



Онтология и теория познания

Ontology and Theory of Knowledge

<https://doi.org/10.22363/2313-2302-2024-28-4-1225-1235>

EDN: KRGOKS

Научная статья / Research Article

Виртуализация культуры и мифологизация сознания

О.Н. Стрельник  

Российский университет дружбы народов, Москва, Россия

 strelnik-on@rudn.ru

Аннотация. В исследовании рассматриваются вопросы виртуализации общества и культуры и мифологизации сознания. Автор придерживается той точки зрения, что виртуализация культуры выступает катализатором мифомагического сознания, побуждая его к проявлению. Однако мифологизация сознания не является неизбежным следствием виртуализации. Описание виртуализации сознания исключительно в негативном ключе создает ложное впечатление, что ее можно и нужно отменить. Тогда как философская задача – понимание трансформаций, происходящих с современным человеком. Понятие виртуализации сейчас полемическое и часто используется как метафора. Существующее многообразие интерпретаций автор исследования упорядочивает через прояснение концептуальных смыслов, с которыми в различных философских, социологических и культурологических моделях связано понятие виртуализации: компьютеризация, информатизация, игра, симуляция. Лишь при понимании виртуализации как симуляции возникает ясная смысловая связка между виртуализацией и мифологизацией сознания. Сущностные особенности Homo virtualis – вариативность идентификации, «утрата» реального тела, трансформация переживания времени определяют особенности виртуализированного сознания и создают предпосылки мифологизации, но не определяют ее. Мифологизация происходит, когда сознание перестает схватывать различие между знаком и его референтом, образом и вещью. Этот переход, не будучи предопределенным, происходит все же достаточно легко в силу сходства между мифологическим и сетевым пространством/временем/логикой, на которое указывает автор исследования. Так, мифологическое и сетевое пространства строятся от центра, это негомогенные пространства. Мифологическое и сетевое время цикличны и обратимы. Логика мифа и сетевой (виртуальной) реальности – это логика чудесного, логика исполнения желаний.

Ключевые слова: виртуальность, виртуальное, миф, мифотворчество, коммуникация, медиа, масс-медиа, сознание, виртуализированное сознание

© Стрельник О.Н., 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Информация о финансировании. Исследование выполнено в рамках инициативной НИР № 100414-0-000 «Культура, наука и технологии: вызовы современности».

История статьи:

Статья поступила 22.06.2024

Статья принята к публикации 01.09.2024

Для цитирования: Стрельник О.Н. Виртуализация культуры и мифологизация сознания // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2024. Т. 28. № 4. С. 1225–1235. <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2024-28-4-1225-1235>

Virtualization of Culture and Mythologization of Consciousness

Olga N. Strelnik  

RUDN University, Moscow, Russia

 strelnik-on@rudn.ru

Abstract. The research discusses issues of virtualization and mythologization of consciousness. The author adheres to the point of view that the virtualization of culture acts as a catalyst for mythological consciousness, encouraging it to manifest itself. However, the mythologization of consciousness is not an inevitable consequence of virtualization. Describing the virtualization of consciousness in an exclusively negative way creates the false impression that it can and should be abolished. Whereas the philosophical task is to understand the transformations occurring with modern man. The notion «virtualization» is now controversial and is often used as a metaphor. The author makes clear the conceptual meanings with which the concept of virtualization is associated in various philosophical, sociological and cultural models: computerization, informatization, game, and simulation. Only when virtualization is understood as a simulation, a clear semantic connection does arise between virtualization and the mythologization of consciousness. The essential features of Homo virtualis – variability of identification, “loss” of the real body, transformation of the experience of time, determine the characteristics of virtualized consciousness and create prerequisites, but do not predetermine the mythologization of consciousness. This occurs when consciousness ceases to grasp the difference between a sign and its referent, an image and a thing. This transition, without being predetermined, still occurs quite easily due to the similarity between mythological and network space/time/logic. Thus, mythological and network spaces are built from the center; these are inhomogeneous spaces. Mythological time and network time are cyclical and reversible. The logic of myth and network (virtual) reality is the logic of the miracle, the logic of wish fulfillment.

Keywords: virtuality, virtual, myth, mythmaking, communication, media, mass-media, consciousness, virtualized consciousness

Funding of Sources. The research was carried out within the framework of the initiative research project № 100414-0-000 “Culture, science and technology: challenges of our time”.

