

ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.7)

Научная статья

УДК 101.1:316

doi: 10.18522/2070-1403-2023-101-6-59-66

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК НОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ЖИЗНИ ЧЕЛОВЕКА В ИНФОРМАЦИОННУЮ ЭПОХУ

© Людмила Николаевна Соловьева

Филиал Военной академии Ракетных войск стратегического назначения имени Петра Великого в г. Серпухове, г. Серпухов; Московский авиационный институт (национальный исследовательский университет) «МАИ», г. Москва, Россия

luniso@rambler.ru

Аннотация. Представлено философское осмысление виртуальной реальности как актуального модуса цифровой онтологии современного человека. Отмечено, что в условиях информационной современности виртуальная реальность утрачивает статус исключительно технологического явления – как технологически продуцируемой невещественной среды, альтернативы физической реальности, превращаясь в значительно более емкий феномен, экстраполирующий свое трансформирующее воздействие на социум, культуру и человека. Показано, что виртуальная реальность, являя собой новую форму бытия, предстает новым пространством жизни и деятельности человека современной информационной эпохи и выступает фактором трансформации традиционной антропологической атрибутики и дальнейшей человеческой эволюции, обуславливая формирование человека нового типа.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуализация, глобальное информационное пространство, информационная эпоха, цифровизация, человек.

Для цитирования: Соловьева Л.Н. Виртуальная реальность как новое пространство жизни человека в информационную эпоху // Гуманитарные и социальные науки. 2023. Т. 101. № 6. С. 59-66. doi: 10.18522/2070-1403-2023-101-6-59-66

PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.7)

Original article

Virtual reality as a new space of human life in the information age

© *Ludmila N. Solovieva*

Military Academy of Strategic Missile Forces named after Peter the Great – branch in Serpukhov; Serpukhov, Moscow Aviation Institute (National Research University) “MAI”, Russian Federation

luniso@rambler.ru

Abstract. The article is devoted to the philosophical understanding of virtual reality as an actual mode of digital ontology of modern man. It is proved, that virtualization is a natural consequence of the progressive development of information and communication technologies and the formation of a new information order society. It is concluded that in the conditions of information modernity, virtual reality loses the status of an exclusively technological phenomenon – as a technologically produced immaterial environment, an alternative to physical reality, turning into a much more capacious phenomenon extrapolating its transformative impact on society, culture and man. It is shown that virtual reality, being a new form of being, appears as a new space of human life and activity in the modern information age and acts as a factor in the transformation of traditional anthropological attributes and further human evolution, determining the formation of a new type of person.

Key words: virtual reality, virtualization, global information space, information age, digitalization, man.

For citation: Solovieva L.N. Virtual reality as a new space of human life in the information age. *The Humanities and Social Sciences*. 2023. Vol. 101. No 6. P. 59-66 doi: 10.18522/2070-1403-2023-101-6-59-66

Введение

Начало третьего тысячелетия ознаменовалось впечатляющими темпами технологического прогресса и прежде всего в инфокоммуникационной сфере – компьютер и технологии, продуцируемые им, стали настоящими символами информационной современности. Опережающее информационно-коммуникационное технологическое развитие и детерминированные им процессы цифровизации выступают сегодня фактором трансформации реальности, обуславливая виртуализацию экономических, политических, социокультурных процессов и превращение виртуального пространства в одну из значимых сфер бытия современного человека. Это спровоцировало череду необратимых изменений, радикальным образом преобразовавших и переструктурировавших реальность, принципиально изменивших основные способы человеческой жизнедеятельности и впервые в истории человеческого существования – вторгшиеся в антропологию человека, запустив механизм формирования человека нового типа – человека информационной эпохи – технологически улучшенного и дополненного цифровой атрибутикой, онтология которого больше не ограничивается границами традиционного физического мира, она простирается и в мир виртуального, искусственно генерируемого высокими технологиями.

