

DOI: 10.15643/libartrus-2023.1.2

## Цифровая антропология: теоретический фундамент и поиск новых моделей человека

© Н. Н. Равочкин

*Кузбасский государственный технический университет имени Т. Ф. Горбачева  
Россия, 650000 г. Кемерово, улица Весенняя, 28.*

*Кузбасская государственная сельскохозяйственная академия  
Россия, 650056 г. Кемерово, улица Марковцева, 5.*

*Email: nickravochkin@mail.ru*

*Усложнение современного мира происходит под влиянием многочисленных факторов, ведущее место среди которых занимают достижения науки и техники. Самоочевидно, что происходящие изменения также тесно связаны с бытием человека, приобретающем дополнительные свойства. Появление виртуальной и дополненной реальности конституирует целый ряд новых вопросов, сопряженных с проблемой человека, что формирует цифровую антропологию как целое исследовательское поле. Настоящая статья посвящена аналитике теоретического базиса цифровой антропологии и возможностям построения новых моделей человека. Однако, несмотря на некоторую общность воздействия на современный мир цифровизации, ее проявления всегда будут контекстуально определены, а новые версии человека порой будут реализовываться весьма контрастно, существенно отклоняясь друг от друга.*

**Ключевые слова:** *цифровая антропология, человек, общество, виртуальное общество, трансформация.*

Формирование цифровой антропологии как новой области философского знания является важной темой для обсуждения. В ряде научных публикаций, начиная от неспециализированных, связанных с описанием технических средств, и заканчивая гуманитарными изданиями, в рамках которых происходит осмысление различных свойств человека, признается, что новый антропос приобретает уникальные черты, которые совершенно невозможно свести к физическим, биологическим или имеющимся социальным [6].

Отметим, что дигитальная антропология базируется на принципиальном положении о том, что человек представляет собой не телесное, а, скорее, цифровое существо, ключевые свойства которого детерминированы преимущественно интерактивными и технико-технологически условиями, но никак не классическими принципами организации физического и социального мира. В своем стремлении репрезентировать сущность цифровой антропологии С. В. Соколовский высказывает мысль о том, что само понятие «цифровое» сложным образом находится в сложных взаимосвязях в совокупности технологий и сред, работа которых главным образом опосредуется двоичными машинными кодами [10]. Следует обозначить наличие дискуссии, разворачивающейся между сторонниками цифровой антропологической мысли и сосредоточивающейся вокруг ее предмета, который может быть выражен в «чистой цифре» без проведения анализа, обращенного к офлайн-реалиям, или представлять собой некий интегральный результат во взаимоотношениях с совокупностью технических устройств и их пользователями, что затрагивает различные аспекты киберпространства.

Контекстный анализ современных исследований в области новой антропологии позволяет сделать выводы о том, что цифровые субъекты мыслятся как пребывающие в офлайн-реальности, но использующие передовые технологии в целях обретения оцифрованного вида и получения возможностей для соответствующих способов взаимодействий. На самом деле, доминирующая в настоящий момент точка зрения не выглядит бесспорной, поскольку в условиях появления виртуальной и дополненной реальности, к примеру в форме метавселенных, где по аналогии с физической пребывает человек, большинство ученых все еще придают ведущую роль тем объектам, что находятся в офлайн-мире. Основным аргумент в пользу этого звучит следующим образом: геоинформационные системы ориентированы в первую очередь на офлайн, что зачастую связано с приоритетом материальных приборов и технологий, первоначально создающих координаты, в которых локализованы индивиды, и лишь затем происходит генерация цифровых продуктов. Следует полагать, что и в рамках собственно антропологических исследований мыслители все еще применяют похожие методологии поиска, которые, по своей сути, не отличаются от традиционных методов и не приносят в результаты познавательной деятельности необходимой инновационности.

Даже эмпирические исследования, посвященные проблематике человека в реалиях цифровой среды, зачастую отталкиваются от использования возможностей имеющихся средств связи, но не особенностей дигитального бытия. Самоочевидно, что неизменчивый характер методов не может кардинальным образом обогатить получаемое знание содержательно, поэтому доминирующим в научном сообществе пониманием рассматриваемой антропологии будет прочтение как науки об оцифрованном человеке, который не приобретает каких-либо значимых цифровых свойств. В такой логике предметом современной цифровой антропологии является человек и его социальное окружение, которые вполне комфортно могут взаимодействовать вне цифровых форм, но при этом применяя все многообразие компьютерных технологий в контексте новых витков технологического развития. Оформляющаяся область знаний предполагает наличие двух сфер персонального и коллективного бытия современного антропоса – физического и цифрового, причем последняя, как уже было сказано, в достаточно высокой степени зависима от первого.

