

**СПЕШИЛОВА
ЕЛИЗАВЕТА
ИВАНОВНА**



Магистр философии,
научный сотрудник НОЦ
«Гуманитарная урбанистика».

Новгородский
государственный университет
имени Ярослава Мудрого,
Великий Новгород, Россия.

Ответственный секретарь
научного журнала
«Визуальная теология».

E-mail: e.speshilova@yandex.ru

УДК 130.2

**ЧЕЛОВЕК В ЦИФРОВОМ ИЗМЕРЕНИИ:
К ПРОБЛЕМЕ АНТРОПОЛОГИИ
ВИРТУАЛЬНОСТИ**

Аннотация. Статья посвящена антропологическому исследованию феномена виртуальности как одного из атрибутов современного информационного общества. Автор показывает, что, согласно распространённой точке зрения, виртуальное интерпретируется как вторичное, иллюзорное, мнимое и неподлинное пространство, отвлекающее человека от реального мира. При этом отмечается, что в научно-исследовательском дискурсе само понятие «виртуальное» используется неоднозначно. В узком смысле виртуальным называется то, что произведено с помощью информационно-коммуникационных технологий и компьютерных систем (цифровая среда), в широком – вся символическая реальность понимается как виртуальное пространство. В зависимости от того, посредством какой оппозиции определяется виртуальное, делается акцент на его онтологическом, гносеологическом или аксиологическом значении. Утверждается, что виртуализация человека не означает его тотальную антропологическую деградацию, поскольку и в виртуальном пространстве возможны практики ответственного и личного развития. Автор подчёркивает, что распространение манипулятивных техник является одним из существенных антропологических эффектов виртуализации жизненного мира человека, а курс заботы о человеке оказывается, по сути, новым инструментом его контроля, алиби для реального принуждения. Вместе с тем виртуальное может трактоваться как территория игры и творчества, моделирования и совершенствования персональных качеств, то есть как экзистенциально значимая среда. Такой амбивалентный характер виртуального пространства свидетельствует о необходимости дальнейшего философского осмысления цифровой реальности в целом.

Ключевые слова: человек, виртуальная реальность, цифровая среда, антропология, информационное общество, иллюзия нейтральности данных, манипуляция, забота о себе.

© Спешилова Е. И. 2022

**Исследование выполнено за счёт гранта Российского
научного фонда № 21-18-00103,
<https://rscf.ru/project/21-18-00103/>**

Elizaveta I. Speshilova

Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Russia

E-mail: e.speshilova@yandex.ru

**HUMAN BEING IN THE DIGITAL
DIMENSION: TOWARD AN
ANTHROPOLOGY OF VIRTUALITY**

Abstract. The article is devoted to the anthropological study of the phenomenon of virtuality as one of the attributes of modern information society. The author shows that, according to the popular view, the virtual is interpreted as a secondary, illusory, imaginary and non-genuine space that distracts people from the real world. At the same time, it is noted that in the research discourse the concept of 'virtual' is used ambiguously. In a narrow sense, virtual refers to what is produced by information and communication technologies and computer systems (digital environment). In a broad sense, all symbolic reality is understood as a virtual space. Depending on which opposition defines the virtual, attention is drawn to its ontological, gnoseological, or axiological meaning. It is argued that the virtualization of human does not mean his total anthropological degradation, because practices of responsible and personal development are also possible in virtual space. The author emphasizes that the spread of manipulative techniques is one of the essential anthropological effects of the virtualization of the human world. The discourse of care for the individual turns out to be, in fact, a new instrument of his control, an alibi for real coercion. However, the virtual can be interpreted as a territory of play and creativity, modeling and improvement of personal qualities, that is, as an existentially significant environment. This ambivalent nature of virtual space indicates the need for further philosophical reflection on digital reality in general.

Keywords: human being, virtual reality, digital environment, anthropology, information society, illusion of data neutrality, manipulation, care for the self.

