

## ЦИФРОВИЗАЦИЯ И ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ЖИЗНЕННОГО МИРА: ОЦЕНКИ И ПОЗИЦИИ

**О. В. Катаева**

Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону, Россия

e-mail: olgakataeva@sfedu.ru

***Аннотация.** Развитие цифровых технологий, появление цифровых объектов, их возрастающее влияние на общество, культуру и человека обуславливает изменения в различных сферах социального и человеческого бытия. Для описания данных процессов используются понятия цифровизации и виртуализации. Статья нацелена на рассмотрение воздействия современных технологий на культуру и жизненный мир человека. Для этого проводится анализ понятий цифровизации, виртуализации и виртуализации жизненного мира, а также рассматриваются подходы и оценки данных процессов, представленные в философской литературе. В статье используются работы отечественных (Иванов Д. В., Касавина Н. А., Миронов В. В., Лешкевич Т. Г., Сокулер З. А., Фролов А. В.) и западных исследователей (А. Кирби, Ю. Хуэй, О. Оллинахо, Э. Шмидт, Дж. Коэн). Методологической основой является принцип социокультурной детерминации, обуславливающий воздействие современной цифровой эпохи на жизненный мир человека, а также семантический анализ понятий. Основные выводы состоят в следующем. Во-первых, цифровизация и виртуализация – это два взаимосвязанных процесса современности, при том, что виртуализация обусловлена цифровизацией. Во-вторых, понятие цифровизации означает современный этап научно-технического и технологического развития, понятие виртуализации – наделение всех сфер человеческой жизни особенностями виртуальной реальности, понятие виртуализация жизненного мира – дополнение и изменение жизненного мира человека миром виртуальной реальности. В-третьих, цифровые объекты и технологии определяют появление новых исследовательских областей – цифровой онтологии и диджимодернизма. В-четвёртых, цифровизация и виртуализация жизненного мира получают как положительные (расширение возможностей развития личности, экономия ресурсов и т. п.), так и отрицательные оценки (подмена реального мира виртуальным, отсутствие целостности сознания, интернет-зависимость). Противоположные оценки проблематизируют исследования данных процессов с позиции, как онтологии и теории познания, так и аксиологии, этики, философии науки и техники.*

***Ключевые слова:** цифровизация, виртуализация жизненного мира, виртуальный человек, цифровая онтология, оценки.*

***Благодарности.** Работа выполнена при финансовой поддержке гранта РФФИ № 19-011-00298.*

***Для цитирования:** Катаева О. В. Цифровизация и виртуализация жизненного мира: оценки и позиции // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – 2020. – № 6. – С. 129–136. DOI: 10.25198/2077-7175-2020-6-129.*

## DIGITALIZATION AND VIRTUALIZATION OF THE LEFWORLD: ASSESSMENTS AND POSITIONS

**O. V. Kataeva**

Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russia

e-mail: olgakataeva@sfedu.ru

***Abstract.** The development of digital technologies, the emergence of digital objects, their increasing influence on society, culture and people determine changes in various spheres of social and human life. The concepts of digitalization and virtualization are used to describe these processes. The article is aimed at consideration of the impact of modern technologies on the culture and lifeworld of a person. For this, an analysis of the concepts of digitalization, virtualization and virtualization of the lifeworld is carried out, as well as approaches and assessments of these processes presented in the philosophical literature are proposed. The article uses the works of Russian (Ivanov D. V., Kasavina N. A., Mironov V. V., Leshkevich T. G., Sokuler Z. A., Frolov A. V.) and Western researchers (A. Kirby, Yuk Hui, O. Ollinaho, E. Schmidt, J. Cohen). The methodological basis is the principle of sociocultural determination, which determines the impact of the modern digital era on the lifeworld of a person, as well as the semantic analysis of the concepts. The main findings are as follows. First, digitalization and virtualization are two*

*interconnected processes, while virtualization is driven by digitalization. Secondly, the concept of digitalization means the modern stage of scientific, technical and technological development, the concept of virtualization is endowing all spheres of human life with the features of virtual reality, the concept of virtualization of the lifeworld is the addition and change of the lifeworld of a person with the world of virtual reality. Thirdly, digital objects and technologies determine the emergence of new research areas – digital ontology and digimodernism. Fourthly, digitalization and virtualization of the lifeworld receive both positive (expanding the possibilities for personal development, saving resources, etc.) and negative assessments (replacing the real world with a virtual one, lack of integrity of consciousness, Internet addiction). Opposite assessments problematize the study of these processes from the standpoint of both ontology and the theory of knowledge, and axiology, ethics, philosophy of science and technology.*

**Key words:** digitalization, virtualization of the lifeworld, virtual person, digital ontology, assessments.

**Acknowledgements.** This article was financially supported by the RFBR grant no. 19-011-00298.

**Cite as:** Катаева, О. В. (2020) [Digitalization and virtualization of the life world: assessments and positions]. *Intellect. Innovatsii. Investitsii* [Intellect. Innovations. Investments]. Vol. 6, pp. 129–136. DOI: 10.25198/2077-7175-2020-6-129.