Article history:

The article was submitted on 22.06.2024

The article was accepted on 01.09.2024

For citation: Strelnik ON. Virtualization of Culture and Mythologization of Consciousness. *RUDN Journal of Philosophy*. 2024;28(4):1225–1235. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-2302-2024-28-4-1225-1235>

«Культура все еще остается смысловой коммуникацией,
но разноязычный мир спектакля говорит лишь
на одном общем языке – мифологии себя».

Ги Дебор. Общество спектакля

«Симулякр никогда не скрывает правду,
он и есть правда, которая скрывает, что ее нет».

Ж. Бодрийяр. Симулякры и симуляции

Понятие виртуализации

К началу третьего десятилетия XXI в. противопоставление реальности и виртуальности себя исчерпало. В современной культуре виртуальное более не функциональное приложение или придаток реального, виртуальное и реальное не противостоят друг другу, не развиваются параллельно, они взаимодействуют как части целого. Виртуализация уже случилась с обществом, культурой, сознанием, на смену *Homo sapiens* пришел *Homo virtualis*. Современный человек легко перемещается из оффлайна в онлайн и обратно, более того, без специальной рефлексии различие между реальностью и виртуальностью, между коммуникацией, обучением и т.д. в сети или вне ее не фиксируется. Сущностная потребность «человека виртуального», его способ самовыражения заключаются в создании новых реальностей – виртуальных, мифологических и виртуально-мифологических, а тело и «материальная реальность» превращаются в рудимент. Но можно ли утверждать, что неизбежным следствием виртуализации сознания становится его мифологизация?

Вопросы, которые в связи с этим требуют прояснения:

- что такое виртуализация культуры и общества;
- что такое виртуализация сознания;
- как виртуализация сознания связана с мифотворчеством;
- чем обусловлена быстрая мифологизация виртуализированного сознания.

Понятие виртуализации, как, впрочем, и понятие мифологизации сейчас скорее полемическое. Первые теоретические концепции, которые переводят метафору виртуализации в понятие, появились на рубеже XX и XXI вв., сейчас таких интерпретаций десятки. Упорядочить это концептуальное многообразие возможно различными способами. Например, через прояснение смыслов, с которыми в различных философских, социологических и культурологических моделях связано понятие виртуализации.

Компьютеризация и виртуализация. Первые теоретические попытки тематизации проблемы виртуальности связаны с пониманием виртуализации

как следствия компьютеризации. Виртуализация в этой парадигме интерпретируется как перенос «производства» и функционирования социальности в виртуальное пространство с помощью компьютеров, виртуальное противопоставлено реальному и вторично по отношению к компьютерным технологиям. Один из первых исследователей этой проблемы А. Бюль понимает виртуализацию как замещение реально существующих структур виртуальными конструктами. По его мнению, компьютеры буквально конструируют параллельные миры в политике, экономике и культуре. Виртуальность А. Бюль понимает как власть цифровых образов во всех сферах культуры и в повседневности [1]. Понятия «цифровой образ» и «иллюзорный образ» он по умолчанию отождествляет.

Виртуализацию как следствие компьютеризации с теми же основными мировоззренческими посылами понимают А. Крокер и М. Вейнштейн. Они вносят дополнительный мотив в тему противопоставления виртуального реальному. По их мнению, поскольку восприятие и мышление опосредуются компьютерами и сетями, виртуальность создает новую форму отчуждения от реальности – отчуждение от тела [2].

Информатизация и виртуализация. Значительная часть обсуждаемых сейчас моделей виртуализации рассматривают ее в контексте концепции информационного общества, причем не принципиально, оценивается ли теория информационного общества Э. Тоффлера – Д. Белла – Й. Масуды как реалистичная или утопическая. Важнее несколько общих мировоззренческих аксиом: виртуализация – одна из сторон информатизации, виртуальное не противопоставлено реальному и не характеризуется как «извращенное» реальное. Сконцентрировано эти мировоззренческие постулаты впервые выразил М. Кастельс в понятии «культура реальной виртуальности». По мнению М. Кастельса, человечество всегда «живет» в символической среде и действует через нее, некодированного опыта не существует, реальность, как она переживается и понимается человеком, передается через символы, а значит она виртуальна. При этом реальная виртуальность возникает вместе с феноменом мультимедиа в культуре конца XX в. Основная черта мультимедиа – слияние различных культурных содержаний в едином цифровом пространстве и тотальность электронных коммуникаций. «Исторически специфичным в новой коммуникационной системе, организованной вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации ... является не формирование виртуальной реальности, а строительство реальной виртуальности... Это система, в которой сама реальность (т.е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом» [3. С. 351].

