

**ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ЧЕЛОВЕКА И КУЛЬТУРЫ:
АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ¹⁵**

Баева Людмила Владимировна, доктор философских наук, профессор

Астраханский государственный университет
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: baevaludmila@mail.ru

Лопатинская Тинатин Давидовна, аспирант, ассистент

Астраханский государственный университет
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: kardentin@mail.ru

Современную эпоху, развивающуюся в условиях роста информационных технологий, отличает виртуализация многих проявлений культуры, перехода ее реальных объектов в мир цифровых аналогов. Перспективы и риски данного процесса, сущность изменений субъект и объект виртуализации – этим предметам исследования и будет посвящена данная статья. Ее целью является формирование понятия и характеристика феномена виртуализации с позиции социоантропологического анализа, а также обобщенный анализ динамики ценностных доминант личности в контексте смены технологических и культурных парадигм.

Ключевые слова: виртуализация, виртуальная реальность, информационные технологии, ценности

CULTURE AND PERSON'S VIRTUALIZATION: AXIOLOGICAL ANALYSIS

Baeva Lyudmila V., D.Sc. (Philosophy), Professor

Astrakhan State University
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: baevaludmila@mail.ru

Lopatinskaya Tinatin D., Post-graduate Student, Assistant

Astrakhan State University
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: baevaludmila@mail.ru

The modern era is developing in the conditions of growth of information technologies. The virtualization of many cultural manifestations, transition of its real objects into the world of digital analogs is the distinctive feature of the modern world. This article is devoted to the analysis of prospects and risks of virtualization process, the essence of changes the subject and object virtualization. Its purpose is the formation of concept and the characteristic of virtualization phenomenon from a position of the social and anthropological analysis, and also the generalized analysis of valuable dominants' dynamics of the personality in a context of change of technological and cultural paradigms.

Keywords: virtualization, virtual reality, information technology, values

¹⁵ Проект «Виртуализация современной культуры и «жизненного мира» человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ» выполнен при поддержке РГНФ № 14-03-00289а.

Проблемы влияния информационных технологий на современное общество уже более 30 лет находятся в фокусе внимания современных исследователей (философов, социологов, экономистов и др.). Совокупность этих работ и направленность научных разработок в этой сфере уже в полной мере претендует на создание самостоятельного направления в гуманитарной сфере познания, объектом которого является изучение комплекса проблем становления информационной эпохи в развитии человечества. Одной из важнейших проблем в этом русле выступает виртуализация образа жизни современного человека, его постепенный переход от реальной формы бытия к информационной. Развитие «третьей природы» – мира информационного, виртуального существования после мира предметной культуры и природы стало главным содержанием современной эпохи, ее качественно новым атрибутом.

В последние годы появилось немало исследований, посвященных изучению изменений в культуре и жизнедеятельности человека информационного общества, отметим некоторые из них.

Одними из первых проблемами изучения информационного общества, влияния развития высоких технологий на культуру и человека начали заниматься исследователи-теоретики постиндустриального общества – А. Тоффлер, П. Дракер, М. Желены, М. Маклюэн, М. Кастельс, Дж. Нейбит, Дж. Стиглиц и др. Процессы развития общества и человека в эпоху высоких технологий с точки зрения социокультурного подхода анализировали Ю. Хабермас, Н. Луман, У. Бек, Р. Барт, Ж. Бодрийяр, П. Бурдьё, М.Н. Эпштейн. В России проблемы становления информационного общества в последние 20 лет активно исследуются в трудах В.С. Степина, И.Ю. Алексеевой, Н.И. Лапина, В.М. Межуева, В.К. Кантора, А.С. Панарина, В.И. Пангина, В. Г. Федотовой, Т.И. Заславской, А.Ю. Сидорова, М.М. Кузнецова и др.

Проблемами изучения электронной культуры занимается А. Ронки (Миланский университет.); К. Вельтман (Института МакЛюэна, Нидерланды); изучением этических и антропологических проблем информационного пространства занимаются исследователи Международного центра по проблемам информационной этики (ICIE) г. Карлсруэ, Германия (Р. Капурро и др.); Лондонской школы экономики, факультета медиа и коммуникации (Великобритания) (Л. Хэддон и др.); Центра компьютерной и социальной ответственности (Монтфортский университет, Великобритания) (С. Роджерсон и др.); Центр изучения информационного общества университета г. Хайфы (Израиль) (Д.Р. Рабан) и т.д.

Активно развивающимся научным направлением является изучение этических и правовых аспектов развития общества и человека в условиях информатизации. Одним из лидирующих в этой области центров выступает университет Оттавы (Канада), где на протяжении более десяти лет под руководством профессора Л. Рокки ведутся исследования в области изучения влияния развития технологий и техники на этику и межличностную коммуникацию.