### Введение

Информационные, цифровые технологии становятся доминирующими и определяющими практически все сферы жизни современного человека: виртуально мы общаемся, отправляем сообщения, узнаём новости, знакомимся, находим друзей, бизнес-партнёров и любимых, получаем образование, читаем книги, слушаем музыку, смотрим фильмы, ищем работу, планируем путешествия, посещаем музеи и выставки, осуществляем сделки, развешиваем творческие задатки, обучаем и т. д. Цифровизация и виртуализация – два важнейших процесса, происходящих в современной информационно-насыщенной эпохе и требующих социально-гуманитарного и философского анализа, осмысления их возможностей и перспектив, выявления последствий этих процессов, оценки их влияния на человека и общество. Данное исследование предполагает решение трёх основных задач: во-первых, семантический анализ и определение понятий цифровизации и виртуализации жизненного мира; во-вторых, проблематизация явления виртуализации жизненного мира в современную эпоху; в-третьих, выявление различного рода оценок процесса виртуализации с использованием метода социокультурной детерминации.

### Цифровизация как состояние современности

Начиная с XXI века, современная эпоха всё чаще получает название цифровой эры, а оценки влияний на человека и его жизненный мир становятся неоднозначными и амбивалентными.

Понятие цифрового используется в таких концептах как «цифровая эпоха» [7, 10], «цифровой мир» [11], «цифровой человек» [8], «цифровизация» [4], «цифродернизм» [14] и т.п. Слово «цифровой», используемое в различных сочетаниях, означает способ представления и хранения информации в двоичном формате (0–1) в современной электронике и электротехнике. Оно не случайно появляется в дискурсе. Причиной этого стало не

просто возросшая роль информации в современном мире и каждодневных практиках человека, но стремительное и расширяющееся с геометрической прогрессией развитие и повсеместное распространение цифровых компьютерных технологий, без которых передача информации невозможна.

В книге с характерным названием «Новый цифровой мир. Как технологии меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятие государства» её авторы Э. Шмидт и Дж. Коэн следующим образом оценивают современные цифровые технологии и их влияние на нашу жизнь: «Мы одинаково смотрим на потенциал высокотехнологичных платформ и на власть, которой они обладают... Мы уверены, что такие современные высокотехнологичные платформы, как Google, Facebook, Amazon и Apple, даже могущественнее, чем считает большинство людей, и будущий мир ждёт глубокие изменения в результате их успешного развития и повсеместного распространения. Эти платформы представляют собой настоящую смену парадигмы, подобно изобретению телевидения, и основная их сила заключается в способности расти, то есть в скорости изменения масштабов. Почти ничто не может сравниться со скоростью, эффективностью и агрессивностью распространения этих платформ – разве что биологические вирусы, и это наделяет соответствующей властью тех, кто их строит, контролирует и использует» [11, с. 18.]. Современные цифровые технологии и их влияние на практически все аспекты деятельности человека определяются как мощная сила, как новая властная структура, изменяющая конфигурацию социального бытия и жизненного мира человека. При этом технологии не полагаются в качестве чего-то устрашающего, а лишь в качестве того, что сделает жизнь человека иной, предоставив ему больше возможностей и позволив более глубоко и целостно раскрывать свои способности.