**The work was written within the framework of the grant project supported by the Russian Science Foundation Project No. 21-18-00103.
<https://rscf.ru/project/21-18-00103/>**

DOI: 10.32691/2410-0935-2022-17-72-81

Развитие искусственного интеллекта постепенно выходит на новые и новые высоты: то, что ещё несколько лет назад казалось перспективой конца XXI века, становится всё реалистичнее, а предположения из области научной фантастики плавно обретают черты вполне жизнеспособных и выполнимых проектов. Человек всё больше интегрируется в техносферу, а вопрос повседневной заботы о себе выводится из его компетенции и делегируется «умным» устройствам: «умный» дом, «умный» автомобиль, «умный» город призваны решить все бытовые задачи, связанные с обеспечением базовых потребностей человека, позаботиться о нём и создать для него максимально комфортную, безрисковую среду. Одновременно с этим в виртуальное, цифровое пространство переносятся многие социальные практики: общение с друзьями, финансовые операции, образовательные процессы, взаимодействие с медицинским персоналом и так далее. В этой связи возникает закономерный вопрос: что при всех этих трансформациях происходит с человеком? Меняет ли технологический прогресс существенным образом самого человека или данные изменения не имеют принципиального онтологического значения, то есть человек остаётся «тем же самым», что и раньше? Становится ли он свободнее и ответственнее в поиске и развитии своей экзистенциальной стратегии или, напротив, находит в виртуальной среде новые формы зависимости и способы самозабвения? Все эти вопросы требуют детального философского рассмотрения, поскольку стремительное изменение жизненного мира современного человека, не получившее своевременного гуманитарного анализа, может оказать на него радикально деструктивное воздействие.

Дискредитация и реабилитация «виртуального»

Принято считать, что «виртуальное, каким мы его мыслим сегодня, – это сфера, где нет ни субъекта мысли, ни субъекта действия, сфера, где все события происходят в технологическом режиме» [Бодрийяр 2006б: 31]. Иначе говоря, виртуальное пространство зачастую рассматривается как не имеющее экзистенциальной ценности, вторичное, производное и, конечно, менее совершенное, нежели реальность. Виртуальность, рассматриваемая с аксиологической точки зрения, связывается с иллюзорностью, мнимостью, недостаточностью, наполненностью симулякрами и, в целом, получает, как правило, негативные коннотации. Как отмечает Ж. Бодрийяр, «в виртуальном уже нет ценности – здесь царствует простая информативность, просчитываемость, исчислимость, отменяющая любые эффекты реального» [Там же]. Таким образом, виртуальность заранее оказывается дискредитированной, поскольку она переключает внимание человека со сферы реального на сферу нереального, заманивает его в «зазеркалье», отвлекая от подлинного и настоящего жизненного мира.

Вместе с тем само понятие виртуального, как и многие другие термины современного научного дискурса (в том числе такие понятия, как «искусственный интеллект», «умный город» и т. д.), остаётся непрояснённым [Соснина 2017] и нередко используется стихийно и интуитивно. Однако, так как философия – это пространство битвы «против зачаровывания рассудка посредством языка» [Витгенштейн 2018: 81], своё небольшое философское исследование мы начнём с предварительного семантического анализа данного термина.

Прежде всего следует отметить, что в узком и наиболее распространённом смысле «виртуальное» трактуется как то, что произведено с помощью информационно-коммуникационных технологий и компьютерных систем [Немыкина 2011: 57]. В частности, виртуальным может быть названо любое сетевое взаимодействие человека с другим человеком (виртуальное общение, интернет-коммуникация) или с другим пространством (виртуальное путешествие), а также любой феномен, который переносится из действительности в интернет-среду, то есть оцифровывается (виртуальная валюта, виртуальная карта и т. д.). В данном случае речь идёт о мультиплицирующем, удваивающем эффекте виртуального пространства, которое выступает как надстройка по отношению к физическому миру, как дополнительный канал получения информации, эмоций и впечатлений, а также как ещё одно средство коммуникации. В этом отношении виртуализация становится верным процессом-спутником информационного общества, в котором человек находится одновременно и в конкретной точке пространства/времени, и в оцифрованной, вневременной среде, на пересечении бесчисленных потоков сведений, мнений и знаний.