В этой связи в начале третьего тысячелетия вновь актуализируются и обретают новые интерпретации классические философские вопросы: «что такое реальность?» и «что такое человек?», сопровождая новый антропологический поворот и задавая новые импульсы философской рефлексии проблемы человека. Это определяет цель данной статьи – философское осмысление виртуальной реальности как нового пространства жизни современного человека.

Материалы и методы

Теоретико-методологические основания статьи базируются на исследованиях западных и отечественных теоретиков виртуальной реальности, что позволило составить представление о современном научном статусе изучаемой проблематики, а также локализовать предметные границы предпринимаемого философского анализа. Исследование опирается на междисциплинарный и системный подходы, методологический потенциал которых позволил анализировать виртуальную реальность как многогранное и сложноорганизованное явление, а комплексное использование общенаучных методов, таких как анализ, синтез, индукция, дедукция, абстрагирование, раскрыло возможности для логичного, последовательного теоретического анализа виртуальной реальности, уточнения ее онтологического статуса и антропологического измерения.

Обсуждение

Закономерным, неотъемлемым и поистине уникальным продуктом современных информационно-коммуникационных технологий является виртуальная реальность. Несмотря на то, что сама идея виртуальной реальности не так уж и нова и уходит корнями в античную философию, ассоциируясь прежде всего с именем Платона, тем не менее, наиболее глубокое философское осмысление и междисциплинарное изучение получила только в XX–XXI вв. в связи с появлением персонального компьютера и распространением информационно-коммуникационных технологий. Отсюда столь повышенный интерес со стороны прежде всего гуманитарного научного сообщества, пытающегося осмыслить как трансформацию самой реальности, процесс ее дематериализации, развеществления [3; 6; 10; 13; 17], так и обусловленные этим изменения онтологии человека, его традиционной антропологической атрибутики – субъективности, телесности, идентичности [2; 3; 7; 9; 14].

В научном обиходе термин «виртуальный» имеет широкое хождение, выступая синонимом понятию «возможный», и противопоставляется понятию «реальный», т.е. существующий в действительности. Общеизвестно, что авторство термина «виртуальная реальность» принадлежит Дж. Ланье, известному специалисту в области компьютерных технологий [22], который определил ее как общую реальность, синтезированную, благодаря компьютерной интервенции, и выводящую на новый уровень отношения человека с физическим миром [18, с. 207]. Однако К. Шваб [19, с. 204] упоминает имя программиста Ивана

Сазерленда как впервые употребившего данный термина в 1968 г. для обозначения размещенного у себя на голове монитора. Считается, что это была первая очень громоздкая гарнитура виртуальной реальности.

В дальнейшем в связи с активным развитием и повышением уровня доступности компьютеров и информационных технологий виртуальная реальность из сугубо технического явления превратилась в современный социокультурный феномен, оказывающий трансформирующее воздействие на социум, человека, систему межличностных отношений, культуру. Сегодня «виртуальная реальность» выступает предметом научного интереса не столько технических наук, сколько социально-гуманитарных наук и прежде всего философии. Наиболее общее определение данной категории как научной, специальной философской дается Н.А. Носовым, родоначальником отечественной виртуалистики, который выделяет саму идею виртуальности, указывающую, на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними – порожденность, актуальность, интерактивность. Виртуальная реальность, таким образом, – это совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности [9].

Со временем утвердился окончательный статус виртуальной реальности как философской категории, о чем свидетельствует многообразие ее трактовок: и как «воздействующий на органы чувств, объемный, полноценный создаваемый компьютером мир, в который может погрузиться и с которым может взаимодействовать каждый человек» [19, с. 204], и как «созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку (посетителю этого мира) через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие» [13, с. 513], и как «объективно явленный мир в интернет-пространстве, который развертывается в пространстве поисковых служб, социальных сетей, видеохостингов, блогов, компьютерных игр и т.д.» [5, с. 54], и как новая форма бытия человека [10, с. 86–87; 8, с. 46], один из актуальных модусов цифровой онтологии современного человека [16, с. 54] и мн. др.