В современной философии вопрос появления и внедрения цифровых технологий обсуждается в различных философских дисциплинах, в том чи-

сле, онтологии. Для философии возникает новая задача – принять понятие «*цифровой онтологии*» («*digital ontology*») и начать осуществлять исследования в этой области. Данное понятие было предложено философом Эдвардом Фредкиным (Edward Fredkin), профессором Университета Карнеги-Меллона. Основой онтологии у него выступает двоичный код (0–1) по аналогии с первоначально древнегреческих философов [13]. Юк Хуэй, исследователь из университета Баухауса в Веймаре (Германия), использует понятие, введённое Э. Фредкиным, указывая на его большой потенциал для философских исследований. Цифровая онтология учитывает особенности современного технического прогресса, цифровых технологий, цифровых объектов, а также, в целом, природу техники: «Говоря о бытии, необходимо учитывать природу техники. Это амбициозная отправная точка» [13]. По мнению Юк Хуэя, понятие онтологии применимо к цифровым объектам, поскольку они становятся связанными с вещами. Юк Хуэй пишет об онтологии как о схеме метаданных, которые становятся вещами, такими же реальными и материальными, как и чистые понятия Канта: «В этом смысле можно говорить об онтогенезе цифровых объектов» [13]. *Цифровые объекты* – это новый тип объектности, который возникает в Интернет-пространстве и благодаря появлению Интернета; это такой тип объектов, с которыми человек взаимодействует, будучи онлайн. К цифровым объектам Юк Хуэйем относятся контент YouTube, профили и их содержание в социальных сетях, по сути дела, это данные и обобщаемые из них метаданные.

З. А. Сокулер в работе «*Фундаментальная онтология*» и онтология дигитального мира» дополняет объём понятия цифровых объектов такими объектами как бинарный код, программы, данные и базы данных [9, с. 7]. Сюда же можно причислить оборудование и технологии, необходимые для осуществления выхода в сеть (смартфон, компьютер, планшет, Wi-Fi, программное обеспечение и т. п.). Таким образом, к цифровым объектам следует отнести цифровые технологии, а также устройства, позволяющие им функционировать, и производимый ими продукт в виде данных. Появление цифровых объектов вызывает необходимость их философского осмысления для выявления онтологического статуса этих объектов, построения онтологий. В цифровой онтологии Юк Хуэя отмечается отсутствие оценочных суждений применительно к цифровым объектам, аксиологический анализ не применяется, также не обнаруживается требований гуманитарной экспертизы таких объектов. На наш взгляд, выделение цифровых объектов в качестве объектов, составляющих определённую сферу реальности, и построение цифровой онтологии, в которую включён человек, по-

скольку именно для удовлетворения человеческих потребностей создаются цифровые технологии, требуют использования ценностного подхода в исследованиях любого рода, связанных с человеком, его сознанием, жизненным миром. Именно потому, что человек оказывается стремительно и властно вовлечённым во взаимодействие с цифровыми объектами, разработка «голой» цифровой онтологии может скрыть важные проблемы и опасности, связанные с развитием цифровых технологий.

Понятие «цифровой» («digital») применяется в теориях, которые ставят перед собой задачу понять и описать современное состояние культуры, определяемое как постпостмодернизм. Цифровизация, порождённая развитием технологий, в том числе цифровых и компьютерных, начиная с конца XX века и продолжившаяся уже в XXI веке, закономерным образом приводит к новому этапу в осмыслении и выражении культуры, следующему за постмодернизмом. Британский теоретик культуры Алан Кирби разрабатывает постпостмодернистскую концепцию – *диджимодернизм* (или *цифропостмодернизм*) – которая стремится осмыслить состояние современной культуры (прежде всего, массовой культуры на примере компьютерных игр, кино, телевидения, музыки, литературы) и современную социальную реальность. В случае анализа общества А. Кирби вводит понятие *псевдоаутизма*, которое «является столь же центральным для диджимодернизма, как невроз для модернизма и шизофрения для постмодернизма» [12, р. 250]. Псевдоаутизм имеет сходство с известным психическим расстройством – аутизмом, поскольку проявляет себя в замкнутости человека, закрытости, отчуждённости от личного взаимодействия, оторванности от общества [14, р. 230]. А. Кирби использует концепцию псевдоаутизма «как скальпель, чтобы проанализировать, как псевдоаутичные черты противостоят культурным и социальным силам, пронизывающим современное западное общество» [12, р. 250]. В этом смысле псевдоаутизм отражает важную негативную особенность современного общества: сведение личного процесса общения к текстовым сообщениям, причиной чего стало развитие массовых цифровых технологий. Таким образом, А. Кирби подчёркивая особенности современных культуры и общества, вызванные прогрессом технологий и повсеместным внедрением цифровых технологий, выделяет их отрицательные последствия на фоне в целом положительной оценки процесса цифровизации культуры.