Наряду с этим сочетание «виртуальная реальность» (которое, казалось бы, должно быть оксюмороном) используется для обозначения новых искусственных миров, созданных с помощью компьютерного моделирования и производящих эффект присутствия путём активного воздействия на органы чувств человека (например, с помощью VR-технологий). Сам этот термин был введён в 1984 году американцем Дж. Ланьером, занимающимся производством компьютеров, способных создавать стереоскопическое изображение, и затем стал применяться для референции к киберреальности в целом. Пространства компьютерных игр и метавселенных дают «возможность человеческому сознанию окунуться в мир вымысла и фантазии» и по своим качествам напоминают нечто мистическое, мифическое [Грязнова 2005]. Такое виртуальное не воспроизводит реальность, но, скорее, служит как альтернатива действительному и наличному, его временная замена.

Однако важно учитывать, что понятие «виртуального» не исчерпывается таким узким и ограниченным техническим смыслом. Исторически термин «виртуальное» восходит к латинскому “virtus”, которое трактовалось как «добродетель, нравственное совершенство, душевное благородство», то есть функционировало как этическая категория, описывающая превосходные мужские качества, и постепенно приобретало дополнительные смыслы, такие как «энергия, сила». Как отмечает Е. В. Грязнова, родство терминов «энергия» и «виртуальное» обнаруживается ещё в философии Платона и Аристотеля [Грязнова 2005]. Так, «виртуальное» рассматривалось как потенциальная энергия, активная, но воздействующая скрыто, неявно. Кроме того, в средневековой философии и теологии «виртуальное» интерпретировалось в контексте теории возможных миров для обозначения того, что реально не существует, но может возникнуть при определённых условиях. С точки зрения логики, к возможным, а значит, виртуальным мирам относится вся область контрафактического [Kripke 1972: 44] – мыслимые положения дел, альтернативные варианты развития событий, то, что могло бы (или не могло) иметь место в действительности. Умберто Эко, используя семантику возможных миров в качестве методологии исследования текстов, пишет, что возможный мир –

«это мир воображаемый, желаемый, чаемый, искомый» и т. д. [Эко 2007: 375]. Такими виртуальными мирами, например, предстают произведения художественной литературы, мифы и иные нарративы, в которых конструируется некая символическая реальность.

Ещё одно смысловое измерение понятие «виртуальное» получает в рамках естественных наук, в частности, в основаниях классической механики, а также в квантовой теории поля. Оно используется для обозначения ненаблюдаемых, мнимых объектов (виртуальная частица, виртуальная траектория и т. д.), которые, с одной стороны, наделены теми же характеристиками, что и реальные объекты, но, с другой стороны, не удовлетворяют некоторым «существенным условиям и ограничениям на эти характеристики», например, их «энергия не обязательно является положительной», а «масса не обязательно является нулевой» [Хоружий 1997]. В статье «Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности» С. С. Хоружий утверждает, что «виртуальная реальность, виртуальные явления характеризуются всегда неким частичным или недовождённым существованием, характеризуются недостатком, отсутствием тех или иных сущностных черт явлений обычной эмпирической реальности» [Там же], именно поэтому такую реальность не следует рассматривать как отдельный, автономный род бытия или особый онтологический горизонт. С его точки зрения, виртуальная реальность «опознаётся как своеобразный суб-горизонт в горизонте энергий “здешнего истока”, представляя собою *не род, но недород бытия*» [Там же]. Несмотря на то, что виртуальное пространство может послужить областью расширения опыта человека, сама сфера виртуального интерпретируется им в качестве чего-то умалённого, недовождённого и недооформленного, как признак упадка человека и мира. В онтической иерархии виртуальные события располагаются в области минимальной энергетики, уступая по степени значимости как событиям наличествования, так и, конечно, событиям трансцендирования.

