

DOI: 10.21672/1818-510X-2021-67-2-158-166

СОВРЕМЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Закутнов Олег Игоревич, кандидат исторических наук, доцент
Астраханский государственный университет,
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: zakutnov-oleg@mail.ru

Тихонова Валентина Львовна, кандидат философских наук, доцент
Астраханский государственный университет
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: opera-15@mail.ru

В данной статье рассматриваются различные точки зрения отечественных и зарубежных исследователей о месте виртуальной реальности в пространстве современного человека. Авторами статьи даётся обобщённая характеристика понятия «виртуальная реальность». Особое внимание уделено феномену электронной культуры как виртуальной формы выражения, которая, в свою очередь, способствует созданию единого информационного пространства. Внедрение электронной культуры отражается на жизни современного общества, поскольку влияет на изменение ценностей и форм взаимодействия. В статье раскрываются проблемы влияния виртуальных технологий на психологическое состояние человека, рассматривается трансформация стилевых характеристик индивидуального мышления и формирования нового индивидуального сознания, постклассического гиперсознания, анализируются компьютерные игры, которые на данный момент являются одним из наиболее наглядных способов вхождения в виртуальную реальность. Рассматривается новая ASMR технология, активно развивающаяся в среде интернета, которая пока не имеет научного обоснования, но развивается в среде сетевых сообществ. Как видим, виртуальный мир совершенствуется, становясь всё более популярным и привлекательным для современного человека. В то же время происходит всё большая виртуализация сознания. Таким образом, виртуальные технологии способствуют как росту социальной активности человека, предоставляя широкие возможности для самовыражения и обмена опытом, так и виртуализации сознания, предлагая новые вариации привлекательности виртуального мира.

Ключевые слова: виртуальная реальность, пространство виртуальной реальности, виртуальный мир, симулякр, электронная культура, виртуальные технологии, человек виртуальный, виртуальная сфера, игра, компьютерные игры, игромания, геймер, ник, аватар, автономная сенсорная меридиональная реакция (АСМР).

MODERN MAN IN THE SPACE OF VIRTUAL REALITY

Zakutnov Oleg I., Cand. Sc. (History), Associate Professor
Astrakhan State University
20a Tatishcheva Str., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: zakutnov-oleg@mail.ru

Tikhonova Valentina L., Cand. Sc. (Philosophy), Associate Professor
Astrakhan State University
20a Tatishcheva Str., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: opera-15@mail.ru

This article examines the various points of view of domestic and foreign researchers about the place of virtual reality in the space of a modern person. The authors of the article give a generalized description of the concept of "virtual reality". Particular attention is paid to the phenomenon of electronic culture as a virtual form of expression, which in turn contributes to the creation of a single information space. The introduction of electronic culture is reflected in the life of modern society, since it affects the change in values and forms of interaction. The article reveals the problems of the influence of virtual technologies on the psychological state of a person, considers the transformation of the stylistic characteristics of individual thinking and the formation of a new individual consciousness, postclassical hyperconsciousness, and analyzes computer games, which are currently one of the most visual ways of entering virtual reality. A new ASMR technology is considered, which is actively

developing in the Internet environment, which does not yet have a scientific basis, but is developing in the environment of network communities. As you can see, the virtual world is improving, becoming more and more popular and attractive for a modern person. At the same time, there is an increasing virtualization of consciousness. Thus, virtual technologies contribute to both the growth of human social activity, providing ample opportunities for self-expression and exchange of experience, and virtualization of consciousness, offering new variations of the attractiveness of the virtual world.

Keywords: virtual reality, virtual reality space, virtual world, simulacrum, electronic culture, virtual technologies, virtual man, virtual sphere, game, computer games, gambling addiction, gamer, nickname, avatar, autonomous sensory meridian response (ASMR).

Виртуальную реальность можно назвать техникой репрезентации, определяющей эстетический опыт и являющейся средой общения и социализации современного человека. Виртуальная реальность, наряду с глобальной сетью Интернет, утратила «статус принадлежащих исключительно к сфере техники, техногенных явлений», эти понятия стали «метафорами, позволяющими хотя бы в общих чертах определить контуры тех реалий культурологического, антропологического и философского порядка, с которыми мы сталкиваемся на рубеже веков» [16, с. 87]. Технологические достижения позволили по-новому взглянуть на виртуальный мир, скорректировать его классическое содержание. Интерактивность как главная специфическая особенность виртуального мира позволила произвести замену реального воздействия мысленной интерпретацией. Согласно Н. Б. Маньковской: «Эстетический эффект такого рода новаций вызывается становлением новых форм художественного видения, сопряжённых с полиmodalностью и парадоксальностью восприятия, основанных на противоречивом сочетании высокой степени абстрагирования с натуралистичностью; многофокусированностью зрения; ориентацией на оптико-кинетические иллюзии “невозможных” артефактов как эстетическую норму» [18, с. 332].

