

ФИЛОСОФИЯ

(шифр научной специальности: 5.7.8)

Научная статья

УДК 130.2

doi: 10.18522/2070-1403-2025-111-4-95-102

СИМУЛЯЦИЯ РЕЛИГИОЗНЫХ ПРАКТИК В ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОЙ «ГЛОБАЛЬНОЙ ДЕРЕВНИ»

© Людмила Александровна Швачкина

Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) Донского государственного технического университета в г. Шахты, г. Шахты, Россия

Shvachkina@mail.ru

Аннотация. Представлен концептуальный анализ изменения состояния религии и религиозных практик во время пребывания современной цивилизации постмодерна в среде «глобальной деревни». Показано, что в условиях «глобальной деревни» человек совершает эволюционный переход от «Человека Разумного» к «Человеку Играющему», поскольку воздействие медиа, а также массовой культуры на объективную реальность фундаментально трансформирует бытие, погружая человека в состояние бесконечной игры в симуляции.

Ключевые слова: «глобальная деревня», архаичные практики, «Человек Играющий», «Человек Божественный», датаизм, симуляция, постмодерн.

Для цитирования: Швачкина Л.А. Симуляция религиозных практик в пространстве современной «глобальной деревни» // Гуманитарные и социальные науки. 2025. Т. 111. № 4. С. 95-102. doi: 10.18522/2070-1403-2025-111-4-95-102.

PHILOSOPHY

(specialty: 5.7.8)

Original article

Simulation of religious practices in the space of the modern “global village”

© Liudmila A. Shvachkina

Institute of Service and Entrepreneurship (branch) Don State Technical University in Shakhty, Shakhty, Russian Federation

Shvachkina@mail.ru

Abstract. A conceptual analysis of changes in the state of religion and religious practices during the existence of modern postmodern civilization in the environment of the “global village” is presented. It is shown that in the conditions of a “global village” a person makes an evolutionary transition from a “Homo Sapiens” to a “Homo Ludens”, since the impact of media and mass culture on objective reality fundamentally transforms existence, plunging a person into a state of endless game in simulation.

Key words: “global village”, archaic practices, “Homo Ludens”, “Homo Deus”, Dataism, simulation, postmodern.

For citation: Shvachkina L.A. Simulation of religious practices in the space of the modern “global village”. *The Humanities and Social Sciences*. 2025. Vol. 111. No 4. P. 95-102. doi: 10.18522/2070-1403-2025-111-4-95-102.

Введение

Роль и место религии в жизни человека в каждую эпоху развития цивилизации претерпевают изменения на уровне смыслов, которые укладываются в систему миропонимания. Одна смысловая коннотация по отношению к человеческой жизни для религии остаётся неизменной. Религия в каждую историческую эпоху является способом познания мира посредством предоставления человеку определённых практик для интеракции с внешними условиями. Однако с проблемой религиозного миропонимания человечество сталкивается при переходе от архаичной цивилизации к индустриальной.

Проблема заключается в истинности того знания, которое формируется посредством исполнения религиозных практик, поскольку в эпоху индустриализма истинным становится

то знание, которое доступно существующим на определённый момент истории пределам познавательных возможностей человеческого разума. А религиозное учение не всегда оперирует чем-то материальным или осязаемым, поскольку оно предполагает соблюдение догматов. Религия в эпоху индустриализма не исчезает, но больше не является наиболее актуальной формой познания мира, поскольку сама цивилизация конструирует свою деятельность по новым рыночным законам, основанным на почитании рациональности.

Использование слова «почитание» в данном контексте обосновано тем, что человек, несмотря на рациональную программу развития цивилизации в эпоху модерна, по-прежнему оказывается склонным к вере. Меняется лишь дискурс, к которому человек выстраивает своё доверие. Тем не менее, эпоха модерна постепенно движется к своему упадку, поскольку программа рационального развития человека на основе следования законам капиталистического мирохозяйства не предоставляет свободу, а всё сильнее уводит человека от необходимой доли архаичных практик в его природе.

Именно поэтому в эпоху постмодерна с её более нестабильной и неопределённой средой цивилизация совершает необходимый для выживания откат через возрождение архаичных практик, но выраженных в иной форме. Речь идёт о том, как человечество погружается в состояние глобальной деревни на основе воздействия на него информационно-коммуникативных технологий, устанавливающих большее количество связей между людьми в обмен на их прочность. Эти связи симулируют феномен племенного родства и соседства, но формы объединения людей в таких условиях не являются племенами в их традиционном понимании. Тем не менее, состояние пребывания в глобальной деревне не является переходным этапом для человечества, а существует и по сей день.