Таким образом, представленная палитра различных вариантов понимания термина «виртуальное» показывает всю неоднозначность этого понятия. Отталкиваясь от трактовки «виртуального» в узком смысле – как созданного с помощью особых компьютерных технологий, максимально погружающих человек в сконструированный мир, и используя интерпретацию «виртуального» как информационного и символического феномена, можно заключить, что современный человек живёт в виртуальном мире, поскольку «повсюду существует замена реальности “неореальностью”, целиком произведённой исходя из комбинации элементов кода. На всём пространстве повседневной жизни существует огромный *процесс симуляции*» [Бодрийяр 2006а: 164]. Более того, можно прийти к выводу, что не только для современного, но для человека в принципе характерно стремление «преодолевать» реальность путём трансгрессии в виртуальные миры (здесь, к примеру, можно вспомнить практики камлания, путешествия шаманов в потусторонний мир). Данность, фактичность и даже косность наличного (имманентный срез) дополняется опытом его переосмысления, воображения того, чего нет, то есть виртуальным пластом, а в предельных случаях – практиками трансцендирования. Жиль Делёз подчёркивает, что «всякое актуальное погружено в похожую на туман расплывчатость виртуальных образов», которые на него воздействуют [Делёз

2006]. Виртуальное всегда определяется посредством оппозиции чему-либо – виртуальное/реальное, виртуальное/актуальное, виртуальное/материальное; и в зависимости от того, что утверждается в качестве его «антагониста», акцентируется онтологическое, гносеологическое или аксиологическое значение виртуальности.

Логика постмодерна свидетельствует о том, что в предельном смысле вся сфера символического, вся область культуры как знаковой реальности может быть отнесена к пространству виртуального, искусственно созданного, надстроенного над материальным миром; иначе говоря, виртуальное может пониматься как замена идеального. В постмодернистском дискурсе исчезает грань между реальным и виртуальным: виртуальность оказывается реальной, а сама реальность виртуальной. Виртуальность реальна, в частности, потому, что она оказывает воздействие на субъекта, порой даже более интенсивное, нежели события действительности. Реальность же виртуальна в том смысле, в каком она конструируется человеком и обществом посредством языкового структурирования и ценностной дифференциации объектов; реальность создаётся человеком, она не является вещью в себе. Когда все процессы рассматриваются исключительно в информационно-коммуникационном свете, то всё психическое, социальное, даже сам субъект может виртуализироваться, получая статус иллюзии, эффекта властного дискурса, с помощью которого можно скрыто управлять желаниями масс и регулировать их потребности.

Тем не менее, если мы стремимся разграничить области виртуального и не виртуального, то следует иметь в виду ключевые свойства виртуальной реальности, к коим можно отнести: «порождённость, автономность, интерактивность, превращённость, наблюдаемость, дискретность, субъективное происхождение и объективное существование, символичность, отсутствие признаков, имеющих у натуральной реальности, иллюзорность, нереальность, ирреальность, потенциальность» [Грязнова 2013]. Родовым же признаком всего виртуального, как заключает Е. В. Грязнова, оказывается его «информационная сущность», тогда как все приведённые свойства являются производными от неё [Там же]. Остановившись на таком информационном подходе к понятию «виртуальное» и акцентируя внимание именно на цифровом виртуальном пространстве, постараемся оценить, какое влияние на человека оказывают технологии виртуализации. Действительно ли «мы вступаем в мир псевдособытия, псевдоистории, псевдокультуры» [Бодрийяр 2006а: 164] или всё-таки возможны конструктивные, экзистенциально значимые практики, представленные в виртуальном пространстве? Может быть, необходимо реабилитировать онтологически и аксиологически дискредитированное понятие виртуального?

Антропологические эффекты виртуализации жизненного мира

В монографии «Социум и синергия: колонизация интерфейса» С. С. Хоружий, рассуждая о практиках сетевого общения, писал, что «информационный прогресс сопровождается антропологической деградацией» и что «виртуализация этики – это неизбежный аспект виртуализации человека, и углубление виртуализации ведёт ко всё более полной деэтизации» [Хоружий 2016: 405–406]. При этом он предлагает определённую иерархию форм виртуального