Нами также предпринимался анализ указанных проблем, в частности, изучения сущности электронной культуры, этических, аксиологических и экзистенциальных аспектов влияния информационных технологий на образ жизни человека (Л.В. Баева 2012, 2013, Т.Д. Лопатинская 2011, 2012, 2013).

В тоже время понятия виртуализации, как и сущность самого этого феномена во многом остается не достаточно изученной, хотя его употребление, наряду с понятием «виртуальной реальности», VR, введенного еще Ж. Ланье, чрезвычайно широко как в научной, так и в повседневной сфере.

Прежде всего, под виртуальным (от лат. *virtus* – возможный, воображаемый, мнимый) исследователи в наиболее общем смысле понимают вымышленный, воображаемый предмет (субъект или объект), не присутствующий в данный момент в реальном мире, а созданный лишь игрой воображения человеческой мысли. Наполнение современным содержанием «старого» понятия произошло в 90-е гг. XX в.,

притом, что сам термин изначально никак не был связан с технологическим контекстом. Обратимся к вопросу о его происхождении более детально.

Уже в латинском языке древних римлян существовало понятие *virtus*, которое обозначало добродетель, выражающую доблесть. В римской мифологии встречается богиня Виртус, спутница бога войны Марса, вдохновляющая воинов на подвиги ради Отечества.

Термин «виртуальный» широко употребляется в средневековье. Как производное от латинского *virtus* – сила, и используется христианской философией для обозначения «запечатленной двигательной силы» [17, с. 192]. Оно приобретает категориальный статус, во многом благодаря тому, что посредством него устанавливалась определенная связь между обозначением реальностей, которые принадлежали к различным уровням бытия. В частности, «Фома Аквинский с помощью понятия виртуальности решал одну из ключевых проблем средневековой философии – каким образом сосуществуют реальности разного уровня, например, душа мыслящая, душа животная, душа растительная» [12, с. 136].

Согласно латинскому словарю средневековых философских терминов С.С. Неретиной (1998), *virtus* это сила, добродетель, действие; совершенство или сила для произведения чего-то позитивного; ее можно назвать предрасположенностью совершенного к совершенному, в этом она является предрасположенностью, дающей право возможности достичь действительного блага. В его этическом смысле *virtus* понимается как мужество, храбрость, стойкость и одновременно, как добродетель, которая является странствием к интеллектуальному и моральному совершенству. Так, Бэкон считает ее второй в градации ступеней внутреннего опыта.

У. Эко в главе X «Эволюции средневековой эстетики» (1958) отмечает следующее: «Кассиодор и Исихор Севильский напоминают, что «*virtus operativa* есть свойство практического интеллекта. Искусство описывается глаголом «создавать», а не «делать»: делание связано с моралью и управляется (*virtus*) добродетелью благоразумия – разумом правильного делания (*recta ratio agibilium*)» [28, с. 186].

Понятие виртуальности сыграло существенную роль и в Новое время, благодаря вариационным принципам в объяснении перемещений в пространстве. Так, в классической механике XVII в. понятие виртуализации обозначало «некоторый математический эксперимент, совершаемый преднамеренно и стесненный объективной реальностью, то есть наложенными ограничениями и внешними связями» [23, с. 112].

В конце XIX – начала XX в. понятие виртуальность связывалось с латинским корнем (*potentia* – сила, мощь) и обозначалось термином «потенциальный», то есть скрытый, не проявляющийся.

К середине 1960-х гг. прошлого века, по словам П. Бергера и Т. Лукмана, философская мысль пришла к выводу, что виртуализация является неким набором мыслительных конструкций, т.е. изобретенной действительностью [6, с. 127].

С развитием информационных технологий осмысление понятия и самого термина «виртуальность» приводит к формированию его нового содержательного наполнения. Термин «виртуальность», а также производное от него понятие «виртуальная реальность» были введены в конце 1980-х гг. Жароном Ланье. Эти термины он использовал для обозначения «электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности» [22, с. 86]. В современном обществе использование понятия «виртуальность», VR настолько широки и многозначны, что следует выделить некоторые основные подходы к их пониманию:

1. Предельно широкое понимание виртуальной реальности как реальности, созданной субъектом. С этой точки зрения всякая реальность «вообще виртуальна, поскольку субъект взаимодействует не столько с объективным миром, сколько с представлениями о нём» [18, с. 24]. Наиболее значительными исследованиями виртуаль-

ности с этой точки зрения являются работы таких учёных, как: Ф.И. Гиренок [9], О.Е. Хаксанский, С.А. Борчиков [8], Д.В. Иванов [13], М. Кастельс [16], И.Г. Корсунцев [21], Ф.Г. Майленова и др.