В глобальной деревне архаичные практики человеческого бытия не представлены в идентичной форме, а симулированы при использовании новых информационно-компьютерных технологий. В этих условиях перед новой цивилизацией вновь возникает вопрос о поиске тех дискурсивных оснований, на которых должно базироваться человеческое мировосприятие и миропонимание. Религия исторически являлась таким основанием с начала становления архаичной цивилизации. А в эпоху постмодерна в условиях «глобальной деревни» для человека формируются основания для возвращения к архаичным практикам через всевозможные попытки их восстановления. В данной статье рассмотрим подробнее эти основания, чтобы выявить, по какой причине новая цивилизация, несмотря на растущую техногенность, склоняется к попытке возрождения архаичных практик для установления целостности собственного бытия на примере симуляции религии.

Обсуждение

Начать нашу аргументацию следует с того, что понимается под понятием «глобальная деревня». Идея о «глобальной деревне» возникает вместе с приходом постмодернистской цивилизации на смену предыдущему периоду. Согласно тому, как этот феномен объясняет его основоположник М. Маклюэн в своих работах, впервые используя его в «Галактике Гутенберга», «глобальной деревней» следует считать фундаментальный сдвиг в организации жизни человека, который воссоздан новыми технологиями коммуникации. К состоянию «глобальной деревни» человек приходит непосредственно под ударом коммуникативных технологий, основанных на использовании электроэнергии.

Благодаря этим технологиям формируется «электрическая культура», которая возвращает понимание человека в состояние дописьменной цивилизации. В эту эпоху исторического развития существовала «подавляющая тирания слуха над зрением» [4, с. 42]. Это означает, что миропонимание человека дописьменной культуры строилось на большей ориентации на значимость чувств, нежели на «холодной визуальной отстраненности». Это проблемная составляющая человека в исторический период доминирования письменной и печатной культуры, которая выливается в то, что понимание рационализма сводится к «эксплицитной линейности» [4].

Здесь мы приближаемся к проблеме формирования дискурса, который ложится в основу процесса конструирования человеческого миропонимания в ходе его бытия. М. Маклюэн справедливо отмечает значимость чувств человека дописьменной культуры в процессе его миропонимания. При этом, человек не был иррационален. Миропонимание человека в дописьменную культуру строилось с сильной опорой на религиозное учение как форму дискурса для данного состояния цивилизации. Оно строилось, как отмечал Фома Аквинский, на спасительном характере веры [8, с. 5], благодаря которому соблюдалась определённая стабильность в процессе поддержания целостности бытия.

К тому же следование религиозным догматам на основе веры в сакральность полученного знания являлось принципом построения миропонимания, которое лежало за гранью человеческого разума. Именно поэтому цивилизация модерна, сменившая архаичную, выступает с сильной критикой в адрес такого миропонимания, поскольку знание, недоступное, неосязаемое, и самое главное, невидимое человеком приводит его к «слепому» следованию догматам без возможности подвергнуть их сомнению. Это упирается, в свою очередь, в фундаментальную проблему свободы человека, поскольку догматизм вынуждает его подчиняться тем составляющим бытия, которые он даже не способен увидеть.

Как отмечал К. Маркс в работе «К критике Гегелевской философии права», религия является «опиумом народа», из-за которого человек оказывается обречённым подчиняться абстрактным догматам, которые противоречат его природе, поскольку бытие человека не существует в абстракции. Во всяком случае, такой позиции придерживается цивилизация модерна, поэтому критика религии обоснована поддержанием связи между человеком и историей, а также актуализации его эволюционного перехода к состоянию человека разумного. Религия является результатом человеческой деятельности, но в эпоху модерна устанавливается чёткое представление в сознании цивилизации о том, что человек не может создаваться результатом своей же деятельности [6, с. 3–4].

