

DOI: 10.12731/2576-9782-2022-1-19-33

УДК 130.2:654.197

ЭКРАН КАК ГЕНЕРАТОР СИМУЛЯКРОВ И ФЕЙКОВ

С.Л. Григорьев

Цель. Статья посвящена анализу экрана как особого социокультурного феномена, производящего симулякры и фейки в современной культуре. Особенность заключается в том, что посредством симуляций поддерживается непрерывное воспроизводство экранных технологий. При этом экранные технологии определяются как ведущий фактор современных социокультурных изменений, воздействующий на сознание и поведение человека. Формируется его зависимость от экрана, и сегодня можно говорить о появлении философско-антропологического типа «человека экранного».

Метод или методология проведения работы. Для рассмотрения проблемы автор обращается к социально-философскому и антропологическому анализу роли экрана в современной культуре. В статье использован компаративный анализ, историко-философский и антропологический методы.

Результаты. Раскрывается смысл роли экрана и производимых им цифровых эффектов в современной культуре, а также разрабатывается интегративный подход к пониманию экранной культуры в целом.

Область применения результатов. Результаты исследования могут быть применены в сфере культурологии, философии культуры, медиасофии, скринологии.

Ключевые слова: экран; экранная культура; симуляция; симулякр; фейк; человек экранный; *homo screen*

THE SCREEN IS LIKE A GENERATOR OF SIMULACRA AND FAKES

S.L. Grigoryev

Purpose. The article is devoted to the analysis of the screen as a special socio-cultural phenomenon that produces simulacra and fakes

in modern culture. The peculiarity lies in the fact that continuous reproduction of screen technologies is supported through simulations. At the same time, screen technologies are defined as the leading factor of modern socio-cultural changes affecting the consciousness and behavior of the subject of culture – a person. His dependence on the screen is being formed, and today we can talk about the emergence of a philosophical and anthropological type of “screen man”.

Methodology. *To consider the problem, the author turns to the socio-philosophical and anthropological analysis of the role of the screen in modern culture. The article uses comparative analysis, historical-philosophical and anthropological methods.*

Results. *The results of the study are that the author explicates the essence of Hobbes’ maxim that man can fully know only what he himself can do. As such an artifact in the philosophy of T. Hobbes is the body, and the social-political body, established by the man himself. The author supposes that the modern European project “social physics” can be considered a prototype of active theoretical-epistemic model describing social reality.*

Practical implications. *This allows, from the author’s point of view, to consider the role of the screen and the digital effects produced by it in modern culture, as well as to develop an integrative approach to understanding screen culture as a whole.*

Keywords: *screen; screen culture; simulation; simulacrum; fake; screen man; homo screen*

«Мы живем в визуальном обществе, и смысловое содержание экранной болтовни обеспечивает лишь пятнадцатую часть ее общего эффекта. Остальное – картинка».

В. Пелевин «S.N.U.F.F.»

Введение

Экранная культура значительно изменила жизнь современного человека. Сегодня социокультурное пространство и человека в нём невозможно представить без экрана телевизора, смартфона, планшета или компьютера. Экран стал существенным феноменом бытия

культуры, заключающим в себе события жизни человека, его переживания, отношение к себе и к людям. В современном мире экран превратился в определенный культурный код, способ идентификации культуры и культурной идентичности посредством содержащейся в нем информации и использования инструментов его воздействия на человека.