Виртуальность в различных видах и жанрах искусства привела к неким трансформациям эстетического восприятия. Именно восприятие, а не сам артефакт или процесс, оказалось в центре внимания. Исследователь Н. Б. Маньковская выделяет следующие наиболее значимые в концептуально-теоретическом плане процессы виртуализации психологии восприятия: флуктуацию, иммерсию, конструирование, навигацию, персонификацию, имплозию, адаптацию [18, с. 334].

С психологической точки зрения, погружение в виртуальную реальность сопровождается неким отрешением и тягой вновь и вновь оказываться в искусственном мире. Навигация позволяет перейти от фиксированной точки зрения на объект, к его обзору с разных позиций, переместить пользователя в виртуальном пространстве, преодолеть психологическую неуверенность при перемещении. Персонификация виртуального восприятия влечёт за собой эффект психологически достоверного аудиовизуального общения, непосредственного контакта пользователя с автором в режиме реального времени. Зритель становится активным участником художественного процесса. Имплозия восприятия (слияние средства и содержания) превращает реальный мир в виртуальный симулякр, при этом размывается чувство эстетической дистанции. Гиперреалистичность виртуального мира влечет за собой риск снижения способности видения и невосребованности метафоричности и ассоциативности.

В эпоху информатизации феноменальным событием стало формирование электронной культуры. К её видам относятся новые формы современной коммуникации: интернет, электронная переписка, форумы, блоги, сайты, чаты, компьютерные игры, электронные СМИ, музыкальные клипы и анимация, созданные посредством IT-технологий, электронные энциклопедии и т. д. [14, с. 212]. Электронная культура характеризуется «свободным доступом и открытостью (при этом данные условия выполнимы только для пользователей, обладающих определёнными техническими возможностями), стихийностью информационного содержания, отсутствием жёстких правил, эклектичностью (возможностью соединения нескольких стилей, жанров и пр.), виртуальностью (поскольку она существует в искусственно созданном мире), клиповостью мышления (главенством визуальной составляющей), инновационностью и постоянным техническим развитием, проявлением через технические средства, развлекательным характером» [14, с. 218].

Электронная культура предполагает виртуальную форму выражения и способствует созданию единого информационного пространства. Её внедрение отражается на жизни общества, поскольку влияет на изменение ценностей и форм взаимодействия. Основной проблемой феномена электронной культуры стала виртуализация человеческого сознания. В результате её функционирования было создано новое пространство со своим временем, языком и формами общения. Доминирующими формами стали игра и развлечения, обращаясь, прежде всего, к чувственной сфере человека. Новый мир создал иллюзию свободы, поскольку якобы не ограничен рамками. Главной целью членов общества потребления стало наслаждение.

В этой связи в виртуальной среде интернета постепенное распространение получает технология АСМР – автономная сенсорная меридиональная реакция (ASMR, *autonomous sensory meridian response*). В научном сообществе данное понятие не получило официального определения.

На сегодняшний день дефиниция АСМР существует только в блогах международного сообщества, организованного в Facebooke. Суть явления заключается в физическом воздействии на реципиента, проявляющемся в ощущении приятного покалывания, начиная с кожи головы. Ролики с сеансами АСМР обращены к зрителю, создают эффект непосредственного с ним контакта. Действия в роликах могут быть самыми разными: от рисования, рассказывания сказок до массажа лица, стрижки волос или разыгрывания ситуации посещения врача. Главным условием проведения удачного сеанса является очень тихая (чаще шёпотом) речь, шуршание предметами, в зависимости от осуществляемых действий, постукивание в микрофон и прочее. Темы сеансов открыты и постоянно пополняются новыми сценариями, но суть заключается не в содержании действий, а в создании эмоционального отклика реципиента: считается, что зритель должен войти в состояние приятного расслабления и заторможенности. Сеанс способствует «прекращению собственного сознательного отклика на другого при одновременной тотальной захваченности вниманием, «кликом» другого» [23, с. 84].