Это становится отправной точкой для фундаментального кризиса идеологии цивилизации модерна с её актуализацией человека с его правами и свободами в качестве высшей ценности. По итогу своего развития цивилизация модерна достигает спектра проблем социально-экономического, культурного и политического характера, которые проявляются в кризисе властных отношений. Человек не получает истинную свободу, а лишь остаётся заключённым внутри цикла погони за ней в новых условиях для конструирования своей деятельности. Помимо этого, человек постепенно всё сильнее отдаляется от собственной исторической памяти. Религия в условиях актуализации рационализма, базирующегося на удовлетворении аппарата производства рыночных законов, не исчезает из истории, но её значимость как формы дискурса уступает научному знанию, поскольку последнее лучше удовлетворяет разум в плане подачи информации в доступной для него форме.

Исторический конфликт религии и разума имеет множество причин. В рамках данной статьи мы сосредоточимся на эволюционном аспекте, в частности — на том, почему проект «Человек Разумный» не сработал. Цивилизация на каждом этапе сталкивается с фундаментальной проблемой преодоления ограничений для достижения истинной свободы, решение которой ищется с опорой на актуальный для определённого исторического этапа идеологический вектор развития. Эпоха модерна помогла обратить внимание на значимость человеческих прав и свобод, а также актуализировать значимость научного знания для процесса конструирования миропонимания.

Проблема заключается в том, что это постепенно приводит к «косности» социума с его невозможностью адаптироваться к хаотичным и стремительным изменениям нового мира, который приходит на смену эпохе модерна. Речь идёт об этапе постмодерна, во время которого объективная реальность реконструируется на основе собственной фрагментарности. Она разделяется на виртуальное и физическое измерения, что усложняет её для восприятия человека, поскольку сама реальность становится более неопределённой. Неопределённость

проявляется в первую очередь на основе воздействия медиа на общество через погружение человека в новую реальность бесконечной коммуникации.

Бесконечность коммуникации достигается за счёт её перестройки в состояние ауто-пойезиса, то есть самовоспроизводства на основе циркуляции повторяющихся тем, о чём писал Н. Луман в «Реальности массмедиа» [3, с. 130]. Темы позволяют медиа удерживать внимание человека посредством привязки его бытия к коммуникативному пространству, которое они конструируют. Такое воздействие объясняется стратегией «нейтральности» медиа через развитие индустрии развлечений, о чём говорит М. Маклюэн в «Понимании медиа». Продукт развлекательного характера, созданный в пространстве массовой культуры, сам по себе не предполагает навязывания своего содержания человеческому восприятию, когда попадает в его поле.

Напротив, произведения массовой культуры в эпоху постмодерна становятся такой же формой дискурса, какой было религиозное знание и научное для предыдущих цивилизаций, поскольку, как отмечает М. Маклюэн, выступает в качестве «аутентичной реакции воображения на официальное действие» [5, с. 189]. Это означает, что тема и нарративная составляющая того или иного произведения массовой культуры позволяет человеку «проигрывать» рутинные действия из повседневности, стимулируя работу воображения. Получается, что медиа помещают человека в новое функциональное пространство, где он конструирует свою деятельность, на основании чего формируется дискурсивная составляющая его бытия.

Каждая из транслируемых тем является предварительно нейтральной, но претендует на формирование некой истины в момент взаимодействия её содержания с человеческим восприятием. Так, эпоха постмодерна возрождает стоическую практику «*premeditatio malorum*», благодаря которой строится субъективная герменевтика. Согласно М. Фуко, данная практика из стоицизма направлена на то, чтобы «редуцировать реальность зла, лишив его устрашающих атрибутов». Это редуцирование должно осуществляться при опоре на некую истину, благодаря которой воспринимаемые феномены мира упрощаются до понимания их ядра. И таким образом у человека формируется определённая подготовка для собственного убеждения в нереальности воображаемого в ходе восприятия и познания [10, с. 511–513].

Нарративная составляющая масскультурных произведений встраивается в систему дискурса в постмодернистскую эпоху. Это воздействие (вместе с влиянием медиа) создает ловушку, погружая человека в символическую игру коммуникации внутри его собственного воображения. Ловушка заключается именно в том, какие для человека предоставляются способы достижения свободы. Технологии позволяют, с одной стороны, установить понимание о неоднородности объективной реальности. С другой, побуждают человека к возрождению архаичных практик познания мира, поскольку на их уровне борьба с неопределённостью для человека является более успешной.