Это позволяет заключить, что виртуальная реальность сегодня – это новая, альтернативная физической, искусственного сгенерированная, невещественная среда жизнедеятельности современного человека, в которую органично вплетаются все ключевые онтологические единицы.

Виртуальное пространство глобальной сети Интернет действительно становится весьма значимой средой жизнедеятельности современного человека, что подтверждают результаты исследований. Смартфон является неотъемлемой частью жизни современного человека независимо от пола и возраста: день большинства людей начинается с контакта со смартфоном, а в среднем за день предпринимается 2617 прикосновений к нему; мобильный интернет-трафик преобладает над стационарным и составляет 63% (по данным на 2019 г.). Потребность в мобильном Интернете на сегодняшний день – одна из приоритетных, поскольку позволяет быть обладателем актуальной информации, беспрепятственно коммуницировать, осуществлять различные виды деятельности, в том числе и экономической. Опросы респондентов в возрасте от 18 до 85 лет в Германии показали, что в современных условиях люди стремятся коммуницировать посредством комментариев, сообщений, фотографий и получают большее удовольствие от виртуальной коммуникации в социальных сетях, от просмотра интернет-контента, нежели от секса или сигарет, но в то же время популяризация виртуальной коммуникации в последнее десятилетие обусловила снижение уровня эмпатии на 40% [21].

Результаты исследований впечатляют и вместе с тем демонстрируют, насколько стремительно идет адаптация человека к процессам виртуализации бытия. Современный человек действительно стремительно окунается в мир виртуального, активно коммуницирует с себе подобными на виртуальных просторах глобального информационного пространства. Вполне успешно реализуется манифест М. Цукерберга, объявленный в 2010 г., о том, что вопросы приватности больше не волнуют современное общество, персональная информация пользователей будет доступна всем. «Мы решили, что это теперь становится социальной нормой.

Людям действительно понравилось не просто делиться информацией, хорошей и разнообразной, но и делиться ею более открыто и с большим количеством людей» [20, с. 202]. Специалисты Facebook (экстремистская организация, запрещенная на территории РФ) – лидеры в области технологий виртуальной реальности, полагают, что за виртуальной реальностью будущее коммуникации и социального взаимодействия, прогнозируя, что в недалеком будущем окончательно исчезнут границы и расстояния, люди смогут коммуницировать, взаимодействовать, объединяться наиболее удобными способами, чем, когда бы то ни было, а следовательно, социальное взаимодействие может оказаться перманентным. Благодаря технологиям виртуальной реальности коммуниканты смогут использовать невообразимые ранее способы общения, например, передавать собеседнику «всю полноту чувств с помощью 3D-изображений с эффектом присутствия и участием всех органов чувств, <...> а это открывает совершенно новый мир эмпатии со всеми людьми с открытым сердцем и умом и может способствовать созданию лучшего, более сплоченного общества» [19, с. 211]. Звучит несколько утопично, но такой сценарий, наряду с более эмоционально нейтральными или негативными, также имеет право на существование.

Цифровая революция действительно спровоцировала спрос на виртуальную реальность, который с течением времени только усиливается. Сегодня технологии виртуальной реальности выступают не просто новыми способами испытания цифровых сред, а являются платформами, обеспечивающими создание, распределение и обмен ценностями, – это своего рода новый канал восприятия мира и взаимодействия с ним. Из-за эффекта присутствия технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальностей будут больше, чем другие цифровые каналы размывать границу между искусственными технологиями, внешним миром и ролью человеческой интуиции и субъективности, затрагивая важнейшие вопросы о мироощущении человека [19, с. 205].

