии. В притче о пещере Платон описывает ситуацию, когда люди с детства прикованы в пещере и видят лишь тени от огня, принимая их за реальность [3]. Современный человек также прикован, пусть и не железными цепями, к новостным лентам и сконструированным образам, часто не желая понять, что реальность может отличаться от этих конструкций. Это реализованный на новейших технологиях образ платоновской пещеры: люди погружены в мир теней, прикованы технологическими цепями. Человек, погружившийся в такую пещеру, воспринимает ее как единственную реальность, а значит, и истина, и красота также находятся в ней. Современная пещера – это пространство глобальной коммуникации, условием такой виртуальной прикованности выступают большие данные, ограничивающие внутреннюю свободу. Отфильтрованный на основе цифрового следа Интернет превращается в так называемый «тоннель реальности» – узкий спектр явлений, которые мы видим внутри сформированной алгоритмами действительности [3]. Визуальный образ воздействует непосредственно, отключая рациональное осмысление, что создаёт предпосылки для манипуляции.

Платон выделяет четыре состояния души для постижения истины: на высшей ступени – разум, на второй – рассудок, третье место уделено вере, а последнее – уподоблению [3]. Вера и уподобление находятся в нижней части иерархии и не являются результатом размышления, а поэтому могут порождать лишь мнения, то есть в наибольшей степени удалены от возможности познания истины. Цифровизация способна выстроить цепочки соизмерений, интерпретирующие мир иным образом, но при этом необходимо помнить, что это мыслительная конструкция, которая может находиться достаточно далеко от постижения сущности объектов. Визуальный образ в цифровой среде воздействует непосредственно, как бы отключая рациональное осмысление, что помещает современного пользователя на нижние ступени платоновской иерархии – в зону веры и уподобления, где тень неотличима от реальности.

Переходя к теории Жана Бодрийяра, необходимо отметить, что сегодня исчезла грань между реальностью и симуляцией. В бодрийяровской трактовке симуляция изначально противостоит реальному, представляя собой совокупность несуществующего, но представляющегося реальным. Бодрийяр выделяет последовательные фазы представления: оно отражает глубинную реальность; маскирует и денатурирует ее; маскирует отсутствие глубинной реальности; вообще не соотносится с какой бы то ни было реальностью: оно есть чистый симулякр [2]. Эпоха симуляции наступает при переходе от второй стадии к третьей, когда представление становится самодостаточным. В системе Жана Бодрийяра феномен дипфейка классифицируется как симулякр четвертого порядка – стадия, на которой изображение окончательно разрывает связь с физическим миром. Технология ИИ генерирует гиперреальный объект: человек на экране говорит и действует так, как никогда не делал в действительности. Симулякр четвертого порядка не копирует оригинал – он предшествует ему и

замещает его. Истина здесь заменяется эффективностью симуляции. Ключевым механизмом внедрения гиперреальности является принцип прецедента симулякров – приоритет модели над оригиналом [1].

Происходит переход к «истине как консенсусу»: мы верим не своим глазам, а «цифровой подписи». Истина теперь – это консенсус доверенных узлов сети, вычисляемый через алгоритмы [1]. В этом пространстве дипфейк становится реальностью, если у него отсутствует «цифровая тень» подделки. Экранная культура значительно изменила жизнь современного человека, превратив экран в самостоятельный глобальный субъект, воздействующий на сознание. Homo screen становится придатком экрана, а экран активным действующим субъектом, продуцирующим свои смыслы. Экран не просто отражает, он всегда копирует, воспроизводит действительность посредством цифровых образов. В понимании Ж. Бодрийяра симулякр – это элемент культуры, который сам по себе «ничего не обозначает», это нулевое бытие. Соответственно из подобных эффектов симуляции рождается феномен нарциссизма: мы влюбляемся в подобие культуры. Наше собственное «Я» становится симулякром, который нам видится чем-то поистине действительным. Посредством симуляции истинность информации уступает место доверию к экрану [4].