Архаичные практики лишены большого количества надстроек, сконструированных разумом, поэтому форма восприятия посредством повторного обращения к ним вновь становится актуальной. Под воздействием медиа и массовой культуры на объективную реальность человек осуществляет новый эволюционный переход к состоянию «*Homo Ludens*» или «Человек Играющий» от состояния «Человека Разумного». Как отмечает Й. Хёйзинга в своей работе «*Homo Ludens*», игра является более древней формой взаимодействия с окружающим миром, нежели любая культурная форма, поскольку она создана человеком. Игра же существует и на уровне животного мира, и её функциональная особенность заключается в предоставлении самого упрощённого способа понимания, дальше которого упростить невозможно [12, с. 25].

Игра есть неотъемлемый атрибут глобальной деревни и является базовым способом восприятия в её пространстве, поскольку сам феномен глобальной деревни строится на имитации архаичных форм жизненного уклада при помощи новых компьютерных технологий. Имитация в этом контексте занимает фундаментальное положение в процессе конструирования миропонимания, поскольку параллельно с технологиями развивается и

всеобъемлющая культуриндустрия, которая гонится за извлечением эффектов, как отмечают М. Хоркхаймер и Т. Адорно в «Диалектике просвещения». Имитация укрепляется на основе «удвоения эмпирической предметности», поэтому представление человека о реальности за пределами виртуального пространства смещается в сторону его понимания в качестве продолжения мира воображаемого, что в свою очередь является формой обмана для восприятия человека [13, с. 157].

Здесь имеется в виду то, как создаваемые объекты виртуального мира предшествуют их материализации в физическом измерении, что больше похоже как раз с укладом жизни архаичной цивилизации. Религиозные догмы и концепции часто не имеют материальных аналогов в физической реальности. Но в качестве подтверждения их истинности архаичный человек прибегал к созданию материальных объектов, которые использовались во время совершения религиозных практик, например, иконы, либо те же культовые сооружения, которые служили в качестве создания непосредственного пространства для осуществления практик и получения знаний о мире. В итоге, проект глобальной деревни не приносит человеку свободу в её истинном и идеалистическом понимании, но, в отличие от предыдущих исторических этапов развития цивилизации, позволяет определённым образом «сыграть» в ощущение свободы и тем самым потенциально проложить новые пути для её достижения.

Игра в свободу достигается на более поздних этапах развития постмодернистской цивилизации, когда появляются основания говорить о результатах воздействия на человека культуриндустрии в виде формирования культа глобального потребления, а также на основе погружения в симуляцию. Ж. Бодрийяр, исследуя феномен общества потребления, выдвигает утверждение о «систематическом неравенстве» [1, с. 77]. Здесь учёный подразумевает то, что за проблемой неравенства всегда стоял некий код, служащий символическим выражением искусственности проблемы, которая решается таким же искусственным перенасыщением рынка всевозможными продуктами и услугами. Феномен общества потребления в свою очередь тесно переплетается с симуляцией.

Бесконечное воспроизводство ради поддержания работы аппарата по производству систематического неравенства приводит к утрате референтов, важнейшим из которых является история, как отмечает Ж. Бодрийяр в своём рассуждении. Именно поэтому цивилизация стремится к возрождению тех времён, когда человек был во взаимосвязи со своей историей, поэтому через культуриндустрию благодаря её развлекательному и нейтральному характеру «беспорядочно воскрешают всю предыдущую историю» [2, с. 63].

Таким образом, новая цивилизация, проживающая в «глобальной деревне», конструирует своё бытие на основе ностальгии через бесконечную игру, основанной на вере в истинность того дискурса, который содержится в потребляемых произведениях массовой культуры. Почему именно такой вектор берёт цивилизация при всём технологическом потенциале тех устройств, которые способны расширять наше сознание?

Дело в том, что заслугой архаичной цивилизации, благодаря которой она просуществовала дольше сменившей её цивилизации «разумных людей» модерна, являлось сохранение тех аспектов человеческого бытия, над которыми он не имеет контроля. Целостность бытия не строится лишь на тех аспектах мира, которые доступны разуму и могут быть получены только с опорой на научное знание. Поэтому человеку необходима в первую очередь, как бы это парадоксально ни выглядело, вера. Для «Человека Играющего», окружённого коммуникативными сетями, массовой культурой и медиа, религия и вера становятся такими же темами для игры, которыми можно оперировать в ходе осуществления определённых действий. Каким образом это воплощается в обыденности?