Научное сообщество по поводу данного явления оставляет некоторые комментарии, например, Йельский и Шеффилдский университеты [1]. Суть дискуссии заключается в постановке вопроса, может ли ASMR иметь эффект наркотического подобия.

Интересен тот факт, что реакции сеансов могут быть не только расслабляющими, создающими ощущение уюта и спокойствия (хотя каждый воспринимает увиденное и услышанное индивидуально), но и отрицательными – вызывать раздражение и отторжение, вызванные скрипом, резкими звуками и пр.

Сотрудник центра развития тренинговых технологий в Екатеринбурге Д. Л. Шкарин отмечает, что многие реципиенты АСМР сеансов указывает на важную «черту АСМР эффекта – желание, чтобы оно не прекращалось, нежелание выходить из комфортного оцепенения» [23, с. 83]. Действительно, организатор АСМР сеанса стремится создать атмосферу заботы, внимания и признания неизвестного для него Другого.

Как видим, виртуальный мир совершенствуется, становясь всё более популярным и привлекательным для современного человека. В то же время происходит всё большая виртуализация сознания.

Виртуальные технологии выступают частью виртуальной культуры и оказывают значительное влияние на психическое состояние человека. Перед пользователем стоит задача оптимизировать использование возможностей глобальной Сети. Возможности, которые предоставляет виртуальная реальность, чрезвычайно велики, в том числе для выбора своего жизненного пути, что даёт способность оказывать воздействие на окружающий социальный мир в рамках своего творческого потенциала. Повсеместное использование виртуальных технологий и персональных компьютеров позволило многим людям заняться удалённой работой, что является показателем индивидуализации общества. Это особенно ярко проявилось в современный период тяжёлой эпидемиологической ситуации в мире.

Интенсивное использование виртуальных технологий способствует некоторым изменениям в сознании: индивидуальное вытесняется «наиндивидуальными структурами» [12, с. 66]. Это связано с тем, что виртуальное пространство объединяет разные сознания и имеет возможность их интеграции, что приводит к рождению коллективной новой мысли в процессе коммуникации (феномен смыслового резонанса). Помимо этого, переход к пост-сознанию

связан и с феноменом гипертекста (индивидуально-авторский текст, представляющий собой систему ссылок на личные и чужие тексты) и феноменом метатекстов (разновидностей гипертекста, более чем на 90 % состоящие из цитат, парафразов и прямой речи) [9, с. 13]. Фактически всё это в совокупности способствует формированию нового индивидуального сознания, которое можно обозначить как постклассическое гиперсознание. В виртуальном пространстве идентичность складывается «в различных ситуациях из множественных сетевых идентичностей, сознательно используемых индивидом – пользователем сети Интернет» [4, с. 100]. В виртуальном мире обоснование использование альтернативной личности с ником и аватаром, которые формируются, исходя из собственных предпочтений. При этом у личности имеется возможность ярко проявить свою индивидуальность и вариативно осуществить самопрезентацию; при этом есть опасность потери своей уникальности.

В пространстве виртуальной культуры сформирован новый тип мышления «человека виртуального», «интеллектуально-технологического фантома, претендующего на высшее положение в антропологической цепи» [3, с. 270]. Именно молодёжь является наиболее ярким примером этого феномена. Виртуальная культура становится доминирующей, наряду с этим она наиболее терпима: не оказывает сопротивления другим культурным сообществам. Отечественный исследователь Р. А. Дунаев дополнил определение человека виртуального определениями играющего (развлекающегося в интернете) и информационного (работающего в интернете) [6, с. 74]. Между этими типами невозможно провести чёткого отделения. В качестве культурных параметров виртуального человека можно отнести высокую информационную ёмкость и разностороннюю активность, неустойчивость самосознания, недостоверность самоидентификации, иммитационность виртуального бытия. Обобщая определение человека виртуального, можно определить его как «высшее из земных созданий, разумное, образованное и владеющее web-технологиями общественное существо, выступающее в процессе своего web-существования как многомерная личность, воля, мысли и поступки которой не находятся в гармоничном соответствии, а случайно-дискретно ориентированы на online-ситуацию и / или конкретного web-собеседника и образуют сложные корреляционные плеяды» [3, с. 271].