общения, в основе которой лежит нарастающая степень виртуализации данных практик. Так, например, в простой коммуникации посредством электронной почты присутствует минимальная степень виртуализации, поскольку структура идентичности и личности человека при этом не изменяется, человек пишет от своего лица. Общение через личную страницу в социальных сетях, согласно данной иерархии, представляет первую ступень виртуализации, поскольку оно связано с созданием определённого образа себя, стилизацией субъекта. Затем виртуализация усугубляется в практиках анонимного сетевого общения, предполагающих отказ от собственного лица и от своего имени, и существенно возрастает при интернет-общении под «ником», примитивной маской. Таким образом, мы видим, что степень виртуализации в данном случае связывается не с различными видами технического взаимодействия, то есть не с мерой погружения человека в искусственно созданный мир, а с уровнем отказа человека от себя в этих практиках, то есть в само понятие виртуального изначально закладывается процесс дегуманизации, сопровождающийся снижением самоконтроля человека, падением его ответственности и нарастанием безличности. Однако, как отмечает С. С. Хоружий далее, хотя «из нашего описания виртуального общения выступает немалый набор весомых антропологических угроз, которые несёт в себе углубление виртуализации, <...> из него же можно извлечь и определённые указания на то, в каком направлении надо двигаться для преодоления этих угроз. Решающий фактор – присутствие и участие человеческого лица, возврат в русло актуального личного общения» [Там же: 407], иначе говоря, ответственное общение от своего имени.

В этом отношении важно отметить, что в современной цифровой среде анонимность, считавшаяся ранее едва ли не одной из ключевых характеристик интернет-взаимодействия, становится всё менее возможной. Теперь субъекту не скрыться в виртуальном пространстве под цифровой маской, не утаить свои действия и даже мысли, нередко тем или иным образом зафиксированные в каких-либо поисковых запросах или доверительной личной переписке. Развитие технологий отслеживания пользователя, определения его интересов, предпочтений, политических или иных взглядов предполагает возрастание уровня правового и социального регулирования области сетевой коммуникации. Постепенно такое виртуальное взаимодействие становится всё более регламентированным, структурированным, в него проникают всё те же привычные установки, которые характерны для действительности: человек переносит в виртуальный мир стандартные социальные практики, транслирует знакомые ценности. Неэтичное и нетипичное поведение в виртуальном пространстве, как правило, осуждается, а различные варианты девиантных поступков имеют негативное значение, то есть в виртуальной реальности воспроизводятся стандартные процедуры этической оценки, а также механизмы социальной дифференциации.

Учитывая то, что виртуальная реальность есть реальность информационная, цифровая, необходимо акцентировать внимание на производности, порождённости этого пространства. Погружение в виртуальный мир означает взаимодействие с данными, ценностями, идеями и смыслами, за которыми стоит некий создатель, программирующий среду определённым образом. Виртуаль-

ность может порождать иллюзию нейтральности и непредвзятости информации, однако важно не забывать, что она всегда кем-то производится. То, что данные могут фиксироваться с помощью автоматизированных систем и затем обрабатываться с использованием технологий искусственного интеллекта, также не означает, что полученная в результате этих процессов информация является объективной, поскольку именно человек определяет, какую выборку данных производить, каким образом их обрабатывать и с какой целью.

В связи с этим одним из принципиально значимых антропологических эффектов, порождённых виртуализацией жизненного мира человека, на мой взгляд, является распространение практик манипулятивного воздействия на субъекта. С точки зрения Ж. Бодрийера, забота о человеке, которая декларируется в качестве цели научно-технического развития, по сути, является алиби для реального принуждения: «функция всякого, институционального или неинституционального, аппарата заботы, который нас окружает и разрастается – общественной информации, рекламы и т. д., – состоит в том, чтобы одновременно награждать и удовлетворять, и соблазнять, тайком совращать» [Бодрийер 2006а: 213]. Такая навязчивая забота есть форма скрытой манипуляции, «типичная репрессивная позиция патерналистского аналитика», в которой утверждается, что человек не способен самостоятельно понять себя, познать, чем он является и чего хочет, «для этого есть мы» (государство, общество, крупные корпорации и т. д.), наблюдающие за человеком и знающие его лучше, чем он сам [Там же: 215]. При таком подходе человек редуцируется до пассивного объекта воздействия, а само сетевое пространство становится новым инструментом контроля, но не открыто дисциплинарного, а латентного, рассредоточенного [Krivý, 2018: 12] и потому менее заметного. Практики заботы о себе, траектории личного преобразования и попытки «услышать свой голос» [Смирнов 2010: 80] в манипулятивном сценарии не приветствуются, так как контролировать индивидуальное, личностное сложнее, нежели усреднённое, массовое и однообразное.