Физический мир с колоссальным упорством стремится раскрыться как превосходящий необратимость во времени, как не вмещающийся в три измерения, меняется сама структура окружения, становясь столь пластичной и многогранной, что человеческий мозг, пока держится за свою косность, лишь сдерживает онтологический прорыв [13, с. 511]. Безусловным апогеем современной цифровой революции стало глобальное информационное пространство, которое, с одной стороны, представляет собой виртуальную, невещественную реальность, с другой – постепенно преобразуется в реальный мир с расширенными возможностями, конституирующий новые модусы онтологии современного человека – виртуальную коммуникацию, цифровую идентичность, модифицированную телесность, трансформированную субъективность.

Технологии из сугубо вспомогательного средства, облегчающего и насыщающего комфортом жизнь человека, превратились в фактор эволюции человека, который направлен на технологический апгрейд человека – «технологически улучшенного» человека, отличного от своего предшественника – «человека разумного». Вместе с тем человек утрачивает статус своей исключительности, сегодня машина определяет многое: выполняет определенные виды работ, принимает первичные решения, коммуницирует, решает, что может, а что не может человек и т.д. Человек замещается нечеловеческими сущностями – техникой, технологиями, искусственным интеллектом, виртуальными объектами. В этой связи Ж. Бодрийяр констатирует «конец антропологии», которая, по его словам, «тайным образом конфискована машинами и новейшими технологиями» [1, с. 41], что, безусловно, подтверждается современным технологическим status quo.

Виртуальная и дополненная реальности кардинально преобразовали и видоизменили опыт взаимодействия человека с внешней средой, в результате чего человеческое бытие локализуется пределами «гибридной» реальности [4], т.е. совокупным сосуществованием амбивалентных реального и виртуального миров, online и offline временных измерений, нивелирующих границы между реальным и виртуальным, актуальным и потенциальным. Уже сегодня при помощи современных технологий стало возможно конструировать новые реальности и

интегрировать их в повседневную жизнь: воссоздавать историческую действительность, моделировать природные условия, даже продуцировать виртуальные копии ушедших из жизни людей, благодаря индустрии Death Tech.

Ошеломляющим событием в начале 2020 г. оказалось цифровое «оживление» умершей девочки. Южнокорейским документалистам при работе над фильмом «Встреча с тобой» о переживаниях родных умерших удалось создать виртуальную копию умершей 7-летней девочки На Ён. Для сеанса встречи матери, Чан Жи Сун, с виртуальной дочерью, На Ён, использовались тактильные перчатки и шлем, благодаря чему женщина смогла прогуляться с дочерью в парке, поддержать ее за руку, поговорить с ней и даже отпраздновать день рождения. По словам матери, встреча с цифровым аватаром дочери стала сном, о котором она всегда мечтала [12].

Виртуальные аватары ушедших из жизни актеров «продолжают» сниматься в кино, а внешность стареющих актеров успешно технологически «ретушируется». Сложно себе представить индустрию развлечений, музыку, кино, театр без применения специальных возможностей информационных технологий, нейросетей, продуцирующих виртуальные объекты и дополняющие физическую реальность ими. Это вполне соответствует реалиям информационной современности и не вызывает отторжения у зрителя, однако порождает множество пока открытых морально-этических, нравственных, юридических вопросов.

А.А. Рудова справедливо сравнивает виртуализацию с киберпротезированием, когда по аналогии замены биологических частей тела роботизированными, такой же замене подлежат реальные составляющие социума или даже целые социальные институты [15, с. 32–33]. В этой связи вполне очевидны перспективы виртуализации, когда в конечном итоге реальные социальные отношения канут в лету и будут вытеснены отношениями между образами. Устойчивые маркеры грядущего цифрового будущего уже вполне отчетливо проявляют себя, например, виртуальная коммуникация занимает солидное место в структуре коммуникативного опыта современного человека; глобальное информационное пространство с его знаками, текстами, гипертекстами, информацией, симулякрами выступает вполне конкурентной альтернативой традиционной реальности с живыми людьми, живым общением, живой деятельностью – все это замещается виртуальным, виртуализируется.