Программа, создающая виртуальную реальность, отличается от традиционных систем машинной графики по следующим позициям:

- программа даёт визуальное представление, одновременно воздействуя на слух и осязание;
- система интерактивно взаимодействует с человеком;
- средства виртуальной реальности позволяют сформировать ощущения (пользователь может ощутить прикосновение к предмету, который существует лишь в памяти компьютера, с помощью специальных приспособлений) [14, с. 237].

Виртуальная сфера породила потребности нового уровня, что связано с получением человеком небывалого количества виртуальных развлечений с их свободой, огромным потоком информации, совмещением разных видов деятельности и т. д.

Компьютерные игры на данный момент являются одним из наиболее наглядных способов вхождения в виртуальную реальность. Компьютерные игры основаны на симулякрах. Симулятивная сторона этого вида деятельности заключается в том, что человек действует в рамках игрового пространства, т. е. программы, которая проецируется, в том числе в сознание игрока. Во время игры субъект действует в виртуальной реальности, которая замещает его реальное бытие, способствуя возникновению новых эмоций и ощущений. Новые переживания возникают по той причине, что игровая реальность имеет свои особые законы, своё пространство и время.

Возникновение жанра компьютерных игр формирует новый уровень сотворчества. Во-первых, даже в большей мере, чем искусство кинематографа, компьютерная игра – это формирование и создание «другой реальности», своего личного виртуального пространства. Во-вторых, эта новая разновидность творчества, которая очень отличается от традиционного искусства, в первую очередь, своей высокой интерактивностью. Отметим, что компьютерная игра нацелена на игрока. Игрок выступает в виртуальном пространстве игровым персонажем. От его действий зависит многое, в том числе и будущее виртуального мира, в котором он находится. Онлайн-игра даёт возможность создавать и наделять его определённым типом

личности, тем самым показывая желания игрока в создании своего альтер-эго, который способен удовлетворить потенциальные желания игрока относительно своих качественных характеристик. При этом, в отличие от литературы и даже кинематографа, «автор компьютерной игры почти не появляется на сцене; игрок вытесняет автора» [17, с. 12].

Интересен тот факт, что у каждого игрока возникает своя субъективная картина виртуального мира компьютерной игры. Разумеется, игра воспринимается и как объективная совокупность характеристик, вложенных в неё создателями, однако при оценивании игры собственные впечатления игрока, его ассоциации с другими играми всё же более значимы. Тем более что игрок перестраивает виртуальную реальность игры под себя [13, с. 49].

По мере того, как идентичности приобретают всё большую специфичность, увеличивается социальная фрагментация. Компьютерная коммуникация способствовала появлению виртуальных сообществ. Возникла проблема определения социокультурной идентичности, особенно в связи с распространением влияния интернета. С одной стороны, он формирует виртуальные характеристики личности, создавая её новую идентификацию, с другой – «рождает отчуждение естественных атрибутов личности» [21, с. 119]. Этим привлекательно общение в интернете, которое создаёт обезличенность и даёт возможность конструировать образ своего я. «В сетевых и иных играх у игрока нет постоянной идентичности, вследствие чего они становятся неопределимыми» [19, с. 219]. В реальности мы можем изменять лишь внешние атрибуты (облик), однако в виртуальных сообществах возможности гораздо шире. Игрок является лишь тем, каким себя представил перед другими сам, его тело погружается в мир символов.

При моделируемой организации сюжета существует несколько вариантов его развития, выбор пользователя приводит к определённым последствиям. Необходимо упомянуть о процессе умирания в игре. Главная его особенность – обратимость. Умирание в игре к тому же просто и наглядно. То есть смерть контролируется посредством культуры. Ж. Бодрийяр называл эту особенность шантажом безопасностью [2, с. 65].

Игра, разыгрываемая в обществе постмодерна вокруг смерти, является средством социального контроля, не признаком принятия смерти, а наоборот – признаком её упразднения, культурного потребления. Смерть может привлекать в визуальных образах, но она изгоняется из реальной жизни. В. Янкелевич использовал понятие смерти третьего лица для обозначения безразличного отношения к смерти: человека захватывает только его собственная смерть, то есть смерть в первом лице. Когда человек думает о себе, он бессознательно наделяет себя личным бессмертием, и потому смерть других он воспринимает как не имеющую с ним экзистенциальной связи.