Понимание экранной культуры формируется на фундаменте анализа теоретических работ Д. Белла [15], П. Друкера [10], Э. Тоффлера [12] и других философов и социологов, сказавших своё слово в области изучения информационного общества, поскольку именно информатизация открыла путь экранной культуре, предоставила широкие возможности взаимодействия экрана и человека. Очевидно, что экран как результат развития информационных технологий и информатизации является, с одной стороны, посредником между человеком и миром, но с другой, самостоятельным глобальным субъектом, воздействующим на сознание человека, задающим смысловое содержание культуры и определяющим стратегию человеческого поведения. «Цифровой субъект», таким образом, это не человек (его мы условно именуем «человек экранный»), а самостоятельный феномен информационной системы в роли которого выступает экран. Г. Зиммель в своем основополагающем труде «Философия денег» (1910) рассуждает об инверсии средств и целей, когда уже не цели определяют средства, а наличествующие технические средства обуславливают выбор целей. Современная эпоха характеризуется Зиммелем как «трагедия культуры»: перверсивная целерациональность, оторванность от субъекта, противопоставление человеку объективной культуры. Диалектика техники заключается в том, что, будучи произведенной самим человеком, эта «объективная культура» выходит за пределы горизонта его опыта и поступков, аппарат разрастается до самостоятельного организма. Он высасывает силы, предназначавшиеся, собственно, не ему, а цели. Более того, он подобно узурпатору сам становится на ее место. Человек технической эпохи всецело поглощается системой средств. Он прилагает все свои усилия к тому, чтобы поддерживать машину в работе, но забывает,

ради чего она заведена. Средство и рабы стали господами над своим господином [11]. Таким образом, «цифровой субъект» – это широкое социокультурное понятие, в объём содержания которого включается совокупность всех технических средств электронной коммуникации, все формы современных медиа. Понятие «человек экранный» (homo screen) – это обозначение активно проявляющегося аспекта современного философско-антропологического проекта, обусловленного воздействием экранных форм медиа, комплекс эффектов трансформации познавательных и аналитических способностей, форм критического мышления и чувственности.

В широком смысле экран может рассматриваться как некий культурный код, транслирующий посредством информации содержащиеся в нем культурные ценности и определяющий смысл и стратегию поведения человека. При этом в более узком смысле экран можно рассматривать как конкретный инструмент, имеющий носителя (компьютер, планшет, смартфон, телевизор), который позволяет человеку как субъекту культуры существовать в цифровом пространстве наравне с другими субъектами с целью общения, обучения, образования, развлечения и т.д.

В исследовании мы опираемся на широкое определение экрана, поскольку это позволяет нам представить экран как некую целостную культурную систему, трансформирующую бытие культуры посредством генерации определенных эффектов, к которым можно отнести симулякры и фейки. Последние служат средством трансляции и воспроизводства экранных ценностей и смыслов.

Материалы и методы

Теоретико-методологической основой анализа симуляций как продуктов экспансии экранных технологий в современности послужили социально-философские и антропологические исследования известного французского мыслителя Ж. Батайя [1] и одного из ярких представителей философского постмодернизма Ж. Бодрийяра [2].

В работе использованы историко-философский и антропологический методы, которые позволяют с философско-антропологических позиций

рассмотреть последствия влияний экрана и цифровых технологий на сознание и поведение человека посредством техник симуляции. Также применены компаративный анализ и системный подход, которые в свою очередь позволяют выделить специфику экранной культуры и порождаемых ею эффектов, представить логику и содержание изучения экрана как целостного феномена современной культуры.

Кроме того, мы вводим в исследовательское философско-культурное пространство понятие «человек экранный», *homo screen*, в качестве обозначения особого философско-антропологического проекта современности.

Результаты и обсуждение

Появление и распространение экрана видеоизменило бытие культуры. Будучи формой отражения реальности, экран отзеркаливает и меняет до неузнаваемости взаимодействие субъекта и объекта культуры. Если в телевизионной культуре телевизор был объектом, с которым пассивно взаимодействовал субъект, то в условиях цифровой действительности экран – это не просто объект, он становится самостоятельным субъектом, активно «втягивая» в себя человека, подчиняя его своим смыслам и структурам, делая его проводником многообразной медийной практики. Трагедия культуры, отмечаемая Г. Зиммелем, – перверсивная целерациональность – утратила негативный, деструктивный характер. Человек как бы впечатывает свою телесность и духовность в экран, проектируя на него свою жизнь и сущность, превращаясь таким образом в *homo screen*.