В частности, И.Г. Корсунцев определяет виртуальную реальность как представленность бытия в размышлении субъектов, поскольку «реальность всегда мыслимая, виртуальная. Структурно виртуальные реальности в основном состоят из образов, смыслов, имиджей, знаков и норм, эмоций и иных превращённых виртуальных конструкций» [20, с. 78–79]. Исследователь утверждает, что «субъект существует в среде виртуальной реальности, виртуальных превращённых форм, созданных им самим исходя из требований адекватности условиям его бытия» [20, с. 20]. Таким образом, виртуальная реальность, выступая «внутренним состоянием субъекта, может быть вызвана внешними причинами и внешними обстоятельствами» [20, с. 95].

2. Понимание виртуальной реальности как киберпространства, созданного современными информационными технологиями [18, с. 25]. Для этого подхода характерно включение в виртуальную реальность сложных технических систем. Это направление занимается исследованием интерактивных виртуальных компьютерных миров. Наиболее значительными исследователями виртуальности с этой точки зрения являются такие, как: В.С. Бабенко [2], С. Дацюк, М.Б. Игнатъев, Дж. Ланье, К. Макмиллан, А.А. Родионов, М. Хайм [30], Ф. Хэммит [29], Е.А. Шаповалов, Д.И. Шапиро [26] и др.

В частности, Е.А. Шаповалов считает, что «если сопоставить виртуальную реальность с технической реальностью, то станет ясно, что они соотносятся как часть и целое. Виртуальная реальность является частью, фрагментом или новой модификацией технической реальности» [27, с. 8]. При этом исследователь не противопоставляет техническую реальность другим реальностям бытия, так как «техника была, есть и будет всегда связующим звеном между человеком и миром в целом» [27, с. 9]. Иначе говоря, Е.А. Шаповалов понимает феномен виртуальной реальности как киберпространство, которое создано на базе компьютера.

3. «Понятие виртуальной реальности применяется к пониманию когнитивных и социальных моделей, абстрактных понятий и категорий, которым не всегда соответствуют реальные физические процессы, художественному вымыслу и образам фантазии – книгам, фильмам, живописи, а также снам, мечтам, изменённым состояниям сознания» [18, с. 25]. Наиболее значительными исследованиями виртуальности с этой точки зрения являются работы таких учёных, как: О.С. Анисимов, О.Н. Астафьева [1], И.В. Бестужев-Лада [7], В.М. Коллонтай [19], О.Р. Маслов и Е.Е. Пронина, А.И. Неклесса, Н.А. Носов [25], Ю.М. Осипов, В.С. Свечников.

Виртуализация как процесс, по нашему мнению, может быть определена как замещение реальных процессов и явлений виртуальными формами, что согласуется в понимании виртуальной реальности с позиций второго и третьего из названных выше подходов. Виртуализация связана с созданием цифровых аналогов объектов реальной культуры, с одной стороны, и с творчеством нового киберпространства и его феноменов, с другой. При этом сознание субъекта является источником новой реальности, своего рода «третьей природы», где продукты творчества разума соединяются с визуальными образами, дополняемыми информационными ресурсами. Каковы же последствия данного перемещения? Рассмотрим аксиологические аспекты данного процесса.

Под воздействием виртуализации подвергается основательным изменениям ценностная сфера жизнедеятельности общества. Поскольку «человек информационный» [11, с. 115] большую часть времени проводит в виртуальной сфере, то есть в новом, искусственно созданном мире, который предоставляет ему максимум возможностей при минимуме затраченных усилий, возникает потребность в новых ценностях, специально адаптированных для функционирования непосредственно в виртуальной реальности. Иными словами, осуществляется трансформация тех ценностей, которые «морально устарели» и не в состоянии существовать в условиях динамично развивающегося виртуального мира. При этом следует отметить, что трансформации, про-

исходящие в настоящее время, начинают обретать массовый характер. Однако это означает не полное отрицание существующей системы традиционных ценностей, а лишь качественные и количественные изменения основных ценностей. Наиболее заметна трансформация качественной составляющей ценностных ориентаций, которая выражается в изменении смыслового содержания некоторых ценностей. Кроме того, происходит перестановка ролей материальных и духовных ценностей. Современная аксиологическая картина отличается повышением роли витальных и материальных, гедонистических ценностей и, соответственно, снижением статуса духовных (за исключением когнитивных), общественных, нравственных, эстетических. Забота о здоровье, безопасности, условиях жизнеобеспечения, стремление к самореализации, самораскрытию становятся для большинства индивидов важнейшими направлениями активности. При этом забота распространяется, главным образом, на собственную жизнь и здоровье, в то время как ценность жизни Другого, природы в целом не имеют определяющего значения, что способствует общей дегуманизации.