В свою очередь А. Эскобар предлагает следующее видение предметного поля цифровой антропологии:

- совокупность используемых в современном обществе инновационных технологий;
- многообразие виртуальных сообществ;
- всевозможные формы влияния цифровых технологий на повседневность;
- трансформация языка и иных форм коммуникации;
- измененные социальные структуры и культурная идентичность;
- политическое и экономическое состояние киберкультуры [9, с. 202].

Подобный аналитический подход свидетельствует о том, что применение на практике совокупности передовых технологий создает основания для появления в виртуальном мире целых групп в качестве влиятельных субъектов, тогда как «цифра» выступает в качестве проводника, но уже никак в качестве посредника. Подразумеваем, что цифровые технологии становятся продолжением человеческой природы по аналогии с тем, как орудия труда трактуются в качестве продолжения рук индивида. Формально люди хоть и остаются разделенными огромными расстояниями, тем не менее сохраняют контакты благодаря цифровым технологиям.

Кроме этого, человек в виртуальном и цифровом мире сливается со своим прототипом, которого исследователи предлагают воспринимать и оценивать не иначе, как «симулякр» [5]. Однако, как показывают О. Д. Шипунова, Е. Г. Поздеева и Л. И. Евсеева, слияние с таковым дает людям возможности обрести статус цифровой личности, имеющей в своей структуре искусственный интеллект, определенные поведенческие паттерны, а также среду для интерпретации [12]. Вне всякого сомнения, данная личность детерминирована преимущественно техническими средствами и в значительной степени существует на основании и по правилам функционирования цифровых технологий. Одной из основ для таких виртуальных двойников выступает технология Big data, обеспечивающая работоспособность цифрового туловища человека и возможности осуществления биометрической или групповой идентификации. С одной стороны, это позволяет распознавать движение в помещении и достигать в нем безопасности, с другой – оформление электронного двойника как рекомендательной системы, содержащей различные релевантные интересам человека элементы.

Мы видим, что цифровая антропология аксиоматически учитывает внешние условия бытия человека в виртуальной среде, поскольку именно они выступают аналогом привычных социальных правил. Более того, точно так же, как и социум, который определяется целым набором контекстуальными реалиями (природные, исторические, культурные) своего существования, цифровой мир детерминирован параметрами виртуальной среды и многочисленными технико-технологическими переменными, конституирующими его и сущность взаимодействующих в этих координатах людей. Изменение способов коммуникации и появление новых форм является одним из наиболее значимых методологических уточнений для цифровой антропологии. Речь идет о том, что именно информационно-коммуникационные и компьютерные технологии становятся своего рода «обручем» для бытия человека, а значит, частично определяют формы и способы его существования. Это в полной мере отвечает представлениям интеллектуалов о современном мире, который, по их мнению, создан информацией [11]. Принципиальную роль играет формирование сетей, благодаря чему в первую очередь реализуют свои взаимодействия многочисленные виртуальные сообщества. По большому счету, сетевые интеракции способны уменьшить количество «рукопожатий» при знакомстве с интересующим субъектом, поскольку коммуникация настоящего времени обеспечивает вовлеченность в контактирование буквально все технически развитое человечество.

Среди основных можно выделить два способа реализации взаимодействия в современном мире: (1) коммуникация человека только с компьютером и поиск при помощи технических средств необходимой информации; (2) общение людей между собой при посредничестве компьютерной техники [6].

Происходит реализация коммуникации человека с виртуальным миром посредством компьютерной техники. Индивид оказывается таким же пользователем глобальной сети, как и все остальные участники. Так, цифровая антропология понимает человека как существа, подчиненного имеющимся нормам коммуникации между человеком и компьютером. Подразумевается наличие определенного диалога «человек – компьютер», который возможен исключительно благодаря тому, что пользователь формулирует и отправляет запросы, соответствующие установленным программным правилам. Как следствие, пользователь по своей природе становится ближе к техническим средствам. В связи с этим активность индивида ограничена вполне очевидными манипуляциями, но при этом априори важно иметь отвечающий современным реалиям менталитет и характер мышления [6]. Эти свойства человека определяют

новую форму его существования, выраженную не только в необходимости следования правилам intersубъективных взаимодействий, но и связанную с применением техник и технологий использования технических приборов. Знания в таком случае дополняются совокупностью положений, необходимых для того, чтобы ИКТ использовались в соответствии с их назначением.