Homo screen становится придатком экрана, а экран активным действующим субъектом, имеющим свою логику и продуцирующим свои смыслы. Эта логика не подчиняется отдельным субъектам, хотя бытие самого глобального субъекта трансперсонально: оно определяется взаимной вовлеченностью субъектов в ткань цифрового взаимодействия. Экран становится мощной надындивидуальной структурой, оперирующей межсубъектными взаимодействиями.

Экран не просто отражает, он всегда копирует, воспроизводит действительность посредством цифровых образов. В этом плане

уместно говорить о процессе симуляции и производстве «симулякров» в эпоху экранной культуры. Несмотря на то, что понятие симулякра было впервые использовано французским культурологом Ж. Батаем [1], понимание культуры как бытия симулякров обозначил другой французский философ Ж. Бодрийяр. В понимании Ж. Бодрийяра симулякр – это элемент культуры, который сам по себе «ничего не обозначает». Симулякр – это нулевое бытие, если можно его таким образом обозначить. В этом плане симулякр — это эффект воспроизведения, лишь указывающий на воспроизведение. Пустота как вакуум, который стремится себя уничтожить, заполнившись; поверхность, которая предназначена для зыбкой проекции, сменяющихся изображений, текстов – именно такие свойства принадлежат симулякру. Ж. Бодрийяр пишет о механизме существования культуры в целом как об искусственной машине, построенной на таких подобиях. Экран, отражая действительность, производит и воспроизводит некое подобие этой действительности, но по большому счету он производит пустые формы, глядя на которые, мы думаем, что видим саму объективную реальность, находящуюся за его пределами.

Соответственно из подобных эффектов симуляции рождается феномен нарциссизма в экранной культуре: мы любим себя, подобно нарциссу, культурой, как мы считаем, но вместо культуры мы влюбляемся в ее подобие. Наше собственное «Я» становится подобным этому подобию, или тоже симулякром, но, тем не менее, таким симулякром, который нам видится чем-то поистине действительным, реальным, частью нас самих. Это автопортрет *homo screen*.

Поэтому симулякры всегда привлекательны. У *homo screen* они создают эффект влюбленности в свое собственное подобие, в свое собственное «Я». В симулякрах исчезает реальность, исчезает бытие и целостность культуры. Культура как бы расщепляется на пространство хаотичных, не связанных между собой элементарных неустойчивых образов или копий. По большому счету культуры больше нет, но есть экранное пространство как совокупность неустойчивых образов, которые уже лишены связи с реальностью. Их

цель не отражать реальность, а делать реальность потребляемой и насыщенной для человека, воздействовать на него, на его сознание и поведение.

Вследствие этого симулякры всегда манипулятивны. В симулякрах важна эмоциональная составляющая и зрелищность, а также товарная составляющая. Экран производит симулякры, но сам по себе не отражает действительность. В этой ситуации восприятие и существование субъекта зависит от того, как симулякры отражают его бытие и в каких образах. Реальный человек и реальные культурные процессы полностью нивелируются и изымаются экранной культурой. Остаются только пустые структуры и блуждающие знаки между ними. Ж. Бодрийяр называет этот процесс «структурным законом ценности»: «Действительно, сегодня индивиды, опустошенные как субъекты и оторванные от своих объектных отношений, находятся по отношению друг к другу в состоянии дрейфа, непрерывных трансференциальных флуктуаций» [2, с. 75].

Другими словами, посредством симулякров, наполняющих некое эфемерное пространство восприятия, экран становится активным «цифровым субъектом», который способен не только отражать и воспроизводить, но и при условии использования цифровых инструментов, например, машинного обучения, целенаправленно собирать информацию и даже самообучаться [См.: 17]. Не случайно сегодня в экранной культуре существует понятие «дипфейк». Последнее обозначает искусственную нейронную сеть, которая соревнуется с другой нейросетью, создавая фальшивые обратные связи с целью тестирования действительности и алгоритмов работы связанной с ней другой нейросети.