### Виртуализация действительности

Новый этап в развитии культуры также связывают с виртуализацией, которая ведёт к констатации факта замены реальности квазиреальностью. *Виртуализация* – это процесс успешного

вовлечения цифровых технологий в практически все сферы человеческой жизни, наделение их особенностями виртуальной реальности (опосредованность техническими устройствами, символичность, иллюзорность, погружённость, эмоционально-образный характер воздействия, свобода самовыражения и т. п.). Виртуализация проникает в нашу повседневность, в жизненный мир каждого человека, отдаляя его от реальности вовлечением в иллюзорно-сконструированную виртуальную действительность. В. В. Миронов проблематизирует сложность различения реальности как таковой и виртуальной реальности и пишет о виртуализации повседневности, сравнивая её с миром теней пещеры Платона: человек сознательно приковывает себя к виртуальному миру в смартфоне, и, таким образом, отказывается от решения реальных проблем действительности, принимает за истину только то, что дано ему непосредственно, в данном случае, в мире виртуальном, на экране смартфона [6]. Эту идею поддерживают и другие авторы, например, исследователь из Хельсинкского университета Осси Оллинахо пишет о том, что «виртуализация, со своей стороны, может рассматриваться как дальнейший процесс, посредством которого люди начинают все больше и больше переходить в виртуальные миры» [15, р. 206]. Человек оказывается в плену образов сконструированных, которые создают новый мир, являющейся подобием подлинной реальности. Неразличение виртуального, иллюзорного, мира и реальности рассматривается как стремление человека вырваться из сложности и проблемности повседневности, убежать от трудностей и обыденности реальности и оценивается негативно. Действительно, часто рутинный характер и, как следствие, потеря смысла каждодневных действий, отсутствие ярких впечатлений становятся причиной «убегания» в доступный практически мгновенно виртуальный мир, когда за пару кликов мышью или касаний экрана смартфона, открываются новые впечатления и пробуждаются яркие эмоции. С одной стороны, такое отвлечение иногда полезно для человека, оно выполняет функцию психологической разгрузки, снятия напряжения и имеет развлекательно-познавательный характер. С другой стороны, погружение в виртуальный мир влечёт усиление бессмысленности и абсурдности реальности. Поэтому отрешённость от мира реального, погружённость в иллюзорную, символическую реальность мира виртуального, эскапистские устремления – всё это отмечается в качестве негативных тенденций виртуализации.

#### **Понятия «цифровой» и «виртуальный», «цифровизация» и «виртуализация»**

Как можно заметить, часто понятия «цифровой» и «виртуальный», «цифровой человек» и «виртуаль-

ный человек», «цифровая личность» и «виртуальная личность», «цифровизация» и «виртуализация» выступают в качестве синонимов. Понятие «цифровой человек» («цифровая личность») используется, например, для понимания ролей и функций личности, онлайн-участников социальной практики в сетевом обществе или сетевом взаимодействии [8]. Синонимичным понятию цифрового человека оказывается понятие *виртуального человека*. Он описывается как представитель сетевого сообщества, как субъект Интернета, но при этом обладающий *виртуальным сознанием*, которое имеет следующие черты: клиповость, или коллажность; специфический способ установления логических связей, или гипертекстуальность; возможность работать с различными информационными средами, или «распределённость»; полифоничность [3].

Понятие «виртуальный человек» в современных англоязычных научных исследованиях используется в смысле виртуальной модели человека в виртуальной реальности, специально созданного в виртуальной среде объекта, по отношению к которому изучается социальное взаимодействие, например, влияние сексуального влечения [18]; или как виртуальная модель человека для проведения эксперимента в виртуальной среде [17]. Можно сделать вывод, что использование понятия виртуального человека в данном контексте имеет функциональное и прикладное значение, необходимое для конкретных психологических исследований с применением метода компьютерного моделирования; понятие «виртуальный человек» не нагружено оценочным контекстом, не получает позитивных или негативных оценок. Таким образом, понятия «цифровой» и «виртуальный» в сочетании с понятием «человек» выступают как синонимы.

Семантика понятий цифровизации и виртуализации имеет свою специфику. Понятие *цифровизации* в исследовательской литературе используют для демонстрации нового технологического этапа в развитии общества и культуры, связанного с развитием именно цифровых (в более широком смысле, информационных) технологий. Цифровизация – это объективный процесс научно-технического развития информационных, компьютерных, цифровых технологий. Понятие *виртуализации* применяется для описания процессов, обусловленных цифровизацией, связанных с взаимодействием человека и его сознания с цифровыми технологиями, возможностью погружения в виртуальное пространство, созданное цифровыми технологиями. Виртуализация, во-первых, рассматривается со стороны субъекта, с позиции антропологического измерения, поэтому, как правило, встречаются понятия «виртуализация жизненного мира» [5, 13], «виртуализация повседневности» [6]. Во-вторых, виртуализация понимается как замещение реальных процессов и явлений

виртуальными, то есть происходящими в виртуальной среде [1], или как наделение их особенностями виртуальной реальности.