Таким образом, когда смерть визуализируется – это всегда смерть другого. Всё это наглядно проявляется в компьютерных играх. Играя в компьютерные игры, человек переживает смерть своего персонажа, однако она является обратимой, ситуацию можно переиграть, то есть игрок переживает смерть скорее из азарта, как одну из упущенных возможностей. Он воспринимает её одновременно как «свою» смерть, то есть смерть своего персонажа, и как смерть третьего лица. Отчуждение от своего собственного физического тела в процессе игры способствует ещё более несерьёзному отношению к собственной смерти.

Итак, человек, вовлекаясь в виртуальное пространство компьютерной игры, подчинённое собственным законам и имеющее собственную драматургию, отождествляет себя со своим персонажем, забывая о своём теле и внеигровой реальности. В игре человек может испытывать сильные эмоции, поскольку гиперреальность виртуального пространства может быть впечатляюще спроектирована, и давать игроку то, что он не может получить в повседневной реальности. К тому же в игре человек наделён особыми возможностями – у него есть сверхспособности, он может безнаказанно совершать акты насилия. Всё это в совокупности может привести к восприятию виртуальной реальности как более предпочтительной, а также к несерьёзному отношению к смерти, поскольку «в игре смерть обратима и игровые ситуации можно переиграть так, чтобы они были выгодными для игрока» [5, с. 432].

Виртуальная реальность привлекательна своей возможностью изменять себя в соответствии с целями человека. Именно в ней человек может найти недостающее общение, обрести чувство сопричастности и близости, почувствовать вкус жизни с её радостями. То, какой будет виртуальная реальность и в каких взаимоотношениях она будет с внешним и внутренним

миром человека, зависит от его целей. Если их достижение более комфортно в виртуальной реальности, то человек стирает границы между реальностью и компьютером. Появляется чувство зависимости, неотделимости виртуального от своего внутреннего и внешнего Я. Человек перестаёт быть исследователем, становится потребителем. Для успешного достижения виртуальных целей человек «не развивает свои обычные способности, а придумывает виртуальные аналоги» [8, с. 130]. Виртуальная реальность перестаёт быть вспомогательным инструментом, упрощающим жизнь, и в ряде случаев становится основным пространством для жизни. Размывается граница между реальной жизнью и компьютерным миром, затем мир компьютера и вовсе поглощает её. Со временем человек формирует отношение к компьютеру как к живому существу (испытывает чувство любви, страха, ненависти, контролирует, наказывает его и т. д.).

Виртуальную реальность можно использовать как место для достижения своих истинных целей, так и как площадку для ограничения своего выбора и процветания зависимости [7, с. 63]. Наиболее привлекательным для возникновения зависимости представляется возможность сокрытия информации о себе и освобождения себя от ответственности. Кроме того, появляется возможность скрыть истинные переживания и продемонстрировать те, которых нет. Виртуальная реальность даёт возможность получить новую роль (пол, возраст, социальный статус, внешность), появляется возможность управления впечатлением о себе. С одной стороны, это позволяет получить новый опыт, с другой – не связывает человека с реальностью, а помогает уйти от неё [14, с. 79].

Виртуальная реальность даёт возможность замены действий игрой. Игра как естественный способ освоения мира является естественной потребностью психики, однако важно, чтобы это не приобретало патологический характер: замена объективной реальности виртуальным миром чревата отстраненностью от жизни. Зачастую эта потребность вызвана состоянием душевного дискомфорта, а исправить ситуацию помогает компьютерный мир. Игра не имеет вредного воздействия для психики, если используется исключительно как средство для кратковременного отдыха. Основными формами деятельности за компьютером, приводящими к зависимости, являются гейм-аддикция (зависимость от игр), интернет-аддикция (зависимость от сетевых действий), хакинг и прочие варианты криминального программирования (зависимость от криминальных действий при помощи компьютера) [14, с. 83–84].

Факт того, что виртуальный мир имеет множество общих признаков с реальностью, способствует размыванию границ между ними и созданию комфортной среды для размещения ложной цели [15, с. 257]. Виртуальный мир даёт возможность надеть маску, именно в виртуальном мире создаётся иллюзия, что здесь можно добиться успеха исключительно за счёт творческих способностей и проявления активности. Имитация творческого состояния достигается за счёт доступа к большому потоку информации, постоянному поиску и открытиям. Виртуальная реальность привлекательна ещё и тем, что она всегда доступна для использования и позволяет контролировать время пребывания в ней, здесь есть возможность вести себя так, как хочется, и не переживать за ответственность и осуждение со стороны.