Однако виртуальное, несмотря на связанные с ним антропологические риски, можно использовать и в конструктивном ключе: «никак не отвергая виртуального общения, мы должны развивать навыки, ноу-хау, как переводить это общение в поле *chresis*, благого пользования» [Хоружий 2016: 409]. В этом смысле виртуальное может трактоваться как творческое, игровое пространство, область воображения и моделирования, позволяющая в ещё одной форме совершенствовать личностные качества человека и реализовывать его персональную стратегию. «Человек, деструктивные действия которого предотвращает не мораль, а право, – больной человек, человек не в норме» [Аванесов 2016: 351], если же человек морально и экзистенциально здоров, то и в виртуальном мире он сможет позитивно преобразовывать себя, тем самым возвращая понятию «виртуальное» его исходное значение нравственного совершенства и духовного благородства.

Заключение

С одной стороны, виртуальное можно рассматривать как исчезновение реальности, как «смелый, специфический выбор самого человечества», которое «решило клонировать свою телесность и своё имущество в другой,

отличной от прежней, вселенной» и, по существу, «отважилось исчезнуть как человеческий род, чтобы увековечить себя в роде искусственном, гораздо более жизнеспособном, гораздо более эффективном [Бодрийяр 2006б: 31–32]. С другой стороны, мы можем рассматривать виртуальное как современную реальность, в которой существуют антропологически значимые практики, то есть как то, что может быть направлено на «выстраивание культурных практик развития и формирования личности человека в новой реальности с помощью построения моделей человеко-цифро-машинно-знаковых систем, выступающих полигонами развития высших способностей человека – его мышления, воображения, памяти» [Смирнов 2022: 75–76]. Виртуальное оказывается амбивалентным во многих смыслах: оно и существует, и не существует; представлено и в потенциальном, и в актуальном измерении; с ним связаны как опасности, так и позитивные возможности. По сути, это новый вызов для человека, риск потерять себя или всё-таки обрести. Как писал М. Хайдеггер, «чем ближе мы подходим к опасности, тем ярче начинают светиться пути к спасительному, тем более вопрошающими мы становимся» [Хайдеггер 1993: 238]. И именно такое философское вопрошание позволяет найти спасительный путь в виртуальном пространстве.

Библиография

- Августин 1992 – *Августин А.* Исповедь. М.: Республика, 1992. 167 с.
- Аванесов 2016 – *Аванесов С. С.* Человек в норме. Новосибирск: ООО «Офсет-ТМ», 2016. 351 с.
- Бодрийяр 2006а – *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры / Пер. с фр., послесл. и примеч. Е. А. Самарской. Москва: Культурная революция; Республика, 2006. 269 с.
- Бодрийяр 2006б – *Бодрийяр Ж.* Пароли. От фрагмента к фрагменту / Пер. с фр. Н. Суловой. Екатеринбург: У-Фактория, 2006. 200 с.
- Витгенштейн 2018 – *Витгенштейн Л.* Философские исследования / Пер. с нем. Л. Добросельского. М.: Изд-во АСТ, 2018. 352 с.
- Грязнова 2005 – *Грязнова Е. В.* Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия // Философские науки. 2005. № 2. С. 125–143.
- Грязнова 2013 – *Грязнова Е. В.* Философский анализ концепций виртуальной реальности [Электронный ресурс] // Философская мысль. 2013. № 4. С. 53–82. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=278 (дата обращения: 31.10.2022).
- Делёз 2006 – *Делёз Ж.* Актуальное и виртуальное / Пер. с фр. и комм. Ю. Подороги // Альманах «Восток». 2006. № 3 (39).
- Немыкина 2011 – *Немыкина О. И.* Понятие виртуальности в философском контексте // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2011. № 1 (17). С. 53–62.
- Смирнов 2010 – *Смирнов С. А.* О смысле онтологической заботы/работы (комментарии на полях «Герменевтики субъекта» М. Фуко) // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Психология. 2010. Т. 4. № 1. С. 74–93.
- Смирнов 2022 – *Смирнов С. А.* Наше бесчеловечное будущее или уловка трансгуманизма // Человек. 2022. Т. 33. № 1. С. 61–79.
- Соснина 2017 – *Соснина Т. Н.* Определение понятия «виртуальность». Анализ терминологического статуса // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. 2017. № 2. С. 11–19.