Современный человек, проводящий значительное время своей жизни в Интернет, за игровыми устройствами, социальных сетях и др. постепенно трансформируется в виртуального героя, созданный им «аватар», «ник», образ для выхода в Сеть. Это дает возможность реализовать и развить его интеллектуальные и творческие способности, задействовать большой объем памяти (для большей информации), повышать скорость реакций. Современные молодые люди наибольшую часть свободного времени проводят в виртуальных формах общения (социальных сетях, игровом пространстве, компьютерном творчестве). Это – своего рода «вторая жизнь», аналог и продолжение реального человека. Пребывание в этом состоянии в определенном смысле, можно сравнить с индийским понятием «майя», иллюзорности физического мира, в котором пребывает человек, живущий в некой «виртуальной сансаре», с множеством образов (аватаров), перерождений жизнью и смертей [4]. Мы становимся сегодня свидетелями нового феномена – виртуализации сознания, когда человек перестает ощущать себя «реальным» – физически и экзистенциально. Он перенесен душой и телом в виртуальность, мир, который остается конструкцией сознания и высоких технологий, но постепенно девальвирует ценности физически реального бытия. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида: он в меньшей степени связан с социальной ответственностью, заботой о Другом, моральными требованиями и т.д. Реальные отношения (социальные, бытовые) становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль. Виртуализация сознания охватывает сегодня не только геймеров, но и других представителей молодежных виртуальных сообществ, которые «живут в Сети», виртуально любят, виртуально женятся и расстаются и даже виртуально хоронят себя. Виртуальность привлекает тем, что человек чувствует здесь свободу действий, «безграничные» возможности, поэтому столь сильной оказывается привязанность к этому особому миру. Если в эпоху индустриализма можно было говорить о том, что человек стал продолжением машины, то в век информатизации можно уверенно констатировать, что он становится и продолжением или частью своего компьютера.

Сверхвозможности дают человеку свободу от ограниченности в пространстве времени, но порождают несвободы нового уровня. Несмотря на значительную свободу от физического труда, человек продолжает работать на пределе возможностей, соперничая с машиной. Перспективы этого роста видятся как в дальнейшей тенденции превращения в «сверхчеловека», с невероятными возможностями в реальном и виртуальном мирах, так и в утрате эмоционально-чувственной сферы, ее сведению к гедонизму и утилитаризму. Человек развивается в направлении дальнейшей рационализации, прагматизации, ослабления его связей с Другим, семьей, реальным окружением при этом укреплении его виртуальных контактов, погружения в мир собственных интере-

сов. В его сознании происходит трансформация модели реальности, перенос ценностных ориентиров из реальности в виртуальность, меняющий и самого человека.

Виртуальная реальность привлекает человека, позволяя удовлетворить сублимированные потребности к развлечению и отдыху. При этом виртуальная реальность погружает индивида в особое пространство, предлагает ему реальность более ясную, чем реальность его существования. Индивид переносится в виртуальное пространство, которое остаётся конструкцией сознания и высоких технологий, и не замечает повседневности с её требованиями и ценностями. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида – он не связан ответственностью, заботой, моральными требованиями и т.д. Иллюзорность виртуального пространства по отношению к реальному пространству является относительной, частично справедливой лишь для внешнего наблюдателя, в то время как для индивида, находящегося внутри этого пространства, исчезает даже подобная относительность, поскольку игровое пространство обладает абсолютной реальностью и действительностью. Такая ситуация выбивает у человека все основания и порождает феномен виртуального человека, воображаемого живущего в воображаемом мире.

Закономерным результатом подобных процессов является появление нового типа электронной культуры [5], которая предполагает техногизацию человека и его деятельности. В этих условиях возникают новые эстетические потребности, претерпевают изменения представления о формах культурой продукции, под воздействием тотальной виртуализации изменяются познавательные запросы человека.

