

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 130.2

Онтика киборга*

Б. Г. Соколов, Л. П. Морина

Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Для цитирования: *Соколов Б. Г., Морина Л. П.* Онтика киборга // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2021. Т. 37. Вып. 1. С. 136–153.
<https://doi.org/10.21638/spbu17.2021.111>

Статья посвящена анализу онтических диспозитивов современной реальности, которая представляет собой сплав материального и виртуального. Современная реальность — это пост-, смарт-, киберреальность полуискусственного-полуживого постчеловека-киборга. Те императивы, которые фундировали культурное и онтическое пространство человека на протяжении тысяч лет — боль, страх, желание наслаждения, смерть и т. п., — обнаруживаются уже не в зоне сакрального или метафизического, но в сфере планомерной и прагматически ориентированной технологии. Современное кластерное и виртуально фундированное выстраивание жизненного мира формирует окружающий мир по лекалам информационного пространства, в котором время, пространство, технологические или производственные цепочки, социальные связи, модели взаимодействия и бытования формируются в смарт- и поствременной и пространственной парадигме, деконструирующей классические модели времени, пространства и культуры в целом. В современную культурную среду и, соответственно, в онтическое пространство постчеловека-киборга инкорпорирована логика выстраивания медиальной виртуально-дигитальной реальности, которая формируется согласно моделям и стилю, принятым в программах компьютерного мира. На основе культурфилософского и герменевтического анализа в статье выявляются и подвергаются критической рефлексии базовые позиции (логика «логистики», бинаризм, «логика приказа») нового онтического пространства современности. Показывается, что в виртуальном и дигитально фундированном жизненном мире происходит трансформация личностных параметров: структур мышления, штампов поведения, а также способ самоидентификации. Особое внимание уделено анализу структуры превращенной идентичности человека постсовременности. С этой целью для ее описания вводится

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00977 «Кластерная культура: исследовательские стратегии и философская аналитика».

термин «цифровая идентичность». Основными ее характеристиками являются: виртуально-дигитальная фундированность, дематериализация отношений и действий, протезирование сетевыми органами, виртуальная природа идентификационной модели, субъектная неавтономность и подчинение приказам. В заключение делаются выводы о природе и существенных признаках постчеловека-киборга как закономерном продукте новой виртуально-дигитальной реальности.

Ключевые слова: виртуально-дигитальная реальность, кластер, постчеловек, киборг, цифровая идентичность.

Время постчеловека-киборга

Cybernetic organism (cyborg), или, по-русски, кибернетический механизм, — гибрид, сочетающий в себе биологический организм и искусственные «протезы» (от имплантов, замещающих различные органы человека, до электроники, расширяющей возможности интеллекта), уже давно не герой фантастических рассказов или — как курьез — выдумка Салтыкова-Щедрина (градоначальник Брудастый, имевший вместо головы органчик), но наш современник, отвоёвывающий себе все больше и больше жизненного пространства в техногенном глобализационном мире. Можно сказать, что превращение человека в постчеловека-киборга — мейнстрим нашей эпохи.

Современный человек уже давно мутировал по направлению к подобному гибриднему полуживому и полуискусственному существу как физиологически, так и социально и символически. Процесс, конечно, во многом «спонсируется» тем, что современный человек находится не просто под тотальным и безальтернативным влиянием того, что можно обозначить как «электронно-цифровая вселенная». Человек-киборг (или постчеловек в терминологии Карло Ратти и Мэтью Клодела) — это результат воздействия не только естественных — биологических или социальных — факторов и мутаций, но продукт встраивания человека в новую технологическую среду, сформованную информационными цифровыми технологиями. «Постчеловек, — совершенно справедливо отмечают К. Ратти и М. Клодел, — это создание, рожденное в условиях такой бинарности, в мире цифрового и материального, слитых воедино, где ментальное и социальное существование каждого индивидуума осуществляется, поддерживается и совершенствуется с помощью технологий» [1, с. 102].

Подобная мутация *Homo sapiens* — нечто кардинально новое в длительной истории эволюции человека. Ибо, конечно, и до нашей компьютерно и виртуально инфицированной постсовременной эпохи с ее технологической манией все и вся конвертировать в цифровой вид, человек всегда был существом, постоянно изменяющимся как физиологически, так и социально. Он всегда был и остается неестественным, искусственным, т.е. созданным прежде всего им самим, его окружением и той традицией, в которой он живет, живым существом. Человек начинается там, где кончается «чистая биология», где кончается естественное или где «биологические даты» начинают инфицироваться сознанием и символическим. Но постсовременность добавляет к этой сущностной изменчивости и неестественности (а потому проект возврата к естественному с эпохи Ж.-Ж. Руссо выглядит как «неестественность в квадрате») довольно серьезные коррективы, что и заставляет отличать как современного постчеловека-киборга от его «биологического собрата-

предка» Homo sapiens'a, так и происходящие на наших глазах изменения от тех изменений, которые происходили прежде.

Прежде всего даже на «чисто физиологическом уровне» современный житель многомиллионного мегаполиса уже «несколько» не тот, каковым был пару десятилетий тому назад среднестатистический житель городов: постоянное потребление генно-модифицированных продуктов, консервантов, биологических добавок делают свое «черное дело». Да и сами потребляемые нами так называемые «чистые», «естественные» продукты сегодня не столь естественны, как это было полстолетия назад: мясо животных уже давно не выращивается в естественных условиях, но производится на фабриках, и в процесс его производства постоянно вторгаются медицина, вооруженная новейшими разработками (перманентное включение в цикл производства антибиотиков и т. п.), химия и микробиология. Но и там, где начинается «собственно человек», а именно в горизонте социального мира и «символической Вселенной», современные процессы оказываются инфицированы технологией цифрового виртуального пространства. Мобильные телефоны, социальные сети, онлайн-терминалы и бесконтактные платежи — как зона повседневности, бесконечно онтически значимая, как жизненный мир человека — постоянно вторгаются в его «архаическое» социальное и символическое пространство, трансформируя его кардинальным образом. Именно это социальное и символическое пространство — как подлинный жизненный мир человека и, если обратиться к современной его «мутации», как жизненный мир киборга — обладает иными диспозитивами, логикой, базовыми сценариями конституирования и перекодировки реальности, которые уже не могут быть редуцированы к «классическим моделям» выстраивания жизненного мира и сборки человека. Иными словами, современный мир пост- и гиперреальности обладает собственной онтикой, онтикой киборга. Но прежде, чем мы обратимся к анализу данного онтического пространства и его базовых характеристик, скажем несколько слов о том, как в данном тексте будет пониматься онтика.