Игра и виртуализация. В этой группе объединены концепции, которые базируются на идее игровой природы виртуализации, и отсылают, как

правило, к теории игры Й. Хейзинги [4]. Фокус аналитического внимания здесь сосредоточен на изучении относительного нового феномена компьютерных игр, их сравнении с играми докомпьютерных эпох. Понимание виртуализации строится через описание виртуальных миров компьютерных игр, анализа виртуального времени и пространства игры, игровых персонажей, в которых перевоплощается игрок. Сущность виртуализации при таком подходе выражается в создании искусственного мира [5], который осознается как условный и вымышленный, но при этом принимается как «объективный» через принятие общих правил. По аналогии с тем, как игра при всей ее условности – это реальность, в которой живет игрок. Виртуальная реальность при этом не противопоставляется объективной, существует наряду и одновременно с ней так же, как игровая реальность. Ответ на вопрос – что первично игра или виртуализация (игра – форма виртуализации, виртуализация – форма игры) при этом остается открытым.

Симуляция и виртуализация. В этой группе концепций виртуализация понимается как замещение реальных вещей, процессов, отношений и действий их образами. Такие интерпретации так или иначе восходят к идеям Ж. Бодрийера [6], который первым нарисовал мрачную картину культуры тотальной симуляции. В этой картине реальность вытеснена гиперреальностью и утрачена. Место вещей, процессов, действий и отношений занимают их знаки, а человек оказывается неспособным различить реальность и ее образ. Знаки замыкаются на себя, становятся собственными референтами, превращаются в симулякры. «Символическое – это не понятие, не категория и не «структура», – пишет Ж. Бодрийер, но акт обмена и социальное отношение, кладущее конец реальному, разрушающее в себе реальное, а заодно и оппозицию реального и воображаемого» [7. С. 243]. Гиперреальность, по сути, и есть виртуальная реальность, которая разрушает подлинную реальность, подменяет ее без осознания такой подмены. Социальное при этом не просто виртуализируется, оно разлагается. При этом компьютерные технологии – отнюдь не причина виртуализации, а лишь эффективный инструмент ее ускорения.

Отметим, что тема «иллюзорности» виртуального так или иначе звучит во всех концепциях, о которых сказано выше. Однако лишь в связке «виртуализация – это симуляция» виртуальное понимается как вытеснение и замена реального, вопрос об их соотношении снимается, а связка между виртуализацией сознания и его мифологизацией и соответствующая проблема, напротив, возникают.

Концептуальную картину виртуализации общества в своих работах представил Д.В. Иванов. Виртуализацию он понимает как любое замещение реальности ее симуляцией (образом). В экономике происходит виртуализация стоимости товара или услуги, в политике – виртуализация власти и политических субъектов, в науке – виртуализация знания, в искусстве – творчества. «Определение социальных феноменов с помощью понятия виртуальности уместно тогда, когда конкуренция образов замещает конкуренцию

институционально определенных действий – экономических, политических или иных. Социальное содержание виртуализации – симуляция институционального строя общества первична по отношению к содержанию техническому. ... не компьютеризация жизни виртуализирует общество, а виртуализация общества компьютеризирует жизнь» [8. С. 18].

Иными словами, логика виртуализации обнаруживается и там, где компьютерные технологии не используются. «Виртуальной экономикой можно назвать и ту, в которой хозяйственные операции ведутся преимущественно через Internet, и ту, в которой спекуляции на фондовой бирже преобладают над материальным производством. Виртуальной политикой можно назвать борьбу за власть и посредством агитации с помощью web-страниц или пресс-конференций в Internet, и посредством рекламных акций в телестудии или на концертной площадке» [8. С. 19]. Компьютерные технологии, таким образом, оказываются наиболее эффективным инструментом виртуализации, но не ее причиной, они – инфраструктура развешествления/симуляции/виртуализации общества, культуры и сознания.