Характерными чертами современной виртуализированной культуры, по нашему мнению, являются: свобода доступа, открытость для членов «информационного общества» (тех, кто обладает электронными ресурсами); дистанционность, реальная удаленность от субъекта; активность в получении доступа электронной информации, возможность участия в формировании содержания информации из любой точки «информационного сообщества»; либеральность, дискриптивность, отсутствие жестких правил, норм (в том числе этических); эклектичность, микширование и сосуществование различных потоков информации, стилей, жанров, направлений; виртуальность, как существование в искусственно созданной реальности; фрагментарность, мозаичность выражения, доминирование визуального над смысловым; инновационность, существование через внедрение и постоянное обновление научных разработок (особенно в электронном искусстве и электронной коммуникации); технократичность, повышенный интерес «пользователей» к технологии создания и использования феномена, а также проявление данного типа культуры через технические средства (что предполагает рост их значимости); развлекательный, рекреационный, игровой характер (главный стимул развития – стремление к развлечению, множественности, разнообразию форм досуга); стандартизация, унификация, связанные с программированием возможных действий субъекта, определением типовых ситуаций в виртуальном мире и вариантов их разрешения. Такие процессы неминуемо способствуют потере многообразия, изменению содержания и формы современной культуры.

Виртуализация породила новые феномены, связанные с удовлетворением потребностей человека в удовольствии, наслаждении. Многообразие форм досуга, небывалый рост качества рекреационных услуг приводят к гиперразвитию культуры досуга, в том числе и в виртуальных формах (цифровое кино, анимация, электронная литература, компьютерные игры и т.д.). Можно согласиться с Т.В. Гусаковой в том что, «в нашем мире понятие «гедонизм» стало относиться к кодовым» [10, с. 221], то есть гедонизм выступает своего рода кодом современной культуры, который весьма эффективно воздействует на сознание каждого конкретного индивида и всё общество в целом, формируя или трансформируя его в направлении от смысло-нагруженности – к образному-развлекающему восприятию.

Если сравнить динамику ценностных доминант от эпохи классики с модерну, постмодерну и информационному «перепостмодерну», можно заметить смещение ценностных доминант по следующим направлениям (табл. 1).

Таблица 1

Эпоха	Эпоха Просвещения и Рационализма (XVIII – к. XIX вв.)	Эпоха Модерна (конец XIX – 1 пол. XX вв.)	Эпоха постмодерна (60-е гг. XX – 90-е гг. XX в.)	Эпоха Информации (с 90-х гг. XX в – по наст. вр.)
Ценности-коды (универсалии)	Разум, Добродетель, Свобода	Воля, Жизнь, Творчество	Тело, Игра, Плюрализм	Гаджеты, Удовольствие, Программа
Степень элитарности/ массовости	Значительный разрыв между элитарной и массовой культурой	Уменьшение разрыва между элитарной и массовой культурой	Переход к массовой культуре, элитарная культура сочетается в себе обе характеристики	Преобладание массовой культуры над элитарной, вплоть до ее вытеснения
Направленность культуры	Гуманистическая, просветительская, воспитательная	Отрицающая, Иррациональная, освобождающая от норм и запретов	Самоотрицающая, игровая, персонализирующая	Технократическая, Развлекающая, виртуализирующая
Идеал эпохи	Ученый, Просветитель	Нигилист, революционер	Хиппи, Бунтарь	Геймер, виртуальный сверхчеловек

От эпохи к эпохе происходит постепенное смещение ценностных доминант в направлении от элитарной культуры «образованного меньшинства» к массовой культуре постмодернистского общества (в котором профессионализм уступил место непрофессионалам, а мораль сменилась ее осмеянием), а затем к технократично-гедонистической культуре «общества перепотребления», где индивид получил в свободное пользование новый «дивный» виртуальный мир. В этих условиях кардинально изменились ценности человека: *ценность окружающего мира* (поскольку реальное бытие стало менее привлекательным, чем его аналог), *жизни* (поскольку виртуальная жизнь сверхчеловека может быть проигранной множество раз и в разных образах), *человека, Я* (поскольку компьютерный «двойник» обладает желаемыми, а не имеющимися качествами), *Другого* (поскольку с виртуальным «другом» и партнером можно поддерживать отношения без всяких обязательств и личного участия в его проблемах); *слова* (поскольку оно оказалось замещенным яркими визуальными образами) и т.д.

Анализ влияния информационных технологий на основные сферы жизнедеятельности общества показал, что одной из важных тенденций современной культуры выступает процесс виртуализации, заключающийся в замещении реальных процессов и явлений виртуальными формами. Это приводит к созданию новой виртуальной культуры с присущими ей признаками: электронной симуляцией объектов, стандартизацией, дистанционностью, техногизацией, а также к смещению роли культуры от воспитательно-креативной к развлекаательно-потребительской. Эти процессы вызывают новые перспективы развития культуры и самого человека, однако, очевидно, что они связаны и со значительными рисками утраты веками сложившихся институтов социализации личности.