### Оценки виртуализации жизненного мира

Цифровизация, как объективный процесс развития цифровых технологий, в отношении к человеку и его личности предстаёт как *виртуализация жизненного мира*, то есть проникновение и включение в жизненный мир виртуальных процессов и взаимодействий в качестве важных составляющих. *Жизненный мир* понимается как интересубъективный мир повседневности осознающего и переживающего человека, мир получения нового опыта, мир смыслов и значений. *Виртуализация жизненного мира* понимается как дополнение жизненного мира миром виртуальной реальности, продуцируемой современными цифровыми технологиями: интересубъективность жизненного мира всё больше оказывается представленной в виртуальном социальном взаимодействии; повседневность неразрывно связана с цифровыми технологиями; сфера получения новых опыта и смыслов расширилась за счёт возможностей виртуальной реальности Интернета.

Виртуализации и её влияние на личность человека достаточно активно обсуждается в исследовательской литературе с акцентом на проблематичность этого влияния и его отрицательные последствия. Во-первых, рассматривается проблема отсутствия целостного сознания, разрозненности внутреннего мира личности, формирования «клип-сознания», «коллажности» сознания и «клип-культуры». Во-вторых, поднимается проблема кризиса самоидентификации человека: с одной стороны, в виртуальной среде человеку открывается возможность разносторонней представленности своей личности, с другой стороны, происходит растворение в сконструированном, иллюзорном образе, размывание идентичности. Раздробленность сознания и трудности идентификации личности получают негативные оценки. В-третьих, ещё одна проблема, обусловленная виртуализацией жизненного мира и также отрицательно оцениваемая, – это Интернет-зависимость. Её симптомами называют: «уход от реальности; навязчивое желание войти в Интернет; более частое использование Интернета, чем это практически необходимо; потеря интереса к другим социальным, профессиональным и досуговым мероприятиям; игнорирование физических или психологических последствий использования Интернета» [2, с. 134]. Подобное негативное отношение к Интернету, видео- и компьютерным играм усиливается, если речь идёт о детском или подростковом сознании, о только формирующемся восприятии действительности.

Тем не менее, проводятся научные исследования, которые не делают категорических выводов об отрицательном влиянии Интернет-культуры,

цифровых технологий и компьютерных игр не только на взрослых, но и на подростков и детей. В статье 2019 года с названием «Связь между благополучием подростков и использованием цифровых технологий» было проведено масштабное исследование, в котором анализировались данные о 355358 подростках. Исследователи Оксфордского университета Эми Орбен и Эндрю Пшибэльски поставили перед собой цель тщательно изучить влияние цифровых технологий (гаджеты, социальные сети, видеоигры и т.п.) на психическое состояние подростков. В результате авторы исследования пришли к выводу, что связь между использованием цифровых технологий и благополучием подростков достаточно мала и объясняет не более 0,4% различий в уровне благополучия [16]. Исследуемое явление слишком сложное, нелинейное и иерархическое, чтобы давать однозначные ответы о влиянии цифровых технологий на психическое состояние подростков, которое требует учёта социальных, экономических, психологических факторов, имеющих место в семье.

### Заключение

Таким образом, цифровизация и виртуализация: активное использование цифровых устройств и технологий, расширение Интернет-пространства и влияния Интернета, увеличение доли деятельности, активного сетевого взаимодействия, погружённость в виртуальные миры – становятся объективной реальностью, а также действенной силой в контексте широкомасштабного охвата этими процессами всех сфер человеческого бытия. Цифровизацию и виртуализацию жизненного мира следует рассматривать как новый этап в культуре, который изменяет мир опыта и повседневного бытия человека, трансформирует отношение к реальности, дополняя её новой сферой виртуального пространства. Реальность всё больше трактуется не как реальность объективного мира, реально существующих физических предметов, а как реальность жизненного мира, мира нашего опыта, в который органично включается мир виртуального пространства.