Виртуализация сознания

Виртуализацию сознания следует рассматривать в общем контексте виртуализации общества и культуры. При этом описание виртуализации сознания исключительно в негативном ключе создает ложное впечатление, что ее можно и нужно отменить. Тогда как философской задачей может быть понимание трансформаций, происходящих с человеком в современной цифровой цивилизации и описание новой модели личности, которая адекватна изменившейся реальности. Пока ответ на этот запрос формулируется лишь в маргинальной концепции трансгуманизма через идею киборгизированного постчеловека техногенной цивилизации [9; 10]. Вероятно, нужны и другие, более приземленные попытки создания психологического портрета *Homo virtualis*.

В общем смысле *Homo virtualis* – создатель, носитель и потребитель виртуальных социальных и культурных феноменов. Его сущностная особенность – вариативность идентификации и самоидентификации... «Такие атрибуты личности, как стабильная самоидентификация, индивидуальный стиль исполнения социальных ролей ... активными пользователями Internet утрачиваются; сознательно или неосознанно ими формируется размытая или изменчивая идентичность», – утверждает Д.В. Иванов [8. С. 63]. На наш взгляд, точнее было бы говорить не о размытой, а о множественной идентичности, и местоимение «нами» более уместно, чем «ими».

В виртуальных коммуникациях человек имеет возможность симулировать и таким образом «приобретать» желаемые пол, возраст, внешность, психологические качества и проч. Произвольность и игра – два момента, которые маркируют отличие множественной идентичности *Homo virtualis* от клинического шизофреника. Едва ли при такой множественной идентичности

исходное «я» преодолевается полностью, но человек имеет возможность произвольно «дробить» его, реализуясь в нескольких альтернативах. Таким образом, с одной стороны, появляется необходимость соотносить свое «я» в физическом мире и «я» в сети, причем сетевых субъектов у одного человека может быть несколько. С другой стороны, распознавать другую сетевую личность, за которой может стоять несколько человек или искусственный интеллект.

Важнейшим следствием множественной идентичности становится «утрата» реального тела, на что обращают внимание исследователи, придерживающиеся самых разных мировоззренческих позиций в отношении виртуализации и ее последствий. Как правило, отчуждение *Homo virtualis* от своего тела оценивается негативно. Однако в трансгуманизме в модели киборгизированного постчеловека, напротив, факт отчуждения от тела идеализируется и преподносится как несомненное благо. Как утверждает один из адептов этой концепции Н.К. Хайлс, признание подчиненной роли тела по отношению к сознанию, мыслям, желаниям и т.д. – первый шаг к философской концепции постчеловека [11].

Помимо множественной идентичности и размытой (отсутствующей) телесности, существенное свойство *Homo virtualis* – особый характер восприятия времени.

Переживание времени – сложный психический процесс, который подразумевает сопоставление длительности временных интервалов, эмоциональной и смысловой плотности происходящего и т.п., то есть не сводится к простой перцепции физического времени. Субъективное восприятие времени – психологическое время – во многом определяется культурой (линейное/циклическое) и семантикой (долгое/много). При этом в норме психологическое время согласуется с физическим.

Свойства физического времени – необратимость, однонаправленность, однородность и непрерывность. У психологического времени «отсутствует» лишь качество однородности, то есть равноправности всех моментов, психологическое время неоднородно, эмоциональная и смысловая насыщенность его моментов неодинакова.

Виртуальное время отличается от физического по всем основным свойствам. Виртуальное время неоднородно в том же смысле, в каком неоднородно психологическое время – эмоциональная и смысловая плотность пребывания в сети (в VR) вариативна. Виртуальное время обратимо, поскольку субъект может свободно «перезагружаться», «входить» и «выходить» из виртуальной реальности и, шире, из сети, и возвращаться в любую точку своего сетевого «прошлого», начинать с начала или продолжать. Виртуальное время циклично, каждый «вход» в сеть (в VR) задает новый временной цикл. Виртуальное время дискретно, его дискретность связана с циклическостью, причем каждый следующий цикл может оказаться никак не связанным с предыдущими. Впрочем, как справедливо замечает Н.Н. Карпицкий, внутри «самой

виртуальной темпоральности события также необратимы, а время континуально, как в константной темпоральности» [12. С. 133].