Дело в том, что в нашей отечественной философской традиции не очень охотно до сих пор используется сам титул «онтика». Как правило, предпочитают употреблять более привычное для выросшей в марксистской традиции и во многом в ней укорененной до сих пор отечественной философской мысли термин «онтология». Термин «онтика» используют по преимуществу те исследователи, кто симпатизирует последней великой онтологической системе, а именно экзистенциальной онтологии М. Хайдеггера. А потому нелишне в самом начале просто и однозначно развести эти два термина, чтобы само название статьи, в отличие от бартовского герменевтического кода, «кода истины», призванного, как известно, эту истину отложить всеми доступными дискурсу способами, способствовало не утаиванию и откладыванию, но прояснению и пониманию.

Итак, онтология — это область философии, проясняющая основные базовые сценарии бытийствования сущего. Онтика — это как раз и есть эти «базовые сценарии» бытийствования любого сущего. Онтология, в свою очередь, концептуализирует и анализирует то, как бытийствует сущее, т. е. основной объект ее понимающего прояснения — то, как «обустроена» онтика, каковы динамика и стили бытийствования сущего. Иными словами «онтология» — это познание онтического пространства. Это онтический регион, где мы можем зафиксировать основные дис-

позитивы, «модели», «архетипы» и стили бытийствования, которые задают формат и динамику бытийствования любого сущего и, конечно, прежде всего самого человека, обладающего — и не только потому, что он, по выражению М. Хайдеггера, может задавать вопрос о самом бытии, а поскольку с его сознанием интимнейшим образом связана онтическая сфера, — приоритетом.

Онтика — это всегда онтика человека определенной культурной традиции, ибо только он может не просто встать в рефлексивную и всегда задаваемую культурными доминантами позицию по отношению к любому сущему и тем самым «привнести» *свое* в облик, движение, смысл, ценность и т. п. этого сущего, но осуществить данный жест и в отношении самого бытия, бытийствования как такового. То, как выстраивается онтика, — т. е. каким образом бытийствует сущее — определяется именно человеком конкретной культуры, именно «логика» его сознания всегда «вплетена» в логику и динамику онтики. Можно, конечно, говорить и «мечтать» об универсальном онтическом или эйдетическом пространстве, но подобно тому, что говорил И. Кант о ноумене, а именно что, может быть, ангельское сознание его и способно понять, но для сознания человека он всегда останется непознаваемым, а потому лишь демаркационным понятием: может, для ангельского или божественного сознания и возможна универсальная, не фундированная культурным горизонтом онтика, но для нас, людей, — *hic et nunc* — это невозможно. Именно поэтому следует говорить не о едином онтическом пространстве, где задаются универсальные сценарии и модели бытийствования, но о множественности онтических образований, которые коррелятивны определенной культурной традиции. При этом речь идет вовсе не о так называемых региональных (в зависимости от моделей конституирования и статуса объекта) онтологиях, которые все равно будут сведены к единому онтическому пространству, но о плюральности онтологий, соответствующих онтикам отдельных культурных традиций. А потому совершенно справедливо замечает современный французский мыслитель, не очень, кстати, приветствующий онтологический поворот начала XX в. и более симпатизирующий аналитической традиции, Жан-Мари Шеффер: «Тем не менее возникает вопрос: является ли мышление о мире в онтологических рамках единственно возможным способом мыслить о нем? То есть если мы полагаем многомерную реальность, значит ли это, что мы обязательно отстаиваем плюралистическую онтологию? Как мне кажется, ответ на этот вопрос зависит от того, какой смысл придавать термину “онтология”. Если понимать его в самом общем смысле структурирования реальности, тогда в любом утверждении о фактическом состоянии дел содержится, пусть и имплицитно, некая онтология. Даже если несколько сузить значение термина, говоря, что онтология бывает тогда, когда в этом структурировании содержится вертикальная составляющая, подразумевающая два иерархически различных уровня, — то и тогда онтологию имеет каждая культура: это подтверждается, в частности, тем, что во всех культурах разрабатываются иерархические классификации природы, образующие пусть не общую, но хотя бы локальную онтологию» [2, с. 27].

Небольшая ремарка к цитате. Конечно, существование в каждой культуре своей иерархической классификации природы подтверждает наличие локальных онтологий, но это не самый решающий аргумент в отношении множественности онтологий и соответствующих им онтических пространств. Дело в том, что наличие различных культурно фундированных онтологий базируется на том основа-

нии, что само выстраивание онтического пространства осуществляется культурно фундированным сознанием, которое способно формировать и, соответственно, рефлексивно фиксировать онтические диспозитивы и динамику только в рамках и возможностях определенной культуры. А потому рассуждать об «универсальной», всеобщей онтике бессмысленно: мы можем говорить лишь о культурно фундированном онтическом пространстве и коррелятивном ему типаже сознания. Именно в согласии с этим онтическим пространством, описывающим не только и не столько «универсальную» динамику бытийствования сущего, но главным образом то, как представитель той или иной культуры эту динамику символически «препарирует» и осмысляет, выстраиваются возможные сценарии, общие смыслы, цели, модели понимания (ибо понимает опять же представитель каждой культуры по-своему) жизненного пространства человека.