По мнению исследователя Э. Кастрановой, в связи с тем, что человек проводит всё больше времени в виртуальном пространстве, может произойти постепенная «миграция» в него, что чревато глубокими изменениями как в человеке, так и экономике и культуре [11, с. 114]. В связи с данным аспектом в науке рассматривается понятие виртуального психологического пространства личности, под которым понимается «относительно самостоятельная часть общего феномена границ психологического пространства в реальном и виртуальном мире» [22, с. 35]. В вопросе взаимодействия с виртуальным пространством большую роль играет возникающий при этом феномен присутствия, характеризующийся субъективным переживанием реалистичности данного взаимодействия. В данном случае теряется понимание опосредованности виртуальной реальности, того, что она создана с помощью специальных технологий, а не существует сама по себе.

Нервная система человека не способна отличить виртуальную реальность от настоящей, что способствует постепенному стиранию границ между ними. Именно этот момент является ключевым в плане возникновения зависимости, которой подвержены, в большинстве своём, «неуверенные, зажатые или стеснительные люди» [20, с. 197]. Игромания способствует

рассогласованности ценностного мира человека, все его эмоции сосредоточены в виртуальном мире.

Погружая человека в определённые заданные обстоятельства, можно изменить не только его привычки, манеры, но и сознание в целом. Прибегая к использованию технических приёмов, можно взять под контроль сознание индивида и манипулировать им [10, с. 150]. При этом у человека не складывается ощущение того, что происходит что-то необычное. К такому роду воздействий относится применение 25-го кадра Фишера, двойного Фурье-преобразования и прочие методики. Они могут иметь как краткосрочный эффект, так и трансформировать сознание человека необратимым образом. Ярко проявляется это в компьютерных играх: геймер попадает в искусственную реальность и начинает принимать её законы, при этом отключается его инстинкт самосохранения ввиду наличия в запасе дополнительных жизней. Это может быть угрозой для жизни человека в реальности, и тому есть многочисленные подтверждения.

Таким образом, виртуальные технологии способствуют как росту социальной активности человека, предоставляет широкие возможности для самовыражения и обмена опытом, так и виртуализации сознания, предлагая новые вариации привлекательности виртуального мира. Вопрос только в том, каким образом конкретный человек будет использовать эти возможности – во благо или нет. Опасность заключается и в том, что не всегда существует твёрдое понимание того, что виртуальный мир является опосредованным.

Список литературы

1. Автономная сенсорная меридиональная реакция. – Режим доступа: <https://theness.com/neurologicablog/index.php/asmr/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
2. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – Москва : ПОСТУМ, 2015. – 238 с.
3. Бурнаева, Е. М. Человек виртуальный: множественные идентичности пользователей Сети / Е. М. Бурнаева // Ученые заметки Тихоокеанского государственного университета. – 2017. – Т. 8, № 4. – С. 269–273.
4. Войскунский, А. Е. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование / А. Е. Войскунский, А. С. Евдокименко, Н. Ю. Федунина // Журнал Высшей школы экономики. – 2013. – Т. 10, № 2. – С. 98–121.
5. Донован, Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован. – Москва : Белое Яблоко, 2014. – 647 с.
6. Дунаев, Р. А. Философско-культурологические образы «виртуального человека» : дис. ... канд. филос. наук / Р. А. Дунаев. – Белгород, 2009. – 269 с.
7. Иванов, Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – Санкт-Петербург : Петербургское востоковедение, 2000. – 306 с.
8. Идрисова, Н. Г. Зависимое поведение: механизмы формирования и методы коррекции. – Москва : Эльф-3, 2005. – 172 с.
9. Ильина, И. А. Проблема изучения и восприятия гипертекста в мультимедийной среде Интернет : автореф. дис. ... канд. филос. наук / И. А. Ильина. – Москва, 2009. – 28 с.
10. Иойлева, Г. В. Виртуальная реальность: Структурно-функциональные особенности и специфика ее влияния на сознание / Г. В. Иойлева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2014. – № 3. – С. 149–152.
11. Кастратова, Э. Бегство в виртуальный мир / Э. Кастратова. – Москва : Феникс, 2010. – 359 с.
12. Катречко, С. Л. Интернет и сознание: к концепции виртуального человека / С. Л. Катречко // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – Москва : Ин-т философии РАН, 2004. – С. 57–73.
13. Кирюшин, А. Н. Компьютерные игры: торжество симуляции над действительностью / А. Н. Кирюшин // Власть. – 2012. – № 11. – С. 48–51.
14. Котляров, А. В. Другие наркотики, или Homo Addictus: человек зависимый / А. В. Котляров. – Москва : Психотерапия, 2006. – 468 с.
15. Котляров, А. В. Освобождение от зависимостей, или Школа успешного выбора зависимый / А. В. Котляров. – Москва : Ин-т психотерапии, 2005. – 437 с.
16. Кузнецов, М. М. Виртуальная реальность. Взгляд с точки зрения философа / М. М. Кузнецов // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. – Москва : Ин-т человека РАН, 1997. – С. 86–99.
17. Лопатинская, Т. Д., Тихонова, В. Л. Проблема виртуальности и культурной самоидентификации в среде Интернета / Т. Д. Лопатинская, В. Л. Тихонова. – Астрахань : Издатель: Сорочкин Роман Васильевич, 2019. – 100 с.