Список литературы

1. Астафьева О. Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство (к вопросу о расширении эстетического опыта личности) / О. Н. Астафьева // Виртуальные реальности: труды лаборатории виртуалистики. – Москва : Ин-т человека и Ин-т философии РАН, 1998. – Вып. 4. – С. 141–145.
2. Бабенко В. С. Художественная культура и виртуальная реальность / В. С. Бабенко, С. Н. Иконникова, С. Т. Махлина // Виртуальные реальности: труды лаборатории виртуалистики / ред.-сост. Н. А. Носов. – Москва : Центр виртуалистики ин-та человека РАН, 1998. – Вып. 4. – С. 147–148.

3. Баева Л. В. «Человек играющий» в XXI веке / Л. В. Баева // Информационная эпоха: вызовы человеку / под ред. И. Ю. Алексеевой и А. Ю. Сидорова. – Москва : РОССПЭН, 2010. – С. 209-230.
4. Баева Л. В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры / Л. В. Баева // Информационное общество. – 2012. – Вып. 2. – С. 44–51.
5. Баева Л. В. Электронная культура / Л. В. Баева // Вопросы философии. – 2013. – № 5. – С. 75-83.
6. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман. – Москва : Медиум, 1995. – 323 с.
7. Бестужев-Лада И. В. Виртуализация мировоззрения в философии, истории, экономике и социологии / И. В. Бестужев-Лада // Философия хозяйства. – 1999. – № 2. – С. 31–42.
8. Борчиков С. А. Метафизика виртуальности (опыт единой теории виртуальной реальности) / С. А. Борчиков // Труды лаборатории виртуалистики. – 2000. – Вып. 8. – С. 49–53.
9. Гиренок Ф. И. Культура как виртуальность: событие и смысл / Ф. И. Гиренок // Виртуальные реальности: труды лаборатории виртуалистики. – 1998. – Вып. 4. – С. 23–31.
10. Гусакова Т. Ф. Современный социум: искушение гедонизмом / Т. Ф. Гусакова // Вестник Тюменского государственного университета. – 2009. – № 5. – С. 221–224.
11. Егоров В. С. Философия открытого мира / В. С. Егоров. – Москва : Московский психол.-социальн. ин-т, 2002. – 320 с.
12. Емелин В. А. Симулякры, виртуальная реальность и инновации / В. А. Емелин // Государство, религия, Церковь в России и за рубежом. – 2009. – № 2. – С. 133–142.
13. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов // Информационное общество. – Санкт-Петербург : Петербургское востоковедение, 2000. – 96 с.
14. Карденахлишвили (Лопатинская) Т. Д. Современная культура в условиях виртуализации / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Информатизация общества: социально-экономические, социокультурные и международные аспекты : мат-лы Междунар. науч.-практич. конф. – Пенза – Прага : Научно-издательский центр, 2011. – С. 83–98.
15. Карденахлишвили (Лопатинская) Т. Д. Фактор игры в процессе виртуализации современной культуры / Т. Д. Карденахлишвили (Лопатинская) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2012. – № 4. – С. 403–408.
16. Кастельс М. Становление общества сетевых структур / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе: антология / под ред. В. Л. Иноземцева. – Москва : Academia, 1999. – С. 492–505.
17. Католическая энциклопедия : в 5 т. / общ.-науч. совет : М. Д. Афанасьев, Е. Ю. Гениева, Ю. Е. Карлов, А. О. Чубарьян. – Москва : Изд-во францисканцев, 2002. – Т. 1. – 1010 с.
18. Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология / Т. А. Кирик. – Омск, 2004. – 165 с.
19. Коллонтай В. М. Неoliberalизм: реалии, мифы и виртуальность / В. М. Коллонтай // Философия хозяйства. – 1999. – № 2. – С. 42–52.
20. Корсунцев И. Г. Прикладная философия: субъект и технологии / И. Г. Корсунцев. – Москва : РФО, ИПК госслужбы, 2001. – 356 с.
21. Корсунцев И. Г. Философия виртуальной реальности / И. Г. Корсунцев // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы : сб. ст. / под ред. Н. А. Носова. – Москва : Ин-т человека РАН, 1997. – С. 37–56.
22. Кузнецов М. М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа / М. М. Кузнецов // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – Москва, 1997. – С. 86.
23. Лексикон неоклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В. В. Бычкова. Москва : Российская политическая энциклопедия, 2003. – 607 с.
24. Лопатинская (Карденахлишвили) Т. Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность / Т. Д. Лопатинская (Карденахлишвили) // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 8. – С. 31–34.
25. Носов Н. А. Виртуальная цивилизация / Н. А. Носов // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. – 1995. – Вып. 1. – С. 105–117.