Эволюция человека, тем не менее, не стоит на месте, и для «Человека Играющего» в том числе существует перспектива его дальнейшего перехода к новому этапу развития. В условиях Четвёртой Промышленной Революции такая перспектива действительно появилась. Как отмечает К. Шваб в работе «Четвёртая Промышленная Революция», для неё характерно развитие именно цифровых технологий, которые «уходят всё дальше от тре-

тей промышленной революции», вызывая глобальные социальные преобразования [9, с. 11]. В первую очередь целесообразно говорить о технологии Интернета, который стал полноценным воплощением пространства для осуществления непрерывной коммуникации. Благодаря развитию реальности до цифрового состояния, необходимость в привязке человека к определённой физической территории становится всё слабее.

Мы не делаем акцент на том, что только виртуальное пространство связано с цифровым состоянием, поскольку сами по себе цифровые технологии являются интегрированными в нашу обыденную повседневность. В этом контексте актуальной становится идея о цифровом бытии, выдвинутая Н. Негропonte [16, с. 14]. Проект «Человека Божественного» является попыткой приближения человека к Богу через создание новой конфессии, называемой «Датаизм», либо же религией, основанной на почитании информации, её значимости и содержания для человеческого бытия. Харрари делает важное замечание, что, как и для любой другой религии, для Датаизма характерно не просто оперирование пустыми пророчествами, но, в том числе, формирование полноценного дискурса для верующего.

В первую очередь это основывается на том, что приверженец Датаизма (или Датаист) уже оказывается обременён догматом нового порядка. Ему необходимо «максимизировать поток данных, подключаясь ко всё большему количеству медиа для производства и потребления растущих объёмов информации» [15, с. 222]. Удивительным здесь является в первую очередь то, что цифровая реальность приводит «Человека Играющего» в состояние, когда потребление и производство ведущего ресурса буквально трактуется как догмат, который необходимо соблюдать, чтобы оставаться «подключённым», либо принадлежать глобальному племени. Помимо этого, «Человек Играющий» оказывается способным не просто приблизиться к Богу, но и играть в него, поскольку в цифровой реальности возникает многочисленное количество возможностей для человека по изменению коннотации смерти.

Это осуществляется, во-первых, за счёт глобальной подключённости к коммуникативной системе «деревни», которая предполагает оставление человеком «цифрового следа» (голосовые сообщения, комментарии, создаваемый контент). Во-вторых, важную роль играет проекция этой игры в нарративы массовой культуры. Например, в «Серийных экспериментах Лэйн» главная героиня погружается в Сеть, получив от погибшей одноклассницы намёк на существование Бога в этом пространстве. Чтобы приблизиться к нему, она вынуждена войти в Сеть [7]. В «Призраке в Доспехах: Невинность» героиня предыдущего фильма становится частью сетевого пространства, получая возможность удалённо помещать своё сознание в любое искусственное тело или технологический интерфейс [14]. Каждый такой след является символической формой подтверждения для человека собственного бытия как части глобальной истории.

Если сама система по разным причинам не удаляет эти следы, то даже после смерти человека для других пользователей «глобальной деревни» сохраняется возможность пусть и не в полной мере, но осуществить взаимодействие с теми следами жизненного мира ушедшего пользователя. С учётом того, что в последние годы активно развивается технология Искусственного Интеллекта в виде чат-ботов, Интернета вещей и т.д., идея о переходе человека в состояние «Ното Deus» становится всё более и более возможной, и требует тщательного изучения [11; 15]. Пусть сегодня уровень развития технологий позволяет говорить лишь об имитации человеком архаичных практик, в том числе и религиозных, игра как форма взаимодействия с окружающим миром становится всё более и более актуальной и требует большего обращения внимания на её значимость для человеческого бытия.

Выводы

Таким образом, в современном состоянии «глобальной деревни» религия является темой для игры «Человека Играющего» на его потенциальном пути к состоянию «Человека Божественного». Ограничением является в первую очередь уровень развития технологий, которыми мы обладаем на сегодняшний день, но игра является фундаментальной формой взаимодействия человека с миром в условиях глобальной деревни, поскольку именно благодаря игре работает весь механизм имитации, а также возрождения архаичных практик в той или иной форме.