Соответственно, наше рассуждение об онтике киборга является фактически онтологией жизненного мира киборга, т. е. современного типа человека, или, в терминах К. Ратти и М. Клодела, постчеловека, уже несколько десятилетий выстраивающего, а затем осваивающего новый тип реальности, а именно киберреальность, постреальность современности. Каковы же основные диспозитивы и модели этой современной реальности, которая выстраивается в ситуации «дефицита реальности», вернее, в ситуации дефицита того, что еще несколько десятилетий назад было единственной реальностью жизненного мира человека? Прежде всего в эту новую реальность вплетена реальность виртуальная, причем вплетена как в общем социальном пространстве, так и на уровне личностного экзистирования и повседневного бытования. Мы, люди XXI в., уже давно и безальтернативно экзистуем, включая в это экзистирование медиальных виртуальных посредников, которые, подобно описанной еще Гегелем динамике Раб — Господин, приобрели тотальную власть над нашей реальностью и нами, преобразуя по своему образу и подобию окружающий нас мир и, главное, нас самих: мы уже смотрим на него с точки зрения виртуального мира, с безальтернативностью перекодируя прежние модели нашего бытийствования с учетом логики и динамики виртуального медийного пространства Интернета. Прежний Раб превратился в Господина, предписывающего нам «свою логику», «свою реальность», перекодируя и нас самих, и нашу чувственность по сценариям, согласующимся с грамматикой и динамикой «бинарного кода». И это — современная ситуация, постреальность, по лекалам которой происходит безальтернативная перекодировка нас и нашего жизненного мира: подобно тому как малейший сбой в электропитании не только погружает городского жителя в хаос и беспомощность, но и показывает нашу почти полную зависимость от технологий, современный житель мегаполиса не может обойтись без постоянного использования ресурсов интернет-технологий, включенных в его жизненный цикл и коммуникацию. Современный постчеловек-киборг, как инфицированное медийной виртуальной реальностью полуживое-полуискусственное существо столь же жестко фундирован в виртуальном мире, сколь его предтеча — *Homo sapiens* — в культурном контексте.

Конечно, постчеловек-киборг, который начинает выстраивать свой жизненный мир по новым сценариям, все же пока действует (ибо он не только полуискусственное, но и полуживое существо) в формате прежних моделей обустройства и конституирования реальности, ибо и его сознание, и современная смарт-реальность

все же созданы ресурсами и по лекалам прежней реальности, но нас интересует в данной статье не то «человеческое, слишком человеческое», которое еще сохраняется в его облике и его жизненном мире, но то, что, возможно, приведет к возникновению того вида человека, который, в терминологии Юваля Ной Харари, маркирован как *Homo Deus*, ибо сама логика перерождения человека в *Homo Deus*, прорисованная Харари, выглядит вполне реалистично. «Если мы, — заявляет Харари, — когда-нибудь сумеем изъять из нашего организма смерть и боль, то затем мы уже, очевидно, сможем перенастраивать этот организм как нам заблагорассудится и тысячей способов управлять нашими органами, эмоциями и разумом. Можно будет приобрести мощь Геракла, чувственность Афродиты, мудрость Афины или, если нашла такая блажь, безумие Диониса. До сих пор человечество развивалось, совершенствуя внешние устройства. В будущем его развитию послужит усовершенствование человеческого тела и разума или прямое сращение с орудиями и инструментами. Апгрейд людей в богов может идти одним из трех путей: биоинженерия, киборг-инженерия и инженерия неорганических существ» [3, с. 55]. И действительно: боль подавляется все более новыми и мощными «анальгетиками», продолжительность жизни стремительно растет, импланты и нанороботы — уже повседневность современной медицины, а компьютерные программы с успехом выполняют огромную часть работы в промышленной сфере, причем встраивание гаджетов происходит на уровне как производственных цепочек, так и повседневного бытования. Изменяется сама топология жизненного пространства и производственных цепочек: аутсорсинг, тотальный номуадизм, производство, продукт которого создан усилиями десятков, а то и сотен транснациональных компаний, доминирование программного продукта над «железом» и т. п.

Человек уже другой, и мир, в котором он живет, кардинально отличается от прежнего жизненного пространства. А потому то, что издревле оказывалось фундамирующим для человека на протяжении тысяч лет — боль, желание наслаждения, смерть и т. п., оказывается уже не в зоне сакрального или метафизического, но в сфере планомерной и прагматически ориентированной современной технологии. А потому достижение счастья (как зона физического наслаждения), бессмертия (как апгрейд прежней телесности), отсутствие боли, как заявляет Харари, уже не фантазия или утопические построения философского, психологического или политического воображения: «Никакой метафизики. Все это лишь технические проблемы» [3, с. 32]. То есть те проблемы — от преобразования человеческой телесности до создания зон личностного наслаждения или достижения бессмертия и все-силы, — которые представлялись как вечные (а потому никогда не решаемые или решаемые лишь с божественной помощью), оказываются ныне технологическими и вполне «приземленными», решаемыми в ближайшей перспективе. Конечно, не все так просто и незамысловато, и Харари отдает себе в этом отчет. Прежде всего человек — даже в полуживом-полуискусственном облике постчеловека-киборга — это существо, проживающее свою жизнь и выстраивающее свою реальность как символическую, а потому чисто технологические решения, например, физической боли ни в коей мере не затронут «боль душевную», а физическое удовольствие не гарантирует «духовного наслаждения». Но то, что зона «заботы» для современного постчеловека и, соответственно, его жизненное пространство, жизненный мир, наконец, конституируемая им реальность — другие, лишь подтверждает тезис о но-

вой реальности и новом онтическом пространстве современной информационной культуры. В соответствии с этим пространством выстраиваются модели экзистирования постчеловека, которые сформованы в процессе освоения и создания нового мирового порядка-окружения. Посмотрим на основные позиции этого нового мира, новой реальности: именно они позволяют нам выявить основную логику и структуру нового онтического пространства, которое для удобства изложения будем маркировать как смарт-онтика.

Прежде всего реальность постчеловека, в которой он прекрасно — как рыба в воде — живет и которую он постоянно воспроизводит по всему глобальному пространству, — это кластерная реальность. Мир, который формирует, форматирует или «перекодирует» (и, конечно, символически тоже, ибо оцифровка реальности — это также символическая «манипуляция» с датами, которые мы получаем от реальности с помощью наших чувств), — это кластерный, клиповый мир, мир, постоянно деконструирующий любые иерархические структуры и традиционалистские модели, логику тотальности и смысла, порождаемого как постоянные сцепки-алиби с этой тотальностью. Современное кластерное обустройство, даже если по «форме» оно напоминает прежние формы обособления и кооперации (например, производственный или туристический кластер), форматирует ландшафт сегмента реальности по лекалам информационного пространства, в котором и время, и пространство, и, конечно, сами технологические или производственные цепочки, социальные связи и модели взаимодействия и бытования формируются в смарт- и поствременной и пространственной парадигме, деконструирующей классические модели времени и пространства и, соответственно, модели экзистирования самого человека. Кластерная модель выстраивания и конституирования постреальности и, соответственно, кластерное сегментирование онтического пространства выступают прежде всего как модель тотальной разборки, тотального разрушения, поскольку прежние конститутивы и модели уже на самом базовом уровне «мгновенно» замещаются новыми. В этом отношении процессы так называемой глобализации, действующие в мировом масштабе и транслирующие опять же в масштабе мировом кластерное сегментирование и разборку реальности, деконструируют любые, в том числе европейские, культурные, технологические, экономические модели и диспозитивы, выстраивая единое унифицированное кластерное пространство, полностью лишенное любого «национального колорита», «исторической преемственности». Подобный негативный характер кластерной реальности отражает лишь «первый этап» тотальной разборки и преобразования жизненного мира постчеловека. В дальнейшем перекодированная и сегментированная реальность прекрасно вписывается в процессы дигитализации и виртуализации, а сам кластер как модель сознания и, соответственно, матрица выстраивания мира действует уже не как способ изоляции и разрушения, но как то, что встраивает «десегментированные», разобранные части прежней реальности в дигитальные режимы современности. В этом отношении кластерное выстраивание окружающего нас пространства разрывает ту скованность и ограниченность «классических», «доинформационных» способов конституирования реальности, которые свойственны прежним режимам форматирования окружающей нас среды и нашего сознания, коррелятивного этим режимам. Таким образом, кластер как принцип нового мироустройства, действующий в формате универсальной информационной среды,