В контексте обсуждаемой темы важно выявить экзистенциальные последствия множественной самоидентификации, размытой (отсутствующей) телесности и изменений в восприятии времени, поскольку эти последствия определяют качество виртуализированного сознания. Американский исследователь Майкл Р. Хайм, известный как «философ киберпространства», в книге «Метафизика виртуальной реальности» [13] называет три критерия, позволяющие отличить объективную реальность от виртуальной. По сути, речь идет об ограничениях реальности, которые невозможно отменить: неизбежность смерти, линейность и необратимость времени, хрупкость и уязвимость тела. Эти экзистенциальные рамки отменяются не только в виртуальной реальности (в VR), но и в принципе в сети. Пока три экзистенциальных «якоря», как называет их Р. Хайм, удерживают человека в реальности, виртуализированное сознание не превращается в мифологизированное. Однако риск неразличения реальностей в случае виртуализации становится постоянным.

От виртуализации к мифологизации сознания

Виртуализация культуры и общества катализирует трансформационные процессы в сознании, которые, на первый взгляд, сходны с мифологизацией сознания. Мифологизация сознания, безусловно, сплетается с виртуализацией, однако отождествлять их неверно. В этом случае к мифологизированным следовало бы отнести и вполне рациональные действия, например обучение в сети. Мифологизации сознания не происходит, пока человек, погруженный в сеть (в VR), играющий, обучающийся, отдыхающий, ищущий информацию, коммуницирующий и даже увлеченно «живущий» в виртуальности, осознает ее условность. Пространство для мифа возникает, если такое осознание утрачено. Миф не отсылает к реальности, он отсылает к определенному образу этой реальности.

Ж. Бодрийяр в тексте «Симулякры и симуляции» описывает этапы «деградации» образа к симулякру, которые, на наш взгляд, описывают движение от виртуализации к мифологизации. Образ «отражает фундаментальную реальность; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде. В первом случае образ – доброкачественное отображение... Во втором – злокачественное: вредоносный характер. В третьем случае он лишь создает вид отображения: характер чародейства. В четвертом речь идет уже не об отображении чего-либо, а о симуляции» [6. С. 12].

Сущностная особенность мифологизированного сознания – неразличение образов и вещей. Рациональное мышление фиксирует слова, образы

вещей и процессов, ухватывая различие между знаком и его референтом, мифологическое сознание такого различия «не видит». Таким образом, картина реальности вытесняет и подменяет саму реальность. То есть даже на втором этапе «деградации» образа, как ее формулирует Ж. Бодрийяр, мифологизация сознания не предрешена, она реализуется на третьем и четвертом этапах.

Сетевая реальность легко мифологизируется и в свою очередь порождает новые мифы, это фиксируют, пожалуй, все исследователи проблемы. Но почему это происходит почти беспрепятственно? Ответ, на наш взгляд, надо искать в сходстве между мифологическим и сетевым пространством/временем/логикой.

1. *Пространство*. Мифологическое пространство разворачивается от сакрального центра (место творения, мировая ось, мировое дерево, изначальный огонь, пуп земли и проч.) к незначимой периферии. Сетевое (виртуальное) пространство строится от центра – человека, который инициирует действие в сети. Пространство в сети – мир, «настроенный» под конкретного пользователя, который «прокладывает дорогу» в этом подвижном универсуме. Иными словами, и в мифе, и в сети пространство не гомогенно, наибольшая ценность – у центра.

2. *Время*. Мифологическое время циклично, это время вне потока от прошлого через настоящее к будущему. Сетевое (виртуальное) время – время обратимое, перезагрузка и начало нового цикла происходят всякий раз, когда человек выходит и вновь входит в сетевое пространство. Таким образом, сетевая (виртуальная) темпоральность, как и мифологическая, это циклическая темпоральность.

3. *Логика чудесного*. Здесь уместно обратиться к идеям Я. Голосовкера, который считал, что логика мифа – это логика чудесного, логика желания, для которого нет ничего невозможного [14]. Сетевая (виртуальная) реальность, будучи реальностью вариативной, подчиняется тем сценариям, которые задает пользователь. Мир сети и в сети – это мир исполнения желаний, здесь неограниченные возможности «передвижений» в пространстве и «путешествий» во времени, здесь нет ограничений на «выбор» для себя любого тела и любой личности или личностей, здесь открыта возможность сетевого «бессмертия». То есть и в мифе, и в сети (VR) действует одна и та же логика чудесного, логика желания.

Виртуализация общества и культуры помещает человека в принципиально новую экзистенциальную ситуацию и открывает возможности нового опыта, в том числе и мифологического. Виртуальный миф, если он сложился, содержательно выполняет те же функции, что и миф «реальный». Как отмечает писатель и культуролог Э. Дэвис, новые мифы вырастают, с одной стороны, из обращения к разуму, с другой стороны, питаются желаниями освободиться от материи и тела, верой, что технологии и машины освободят человека от хватки тела и смерти [15].