Цифровизация и виртуализация становятся объектами исследования в контексте различных философских подходов. Появление цифровых объектов порождает необходимость их философского осмысления и разработки нового раздела онтологии – цифровой онтологии. В контексте культурологического и социально-философского подхода цифровизация и виртуализация могут быть осмыслены с позиции диджимодернизма. С точки зрения аксиологического подхода анализируются последствия развития цифровых технологий и виртуализации жизненного мира по отношению к человеческой личности, его мировоззрению, ценностям, смыслу существования.

Анализ понятий цифровизации и виртуализации жизненного мира позволяет выявить специфику этих понятий, которые взаимосвязаны друг с другом, иногда предполагают синонимичную семантику, и являются результатом развития цифровых технологий. Цифровизацию можно определить как новый этап научно-технического развития информационных, компьютерных, цифровых технологий. Виртуализация – это понятие для описания процессов, обусловленных цифровизацией и связанных с возможностью погружения сознания в виртуальную реальность, продуцируемую цифровыми технологиями. Понятие виртуализации жизненного мира означает процесс изменения жизненного мира в контексте цифровизации.

Виртуализация жизненного мира как одна из

особенностей современной эпохи получает амбивалентные оценки в исследовательской литературе. Положительные оценки высказываются в связи с тем, что цифровые технологии предоставляют доступ к информации и знаниям, способствуют развитию личности, открывают новые возможности, позволяют легче устанавливать коммуникацию, экономят время и ресурсы и т. д. В то же самое время негативные оценки даются таким явлениям, как неразличение для сознания реального и иллюзорного, фрагментарность сознания, сложности самоидентификации человека, интернет-зависимость. Роль и первых, и вторых оценок важна, так как они указывают на проблемы, связанные с цифровыми технологиями, способствуют прогнозированию развития технологий, расширяют исследования.

### Литература

1. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002. – 224 с.
2. Касавина Н. А. Человек и техника: амбивалентность электронной культуры // Эпистемология и философия науки. – 2019. – Т. 55. – № 4. – С. 129–142.
3. Кириллова Н. Б., Пестова А. В. «Виртуальный человек» как феномен новой культурной цивилизации // Культура и цивилизация. – 2017. – Т. 7. – № 4А. – С. 628–641.
4. Лешкевич Т. Г. Проблемы цифровизации и Большая наука // Потенциал региональной науки как ресурс повышения эффективности в реализации национальных проектов на юге России: материалы форума научной общественности Юга России, посвящённого 100-летию со дня рождения Ю. А. Жданова (Ростов-на-Дону, 12–13 ноября 2019 г.). – Ростов-на-Дону: Фонд науки и образования, 2019. – 348 с. – С. 304–309.
5. Лешкевич Т. Г., Катаева О. В. Рефлексивность и виртуализация жизненного мира // Рефлексивные процессы и управление. Сборник материалов XII Международного научно-практического междисциплинарного симпозиума «Рефлексивные процессы и управление» (Москва, 17–18 октября 2019 г.). – М.: Когито-Центр, 2019. – 396 с. – С. 205–210.
6. Миронов В. В. Платон и современная пещера big-data // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2019. – Т. 35. – Вып. 1. – С. 4–24.
7. Моисеева О. А. Современные подходы к исследованию психологических особенностей человека цифровой эпохи // Актуальные проблемы гуманитарного знания. Сборник статей. Гуманитарно-социальный институт. – М.: Издательство «Перо», 2018. – С. 71–75.
8. Рябченко Н. А., Шестакова А. А. Цифровой человек: границы коммуникативных практик в сетевом взаимодействии // Век информации. Медиа в современном мире. Петербургские чтения: матер. 57-го междунар. форума (19–20 апреля, 2018 г.) / отв. ред. В. В. Васильева. № 2. В 2-х томах. Т. 2. – СПб.: Высш. шк. журн. и мас. Коммуникаций, 2018. – 356 с. – С. 121–122.
9. Сокулер З. А. «Фундаментальная онтология» и онтология дигитального мира // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. – 2017. – № 6. – С. 3–17.
10. Фролов А. В. Феноменология в цифровую эпоху: обзор проблем // Философия и общество. – 2019. – № 1 (90). – С. 18–38.
11. Шмидт Э., Коэн Дж. Новый цифровой мир. Как технологии меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятие государств. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 368 с.
12. Bonfiglioli C. Book review: Alan Kirby, Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture, Continuum: New York and London, 2009; vi + 282 pp. // Discourse & Communication. 2013. 7(2). Pp. 248–251. (In Eng.).
13. Geert Lovink and Yuk Hui. Digital Objects and Metadata Schemes [Электронный ресурс] // E-flux. Journal #78 December 2016. – Режим доступа: <https://www.e-flux.com/journal/78/82706/digital-objects-and-metadata-schemes/> (дата обращения: 07.08.2020). (In Eng.).
14. Kirby A. Digimodernism: How New Technologies Dismantle Postmodern and Reconfigure Our Culture. New York, London: Continuum. 2006. 282 pp. (In Eng.).
15. Ollinaho O. I. Virtualization of the life-world // Human Studies. 2018. 41. Pp. 193–209. (In Eng.).