18. Маньковская, Н. Б. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты / Н. Б. Маньковская. – Москва : Прогресс-Традиция, 2004. – 383 с.
19. Рейд, Э. Идентичность и кибернетическое тело / Э. Рейд // Массовая культура: современные западные исследования. – Москва : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – С. 204–220.
20. Тоффлер, Э. Метаморфозы власти: Знание, богатства и сила на пороге XXI в. / Э. Тоффлер. – Москва : АСТ, 2003. – 669 с.
21. Чоговадзе, Г. Информация: информация, общество, человек / Г. Чоговадзе. – Москва : Дата+, 2003. – 319 с.
22. Шаповаленко, А. А. Виртуальное психологическое пространство как часть общего психологического пространства личности: обоснование понятия / А. А. Шаповаленко // Ученые записки Российского государственного социального университета. – 2014. – № 4 (126). – С. 33–39.
23. Шкарин, Д. Л. Уровневый анализ ASMR – технологии и определение ее значения в современном социальном контексте / Д. Л. Шкарин // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2018. – Вып. 1. – С. 79–87.

References

1. *Avtonomnaya sensornaya meridionalnaya reaktsiya* [Autonomous sensory meridional reaction]. Available at: <https://theness.com/neurologicablog/index.php/asmr/>.
2. Baudrillard, J. *Simulyakry i simulyatsii* [Simulacra and simulations]. Moscow, POSTUM Publ. House, 2015, 238 p.
3. Burnaeva, E. M. Chelovek virtualnyy: mnozhestvennyye identichnosti polzovateley Seti [Virtual Man: Multiple Identities of Network Users]. *Uchenyye zametki Tikhookeanskogo gosudarstvennogo universiteta* [Scientific Notes of the Pacific State University], 2017, vol. 8, no 4, pp. 269–273.
4. Voiskunsky, A. E., Evdokimenko, A. S., Fedunina, N. Yu. Setevaya i realnaya identichnost: sravnitelnoye issledovaniye [Network and real identity: a comparative study]. *Zhurnal Vysseye shkoly ekonomiki* [Journal of the Higher School of Economics], 2013, vol. 10, no 2, pp. 98–121.
5. Donovan, T. *Igray! Istoriya videoigr* [Play! History of video games]. Moscow, Belye Yabloko Publ. House, 2014, 647 p.
6. Dunaev, R. A. *Filosofsko-kulturologicheskiye obrazy "virtualnogo cheloveka"* [Philosophical and cultural images of a "virtual person"]. Belgorod, 2009, 269 p.
7. Ivanov, D. V. *Virtualizatsiya obshchestva* [Virtualization of society]. Saint Petersburg, Peterburgskoye Vostokovedeniye Publ. House, 2000, 306 p.
8. Idrisova, N. G. *Zavisimoye povedeniye: mekhanizmy formirovaniya i metody korreksii* [Dependent behavior: mechanisms of formation and methods of correction]. Moscow, Elf-3 Publ. House, 2005, 172 p.
9. Ilyina, I. A. *Problema izucheniya i vospriyatiya giperteksta v multimediynoy srede Internet* [The problem of studying and perception of hypertext in the multimedia environment of the Internet]. Moscow, 2009, 28 p.
10. Ioyleva, G. V. *Virtualnaya realnost: Strukturno-funksionalnyye osobennosti i spetsifika ee vliyaniya na soznaniye* [Virtual reality: Structural and functional features and specificity of its influence on consciousness]. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federalnogo universiteta. Seriya "Gumanitarnyye i sotsialnyye nauki"* [Science Journal of Northern (Arctic) Federal University. Series "Humanitarian and social sciences"], 2014, no 3, pp. 149–152.