Список литературы

- [1] Bühl A. *Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace*. Opladen : Westdeutscher Verlag, 1997.
- [2] Kroker A. Weinstein M. *Data Trash: The Theory of Virtual Class*. Montreal, 2001.
- [3] Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура. М., 2000.
- [4] Хёйзинга Й. *Номо Ludens*; Статьи по истории культуры. М., 1997.
- [5] Лопатинская (Карденахлишвили) Т.Д. Сущность виртуализации и ее взаимосвязь с феноменом игры // Теория и практика общественного развития. 2011. № 7. С. 33–35.
- [6] Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М., 2015.
- [7] Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000.
- [8] Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб. : 2000.
- [9] Беляев Д.А. Постчеловек как тип сверхчеловека техногенной культуры XXI века // Теория и практика общественного развития. 2011. № 8. С. 23–24.
- [10] Murnane B. *Ayn Rand and the Posthumam: The Mind-Made Future*. Cham : Palgrave Macmillan, 2018.
- [11] Hayles N.K. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics*. Chicago: The Univ. of Chicago, 1999.
- [12] Карпицкий Н.Н. Виртуальность и темпоральность // Известия Томского политехнического университета. 2003. Т. 306. № 4. С. 132–136.
- [13] Heim M. *The Metaphysics of virtual reality*. New York, Oxford, 1993.
- [14] Голосовкер Я. Э. Избранное. Логика мифа. М., СПб. : 2010.
- [15] Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Режим доступа: https://4italka.su/nauka_obrazovanie/kulturologiya/154377.htm (дата обращения: 20.06.2024).

References

- [1] Bühl A. *Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace*. Opladen: Westdeutscher Verlag; 1997.
- [2] Kroker A. Weinstein M. *Data Trash: The Theory of Virtual Class*. Montreal; 2001.
- [3] Castells M. *Information age: economy, society, culture*. Moscow; 2000. (In Russian).
- [4] Huizinga J. *Homo Ludens; Articles on cultural history*. Moscow; 1997. (In Russian).
- [5] Lopatinskaya (Kardenhlishvili) TD. The essence of virtualization and its relationship with the phenomenon of games. *Theory and practice of social development*. 2011;(7):33–35. (In Russian).
- [6] Baudrillard J. *Simulacra and simulations*. Moscow; 2015. (In Russian).
- [7] Baudrillard J. *Symbolic exchange and death*. Moscow; 2000. (In Russian).
- [8] Ivanov DV. *Virtualization of society*. Saint Petersburg; 2000. (In Russian).
- [9] Belyaev DA. Posthuman as a type of superman of technogenic culture of the 21st century. *Theory and practice of social development*. 2011;(8):23–24. (In Russian).
- [10] Murnane B. *Ayn Rand and the Posthumam: The Mind-Made Future*. Cham: Palgrave Macmillan; 2018.
- [11] Hayles NK. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics*. Chicago: The Univ. of Chicago; 1999.
- [12] Karpitsky NN. Virtuality and temporality. *News of Tomsk Polytechnic University*. 2003;306(4):132–136. (In Russian).
- [13] Heim M. *The Metaphysics of virtual reality*. New York, Oxford; 1993.

- [14] Golosovker YE. *Favorites. The Logic of the Myth*. Moscow, Saint Petersburg; 2010. (In Russian).
- [15] Devis E. *Technognosis: myth, magic and mysticism in the information age*. Available from: https://4italka.su/nauka_obrazovanie/kulturologiya/154377.htm (accessed: 20.06.2024). (In Russian).

Сведения об авторе:

Стрельник Ольга Николаевна – кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры онтологии и теории познания, факультет гуманитарных и социальных наук, Российский университет дружбы народов, Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6. ORCID: 0000-0001-9843-9983. SPIN-код: 2616-7438. E-mail: strelnik-on@rudn.ru

About the author:

Strelnik Olga N. – CSc in Philosophy, Associated Professor, Department of Ontology and Epistemology, Faculty of Humanities and Social Sciences, RUDN University, 6 Miklukho-Maklaya St., Moscow, 117198, Russian Federation. ORCID: 0000-0001-9843-9983. SPIN-code: 2616-7438. E-mail: strelnik-on@rudn.ru