16. Orben, A., Przybylski, A. K. The association between adolescent well-being and digital technology use // *Nature Human Behaviour*. 2019. № 3. Pp. 173–182 // DR AMY ORBEN. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.amyorben.com/pdf/2019\\_orbenprzybylski\\_nhb.pdf](https://www.amyorben.com/pdf/2019_orbenprzybylski_nhb.pdf) (дата обращения 17.08.2020). (In Eng.).
17. Reim, M. M. E., Kunst, L. E., Steenbakkens, F. D. F., Kir, M., Sluijtmans, A., Karreman, A., Bekker, M. H. J. Oxytocin reduces interpersonal distance: Examining moderating effects of childrearing experiences and interpersonal context of virtual reality // *Psychoneuroendocrinology*, 2019. 108, pp. 102–109 // ScienceDirect. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306453019302173?via%3Dihub> (дата обращения 10.08.2020). (In Eng.).
18. Welsch, R., von Castell, C., Rettenberger, V., Turner, D., Hecht, H., Fromberger, P. Sexual attraction modulates interpersonal distance and approach-avoidance movements towards virtual agents in males // *PLoS ONE*. 2020. 15 (4) // PLOS ONE. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231539> (дата обращения 10.08.2020). (In Eng.).

## References

1. Ivanov, D. V. (2002) *Virtualizatsiya obshchestva. Versiya 2.0*. [Virtualization of Society. Version 2.0]. St. Petersburg: “Petersburg Oriental Studies”, 224 p.
2. Kasavina, N. A. (2019) [Man and Technology: Ambivalence of Digital Culture]. *Epistemologiya i filosofiya nauki* [Epistemology & Philosophy of Science]. Vol. 55. No. 4, pp. 129–142. (In Russ., abstract in Eng.).
3. Kirillova, N. B., Pestova, A. V. (2017) [“Virtual Person” as a Phenomenon of a New Socio-Cultural Civilization]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization]. Vol. 7. Iss. 4A, pp. 628–641. (In Russ., abstract in Eng.).
4. Leshkevich, T. G. (2019) [Problems of Digitalization and Big Science]. *Potentsial regional'noy nauki kak resurs povysheniya effektivnosti v realizatsii natsional'nykh proyektov na yuge Rossii: materialy foruma nauchnoy obshchestvennosti Yuga Rossii, posvyashchonnogo 100-letiyu so dnya rozhdeniya YU. A. Zhdanova (g. Rostov-na-Donu, 12–13 noyabrya 2019 g.)* [Potential of regional science as a resource for increasing efficiency in the implementation of national projects in the south of Russia: materials of the forum of the scientific community of the South of Russia, dedicated to the 100th anniversary of the birth of Y. A. Zhdanov (Rostov-on-Don, November 12–13, 2019)]. Rostov-on-Don: Science and Education Foundation, 348 p., pp. 304–309. (In Russ.).
5. Leshkevich, T. G., Kataeva, O. V. (2019) [Reflexivity and Virtualization of the Lifeworld]. *Refleksivnyye protsessy i upravleniye. Sbornik materialov XII Mezhdunarodnogo nauchno-prakticheskogo mezhdistsiplinarnogo simpoziuma «Refleksivnyye protsessy i upravleniye» 17–18 oktyabrya 2019 g., Moskva* [Reflexive Processes and Control. Collection of materials of the XII International Scientific and Practical Interdisciplinary Symposium “Reflexive Processes and Control” October 17–18, 2019, Moscow]. Moscow: Kogito-Center, 396 p., pp. 205–210. (In Russ., abstract in Eng.).
6. Mironov, V. V. (2019) [Plato and the Modern Big-data Cave]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya*. [Bulletin of Saint-Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies]. Vol. 35. Iss. 1, pp. 4–24. (In Russ., abstract in Eng.).
7. Moiseeva, O. A. (2018) [Modern Approaches to the Study of the Psychological Characteristics of a Person in the Digital Era]. *Aktual'nyye problemy gumanitarnogo znaniya. Sbornik statey. Gumanitarno-sotsial'nyy institut*. [Actual problems of humanitarian knowledge. Digest of articles. Humanitarian and social institute]. Moscow: Publishing house “Pero”, pp. 71–75. (In Russ.).
8. Ryabchenko, N. A., Shestakova, A. A. (2018) [Digital Person: the Boundaries of Communicative Practices within the Framework of Network Interaction]. *Vek informatsii. Media v sovremennoy mire. Peterburgskiy chteniya: mater. 57-go mezhdunar. foruma (19–20 aprelya 2018 g.)*. [Information Age. Media in the modern world. Petersburg readings: mater. 57th int. forum (April 19–20, 2018)]. St. Petersburg. Vol. 2. 356 p., pp. 121–122. (In Russ., abstract in Eng.).
9. Sokuler, Z. A. (2017) [“Fundamental Ontology” and the Ontology of Digital World]. *Vestnik Moskovskogo universiteta*. [Bulletin of Moscow University]. Ser. 7. Philosophy. Vol. 6, pp. 3–17. (In Russ., abstract in Eng.).
10. Frolov, A. V. (2019) [Phenomenology in the Digital Age: an Overview of the Problems]. *Filosofiya i obshchestvo*. [Philosophy and Society]. Vol. 1 (90), pp. 18–38. (In Russ., abstract in Eng.).
11. Schmidt, E., Cohen, J. (2013) *Novyy tsifrovoy mir. Kak tekhnologii menyayut zhizn' lyudey, modeli biznesa i ponyatiye gosudarstv* [The New Digital Age. Reshaping the Future of People, Nations and Business]. Trans. from English. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 368 p.
12. Bonfiglioli, C. (2013) Book review: Alan Kirby, *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, Continuum: New York and London, 2009; vi + 282 pp. *Discourse & Communication*, 7(2), pp. 248–251. (In Eng.).
13. Geert Lovink and Yuk Hui. (2016) Digital Objects and Metadata Schemes // *E-flux. Journal #78 December*