Как мы указывали выше, экран становится когнитивной структурой, содержащей в себе и порождающей определенные ментальные представления (суждения человека о мире, правила, понятия, образы и аналогии, а также когнитивные искажения). Поэтому экран — это не только транслятор смыслов, это и транслятор контекстов, уровней понимания и разнонаправленной трактовки понятий, новостей, суждений. При этом посредством нескончаемой симуляции и подмены

истинность информации перестает иметь свою ценность. Истинное может оказаться ложным, а ложное истинным. И здесь вступает в силу принцип личной веры или доверия человека к экрану и к его эффектам. Примером подобной симуляции являются фейковые новости или фейки: «Постмодернистская или даже постпостмодернистская реальность включает в себя не только симуляцию, также происходят замещения субъекта разнообразными безличными структурами, где главным становится производство знаковых, а не материальных ценностей. Не зря говорится, что главным товаром в информационном обществе, которое и приходится на время постмодерна, является сама информация, что приводит к смене познавательной парадигмы, делая ее основой всего. . . . новейшие технологии, проникая сегодня во все сферы жизни и, прежде всего, в систему коммуникаций, позволяют СМИ охватывать весь диапазон реальности, каждое хоть какое-нибудь значимое событие и заменять его собственным симулякротом, тем самым перекраивая практически всю реальность. Они воскрешают ее в системе знаков и переводят в гиперреальность, создавая как бы новую картину мира» [8, с. 77].

За счет трансляции фейков и бесконечного воспроизводства симулякров экран превращается в сложную вычислительную машину, хаотично транслирующую смыслы и конструирующую алогичное, небинарное пространство информации. Другими словами, экран выступает как информационный агент или как глобальная информационная система, порождающая определенные смыслы и эффекты. Последние сами по себе могут быть ложными и бессмысленными, но *homo screen* они кажутся вполне логичными, поскольку он не видит всего принципа работы вычислительной системы. *Homo screen* является внутренним наблюдателем, поэтому для него глобальная бессмыслица может иметь конкретный смысл в каком-то локусе системы, более того, он посредством своего мышления будет рационализировать действительность, «стягивая» смыслы в точку своего присутствия.

Согласно зарубежному исследователю Д. Буржеусу, информационные системы следует понимать как «системы компьютерного

и программного обеспечения, которые используются для сбора, хранения, обработки, создания и распространения данных» [18]. Экран может выступать не только как глобальный информационный субъект трансляции, но и как глобальный субъект обучения: «Технически индивидуальное образовательное пространство представляет собой интегрированную систему различных технологий WEB2, таких как блоги, вики, социальные сети, новостные ленты и др., в центре которой находится учащийся с его личными интересами. Это не просто система обучения, а настоящая обучающая окружающая среда» [9, с. 24].

В этой связи неожиданно интересен и актуален взгляд испанского философа Х. Ортега-и-Гассета, который полагал, что в массовой культуре, а это культура экрана, «современный человек – я имею в виду не индивида, а человечество в целом – уже не волен выбирать между жизнью в природе и использованием сверх природного. Он бесповоротно и окончательно приписан к последнему, включен в него так же прочно, как первобытный дикарь в естественное окружение. И это таит в себе среди прочего такую угрозу: едва осознав собственное бытие, человек обнаруживает вокруг себя сказочное число предметов и различных средств, созданных техникой и образующих раскинувшийся перед ним на переднем плане некий искусственный пейзаж, который заслоняет от его взора первозданную природу» [13].