26. Шапиро Д. И. Человек и виртуальный мир: когнитивные, креативные и прикладные проблемы / Д. И. Шапиро. Москва : Эдиториал УРСС, 2000. – 222 с.
27. Шаповалов Е. А. Философские проблемы виртуальной реальности / Е. А. Шаповалов // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры : мат-лы первого Всероссийского симпозиума по философским проблемам виртуальной реальности (г. Санкт-Петербург) / отв. ред. Е. А. Шаповалов. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский гос. аграрн. ун-т, 1996. – С. 6–12.
28. Эко У. Эволюция средневековой эстетики / У. Эко ; пер. с ит. Ю. Ильина ; пер. с лат. А. Струковой. – Санкт-Петербург : Азбука-классика, 2004. – 288 с.
29. Hammet F. Virtual reality / F. Hammet. – New-York : Straus Ed., 1993. – 290 p.
30. Heim M. The Essence of Virtual Reality [Electronic resource] / M. Heim // The Metaphysics of Virtual Reality / M. Heim. – New York: Oxford University Press, 1993. – P. 109–128. – Режим доступа: http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael_Heim/HeimEssenceVR.html, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.

References

1. Astafyeva O. N. Kompyuternaya virtualnaya realnost i iskusstvo (k voprosu o rasshirenii esteticheskogo opyta lichnosti) [Computer virtual reality and art (to a question of expansion of esthetic experience of the personality)]. *Virtualnye realnosti* [Virtual realities]. Moscow, Institute of human and Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences Publ., 1998, no. 4, pp. 141–145.
2. Babenko B. C., Ikonnikova S. N., Makhlina S. T. Khudozhestvennaya kultura i virtualnaya realnost [Art culture and virtual]. *Virtualnye realnosti* [Virtual realities]. Moscow, Center of virtualities of Institute of human Russian Academy of Sciences Publ., 1998, no. 4, pp. 147–148.
3. Baeva L. V. "Chelovek igrayushchiy" v XXI veke ["The playing person" in the XXI century]. *Informatsionnaya epokha: vyzovy cheloveku* [The Information era: calls to the person]. Ed. by I. Yu. Alekseeva and A. Yu. Sidorov. Moscow, ROSSPEN Publ., 2010, pp. 209–230.
4. Baeva L. V. Virtualnaya sansara: transformatsiya modeli realnosti v usloviyakh informatsionnoy kultury [Virtual sansara: transformation of model of reality in the conditions of information culture]. *Informatsionnoe obshchestvo* [Information society], 2012, no. 2, pp. 44–52.
5. Baeva L. V. Elektronnaya kultura [Electronic culture]. *Voprosy filosofii* [Questions of Philosophy], 2013, no. 5, pp. 75–83.
6. Berger P., Lukman T. *Sotsialnoe konstruirovaniye realnosti. Traktat po sotsiologii znaniya* [Social designing of reality. The treatise on sociology knowledge]. Moscow, Medium Publ., 1995, 323 p.
7. Bestuzhev-Lada I. V. Virtualizatsiya mirovozzreniya v filosofii, istorii, ekonomike i sotsiologii [The outlook virtualization in philosophy, history, economy and sociology]. *Filosofiya khozyaystva* [Economy Philosophy], 1999, no. 2, pp. 31–42.
8. Borchikov S. A. Metafizika virtualnosti (opyt edinoy teorii virtualnoy realnosti) [Meta physics of virtuality (experience of the uniform theory of virtual reality)]. *Trudy laboratorii virtualistiki* [Works of virtuality laboratory], 2000, no. 8, pp. 49–53.
9. Girenok F. I. Kultura kak virtualnost: sobytie i smysl [Culture as virtuality: event and sense]. *Virtualnye realnosti* [Virtual realities], 1998, no. 4, pp. 23–31.
10. Guskova T. F. Sovremennyy sotsium: iskushenie gedonizmom [Modern society: hedonism]. *Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo universiteta* [Vestnik of Tyumen State University], 2009, no. 5, pp. 221–224.
11. Egorov V. S. *Filosofiya otkrytogo mira* [Philosophy of the open world]. Moscow, Moscow Psychology-Social Institute, 2002, 320 p.
12. Emelin V. A. Simulyakry, virtualnaya realnost i innovatsii [Simulacra, virtual reality and innovations]. *Gosudarstvo, religiya, Tserkov v Rossii i za rubezhom* [State, religion, Church in Russia and abroad], 2009, no. 2, pp. 133–142.
13. Ivanov D. V. Virtualizatsiya obshchestva [Society virtualization]. *Informatsionnoe obshchestvo* [Information society]. St. Petersburg, St. Petersburg Oriental Studies Publ., 2000, 96 p.
14. Kardenakhlshvili (Lopatinskaya) T. D. Sovremennaya kultura v usloviyakh virtualizatsii [Modern culture in the conditions of virtualization]. *Informatizatsiya obshchestva: sotsialno-ekonomicheskie, sotsiokulturnye i mezhdunarodnye aspekty* [Society Informatization: social and economic, sociocultural and international aspects]. Penza, Prague, Scientific Publ. center, 2011, pp. 83–98.