Киберпротезированию подлежит также и истинная творческая предметно-преобразующая детальность человека, результатами которой становятся объекты цифрового искусства [11, с. 8–9], большинство из которых – виртуальные, абсолютно невещественные сущности, локализующиеся исключительно в виртуальной среде глобального информационного пространства. Наблюдается трансформация творческого процесса, подмена его истинного смысла. Теперь индивид в большинстве своем выступает субъектом массового творчества, а творческой мастерской становится виртуальная среда и ее виртуальный инструментарий – множество предлагаемых компьютерной программой вариантов, которыми оперирует автор, создавая собственное произведение, которое больше не является результатом его креативного поиска, творческих усилий и интуиции. Это угрожает постепенной утратой человеком навыков самостоятельного творческого мышления и способности самостоятельного выбора и принятия решений в расчете на целесообразный набор предложений компьютерной программы.

Закономерными результатами виртуализации являются изменения традиционной антропологической атрибутики и прежде всего идентичности, субъективности и телесности. В деперсонифицированном виртуальном мире нет необходимости в адекватной действительности самоидентификации, поэтому дезавуируются основные идентификационные параметры, такие как пол, возраст, физические, социальные данные, уровень образования, национально-этническая принадлежность и др. В глобальном виртуальном пространстве можно быть кем угодно, выглядеть как угодно и иметь какую угодно биографию, что ведет к достаточно быстрому формированию устойчивого ложного ощущения свободы и вседозволенности, что в конечном итоге оказывает деструктивное воздействие на личность и ее психику.

Тем не менее, отталкиваясь от одной из значимых характеристик виртуальных объектов, выделенной классиком отечественной виртуалистики Н.А. Носовым, – актуальности

виртуальных объектов, т.е. возможности их существования при условии, что в порождающей реальности происходят процессы порождения виртуальных объектов, и прекращении их (виртуальных объектов) существования с окончанием этих процессов, хотелось бы подчеркнуть по-прежнему внеположенную позицию человека, который «встроен» в различные реальности и может переходить из одной в другую, существовать на их пересечении [9].

В условиях информационной современности эти процессы активизируются с невероятной скоростью, что позволяет трактовать виртуальную реальность и как новую форму бытия человека, и как фактор формирования человека нового типа – человека информационной эпохи. По заключению В.П. Майковой, Э.М. Молчана, А.И. Майкова, виртуальная реальность как новая форма бытия человека соединяет две данности мира с помощью гибридных интеллектуальных систем – мостов между плотью и нейросетью, порождая новый вид «НомоCyberus» – существо, растворенное в квантовой виртуальной среде, наделенное фантомными информационными формами и содержанием, в котором неопределенное ценностное основание, будет определять дальнейшее существование цивилизации [8, с. 46].

Но каким бы стремительным и прогрессивным не было развитие информационно-коммуникативных технологий, и особенно технологий виртуальной реальности и искусственного интеллекта, есть глубочайшая уверенность в том, что человек остается тем великим достоянием природы, которому под силу изобрести искусственный интеллект, и какими бы прогрессирующими не были технологии и мощь искусственного интеллекта, им под силу лишь трансформировать человека, но не «изобрести» его.

Выводы

Виртуальная реальность являет собой уникальный феномен информационной современности, с одной стороны, репрезентирующий собой закономерный результат совершенствования информационных технологий, с другой – выходящий далеко за рамки компьютерных технологий – в социокультурное пространство и оказывающий трансформирующее воздействие на социум, личность, ее деятельность, коммуникацию и культуру.

В условиях становления общества нового информационного порядка и обусловленных этим цифровых трансформаций виртуальная реальность становится новым жизненным пространством современного человека, порождая его принципиально новое онтологическое измерение – информационное, цифровое, выступая фактором не только антропологической трансформации, но и, вероятнее всего, дальнейшей эволюции человека.