Другим важным моментом становится итерационная природа представленного знания. Имеется в виду, что для получения максимально релевантных ответов человек должен сделать основной упор на навыках работы с техническими средствами, поскольку в данном случае успешность взаимодействий определяется уже не столько биологическими свойствами, но способностями создавать конкретные формы соответствующего синтаксиса. В итоге человек должен преобразовывать себя, собственное мышление и деятельность таким образом, чтобы иметь на его запросы, содержание и уровень сложности которых определяется строго индивидуально, компьютер мог дать адекватный ответ. Нестандартно говоря, природа человека перестает зависеть от естественной среды и все более подчиняется компьютерной технике, становясь ее продолжением и формой существования. Главным образом это выражается в том, что процесс коммуникации человека с компьютером определен знаковой системой, причем каждая из сторон наделяет их теми смыслами, которые необходимы для реализации коммуникационного процесса. Являясь разумным существом, способным на целеполагание, человек адаптирует свои смыслы знаков к известным смыслам компьютера. Следует утверждать, что эмоции как неотъемлемое свойство человека утрачиваются в представленном взаимодействии по той причине, что любые их проявления, будь то жесты, мимика или иные телесные их проявления могут быть проинтерпретированы техническими средствами неправильно, существенно исказив изначальный посыл запроса. Перед нами другой способ адаптации человека к информационно-коммуникативной среде, выраженный в том, что индивиды должны приспособливаться к тому, каким образом могут восприниматься участвующими во взаимодействии участниками. Более того, такие эмоциональные характеристики, как обида, страдание, совесть, не характерны для компьютерного существования, а значит – являются основанием для метаморфоз человека в рамках идей и принципов цифровой антропологии.

В обществе, находящемся за пределами цифрового мира, также происходят определенные сдвиги. В частности, для представителей поколения Z и младше, чье становление проходит под влиянием цифровой парадигмы, виртуальное и реальное пространства оказываются едва ли не равноценными, поскольку грань между ними является условной [7, с. 10]. Резонно полагать, что это априори влечет за собой некоторое перераспределение реальностей и риски возможного нарушения адекватного самовосприятия и оценивания мира за счет ошибок переключаемости внимания. Одним из проявлений нового способа восприятия мира и себя в рамках цифрового общества становится цифровой эскапизм как избегание неприятного, одним из выражений которого является феномен хикикомори [6]. Человек более не может установить гармонической связи с миром, воспринимая себя среди вещей и материальных оболочек индивидов, но де-факто не пребывая в обществе людей, что приводит к формированию у него социального одиночества. Собираемый образ Раконтена – главного героя романа Ж. П. Сартра «Тошнота» – является выражением современного человека, для которого находиться в таком состоянии совершенно неприятно и противно. Эскапизм одиночества проявляется в том, что современный хикикомори скорее отказывается от социальных контактов по причине неприязни по отношению ко всему обществу и к самому себе [1].

По сути, здесь вырисовывается противоречие для данной субкультуры современности: с одной стороны, ее представители сознательно отказываются от социальных контактов, но с другой, не против самовыражения через общение с подобными себе, что как нельзя вписывается в концепцию молекулярных идеологий. На наш взгляд, хикикомори – это своего рода социальный протест, фундированный определенными социально-психологическими установками. На современном этапе своего развития общество подошло к периоду, когда технические средства практически полностью определяют принципы и способы бытия человека. К психологическим причинам такого поведения можно отнести издевательства в школе, неразделенные чувства, неудачи и общую неудовлетворенность жизнью. Кроме этого, важными представляются и социальные причины, среди которых можно выделить связанное с инфантилизмом нежелание выходить из дома за покупками или даже заниматься трудовой деятельностью – оба этих процесса переводятся и протекают в online-форматах. В своем предельном варианте это приводит к восприятию другого человека как текста на экране гаджета, на фоне чего человек осознает разрыв социальных связей с теми индивидами, которые когда-то входили в его окружение.