- Хайдеггер 1993 – Хайдеггер М. Вопрос о технике / Пер. с нем. В. В. Библихина // Хайдеггер М. Время и бытие. Москва: Республика, 1993. С. 221–238.
- Хоружий 1997 – Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53–68.
- Хоружий 2016 – Хоружий С. С. Социум и синергия: колонизация интерфейса. Казань: Казанский инновационный университет им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП), 2016. 452 с.
- Эко 2007 – Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / Пер. с англ. и ит. С. Серебряного. Санкт-Петербург: Symposium, 2007. 502 с.
- Kripke 1972 – Kripke S. Naming and Necessity. Cambridge (MA), 1972. 172 p.
- Krivý 2018 – Krivý M. Towards a Critique of Cybernetic Urbanism: The Smart City and the Society of Control // Planning Theory. 2018. Vol. 17, Iss. 1. P. 8–30.

References

- Avanesov 2016 – Avanesov S. S. Human in Norm. Novosibirsk, 2016. In Russian.
- Baudrillard 2006a – Baudrillard J. La société de consommation: ses mythes et ses structures. Transl. into Russian by E. A. Samarskaya. Moscow, 2006. In Russian.
- Baudrillard 2006b – Baudrillard J. Mots de passe. D'un fragment l'autre. Transl. into Russian by N. Suslova. Yekaterinburg, 2006. In Russian.
- Deleuze 2006 – Deleuze G. L'actuel et le virtuel. Transl. into Russian by Yu. Podoroga. Almanac "East". 2006. № 3 (39). In Russian.
- Eco 2007 – Eco U. Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi. Transl. into Russian by S. Serebryany. St. Petersburg, 2007. In Russian.
- Gryaznova 2005 – Gryaznova E. V. Virtual Reality: Analysis of the Semantic Elements of the Concept. *Russian Journal of Philosophical Sciences*. 2005. 2. P. 125–143. In Russian.
- Gryaznova 2013 – Gryaznova E. V. Philosophical Analysis of Virtual Reality Concepts. *Philosophical Thought*. 2013. 4. P. 53–82. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=278 (date of access: 31.10.2022). In Russian.
- Heidegger 1993 – Heidegger M. Die Frage nach der Technik. Transl. into Russian by V. V. Bibikhin. Heidegger M. Time and Being. Moscow, 1993. P. 221–238. In Russian.
- Horujy 1997 – Horujy S. S. Genus or Non-Genus? Notes on the Ontology of Virtuality. *Voprosy Filosofii*. 1997. 6. P. 53–68. In Russian.
- Horujy 2016 – Horujy S. S. Society and Synergy: Interface Colonization. Kazan, 2016. In Russian.
- Kripke 1972 – Kripke S. Naming and Necessity. Cambridge (MA), 1972.
- Krivý 2018 – Krivý M. Towards a Critique of Cybernetic Urbanism: The Smart City and the Society of Control. *Planning Theory*. 2018. 17 (1). P. 8–30.
- Nemykina 2011 – Nemykina O. I. The Concept of Virtuality in a Philosophical Context. *University Proceedings. Volga Region. Humanities*. 2011. 1 (17). P. 53–62. In Russian.
- Smirnov 2010 – Smirnov S. A. On the Meaning of Ontological Care/Work. *Bulletin of the Novosibirsk State University. Series: Psychology*. 2010. 4 (1). P. 74–93. In Russian.
- Smirnov 2022 – Smirnov S. A. Our Inhuman Future or Tricks of Transhumanism. *Chelovek*. 33 (1). P. 61–79. In Russian.
- Sosnina 2017 – Sosnina T. N. The Definition of the Notion 'Virtuality'. The Terminological Status Analysis. *Philosophy and Humanities in Information Society*. 2017. 2. P. 11–19. In Russian.
- Wittgenstein 2018 – Wittgenstein L. Philosophische Untersuchungen. Transl. into Russian by L. Dobrosel'sky. Moscow, 2018. In Russian.