Безусловно, многие философы были правы, считая, что техническая среда выступает как среда искусственного замещения природного бытия человека. Именно экран представляется такой искусственной средой, которая заменяет реальное бытие как бытие естественное. Это среда, в которой главным элементом является не информация, как бы парадоксально это ни звучало, а образы, которые конструируются, выстраиваются самим человеком из беспорядочных информационных потоков: «Мир экранной культуры приподнял до глобальных высот идею симулякров действительности. Образы отсутствующей реальности создали искусственную среду человеческого бытия. Сам человек, копируя свое собственное образное восприятие посредством фото, видео и прочих электронных

форматов, определил место личностного Я в виртуальной среде. Встали вопросы самоидентификации, истинной реализации биологических потребностей, природно-физиологических возможностей. Электронная среда стала второй средой обитания человека, точнее, его копией-симулякром. Феномен осознания пустоты становится внушительным, как явление симулятивного порядка» [3, с. 59].

Заключение

Предпринятое исследование показало существенную трансформацию бытия культуры посредством функционирования в ней экрана и процессов симуляции. Тем не менее, крайне существенно определить не только области взаимодействия экрана с человеком и его роль в культуре, но и выработать интегративную концепцию понимания экрана, которая включает цифровые и когнитивные составляющие, а также системные эффекты его функционирования (симулякры и фейки). Данная концепция может послужить необходимым мировоззренческим каркасом в изучении принципов организации и функционирования современной культуры, прогнозирования антропологических последствий «вживления» экрана в бытие современного человека.

1. Культура посредством экрана как трансперсонального субъекта генерации идей, смыслов и инструментов формирует глобальную область информационных взаимодействий субъектов культуры, структурированных и связанных между собой определенным образом. Эти взаимодействия построены по сетевому принципу, а любая сеть есть самоконструирующаяся и самообучающаяся система. В этом плане цифровая среда получает свое наполнение и бытие посредством экрана, превращаясь в независимую коллективную систему обработки, анализа и целенаправленного создания информации, в некое подобие «цифрового интеллекта».
2. В информационном пространстве сам экран выступает как особая коллективная система, совокупность средств «цифрового субъекта», либо включающий в себя совокупность

взаимодействующих компонентов и эффектов. Более того он становится системным эффектом самой современной культуры, наполняя ее медиаресурсами, для которых характерна конвергенция, дигитализация, интерактивность, включенность наблюдателя в процесс взаимодействия с культурой, в котором смыслы создаются хаотическими структурами и образами.

3. Подобная симуляция и фейковизация культуры поднимает вопрос о том, что одержимость экранными образами и увлечение ими говорит нам о нас самих? Ответ на этот вопрос кроется, на наш взгляд, в критическом переосмыслении не только культуры, но и человека в современной культуре, результатом чего становится оперирование понятием «homo screen».
4. Симуляция культуры служит для самого процесса способом адаптации к действительности – к действительности, в которой процветает недоверие к самой объективности, но, тем не менее, порождаются эффективные, пусть и непрозрачные, формы социальности.

Список литературы

1. Багай Ж. Сумма атеологии: философия и мистика. М.: ВРС, 2016. 564 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: РИПОЛ классик, 2021. 510 с.
3. Волков С. Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия // Культура в фокусе научных парадигм. 2021. № 12-13. С. 58-64.
4. Волкова И. И. Homo ludens эпохи экранных коммуникаций. М.: Российский ун-т дружбы народов, 2014. 271 с.
5. Григорьев С. Л. Манипулятивные технологии экранной культуры: к постановке проблемы // Современные исследования социальных проблем. 2021. Т. 13. № 4-2. С. 198-204.
6. Григорьев С. Л. Метафора дигитальной пещеры в концептуальных интерпретациях экранной культуры // Общество: философия, история, культура. 2022. № 3(95). С. 171-175.