Список источников

1. *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Республика; Культурная революция, 2006. 269 с.
2. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
3. *Луман Н.* Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005. 256 с.
4. *Маклюэн М.* Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр, 2004. 432 с.
5. *Маклюэн М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
6. *Маркс К.* К критике Гегелевской философии права. – URL: https://www.civisbook.ru/files/File/Marks_K%20kriike.pdf (дата обращения 12.04.2025).
7. Мир фантастики и фэнтези: «Эксперименты Лэйн: самое психоделичное киберпанк-аниме». – URL: <https://www.mirf.ru/serial/eksperimenty-lain> (дата обращения 15.04.2025).
8. *Святой Фома Аквинский.* Сумма теологии. Ч.I. Вопросы 1–64. М.: Издатель С.А. Савин, 2006. 817 с.
9. *Шваб К.* Четвертая промышленная революция. М.: Эксмо, 2016. 138 с.
10. *Фуко М.* Герменевтика субъекта: курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году. СПб.: Наука, 2007. 676 с.
11. Хабр: «Эволюция чат-ботов: от ELIZA до ChatGPT». – URL: <https://habr.com/ru/companies/timeweb/articles/704226/> (дата обращения 15.04.2025).
12. *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
13. *Хоркхаймер М., Адорно Т.* Диалектика Просвещения. Философские фрагменты. СПб.: Ювента, Медиум, 1997. 312 с.
14. DTF: «Вы не поняли Призрак в доспехах 2: Невинность. Драматургический анализ». – URL: <https://dtf.ru/cinema/3335899-vy-ne-ponyali-prizrak-v-dospehah-2-nevinnost-dramaturgicheskii-analiz> (дата обращения 15.04.2025).
15. *Harari Y.N.* Homo Deus: A Brief History of Tomorrow. New York: Harper Collins, 2016. 435 p.
16. *Negroponte N.* Being Digital. New York: Vintage Books, 1995. 255 p.

References

1. *Baudrillard J.* Consumer society. His myths and structures. M.: Republic; Cultural Revolution, 2006. 269 p.
2. *Baudrillard J.* Simulacra and simulations. M.: POSTUM, 2015. 240 p.
3. *Luhmann N.* The reality of mass media. M.: Praxis, 2005. 256 p.
4. *McLuhan M.* The Gutenberg Galaxy: The Creation of human print culture. Kiev: Nika-Center, 2004. 432 p.
5. *McLuhan M.* Understanding Media: External human extensions. M.: CANON-press-Ts, Kuchkovo pole, 2003. 464 p.
6. *Marx. K.* Towards a critique of the Hegelian Philosophy of Law. – URL: https://www.civisbook.ru/files/File/Marks_K%20kriike.pdf (accessed 12.04.2025).
7. The world of science fiction and fantasy: “Lane's Experiments: The Most Psychedelic cyberpunk anime.” – URL: <https://www.mirf.ru/serial/eksperimenty-lain> (accessed 04/15/2025).

8. St. Thomas Aquinas. The sum of theology. Part I. Questions 1-64. M.: Publisher Savin S.A., 2006. 817 p.
9. Schwab K. The Fourth Industrial Revolution. M.: Eksmo, 2016. 138 p.
10. Foucault M. Hermeneutics of the subject: a course of lectures delivered at the College de France in the 1981-1982 academic year. St. Petersburg: Nauka Publ., 2007. 676 p.
11. Habr: "The evolution of chatbots: from ELIZA to ChatGPT." – URL: <https://habr.com/ru/companies/timeweb/articles/704226/> (accessed 04/15/2025).
12. Huizinga J. Homo ludens. The man playing. St. Petersburg: Ivan Limbach Publishing House, 2011. 416 p.
13. Horkheimer M., Adorno T. Dialectics of Enlightenment. Philosophical fragments. St. Petersburg: Juventus, Medium, 1997. 312 p.
14. DTF: "You misunderstood Ghost in the Shell 2: Innocence. Dramatic analysis". – URL: <https://dtf.ru/cinema/3335899-vy-ne-ponyali-prizrak-v-dospehah-2-nevinnost-dramaturgicheskii-analiz> (accessed 15.04.2025).
15. Harari Y.N. Homo Deus: A Brief History of Tomorrow. New York: Harper Collins, 2016. 435 p.
16. Negroponte N. Being Digital. New York: Vintage Books, 1995. 255 p.

Статья поступила в редакцию 25.04.2025; одобрена после рецензирования 11.05.2025; принята к публикации 12.05.2025.

The article was submitted 25.04.2025; approved after reviewing 11.05.2025; accepted for publication 12.05.2025.