---

2016. Available at: <https://www.e-flux.com/journal/78/82706/digital-objects-and-metadata-schemes/> (accessed: 07 August 2020). (In Eng.).

14. Kirby, A. (2006) Digimodernism: How New Technologies Dismantle Postmodern and Reconfigure Our Culture. *New York, London: Continuum*. 282 pp. (In Eng.).

15. Ollinaho, O. I. (2018) Virtualization of the life-world. *Human Studies*, 41, pp. 193–209. (In Eng.).

16. Orben, A., Przybylski, A. K. (2019) The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, no 3, pp. 173–182. Available at: [https://www.amyorben.com/pdf/2019\\_orben-przybylski\\_nhb.pdf](https://www.amyorben.com/pdf/2019_orben-przybylski_nhb.pdf) (accessed: 17 August 2020). (In Eng.).

17. Reim, M. M. E., Kunst, L. E., Steenbakkens, F. D. F., Kir, M., Sluijtmans, A., Karreman, A., Bekker, M. H. J. (2019) Oxytocin reduces interpersonal distance: Examining moderating effects of childrearing experiences and interpersonal context of virtual reality. *Psychoneuroendocrinology*, 108, pp. 102–109. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306453019302173?via%3Dihub> (accessed: 10.08.2020). (In Eng.).

18. Welsch, R., von Castell, C., Rettenberger, V., Turner, D., Hecht, H., Fromberger, P. (2020) Sexual attraction modulates interpersonal distance and approach-avoidance movements towards virtual agents in males. *PLoS ONE*, 15 (4). Available at: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231539> (accessed: 10.08.2020). (In Eng.).

**Информация об авторе:**

**Ольга Владимировна Катаева**, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и методологии науки, Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону, Россия

**ORCID ID:** 0000-0001-7426-7777

e-mail: [olgakataeva@sfedu.ru](mailto:olgakataeva@sfedu.ru)

Статья поступила в редакцию: 01.11.2020; принята в печать: 23.11.2020.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

**Information about the author:**

**Olga Vladimirovna Kataeva**, PhD in Philosophy, assistant professor, Department of Philosophy and Methodology of Science, Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russia

**ORCID ID:** 0000-0001-7426-7777

e-mail: [olgakataeva@sfedu.ru](mailto:olgakataeva@sfedu.ru)

The paper was submitted: 01.11.2020.

Accepted for publication: 23.11.2020.

The author has read and approved the final manuscript.