Современная информационная эпоха – это своеобразная точка нового цивилизационного отсчета, «осевое время – 2.0», когда задаются новые параметры и направления дальнейшего цивилизационного развития, формируется новый тип общества, культуры, духовности и новый тип человека с новым отношением к собственной телесности, жизни, смерти, это своего рода точка невозврата, после которой человек быть прежним уже не сможет. Это обуславливает и целый комплекс новых экзистенциальных и мировоззренческих проблем, требующих всесторонней философской рефлексии и безотлагательного научного решения, поскольку от этого будет зависеть не только цифровое будущее, но и цифровое настоящее человеческой цивилизации, существование человека вообще. Будет ли человек информационной эпохи технологически улучшенным гармоничным единством биологического, психологического и социального, или это будет дисгармония с перевесом в сторону технологического и цифрового – покажут ближайшие десятилетия, констатируя сделанный сегодня выбор.

Список источников

1. *Бодрийяр Ж.* Америка. СПб.: Владимир Даль, 2000. 203 с.
2. *Гуревич П.С.* Философская интерпретация человека. СПб.: Петроглиф, 2013. 428 с.
3. *Иванов Д.В.* Виртуализация общества. СПб.: Изд-во «Петербургское Востоковедение», 2000. 96 с.

4. *Латур Б.* Нового времени не было. Эссе по симметрической антропологии. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2006. 240 с.
5. *Кафтан В.В., Рязанова Л.В.* Концепции виртуальной и симулятивной реальности в условиях цифровой трансформации // *Власть.* 2019. Т. 27. № 3. С. 53–56.
6. *Кутырев В.А.* Бытие или ничто. СПб.: Алетейя, 2010. 496 с.
7. *Марков Б.В.* Человек в эпоху масс-медиа (символы эпохи Internet) // *Информационное общество.* СПб.: АСТ, 2004. С. 452–507.
8. *Майкова В.П., Молчан Э.М., Майков А.И.* Природа виртуальной реальности: философско-эпистемологический анализ // *Вестник Российского философского общества.* 2022. Вып. 1–2 (99–100). С. 38–50.
9. *Носов Н.А.* Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения. М.: Наука, 2008. 316 с.
10. *Орлов С.В.* Виртуальная реальность как новая форма материального бытия // *Философия и гуманитарные науки в информационном обществе.* 2013. № 2 (2). С. 82–87.
11. *Пол К.* Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
12. «Поднимите мне руку!»: как технологии оживляют покойных // *Системный блокь.* 27.02.2021. – URL: <https://sysblok.ru/arts/podnimate-mne-ruku-kak-tehnologii-ozhivljajut-rokojnyh> (дата обращения 02.08.2023).
13. *Пронкина С.В., Пронкин Д.Д.* Инженерия Бытия, или Неизбежность совершенства. СПб.: Алетейя, 2014. 560 с.
14. *Ростова Н.Н.* Проблема человека в современной философии. М.: Проспект, 2023. 176 с.
15. *Рудова А.А.* Тенденции виртуализации общественных институтов и трансформации общественных отношений // *Гуманитарные и социальные науки.* 2023. Т. 98. № 3. С. 27–34.
16. *Соловьева Л.Н.* Модусы цифрового бытия человека информационной эпохи // *Общество: философия, история, культура.* 2022. № 4. С. 51–55.
17. *Хоружий С.С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // *Вопросы философии.* 1997. № 6. С. 53–68.
18. *Черных А.И.* Мир современных медиа. М.: Издательский дом «Территория будущего», 2007. 312 с.
19. *Шваб К., Дэвис Н.* Технологии Четвертой промышленной революции. М.: Эксмо, 2022. 320 с.
20. *Шнуренко И.А.* Архитекторы трансгуманизма и цифровой левиафан // *Трансгуманизм: цифровой левиафан и голем-цивилизация.* М., 2021. С. 184–209.
21. *Konrath S., O'Braien E.H., Hsing C.* Changes in Dispositional Empathy in American College Students over Time: A Meta-Analysis // *Personality and Social Psychology Review.* 2011. Vol. 15(2). May. P. 180–198.
22. *Lanier J.* You Are Not a Gadget: A Manifesto. N.Y., 2010. 209 p.