разрушая прежние режимы и модели бытийствования, разрывает ограниченную в пространстве и во времени реальность, заменяя все онтические диспозитивы и логику экзистирования универсальным, но клипообразным, кадрированным миром, в который как его составная и сущностная часть встроено современное дигитальное медийное пространство.

Как раз дигитальное медийное пространство, виртуальная реальность Интернета — это другая существенная характеристика жизненного пространства постчеловека-киборга. Этот медийный мир как универсальный посредник-проводник безальтернативно царствует в современном мире. Именно он — тот реальный мир постчеловека, который является его подлинным жизненным пространством, жизненным миром. Любой наш поступок, любое действие, любое желание и т. п. в современной реальности «пропускаются» через виртуальную медиальную среду: от покупок в магазине и «мест» общения в социальных сетях до промышленного производства. Человек безальтернативно втягивается в это пространство, которое с необходимостью не только вызывает появление новых гаджетов или способов производства, но кардинально изменяет, подгоняя под свои стандарты и режимы, любое наше действие (и бездействие не в меньшей мере), формируя режимы жизни и отдыха, обустроивая нашу повседневность по новым лекалам виртуальной реальности. Более того, наши «физиология» (даже если не обращаться к тому вмешательству, которое протекает в форматах геной инженерии, пластической хирургии и т. п.), моторика, ценности, формы чувственности, цели и т. п. оказываются в ситуации тотального инфицирования цифровым и виртуальным миром. И это — увы — безальтернативно: отказ от «посредника», новый тип «луддизма» выдавит того, кто на это решится, в маргинальную зону социума и, соответственно, будет означать «символическую» и «социальную» смерть индивида. Достаточно обратиться к нашей повседневности, чтобы увидеть безальтернативность жизненных сценариев, которые основаны на включении в любое действие медийного дигитального пространства. Чтобы что-то купить, я воспользуюсь кредитной картой, а не «живыми деньгами», чтобы написать текст, использую не перо или печатную машинку, но клавиатуру компьютера, а для того, чтобы «пообщаться» с кем-то, я посылаю этому человеку электронное письмо или SMS, использую различного рода мессенджеры или звоню ему по мобильному телефону и т. д. И все это безальтернативно: если я не буду использовать кредитную карточку, то мне не выплатят зарплату, если я не буду писать текст на компьютере, то мою статью не напечатают в научном журнале и т. п. Конечно, я — теоретически — могу использовать традиционные схемы и сценарии, но эти сценарии все больше и больше подавляются и исчезают, поскольку современный мир создан под современные технологии, и если я их не использую в своей повседневной жизни, то оказываюсь не только устаревшим, но в маргинальной зоне социального пространства.

Кластерное, «инфицированное» и отформатированное дигитальным виртуальным миром пространство современности может состояться и формироваться лишь потому, что сознание современного человека и, соответственно, онтика кардинально изменились: сдвиг в реальности — а в современности это дрейф по направлению к виртуальной реальности — всегда говорит о том, что онтическое пространство, которое задает формат, стиль и модели нашего экзистирования, претерпело существенные изменения. Изменяется прежде всего стиль бытийство-

вания, т. е. то, как сущее и человек бытийствуют. Трудно предположить, что изменение символизма, стилей поведения, ценностей, наконец, самой реальности, которую виртуальный мир «порабощает», формируя ее «зримый» дефицит, возможны в формате прежней конфигурации онтики. Онтика изменяется, и прежде всего в ней изменяется динамика бытийствования и, следовательно, бытийствование самого бытия. Соответственно, человек (а ныне постчеловек) с необходимостью согласовывает (а потому вырабатывает новые или трансформирует «архаические») свои способы экзистирования с форматом дигитального мира виртуальной реальности, формирующего кластерно-клиповый мир и кластерно-клиповое сознание.

Порядок (*order*) / приказ (*order*) современного киборга

Таким образом, выстраивается новый мир, новый порядок, новый миропорядок, универсально и глобально десементированный на клипы-кластеры. И выстраивается он клиповым, шизоидным (другая маркировка современного типажа сознания) сознанием постчеловека-киборга как мир тотального приказа. Современный порядок (*order*) — это приказ (*order*), команда, приказ-команда. Формирование современного культурного пространства, жизненного мира — и именно это мы постарались прояснить выше — происходит в полном согласии с онтическими диспозитивами, логикой, динамикой, семантикой, сценариями и моделями современного онтического пространства. И на основных характеристиках этого базового пространства мы сейчас остановимся, указав лишь на то, что:

а) оно находится в процессе своего становления, а потому в дальнейшем возможны существенные корректировки и изменения;

б) оно инфичировано логикой программной среды. Иными словами, в онтическое пространство постчеловека-киборга, так же как и в его жизненный мир, инкорпорирована логика выстраивания медиальной виртуально-дигитальной реальности, которая формируется согласно той модели и стилю, которые приняты в программах компьютерного мира;

в) в нем (так же, как и в нашем сознании и в нашем жизненном мире) продолжают действовать, и иногда очень даже результативно, прежние модели, прежняя логика, продолжают формироваться наши телосы и смыслы, которые традировались еще с давних времен, и т. п.