15. Kardenakhlishvili (Lopatinskaya) T. D. Faktor igry v protsesse virtualizatsii sovremennoy kultury [Game factor in the process of virtualization of modern culture]. *Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kultura* [THE CASPIAN REGION: Politics, Economics, Culture], 2012, no. 4, pp. 403–408.
16. Kastels M. Stanovlenie obshchestva setevykh struktur [The formation of society of network structures]. *Novaya postindustrialnaya volna na Zapade: antologiya* [New post-industrial wave in the West: the anthology]. Ed. by V. L. Inozemtsev. Moscow, Academia Publ., 1999, pp. 492–505.
17. *Katolicheskaya entsiklopediya: in 5 vol.* [Catholic encyclopedia: in 5 vol.]. Ed. by M. D. Afanasyev, E. Yu. Geniyeva, Yu. E. Karlov, A. O. Chubaryan. Moscow, Publ. House of Franciscans, 2002, vol. 1, 1010 p.
18. Kirik T. A. *Virtualnaya realnost: sushchnost, kriterii, tipologiya* [Virtual reality: the essence, criteria, typology]. Omsk, 2004, 165 p.
19. Kollontay V. M. Neoliberalizm: realii, mify i virtualnost [Neoliberalizm: realities, myths and virtuality]. *Filosofiya khozyaystva* [Economy Philosophy], 1999, no. 2, pp. 42–52.
20. Korsuntsev I. G. *Prikladnaya filosofiya: subekt i tekhnologii* [Applied philosophy: subject and technology]. Moscow, Russian Philosophical Society Publ., 2001, pp. 78–79.
21. Korsuntsev I. G. *Filosofiya virtualnoy realnosti* [Philosophy of virtual reality]. *Virtualnaya realnost: filosofskie i psikhologicheskie problemy* [Virtual reality: philosophical and psychological problems]. Ed. by N. A. Nosov. Moscow, Institute of human of the Russian Academy of Sciences Publ., 1997, pp. 37–56.
22. Kuznetsov M. M. *Virtualnaya realnost: vzglyad s tochki zreniya filosofa* [Virtual reality: The look from the point of view of the philosopher]. *Virtualnaya realnost: filosofskie i psikhologicheskie problemy* [Virtual reality: philosophical and psychological problems]. Ed. by N. A. Nosov. Moscow, Institute of human of the Russian Academy of Sciences Publ., 1997, p. 86.
23. *Leksikon neoklassiki. Khudozhestvenno-esteticheskaya kultura XX veka* [Neoclassics lexicon. Art and esthetic culture of the XX century]. Ed. by V. V. Bychkov. Moscow, Russian political encyclopedia Publ., 2003, 607 p.
24. Lopatinskaya (Kardenakhlishvili) T. D. *Kompyuternye igry kak sredstvo vkhozhdeniya v virtualnuyu realnost* [Computer games as means of occurrence into virtual reality]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [Theory and practice of social development], 2013, no. 8, pp. 31–34.
25. Nosov N. A. *Virtualnaya tsivilizatsiya* [Virtual civilization]. *Virtualnye realnosti v psikhologii i psikhopraktike* [Virtual realities in psychology and psychopractice], 1995, no. 1, pp. 105–117.
26. Shapiro D. I. *Chelovek i virtualnyy mir: kognitivnye, kreativnye i prikladnye problemy* [Man and virtual world: cognitive, creative and applied problems]. Moscow, Editorial of URSS Publ., 2000, 222 pp.
27. Shapovalov E. A. *Filosofskie problemy virtualnoy realnosti* [Philosophical problems of virtual reality]. *Virtualnaya realnost kak fenomen nauki, tekhniki i kultury* [Virtual reality as phenomenon of science, equipment and culture]. Ed. by E. A. Shapovalov. St. Petersburg, St. Petersburg State Agrarian University Publ., 1996, pp. 6–12.
28. Eko Y. *Evolutsiya srednevekovoy estetiki* [The evolution of a medieval esthetics]. St. Petersburg, Alphabet-classics Publ., 2004, 288 p.
29. Hammet F. *Virtual reality*. New-York, Straus Ed. Publ., 1993, 290 p.
30. Heim M. *The Essence of Virtual Reality. The Metaphysics of Virtual Reality*. New-York, Oxford University Press Publ., 1993, pp. 109–128. Available at: http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael_Heim/HeimEssence VR.html.