Общеизвестно, что изначальное предназначение технических средств заключалось в выполнении инструментальной роли по улучшению жизни человека. В данном случае современные достижения науки способствовали обеспечению межличностных взаимодействий невзирая на любые расстояния. Однако сегодня любые феномены зачастую имеют и обратную сторону, что и происходит с молодыми людьми, когда, оставаясь один на один с монитором, они отказываются от попыток преуспеть в реальной жизни. Логика эскапизма хикикомори, для которых затруднительной является социальная адаптация человека и невозможность выиграть конкуренцию у своих сверстников, приводит к стремлению бороться с дискомфортом и запускает агрессию по отношению ко всему миру и формирует крайне негативные настроения [2]. По большому счету, такие люди проживают симулятивную жизнь, присутствуя в мире не более чем физиологически, поскольку намеренно не реализуют себя в обществе. На практическом уровне это может означать, что такой человек вовсе становится неким вымыслом, ведь цифровые технологии дают возможности «нарисовать» самые разнообразные образы и предоставить окружающим те самоописания, что содержащиеся в них факты попросту не имеют отношения к реальности.

Выходит, намеренно искаженная и ложная природа человека определяется с его способностями дистрибуции информации, имеющей мало общего с действительностью. Человек формирует впечатление, но не самого себя: пытаясь прикрыться одни или несколькими масками, он срастается с ними, фактически не высвечивая себя в реальном мире. Одним из практических следствий данного эскапизма становится снижение критического отношения к циркулирующей в различных пространствах информации, но удовлетворившись непроверенными данными такие люди чаще испытывают разочарование, когда их паттерны становятся видимы и понятны для других индивидов, предпочитающих факты. В полной мере согласимся, что цифровая реальность выступает в качестве основания для создания многочисленных симулякров, поскольку ее ресурсы с лихвой покрывают невысокий уровень потребностей беглецов от реальности, в которой им дискомфортно, однако они не предпринимают никаких действий для разрешения имеющихся противоречий от контактов с внешним миром [4]. Именно цифровой антропологии предстоит выработать совокупность знаний о том, каковы формы реализации социального отшельничества и предложить меры по их преодолению.

Еще одной формой существования человека в современной социальной системе становится создание цифровой сети – антропологов интересует уже не столько отдельный человек, сколько совокупность его взаимодействий с другими индивидами. Подчиняясь правилам компьютерных интеракций, каждый отдельный субъект предстает в качестве структурного элемента информационно-коммуникационной сети – в чем усматривается логика конструктивистского и сетевого подходов к сущности человека. «Я» как субъект конструирует «другого» и одновременно подвергается аналогичному воздействию со стороны «других» как элементов той же сети [3]. Таким образом, в реалиях цифрового мира человеческая индивидуальность представляет собой результат коллективного творения со стороны множества субъектов многостороннего взаимодействия.

Характерно, что такой социальный субъект унифицирован техническими и коммуникационными требованиями, а также влиянием иных субъектов цифровой интеракции. Вместе с тем это не затрудняет реализацию творческого потенциала человека, выраженного в том, что именно на основании высокой информативности и информированности перед ним открываются практически безграничные возможности для интеллектуально-культурного развития. Как итог, благодаря умелому использованию цифровых инструментов человек развивает свои способности к саморефлексии.

Нельзя не отметить сильные детерминационные возможности цифровых технологий относительно повседневной культуры, в результате чего индивиды получают дополнительные инструменты в плане конструирования и управления своими идентичностями в онлайн-пространстве. Поскольку цифровая персона находится в открытом доступе, она выстраивается каждым отдельным физическим субъектом особенно тщательно. Применительно к этому И. В. Мирошниченко пишет, что «речь идет о так называемой проектно-брендовой идентификации личности, с помощью которой личность в социальных сетях представляется как проект или как серия проектов» [8, с. 93]. Причем данные образы, де-факто относящиеся к любому человеку, вовсе не обязательно должны быть устойчивыми. Это с легкостью объясняется воздействием со стороны информационных потоков, в результате чего виртуальная картинка перманентно пребывает в динамике и вынуждена приспособливаться к новым социальным условиям. Коммуникация по сетевому принципу, да еще с многочисленными ресурсами для самопрезентации, также позволяет людям добиться солидарности с позицией других.

Заметим, что некоторые механизмы цифрового взаимодействия субъектов социальной интеракции в конечном счете имеют политическое содержание и предполагают воспроизводство нового типа поведенческих стратегий. Таковой является сетевая публичная политика, которая, как полагается, основана на идее фронта, выступающим в роли границы «освоения континента, которая непрерывно перемещалась в ходе территориальной экспансии» [9, с. 37]. Такая идея формирует возможность незавершенного проекта нелинейного развития политической сферы, в которой все возможные компоненты приобретают синергетические характеристики. Таким образом, преодолеваются традиционные практики публичной политики и формируются новые способы интеракции между ее субъектами. В условиях цифрового мира представленный феномен не только трансформирует бытие отдельного человека, но ставит его в один ряд с общественными организациями, властными акторами, поскольку все они получают единую идентичность для выполнения социально значимых функций.