Иными словами, процессы, которые и порождают довольно прихотливую и полисемантическую ткань современного мира, бесконечно сложны и многозначны... Хотя, впрочем, так было всегда в истории человечества. Наша задача — лишь обозначить то новое и действенное в современности, которое уже онтически значимо, а следовательно, нормативно и императивно внедрено в современный жизненный мир, в нашу реальность.

Теперь выделим наиболее важные, по нашему мнению, позиции этого онтического пространства, отметив еще раз, что онтическое пространство и реальность находятся в теснейшей взаимосвязи, ибо лишь те модели, паттерны, матрицы, которые в «чистом» виде присутствуют в онтике, имеют возможность быть осуществлены в реальном мире, и, наоборот, в онтическом пространстве мы можем обнаружить лишь то, что либо уже присутствует в реальном мире, либо потенциально возможно и не противоречит общим условиям и горизонтам определенной

культуры. Современный мир формируется исходя из постоянного присутствия виртуальной реальности, и именно поэтому в онтическом пространстве оказывается инфицирована логика этой реальности. Любой феномен нашего мира, любой поступок, сообщение, продажа, путешествие с необходимостью обращаются к медиальной сфере Интернета, а потому выстраиваются исходя из логики этого виртуального мира, и онтическое пространство не может на это «не реагировать», включая основные диспозитивы программной среды в свою «среду». Сама виртуальная реальность является уже давно не добавочной, дополнительной реальностью коммуникации, но «первой» реальностью, уже не копирующей прежнюю реальность, но диктующей свою логику «архаической» реальности, находящейся в ситуации постоянного расщепления и дефицита. И если ранее логика виртуального мира изначально «копировала» логику разборки реальности, которую в отчетливом виде можно обнаружить задолго до эры тотальной компьютеризации, еще в проекте научного знания у Р.Декарта, то теперь происходит обратный процесс: реальность копирует виртуальный мир, делает его императивы и диспозитивы своими императивами и телосами, а потому все больше и больше напоминает виртуальную реальность.

Первое, на чем хотелось бы остановиться, — это сама динамика развертывания бытийствования любого сущего, т. е. динамика-стиль бытийствования. Мы можем назвать эту динамику развертывания и движения логистикой по аналогии с той логикой движения товаров и услуг, которая оказывается доминирующей в современном мире. Эта логика движения — логика логистики, т. е. движение, которое можно охарактеризовать как гипер- или смарт-движение, как смарт-логику. Подобная динамика и логика развертывания бытийствования — логика и динамика не физического, но виртуального мира, которые выстраиваются в многомерном сетевом мире, т. е. мире, полностью инфицированном виртуальной реальностью. Чтобы «наглядно представить» логику логистики, рассмотрим простой пример. Нужно переместить груз из точки А в точку Б. В соответствии с прежней логикой маршрут выстраивался в согласии с императивами наименьшего по расстоянию пути и, конечно, с учетом особенностей географии, энергетических и временных затрат. Иными словами, логика движения определялась вполне «физическими» императивами. Как выстраивается современный маршрут доставки груза из той же самой точки А в точку Б? Каждый раз по-разному в зависимости от меняющейся обстановки и с учетом «компьютерной» программы, которая его выстраивает (автолюбители уже давно сталкиваются со «странностями» выстраивания маршрута «компьютером» в различных навигационных гаджетах, но не суть). Здесь так же, как для движения внутри компьютерных сетей или мобильной связи, «физически» кратчайшее расстояние играет не самую первую роль. Императивы выбора пути могут быть различными — от сложностей на таможне, если путь пролегает через государственную границу, до возможности удешевления цены доставки, если по «пути» придется обогнуть полмира для доставки других грузов и т. п. Логика движения опять же будет определяться не только, например, ценой доставки, но, если будет внятно сформулирован другой императив, также скоростью доставки или гарантированностью вручения лично и т. п. Наконец, не последнюю роль играют алгоритмы, закладываемые как «императивы» в различные программы, которые и выстраивают маршруты следования.

Такие сценарии сейчас довольно распространены, и речь идет не только о маршрутах перемещения любого «сущего» или «сущего в виртуальном мире». Так же происходит на финансовых рынках, где уже давно ведущую роль играют «компьютерные игроки-программы», или в сфере поставки продуктов питания в продовольственные или хозяйственные гипермаркеты. Эта логика, сочетающая в себе императивы компьютерных программ с императивами маркетинга и логикой новизны «шоу-бизнеса» или журналистики, господствует уже повсюду, особенно благодаря тому, что в нашу повседневность включаются не только виртуальные площадки продаж, но и виртуальные социальные сети. Логика логистики, смарт-логика реальности (и прежде всего виртуальной реальности) — это тот «паттерн», который уже является логикой бытия существования любого сущего, а потому оказывается логикой онтического пространства. Причем внедрение этой логики происходит подчас принудительно, как пример можно привести ситуацию, когда «сбой» в этой логике оказывается «сбоем в реальности»: современный житель мегаполиса, пользующийся обычным магазином с кассовым аппаратом, периодически сталкивается с тем, что при наличии продавца, товара, покупателя и необходимых денежных средств у покупателя невозможно совершить покупку, если «завис» компьютер или произошел сбой в программном обеспечении. Логика движения прежней реальности, когда указанные «участники» процесса приобретения товара налицо, обеспечила бы *happy end* таинства приобретения товара, но современная логика, когда в процесс непосредственного обмена денег на товар включена медиальная сфера дигитального мира, делает это дигитальный мир полноправным участником, а его логику — неотъемлемой частью логики обыденного действия.

С одной стороны, эта логика основана на учете сиюминутности императивов (через мгновение будет выстраиваться совершенно другой маршрут движения или действия), а с другой стороны, императивы движения задаются логикой движения виртуальной среды, где и пространство, и время «существуют» по иным параметрам и направлениям своего действия. Это кластеризованная, сетевая и постоянно изменяющая свою конфигурацию система, в которой основные участники процессов — отнюдь не люди, «отдающие приказы». Раб (виртуальный мир) уже давно, как указывалось, стал Господином: в дигитальном мире основные участники — это программы, существующие относительно самостоятельно от своих создателей. Даже если этим создателям кажется, что они контролируют процесс, это отнюдь не так: человек не способен проконтролировать — даже в формате государства или транснациональных корпораций — процессы, протекающие в Интернете, разве что простым решением отключить электропитание, но этим жестом он не столько (если вообразить себе такую возможность) исправит ситуацию тотального доминирования императивов виртуальной реальности, сколько окажет воздействие на самого постчеловека и его жизненный мир, который уже на онтическом уровне выстраивается в ситуации постоянного присутствия логики логистики.