Это можно назвать глобальным эмпиризмом или солипсизмом нашего времени; для Бодрийяра же это означает универсальность симулякра и исчезновение реального, заменяемого на «гиперреальное», которое определяется как «порождение, при помощи моделей, реального без истока и реальности» [2]. В 2026 году дипфейк-технологии завершили трансформацию медиасреды, превратив её из «зеркала реальности» в пространство чистых симулякров. Главный философский итог этого процесса – капитуляция классической концепции истины, которая перестала существовать как «соответствие факту» и перешла в статус «алгоритмического консенсуса» [1].

Эффект зловещей долины можно рассматривать как промежуточный этап между теорией Платона и теорией Бодрийяра. Данный феномен демонстрирует нелинейную зависимость между степенью человекоподобия объекта и эмоциональной реакцией на него. По мере увеличения визуального сходства с человеком эмоциональная реакция растёт, достигая пика. Однако при достижении определенного порога происходит резкий спад: объект, который почти неотличим от человека, но имеет минимальные дефекты имитации, вызывает не эмпатию, а чувство отторжения и страха [5]. Платон искал границу, отделяющую истину от иллюзий. Дипфейки – это момент стирания этой границы, когда уже непонятно, где человек, а где его копия. Эффект зловещей долины возникает именно в этой пограничной зоне, когда имитация почти совершенна, но ещё распознаваема как искусственная. Движущиеся объекты вызывают более выраженную реакцию отторжения, чем статичные, поскольку динамика обнажает даже минимальные несоответствия в мимике и жестах [5]. В цифровых медиа эффект провоцируется минимальным несопадением деталей, которое сигнализирует сознанию о присутствии симуляции там, где ожидается подлинник.

Философский анализ дипфейка как симулякра позволяет констатировать завершение фундаментальной трансформации концепции истины в цифровую эпоху. От классического понимания истины как соответствия образа действительности современная культура перешла к «алгоритмическому консенсусу», где подлинность определяется подтверждением доверенным протоколом верификации [1]. Дипфейк-технологии превратили медиасреду из «зеркала реальности» в пространство чистых симулякров, где модель предшествует оригиналу и замещает его. Сопоставление мифа о пещере Платона и теории симулякра Жана Бодрийяра выявило онтологический сдвиг в восприятии действительности. Если Платон искал границу, отделяющую истину от иллюзий, то дипфейки представляют момент стирания этой границы. Экранная культура сформировала нового антропологического типа – homo screen, для которого электронная среда стала второй средой обитания, точнее, копией-симулякром [4]. Философское осмысление этих процессов необходимо для предупреждения возможных последствий цифровизации и сохранения способности человека к критическому мышлению в условиях глобальной коммуникационной пещеры [3].

Список использованных источников:

1. Кугай, А.И. Дипфейк-технологии и трансформация концепции истины: от отражения к чистому симулякру / А.И. Кугай // *Среда*. – 2026. – С. 1–5.
2. Бронзино, Л.Ю. Концепция симулякра Жана Бодрийяра: методология «алеаторного мышления» и трансформация субъекта в обществе потребления / Л.Ю. Бронзино // *Вестник РУДН. Серия: Социология*. – 2011. – № 1. – С. 11–22.
3. Миронов, В.В. Цифровая пещера как возможный вектор развития культуры / В.В. Миронов // *Мировое развитие: проблемы предсказуемости и управляемости: материалы пленарного заседания*. – 2024. – С. 183–186.
4. Григорьев, С.Л. Экран как генератор симулякров и фейков / С.Л. Григорьев // *Russian Studies in Culture and Society*. – 2022. – Т. 6, № 1. – С. 19–33.
5. Шестерин, Н.О. Визуальные предпосылки формирования эффекта «зловещей долины» в цифровых медиа / Н.О. Шестерин // *Челябинский гуманитарий*. – 2024. – № 3(68). – С. 51–57.