7. Григорьев С. Л. Симуляции коммуникативного в экранной культуре // Коммуникология. 2022. Т. 10. № 1. С. 120-128.
8. Головин Ю.А., Коханая О.Е. Создание и трансформация социокультурных симулякров в современных медиа // Челябинский гуманитарий. № 3 (53), 2020. С. 76-82.
9. Десятова, Л. Инновации. Заинтересованность. Воодушевление // Дополняя реальность: XII Международный форум образовательных технологий «Дополняя реальность». Сборник тезисов. МО, Щелково: Издатель Мархотин П.Ю., 2011. С. 21-29.
10. Друкер П. Эффективное управление. Экономические задачи и оптимальные решения. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2001. 288 с.
11. Зиммель Г. Философия денег // Зиммель Г. Избранное. Проблемы социологии / Сост. С.Я. Левит. М.; СПб.: Университетская книга, Центр гуманитарных инициатив, 2015. С. 159-209.
12. Тоффлер Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI века. Москва : АСТ, 2009. 668 с.
13. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о технике [Электронный ресурс]. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/5483> (дата обращения: 25.03.2022).
14. «Политика постправды» и популизм / под ред. О. В. Поповой. СПб.: Скифия-принт, 2018. 216 с.
15. Постиндустриализм. Опыт критического анализа: монография / В. И. Якунин [и др.]; Центр проблемного анализа и гос.-упр. проектирования. М.: Науч. эксперт, 2012. 287 с.
16. Саенко Н. Р., Щеглов И. В. Процедуры «вживления» экрана в бытие современного человека // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4(33). С. 275-282.
17. Финн В. К. К структурной когнитологии: феноменология сознания с точки зрения искусственного интеллекта // Вопросы философии. 2009. № 1. С. 88-103.
18. Bourgeois David T., Information Systems for Business and Beyond [Электронный ресурс]. URL: <https://bus206.pressbooks.com/chapter/chapter-1>. Дата обращения: 10.04.2022.
19. Multiple intelligences: The theory in practice : A reader / Howard Gardner. New York: Basic books, Cop. 1993. XVI, 304 p.

20. Slouka, M. War of the worlds: Cyberspace and the high-tech assault on reality. New York: Basic Books, 1995. 161 p.
21. Volkova P., Luginina A., Saenko N., Samusenkov V. Virtual reality: Pro et contra // Journal of Social Studies Education Research. 2020. Vol. 11. No 4. P. 190-203.

References

1. Batay Zh. *Summa ateologii: filosofiya i mistika* [The sum of atheology: philosophy and mysticism]. M.: VRS, 2016, 564 p.
2. Bodrijar Zh. *Simvolicheskiy obmen i smert'* [Symbolic exchange and death]. Moscow, 2021, 510 p.
3. Volkov S.N. Mir e`kranoj kul`tury` kak faktor simulyativnosti real`nogo by`tiya [The world of screen culture as a factor of the simulation of real being]. *Kul'tura v fokuse nauchnyh paradigm* [Culture in the focus of scientific paradigms]. 2021, no. 12-13, pp. 58-64.
4. Volkova I. I. *Homo ludens epohi ekrannyh kommunikacij* [Homo ludens of the era of screen communications]. Moscow: Russian University of Friendship of Peoples, 2014, 271 p.
5. Grigoryev S.L. Manipulyativny`e tehnologii e`kranoj kul`tury`: k postanovke problemy` [Manipulative technologies of screen culture: to the problem statement]. *Sovremennye issledovania socialnyh problem* [Modern Studies of Social Issues]. 2021, vol. 13, no. 4-2, pp. 198-204.
6. Grigoryev S.L. Metafora digital`noj peshery` v konceptual`ny`x interpretacijax e`kranoj kul`tury` [The metaphor of the digital cave in conceptual interpretations of screen culture]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: Philosophy, History, Culture], 2022, no. 3, pp. 171-175.
7. Grigoryev S.L. Simulyacii kommunikativnogo v e`kranoj kul'ture [Simulations of Communicative in Screen Culture]. *Kommunikologiya* [Communicology], 2022, vol. 10, no. 1, pp. 120-128.
8. Golovin Yu.A., Kokhanaya O.E. Sozdanie i transformaciya socio-kul`turny`x simulyakrov v sovremenny`x media [Creation and transformation of socio-cultural simulacers in modern media]. *Chelyabinskij Gumanitarij* [Chelyabinsk Humanitarian], 2020, no. 3(53), pp. 76-82.