Императивность и действенность этой логики подкрепляются и строением виртуального мира (а в современной ситуации и «реальной реальности»), самим строением и структурой этого мира. Внутри логики выстраивания виртуального мира существует другая «логика», контролирующая «внешнюю» логику движения и конститутирования сущего. Иными словами, логику логистики контролирует другая логика. Подобная ситуация — следствие того, что виртуальный дигитальный

мир, вплетенный в нашу современную реальность, уже на уровне конституирования задает модели формирования облика любого сущего. Поскольку наш современный мир инфицирован виртуальным дигитальным пространством Интернета, логика выстраивания информационных потоков является уже логикой построения современной реальности. А потому посмотрим на логику построения дигитального мира, которая все больше и больше является логикой выстраивания как реальности, так и онтики. Посмотрим, что сам по себе, *an sich*, как сказал бы Гегель или Кант, представляет этот дигитальный мир.

Прежде всего это мир бинарного кода. Все, что мы видим на мониторе, любое послание, любая транзакция — это поток «нулей» и «единиц»: или «есть сигнал», или «нет сигнала». Для того чтобы этот поток — например, видео-, аудиофайл или файл с текстом — стал «зримым» и опознаваемым как изображение, музыкальный фрагмент или страница книги, необходимы дополнительные «медиаальные» программы, переводящие эти «унылые» шеренги двух слов дигитального пространства (ноль и единица — два слова виртуальной реальности). Именно эти программы обеспечивают «взаимодействие» дигитального пространства самого по себе с нашими органами чувств. Но вот что определяет, что после одной единицы следует ноль или другая единица? Для этого нам необходимо просто посмотреть, что представляет собой программа, которая и организует порядок (*order*) того мира, где все соткано из двух «атомов», а именно из «атома 0» и «атома 1». Любой исполняемый файл содержит так называемую командную строку, где записывается то, что будет предусматривать порядок (*order*) дигитального мира. Это фактически приказ (*order*). Иными словами, атомы дигитального пространства — это «единицы» и «нули», но то, что определяет не просто порядок (*order*), но само существование этого мира, — это командная строка, в которой пишется приказ (*order*), как раз и являющийся одновременно порядком (*order*). Игра значений английского слова *order* в этом случае оказывается важна. Порядок (*order*) есть одновременно приказ (*order*)

Таким образом, внутри себя виртуальный мир — это порядок приказа (*order of order*), и даже то, что обеспечивает интерфейс этого мира, что делает его «зримым» и доступным для пользователя-человека, — это все тот же мир порядка-приказа. «Ткань» виртуального мира, логика современной «первой» реальности, ткется «командами»: любая программа — это набор команд. Такова логика взаимодействия в программной среде и, соответственно, среде, выстраиваемой в результате этого взаимодействия.

Человек (а теперь и сами программы) говорит на языке приказа, который либо принимается-выполняется (опять же логика бинарного кода), либо не выполняется (т. е. происходит сбой, когда приказ не допускается до реальности).

Соответственно, прежняя диспозиция, когда реальность виртуального мира была вторичной и симуляционной, уже не относится к современной ситуации. Существует лишь вселенная приказа: приказ есть внутри любого послания, любого сайта, любого взаимодействия в этой новой среде обитания нового человека — киборга по своему статусу, а потому более восприимчивого не к логике взаимодействия, но к логике приказа. Все в этом мире постчеловека-киборга редуцируется к приказу и порядку приказа. По крайней мере, в том дигитальном мире, который сейчас у нас, как у постчеловеков-киборгов, все больше и больше набирает вес.

И еще одно следствие подобного строения дигитального мира, перекодирующего нашу «уже вторичную реальность», т. е. формирующего тот мир, который грядет: в нем не резервируется то, что является «человеческим, слишком человеческим», в нем, по сути, нет места желанию, любви, вере, надежде, физическим законам, мечте и, как ни странно, коммуникации... Все должно принять вид бинарного кода, выстраиваться согласно приказу, развиваться и двигаться согласно логике логики, которая также реализует приказ.

Киборг — цифровая идентичность постчеловека

Сетевые информационные технологии создают (во многом уже создали) инновационную среду, в которой живет современный человек. Это дигитальное пространство, которое имеет неуклонную тенденцию к тотальному распространению и освоению традиционных сфер и способов коммуникации. Природой заложенная в человеке пластичность, которая обеспечивала его на протяжении всей истории адаптивными навыками, сегодня начинает работать против него. Если раньше этот дар богов использовался человечеством для развития заложенных в нем возможностей, то сегодня пластичность обращает человека к нечеловеческому. Проникая во все сферы жизни, информационные технологии существенно корректируют наш выбор, предлагая то, от чего нельзя отказаться, и тем самым поработав пленника — как птица Сириин — своей волей и приводя к забвению прежнего, органического бытия. Расстаться с гаджетом означает для современного человека практически то же самое, что и для архаического — утратить *Axis mundi*. Фактически сетевые информационные технологии сегодня совершают антропологическую революцию, трансформируя базовые параметры личности и сознания: наше восприятие, мышление, память, способы коммуникации. Все это, соответственно, воплощается в новой идентичности гражданина сетевых пространств, которую можно назвать «цифровая идентичность». Ее характерные особенности — виртуально-дигитальная фундированность, дематериализация отношений и действий, протезирование сетевыми органами (вариант — киборг), виртуальная природа идентификационной модели, новый язык, субъектная неавтономность и подчинение приказам.

Как происходит дематериализация отношений, конкретизируем на примере смартфона. Использование этого самого обычного и популярного девайса, облегчающего коммуникацию (бесспорно), тем не менее имеет свои далекоидущие негативные последствия. Посмотрим, сколько вещей он заменил собой. В первую очередь стационарный телефон (что понятно), далее — кассетный и CD-плеер, радиоприемник, часы, калькулятор, ежедневник, фото- и видеокамеры, фотоальбомы, адресные книги, карты местности и даже книги. Кроме того, благодаря присутствующей в смартфоне платежной системе PayPass все чаще он заменяет деньги и пластиковые карты. Список внушительен, даже несмотря на его неполноту, и в этой цепи последовательных замещений выявляется общая тенденция — *дематериализация человеческих действий*.