References

1. *Baudrillard J.* America. St. Petersburg: Vladimir Dal, 2000. 203 p.
2. *Gurevich P.S.* Philosophical interpretation of man. St. Petersburg: Petroglyph, 2013. 428 p.
3. *Ivanov D.V.* Virtualization of society. St. Petersburg: Publishing house "Petersburg Oriental Studies", 2000. 96 p.
4. *Latour B.* There was no new time. Essay on symmetrical anthropology. St. Petersburg: Publishing House of the European University in St. Petersburg, 2006. 240 p.

5. *Kaftan V.V., Ryazanova L.V.* Concepts of virtual and simulated reality in the conditions of digital transformation // *Power*. 2019. Vol. 27. No. 3. P. 53–56.
6. *Kutyrev V.A.* Being or nothing. St. Petersburg: Aleteya, 2010. 496 p.
7. *Markov B.V.* Man in the era of mass media (symbols of the Internet era) // *Information Society*. St. Petersburg: AST, 2004. P. 452–507.
8. *Maikova V.P., Molchan E.M., Maikov A.I.* The nature of virtual reality: philosophical and epistemological analysis // *Bulletin of the Russian Philosophical Society*. 2022. Vol. 1–2 (99–100). P. 38–50.
9. *Nosov N.A.* Theoretical virtualistics: new problems, approaches and solutions. M.: Nauka, 2008. 316 p.
10. *Orlov S.V.* Virtual reality as a new form of material existence // *Philosophy and humanities in the information society*. 2013. No. 2 (2). P. 82–87.
11. *Paul K.* Digital Art. M.: Ad Marginem Press, Garage Museum of Modern Art, 2020. 272 p.
12. "Raise your hand to me!": how technologies revive the deceased // *System block*. 27.02.2021. – URL: <https://sysblok.ru/arts/podnimate-mne-ruku-kak-tehnologii-ozhivljajut-pokojnyh> (accessed 02.08.2023).
13. *Pronkina S.V., Pronkin D.D.* Engineering of Being, or the Inevitability of perfection. St. Petersburg: Aleteya, 2014. 560 p.
14. *Rostova N.N.* The problem of man in modern philosophy. M.: Prospect, 2023. 176 p.
15. *Rudova A.A.* Trends in virtualization of public institutions and transformation of public relations // *Humanities and social sciences*. 2023. Vol. 98. No. 3. P. 27–34.
16. *Solovyova L.N.* The modes of digital human existence of the information age // *Society: philosophy, history, culture*. 2022. No. 4. P. 51–55.
17. *Khoruzhiy S.S.* Rod or nedorod? Notes to the ontology of virtuality // *Questions of Philosophy*. 1997. No. 6. P. 53–68.
18. *Chernykh A.I.* The world of modern media. M.: Publishing House "Territory of the Future", 2007. 312 p.
19. *Schwab K., Davis N.* Technologies of the Fourth Industrial Revolution. M.: Eksmo, 2022. 320 p.
20. *Shnurenko I.A.* Architects of transhumanism and digital leviathan // *Transhumanism: digital leviathan and golem-civilization*. M.: Book World, 2021. P. 184–209.
21. *Konrath S., O'Braien E.H., Hsing C.* Changes in Dispositional Empathy in American College Students over Time: A Meta-Analysis // *Personality and Social Psychology Review*. 2011. Vol. 15(2). May. P. 180–198.
22. *Lanier J.* You Are Not a Gadget: A Manifesto. N.Y., 2010. 209 p.

Статья поступила в редакцию 12.09.2023; одобрена после рецензирования 02.10.2023; принята к публикации 02.10.2023.

The article was submitted 12.09.2023; approved after reviewing 02.10.2023; accepted for publication 02.10.2023.