Цифровая антропология видит в человеке субъекта взаимодействия, могущего трансформироваться таким образом, чтобы изменять социальную реальность максимально легко и

эффективно. Мы также можем наблюдать многообразие механизмов, которые формируют цифровую матрицу персональной идентичности человека. В последующем это гарантирует индивидам повышенные шансы для самореализации. При этом конфигурации факторов мгновенны и нестабильны по своей природе, а их комплексное влияние, как правило, происходит в весьма краткосрочной перспективе [6]. Кроме этого, необходимо учитывать изменения ценностных оснований бытия человека, что выражается в беспрецедентной даже для настоящего времени трансформации персональной идентичности и достижении в цифровом взаимодействии легко сменяемых статусов и ролей. В частности, применение Big Data дает возможность анализировать поведенческие паттерны и применять на практике полученные знания в самых различных сферах общественной жизни.

В целом можно говорить, что теоретическим фундаментом цифровой антропологии является комплекс научных разработок и концепций, в которых изучается влияние технических средств на трансформацию человеческой природы. Существует расхождение в позициях, основанное на том, каково соотношение бытие человека в офлайн и онлайн. Проблемным видится вопрос: является ли онлайн-бытие человека дополнением его офлайн-бытию или самостоятельной формой его существования?

Кроме того, базис рассматриваемой области знания также составляет совокупность работ, в которых проводится изучение влияния технических средств на коллективное и персональное бытие человека. В рамках цифровой антропологии полагается изучение новых моделей и способов существования человека. Так, указывается на возможность крайних форм персонального бытия человека, начиная от совершенно негативных его состояний существования, выраженных в стремлении к социальному одиночеству, и заканчивая достаточно позитивными формами бытия, выраженными в других интеракциях. В реалиях цифрового мира предполагается необходимость изучения крайне изменчивой самотождественности человека, его связей с виртуальными сообществами и возможностей трансформации персональной и коллективной сущности в зависимости от условий и знаний входящих в состав различных групповых образований участников.

Наконец, принципиальной для цифровой антропологии становится проблема соотношения технического и человеческого в бытии отдельной личности. Изначальное восприятие технических средств как продолжения человеческого бытия трансформируется в положение о высокой зависимости от передовых разработок. Как следствие, возникает вопрос о способах самосознания индивидов, а его решение напрямую обуславливает специфику восприятия и понимания сущности человека и способов его существования. Исходя из поставленного таким способом вопроса значимой становится проблема персональной цифровой идентичности и идентификации персоны. Как мы увидели, ее суть состоит в том, каким образом люди соотносят свое «Я» с виртуальными сообществами и создают себя в качестве неповторимого субъекта социальных отношений, пусть и реализуемых в цифровых форматах. Проще говоря, одним из приоритетных оказывается не столько социальная эмансипация человека, сколько возможность человека быть хозяином собственной судьбы и не зависеть в предельных формах от технической сферы.

### Литература

1. Баева Л. В. Эскапизм в цифровом социуме: от хикикомори до «группы смерти» // *Ценности и смыслы*. 2018. №2(54). С. 53–68.
2. Войскунский А. Е., Солдатова Г. У. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен // *Консультативная психология и психотерапия*. 2019. Т. 27. №3. С. 22–43.

3. Деннет Д. Условия личностного // *История философии*. **2000**. №5. С. 199–223.
4. Дорофеева Д. В. «Бегство от свободы» как феномен современной социальной реальности // *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*. **2015**. №7–4. С. 93–95.
5. Иванов Д. В. *Виртуализация общества*. СПб.: Петербургское Востоковедение. **2000**. 96 с.
6. Ильин В. В. *Теория познания. Критика инструментального разума. Speciosa Miracula. Тотальный мир-вейник*. М.: Проспект, **2020**. 160 с.
7. Лякина Я. С. Феномен хикикомори: обзор исследований // *Reflexio*. **2018**. Т. 11. №1. С. 99–153.
8. Мирошниченко И. В. Сетевые механизмы формирования социальных и политических идентичностей современной молодежи // *Известия Саратовского университета. Новая серия. Социология. Политология*. **2017**. Т. 17. №1. С. 92–97.
9. Мирошниченко И. В., Морозова Е. В. Трансформация политических институтов в пространстве сетевого фронта // *PolitBook*. **2016**. №3. С. 36–49.
10. Соколовский С. В. Методология и принципы цифровой антропологии // *Сибирские исторические исследования*. **2021**. №1. С. 200–214.
11. Уэбстер Ф. *Теории информационного общества*. М.: Аспект Пресс, **2004**. 400 с.
12. Шипунова О. Д., Поздеева Е. Г., Евсеева Л. И. Цифровые приложения и модели личности в контексте киберантропологии // *Социология*. **2021**. №5. С. 234–239.