Вещи всегда много значили для человека. Любое действие — это взаимодействие по определению. Человек традиционно формировался в пространстве реального взаимодействия через телесную «энактивированность» (от англ. *enacted* — термин Ф. Варелы), «вдействие» в окружающую среду [4, с. 34–35]. Вещи участвовали

в коммуникации, служили знаками социальных ролей, символами трансцендентного. Уходящая сегодня натура уносит с собой и культуру контакта, осязания, жеста, переживания, топоса — все, что было неотъемлемой частью ритуалов (не только сакральных, но и повседневных), связанных с использованием вещей. Вещи принадлежат к определенному образу жизни и образуют дискурсивную систему единства сознания и практики. Сегодня смартфон может объединить управление всеми девайсами, находящимися на одной территории, например внутри дома. Для того чтобы погасить свет или включить телевизор, необязательно подходить к предмету, нажимать на кнопки — смартфон не только выполнит команду, но и услужливо предложит программы, соответствующие нашим приоритетам.

Характерной особенностью цифровой идентичности является потребность достраивать себя сетевыми протезами. Постчеловек, таким образом, объективно по всем признакам трансформируется в киборга, при этом не суть, являются эти органы частями тела или продолжением их в пространстве. В случае со смартфонами особенно трудно ответить на этот вопрос, поскольку они практически приросли к рукам, превратились в необходимость, а потому выглядят и фактически являются протезами телесности. Повседневная жизнь сегодня напрямую связана с потребностями, которые никогда раньше не входили в круг наших задач, в том числе и профессиональных: успех и благополучие зависят от точки доступа к Сети и скорости Интернета, надежности антивирусных программ и программного обеспечения в целом, надежности приложений, защищенности онлайн-транзакций и т. д. Многие, особенно автомобилисты, оценили удобства GPS-навигации: это позволяет не только экономить время, выбирая оптимальные маршруты, но и ориентироваться на незнакомой местности, как в родном городе. За нас навигатор проложит маршрут из любой точки А в любую точку В, предупредит о дорожных ситуациях, пробках и камерах, даже скрытых, контроля скорости. Но при этом, доверяя свою жизнь девайсу, мы становимся зависимыми от его прихоти, надежности сигнала, зоны его покрытия, стабильного доступа в Интернет. И если вдруг случится сбой в этой инфраструктуре или просто разрядится батарея девайса, мы становимся панически беспомощными.

В формате новой идентичности обитателя виртуально-дигитального пространства утверждаются иные личностные параметры: это касается структуры мышления, паттернов поведения, а также моделей и способов самоидентификации. В современной сетевой коммуникации живое общение все чаще подменяется виртуальными чатами, в которых акторы делегируют свои действия виртуальным двойникам. Вначале этот процесс не предвещает ничего неожиданного, поскольку виртуальный агент является репрезентантом своего создателя, но в дальнейшем, при развитии до уровня всеобщего принципа, происходят существенные трансформации: двойник начинает собственную игру, выходит из-под контроля и становится угрожающе агрессивным по отношению к человеку.

Проблема моей подлинности решается теперь цифровыми технологиями. Я в образе своего цифрового двойника являюсь совокупностью моих следов в этом мире. Я являюсь автором своей концепции: сочиняю виртуальную автобиографию, ваяю визуально воспринимаемый образ, продуцирую собственный миф. Самоидентификация с изображением становится новой не только культурной, но и психологической нормой, в соответствии с которой осмысливается и патоло-

гия. Самоидентификация с цифровым двойником приводит к психическим травмам (одни троллинги чего стоят), поскольку все происходящее в контексте сетевых пространств проецируется на личность. Самооценка субъекта — носителя цифровой идентичности отныне напрямую связана с судьбой его виртуального двойника, и потому большое значение имеет количество просмотров (фото или видео), постов, репостов, лайков и комментариев. Поэтому селфи с риском для жизни — на высотном башенном кране или над пропастью — вовсе не крик отчаявшегося подростка с суицидальными наклонностями, но вполне логичная версия виртуального бытия, ибо реальная жизнь теперь имеет второстепенную значимость по сравнению с цифровым бессмертием.

Язык, на котором говорит современный киборг, заслуживает отдельного исследования. С одной стороны, он стремится к упрощению речевых конструкций, избавлению от «избыточности» пунктуации и словообразования, использованию англоязычных штампов. С другой стороны, он тяготеет к иконичности, наглядности, использованию знаков, каждый из которых способен заменить собой развернутую фразу. В результате появляется языковой феномен, своего рода гибрид слова и иконического знака, на котором и говорит представитель сетевого сообщества.

Совершая любые действия в сетевом пространстве, человек оставляет так называемые цифровые следы. Детализированное отслеживание местоположения абонента входит в обязательные условия, например, пользования услугами сотового оператора, даже если абонент пользуется наипростейшим кнопочным девайсом. Это необходимо, в частности, для подключения роуминга, что называется, по умолчанию. С увеличением технической сложности устройств возрастает и количество подключений к разного рода сетевым ресурсам, каждый из которых производит дополнительные исследования пользователя в прагматических коммерческих целях. Всякий раз, подписывая пользовательское соглашение по поводу того или иного приложения, мы за предоставленный нам комфорт расплачиваемся своей неприкосновенностью. Учитывая все возрастающую сложность используемых девайсов (от смартфонов до камер и всевозможных датчиков) и уровень их программного обеспечения, можно предположить, что современному человеку невозможно сделать ни одного шага, чтобы не оставить цифрового следа. В результате суммирования таких следов складывается подробная карта жизнедеятельности человека во всех ее деталях и подробностях. А если к этому добавить социальные сети и потребность их пользователей рассказывать о себе всему миру, то станет понятно, что ни о какой автономности и неприкосновенности личности говорить не приходится. Соответственно, можно утверждать, что проницаемость, несмотря на стены, кодовые замки и шторы, является универсальной характеристикой бытия в пространстве сетевой / цифровой культуры.