9. Desyatova L. *Innovacii. Zainteresovannost'. Voodushevenie* [Innovations. Interest. Inspiration]. Complementing reality: The XII International Forum of Educational Technologies “Complementing Reality”. Collection of abstracts. MO, Shchelkovo: Publisher Marhotin P.Yu., 2011, pp. 21-29.
10. Drucker P.F. *E`ffektivnoe upravlenie. E`konomicheskie zadachi i optimal'ny'e resheniya* [Managing for Results]. New York: HarperCollins, 1993, 288 p.
11. Zimmel` G. *Filosofiya deneg* [The philosophy of money]. Izbrannoe. Problemy` sociologii. M.; SPb.: Universitetskaya kniga, Centr gumanitarny`x iniciativ, 2015, pp. 159-209.
12. Toffler A. *Metamorfozy` vlasti: znanie, bogatstvo i sila na poroge XXI veka* [Power shift. Knowledge, wealth, and violence at the edge of the 21st century]. New York : Bantam Books, 1990, 668 p.
13. Ortega y Gasset J. *Razmy`shleniya o texnike* [Ensimismamiento y alteración. Meditación de la técnica]. <https://gtmarket.ru/library/articles/5483>
14. *«Politika postpravdy» i populizm* [“The Politics of post-truth” and populism] / edited by O. V. Popova. St. Petersburg: Scythia-print, 2018, 216 p.
15. *Postindustrializm. Opyt kriticheskogo analiza [Postindustrialism. The experience of critical analysis]* / V. I. Yakunin [et al.]; Center for Problem analysis and state-upr. design. M.: Scientific expert, 2012, 287 p.
16. Saenko N.R., Shcheglov I.V. Procedury «vzhivleniya» ekrana v bytie sovremennogo cheloveka [Routines of «implantation» of the screen in life of the modern person]. *Kaspijskij region: politika, ekonomika, kul'tura*, 2012, no. 4(33), pp. 275-281.
17. Finn V. K. K strukturnoj kognitologii: fenomenologiya soznaniya s toчки zreniya iskusstvennogo intellekta [To structural cognitology: phenomenology of consciousness from the point of view of artificial intelligence]. *Voprosy Filosofii* [Questions of Philosophy], 2009, no. 1, pp. 88-103.
18. Bourgeois David T., Information Systems for Business and Beyond. URL: <https://bus206.pressbooks.com/chapter/chapter-1>
19. Multiple intelligences : The theory in practice : A reader / Howard Gardner. New York : Basic books, Cop. 1993. XVI, 304 p.
20. Slouka, M. War of the worlds: Cyberspace and the high-tech assault on reality. New York: Basic Books, 1995, 161 p.

21. Volkova P., Luginina A., Saenko N., Samusenkov V. Virtual reality: Pro et contra. *Journal of Social Studies Education Research*, 2020, vol. 11, no. 4, pp. 190-203.

ДАНИЕ ОБ АВТОРЕ

Григорьев Сергей Леонидович, кандидат философских наук, доцент кафедры философии
Российский государственный аграрный университет – МСХА им К. А. Тимирязева,
ул. Тимирязевская, 49, г. Москва, 127434, Российская Федерация
grigoryevdiss@gmail.com

DATA ABOUT THE AUTHOR

Sergey L. Grigoryev, PhD in Philosophy, Associate Professor of the Department of Philosophy,
Russian State Agrarian University - Moscow Timiryazev Agricultural Academy named after K. A. Timiryazev
49, Timiryazevskaya Street, Moscow, 127550, Russian Federation
grigoryevdiss@gmail.com
SPIN-code: 6509-7292
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9143-0636>
ResearcherID: AAD-9537-2022
Scopus Author ID: 57671205500

Поступила 19.04.2022

После рецензирования 25.04.2022

Принята 29.04.2022

Received 19.04.2022

Revised 25.04.2022

Accepted 29.04.2022