11. Kastranova, E. *Begstvo v virtualnyy mir* [Flight into the virtual world]. Moscow, Feniks Publ. House, 2010, 359 p.
12. Katrechko, S. L. *Internet i soznaniye: k kontseptsii virtualnogo cheloveka* [Internet and consciousness: to the concept of a virtual person]. *Vliyaniye Interneta na soznaniye i strukturu znaniya* [Impact of the Internet on consciousness and knowledge structure]. Moscow, Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences Publ. House, 2004, pp. 57–73.
13. Kiryushin, A. N. *Kompyuternyye igry: torzhestvo simulyatsii nad deystvitelnostyu* [Computer games: the triumph of simulation over reality]. *Vlast* [Power], 2012, no 11, pp. 48–51.
14. Kotlyarov, A. V. *Drugiy narkotiki, ili Homo Addictus: chelovek zavisimyy* [Other drugs, or Homo Addictus: addicted person]. Moscow, Psikhoterapiya Publ. House, 2006, 468 p.
15. Kotlyarov, A. V. *Osvobozhdeniye ot zavisimostey, ili Shkola uspehnogo vybora zavisimyy* [Liberation from addictions, or the School of successful choice addicted]. Moscow, Institute of Psychotherapy Publ. House, 2005, 437 p.
16. Kuznetsov, M. M. *Virtualnaya realnost. Vzglyad s tochki zreniya filosofa* [Virtual reality. View from the point of view of a philosopher]. *Virtualnaya realnost: filosofskiy i psikhologicheskiye problemy* [Virtual reality: philosophical and psychological problems]. Moscow, Human Institute of the Russian Academy of Sciences Publ. House, 1997, pp. 86–99.

17. Lopatinskaya, T. D., Tikhonova, V. L. *Problema virtualnosti i kulturnoy samoidentifikatsii v srede Interneta* [The problem of virtuality and cultural self-identification in the Internet environment]. Astrakhan, Publisher: Sorokin Roman Vasilevich, 2019, 100 p.
18. Mankovskaya, N. B. *Virtualistika: ekzistentsialnyye i epistemologicheskiye aspekty* [Virtualistics: existential and epistemological aspects]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ. House, 2004, 383 p.
19. Reid, E. Identichnost i kiberneticheskoye telo [Identity and the cybernetic body]. *Massovaya kultura: sovremennyye zapadnyye issledovaniya* [Mass culture: modern Western studies]. Moscow, Scientific Research Foundation "Pragmatika kulturey" Publ. House, 2005, pp. 204–220.
20. Toffler, E. *Metamorfozy vlasti: Znaniye, bogatstva i sila na poroge XXI v.* [Metamorphoses of Power: Knowledge, Wealth and Power on the Eve of the XXI Century]. Moscow, AST Publ. House, 2003, 669 p.
21. Chogovadze, G. *Informatsiya: informatsiya, obshchestvo, chelovek* [Information: information, society, people]. Moscow, Data+ Publ. House, 2003, 319 p.
22. Shapovalenko, A. A. Virtualnoye psikhologicheskoye prostranstvo kak chast obshchego psikhologicheskogo prostranstva lichnosti: obosnovaniye ponyatiya [Virtual psychological space as part of the general psychological space of the individual: substantiation of the concept]. *Uchenyye zapiski Rossiyskogo gosudarstvennogo sotsialnogo universiteta* [Scientific notes of the Russian State Social University]. 2014, no 4 (126), pp. 33–39.
23. Shkarin, D. L. Urovnevyy analiz ASMR – tekhnologii i opredeleniye yeye znacheniya v sovremennom sotsial'nom kontekste [Level analysis of ASMR – technology and determination of its meaning in the modern social context]. *Vestnik of Perm University Philosophy* [Science Journal of the Perm University Philosophy. Psychology. Sociology]. 2018, vol. 1, pp. 79–87.