Апогеем проницаемости являются технологии «умного дома», благодаря которым у человека не остается приватного пространства и вся личная жизнь, включая интимную, становится легкой добычей любого продвинутого пользователя через незащищенные (или плохо защищенные) интернет-каналы. Личность, таким образом, сводится к совокупности данных, считываемых устройствами, в число которых входят и параметры состояния здоровья, и местоположение, а также вкусы и предпочтения, фиксируемые всевозможными датчиками, начиная от смартфона и заканчивая системой «умный город». «Такой сетевой индивид — это уже больше

не автономный субъект, которого превозносила либеральная теория. Сама наша личность оказывается размазанной по глобальной сетке узлов и связей; всеми аспектами нашей личности — нашими вкусами, предпочтениями, способностями, желаниями, которые, как нам кажется, определяют то, кем мы являемся, — мы обязаны факту присоединения к этой сетке и к личностям и удаленным ресурсам, с которыми она нас связывает» [5, с. 45]. Единственная возможность укрыться от всевидящего ока цифрового Саурана — это отключить все цифровые девайсы, но для этого пришлось бы отказаться от всех благ, которые предлагают сетевые технологии.

Вместе с тем неавтономность субъекта в рассмотренном аспекте имеет своей обратной стороной некую автономность — изолированность в коммуникативном пространстве. В чем она состоит? Подключение к Сети как единой для всех пользователей системе ресурсов оборачивается тут парадоксом. Вероятно, многие обращали внимание на тот факт, что коммерческие предложения поступают из Сети в точном соответствии с нашими запросами и интересами. Соответствующим образом строится и навигационная карта в смартфоне — у разных пользователей на их устройствах будут разные карты одной и той же местности, и по странной случайности (случайности ли?) они совпадают с траекторией перемещения и географией приоритетных мест их владельцев. Фактически карты, которые появляются на наших экранах, предлагают нам уникальные миры на основе индивидуализированной топографии. В данном конкретном варианте складывается ситуация, которую можно назвать топографической разобщенностью сетевых субъектов. Иными словами, субъект современной (пост)культуры автономен и неавтономен одновременно. Такая вот антиномия.

Таким образом, понятие киборга как постчеловека получает необходимое понятийное расширение, связанное с анализом специфики среды его обитания и фундирования. Если исходно под этим понятием подразумевался антропо-биологический организм, имеющий неорганические части тела, то в контексте рассуждения о постреальности киборгом является в принципе любой человек, имеющий цифровую идентичность, т. е. встроенный в виртуальный дигитальный мир и подчиняющийся его приказам. Наличие или отсутствие механических деталей не оказывает решительного влияния на «сборку» субъекта постсовременности, существующего в формате элемента дигитальной структуры, поскольку решающее значение имеют его «Я»-сознание и способ бытия. В соответствии с этой диспозицией выстраивается наша, пока еще человеческая, реальность. Ибо это уже — онтическая диспозиция и онтическая логика.

Такова объективная реальность. Новая реальность. Думается, оценивать ее с точки зрения нравственных категорий — дело бессмысленное и философски некорректное.

Литература

1. Ратти, К. и Клодел, М. (2018), *Город завтрашнего дня: сенсоры, сети, хакеры и будущее городской жизни*, М.: Изд-во Института Гайдара.
2. Харари, Ю. Н. (2018), *Ното Deus. Краткая история будущего*, М.: Синдбад.
3. Шеффер, Ж.-М. (2010), *Конец человеческой исключительности*, М.: Новое литературное обозрение.

4. *Телесность как эпистемологический феномен* (2009), М.: ИФ РАН.
5. Гринфилд, А. (2018), *Радикальные технологии устройства повседневной жизни*, М.: Издательский дом «Дело».

Статья поступила в редакцию 15 марта 2020 г.;
рекомендована в печать 29 декабря 2020 г.

Контактная информация:

Соколов Борис Георгиевич — д-р филос. наук, проф.; b.g.sokolov@spbu.ru
Морина Лариса Павловна — д-р филос. наук, доц.; mlp207@yandex.ru

Cyborg ontics*

B. G. Sokolov, L. P. Morina

St. Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

For citation: Sokolov B. G., Morina L. P. Cyborg ontics. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2021, vol. 37, issue 1, pp. 136–153.
<https://doi.org/10.21638/spbu17.2021.111> (In Russian)

The article is devoted to the analysis of ontic dispositions of modern reality. The modern reality is the post-, smart-, cyber-reality of the modern semi-artificial semi-living post-human cyborg. Imperatives that have been funding the cultural and ontic space of man for thousands of years, such as pain, fear, desire for pleasure, death, etc., are no longer in the zone of the sacred or metaphysical, but rather in the sphere of planned and pragmatically oriented technology. Modern cluster and virtual-based construction of the living world format the world around according to the patterns of information space, in which both time and space, technological or production chains, social ties, models of interaction and existence are formed in a smart and post-temporal and spatial paradigm that deconstructs the classical models of time, space and cultural environment as a whole. In the modern cultural environment and, accordingly, in the ontic space of the post-human cyborg, the logic of building a medial virtual-digital reality is incorporated. The article provides a cultural-philosophical and hermeneutical analysis of the main provisions of the new ontic space of modernity (logic of “logistics”, binarism, “logic of order”). It is shown that in the virtual and digital life world there is a transformation of personal parameters: structures of thinking, patterns of behavior, as well as ways of self-identification. To describe this phenomenon, the term “digital identity” is proposed, and its characteristics are given: foundation by virtual-digital means, dematerialization of relationships and actions, prosthetics by network organs, subjective non-autonomy and obedience to orders. The authors draw conclusions about the nature and essential features of the posthuman cyborg as a natural product of the new virtual digital reality.

Keywords: virtual-digital reality, cluster, post-human, cyborg, digital identity.

References

1. Ratti, C. and Claudel, M. (2018), *The City of Tomorrow: Sensor, Networks, Hackers, and Future of Urban Life*, Moscow: Gaidar’s Institute Publ. (In Russian)
2. Harari, Y.N. (2018), *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*, Moscow: Sindbad Publ. (In Russian)

* The study was carried out with the financial support of the Russian Foundation for Basic Research, project no. 18-011-00977 “Cluster Culture: Research Strategies and Philosophical Analytics”.

3. Schaeffer, J.-M. (2010), *The end of the human exception*, Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie Publ. (In Russian)
4. *The embodiment as an epistemological phenomenon* (2009), Moscow: IPh RAS Publ. (In Russian)
5. Greenfield, A. (2019), *Radical Technologies. The design of everyday life*, Moscow: Delo Publ. (In Russian)

Received: March 15, 2020
Accepted: December 29, 2020

Authors' information:

Boris G. Sokolov — Dr. Sci. in Philosophy, Professor; b.g.sokolov@spbu.ru

Larisa P. Morina — Dr. Sci. in Philosophy, Associate Professor; mlp207@yandex.ru