Поступила в редакцию 10.02.2023 г.

DOI: 10.15643/libartrus-2023.1.2

## Digital anthropology: theoretical foundation and search for new human models

© N. N. Ravochkin

*Kuzbass State Technical University named after T. F. Gorbachev  
28 Vesennyaya Street, 650060 Kemerovo, Russia.*

*Kuzbass State Agricultural Academy  
5 Markovtsev Street, 650056 Kemerovo, Russia.*

*Email: nickravochkin@mail.ru*

The complication of the modern world occurs under the influence of numerous factors, the leading place among which is occupied by the achievements of science and technology. It is self-evident that the ongoing changes are also closely related to the human being, which acquires additional properties. The emergence of virtual and augmented reality constitutes a number of new issues associated with the human problem, which forms digital anthropology as a whole research field. Fluctuations in social development imply the desire of the social system to achieve an equilibrium state, which implies the need for society to adapt as an open system to external conditions. Thus, fluctuation as a way of existence of a social being, including an institution, implies the permanent adaptation to the rapidly changing conditions of the world order and forms of coexistence. The ambiguity of the trends of the ongoing transformations should be emphasized. Undoubtedly, the first of them consists in the use of technical and technological achievements, which makes it possible to implement the network principle of organizing and structuring the social environment. Thus, intersubjective relations are formed in conditions of information overload, which radically changed the adaptation to the actual conditions of social life. As a result, and taking into account non-linear dynamics, the vast majority of social groups face a kind of “mix” of the most diverse tasks. This article is devoted to the analysis of the theoretical basis of digital anthropology and the possibilities of building new human models. However, despite some commonality of the impact of digitalization on the modern world, its manifestations will always be contextually determined, and new versions of a person will be implemented sometimes in very contrasting ways, deviating significantly from each other.

**Keywords:** digital anthropology, human, society, virtual community, transformation.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at [edit@libartrus.com](mailto:edit@libartrus.com) if you need translation of the article.

Please, cite the article: Ravochkin N. N. Digital anthropology: theoretical foundation and search for new human models // *Liberal Arts in Russia*. 2023. Vol. 12. No. 1. Pp. 19–28.

### References

1. Baeva L. V. *Tsennosti i smysly*. 2018. No. 2(54). Pp. 53–68.
2. Voiskunskii A. E., Soldatova G. U. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya*. 2019. Vol. 27. No. 3. Pp. 22–43.
3. Dennet D. *Istoriya filosofii*. 2000. No. 5. Pp. 199–223.
4. Dorofeeva D. V. *Aktual'nye problemy gumanitarnykh i estestvennykh nauk*. 2015. No. 7–4. Pp. 93–95.
5. Ivanov D. V. *Virtualizatsiya obshchestva [Virtualization of society]*. Saint Petersburg: Peterburgskoe Vostokovedenie. 2000.
6. Il'in V. V. *Teoriya poznaniya. Kritika instrumental'nogo razuma. Speciosa Miracula. Total'nyi miroveinik [Theory of knowledge. Critique of instrumental reason. Speciosa Miracula. Total anthill]*. Moscow: Prospekt, 2020.

7. Lyakina Ya. S. *Reflexio*. **2018**. Vol. 11. No. 1. Pp. 99–153.
8. Miroshnichenko I. V. *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Sotsiologiya. Politologiya*. **2017**. Vol. 17. No. 1. Pp. 92–97.
9. Miroshnichenko I. V., Morozova E. V. *PolitBook*. **2016**. No. 3. Pp. 36–49.
10. Sokolovskii S. V. *Sibirskie istoricheskie issledovaniya*. **2021**. No. 1. Pp. 200–214.
11. Uebster F. *Teorii informatsionnogo obshchestva [Information society theories]*. Moscow: Aspekt Press, **2004**.
12. Shipunova O. D., Pozdeeva E. G., Evseeva L. I. *Sotsiologiya*. **2021**. No. 5. Pp. 234–239.

Received 10.02.2023.