



## **Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе**

Емелин Вадим Анатольевич

Профессор кафедры психологии труда и инженерной психологии МГУ имени М.В. Ломоносова.

### **Аннотация**

Рассматриваются технологии симуляции и виртуализации в контексте трансформации высших психических функций в информационном обществе. В качестве ключевой категории для теоретического анализа специфики виртуальной реальности используется категория «симулякр», рассматриваемая в рамках репрезентативной модели (Платон) и нерепрезентативной модели (Ж. Делез, Ж. Бодрийяр). Виртуальная реальность понимается как пространство симулякров – особых знаков, которые, в отличие от знаков-копий, фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью, порождая ряды симуляций. Выделяется проблема субъективности, заключающаяся в слиянии в виртуальной реальности субъекта и симулякра, при котором, физически, телесно оставаясь в действительном мире, субъект ментально переходит в мир виртуальный, где наделяется новым, виртуальным телом, не имеющим ничего общего с его телесностью. Обсуждаются ловушки технологических симулякров, связанные с созданием фантомной реальности и возможностями смещения виртуальной и действительной реальности. Сегодня технологии становятся силой, делающей невозможным различие означающего и означаемого. В информационном пространстве господствуют «виртуальные» события, порождающие, тем не менее, реальные следствия, вновь обретающие реальные отражения и создающие, в свою очередь, бесконечную цепь смены реальных и виртуальных событий. В качестве примера деструктивной симуляции приводится использование виртуальных технологий при ведении военных действий, при создании и раскрутке новостных событий в масс-медиа. Обсуждается также проникновение симулякров в науку. Симулякры стали неотъемлемой частью культурно-исторической реальности информационного общества. Именно в неразличимости виртуального и реального усматривается причина трансформации не только идентичности, но и самих высших психических функций.

Емелин Вадим Анатольевич "Симулякры и технологии виртуализации в информацио..."



**Ключевые слова:** виртуальная реальность, киберпространство, гиперреальность, высшие психические функции (ВПФ), симуляция, симулякр



Развитие информационных технологий создает условия для формирования специфических форм идентичностей. Информационное пространство сегодняшнего общества значительно отличается от того, что окружало человека 70–80-х годов XX века, главным образом, тем, что широкое распространение получили технологии виртуальной реальности. В обыденном сознании, как правило, этот термин связывается с компьютерными играми и технологическими приспособлениями для более полного погружения в искусственные ландшафты. Но сегодня понятие «виртуальность» все чаще употребляется в контексте, выходящем за рамки области информатики и компьютерной техники. В обиход вошли такие, еще до недавнего времени бывшие «нереальными» сочетания, как «виртуальная корпорация», «виртуальные деньги», «виртуальная демократия», «виртуальное обучение», «виртуальная игрушка», «виртуальные отношения», «виртуальный секс» и т.п. Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о «виртуализации» общества (Иванов, 2000), о формировании «виртуальных идентичностей». Можно утверждать, что информационные технологии современного общества начинают выступать в своей виртуальной ипостаси, которая максимально объективирована, предельно конкретна и осязательна.

Термин «виртуальная реальность» получает широкое распространение в качестве маркетингового ярлыка и понятия массовой культуры с легкой руки специалиста в сфере компьютерных технологий Джарона Ланье (Жарона Ланира), применившего данный эпитет в 1984 году для обозначения нового компьютерного продукта. В одном из интервью он так определил сущность виртуальной реальности: «Мы говорим о технике, посредством которой люди, благодаря компьютерной интервенции, синтезируют общую реальность. Она переносит наши отношения с физическим миром на новый уровень ...» (Черных, 2007, С.207). Этот термин оказался довольно запоминающимся, ввиду необычного сочетания слова «реальность» со словом «виртуальный», ассоциирующегося с чем-то мнимым, воображаемым. Это броское выражение оказалось столь популярным, что превратилось в расхожую метафору, употребляемую по всякому возможному и невозможному поводу. Вместе с тем, лавинообразно увеличивающаяся область распространения «виртуальной реальности», превратившейся чуть ли не в символ современной дей-



ствительности, вызвала необходимость философского и психологического осмысления данного явления. Особенно это важно в условиях расширения технологических возможностей построения систем виртуальной реальности. Так в тезисах З. Иствана – кандидата в президенты США от Трансгуманистской партии о перспективах технологий виртуальной реальности говорится следующее. «Вполне вероятно (особенно после того, как Facebook купил Oculus Rift), что все большее количество людей погрузится в мир виртуальной реальности в ближайшие пять-десять лет. Возможно даже возникновение целой зеркальной цивилизации в виртуальной реальности. Кто будет контролировать расширение мира виртуальной реальности? Будет ли она принадлежать национальным правительствам? Сейчас это так, но что, если какой-нибудь предприниматель начнет раздавать эту виртуальную реальность из космоса, как некоторые уже планируют? Будет ли она принадлежать Земле или компании, которая ее создала? Сможет ли ее создатель объявить себя императором или лидером культа?» (Трудно быть богом, URL: <http://www.furfur.me/furfur/changes/changes/215265-zoltan-istvan>). Ответить на эти не такие уже фантастические вопросы поможет философское осмысление феномена виртуальной реальности и социокультурных импликаций ее в различные сферы жизни.

Философия «виртуальной реальности» описывается теорией симулякров, сформированной в рамках постструктуралистско-постмодернистского направления такими его представителями, как Жиль Делез (Делез 1995, 1998), Жан Бодрийяр (Бодрийяр, 2013). Перед тем, как перейти к рассмотрению их взглядов, отметим, что оттенки смыслового значения понятия «симулякр» или «симулакрум» (от лат. *simulare* – притворяться) меняются в зависимости от модели применения, а именно, репрезентативной или нерепрезентативной. В контексте репрезентативной модели, воплощенной Платоном, симулякр следует понимать как копию копии, след следа, удвоение удвоения, которое претендует на обозначение оригинала, подлинника. Для Платона симулякр – это знак, искажающий свой прототип. Но, поскольку истинность определяется им, исходя из сходства или несходства вещи со своей идеей, то симулякры осуждаются как подделки, вымыслы, призраки и лишаются онтологического статуса. Пытаясь исключить из реальности искажающие ее фантазмы-симулякры, Платон первым задумался о природе этих странных объектов, которые сейчас мы назвали бы виртуальными. При этом именно



Платон увидел, что симуляция представляет собой бесконечный процесс, подобный «саду расходящихся тропок», где каждый порожденный симулякр-фантазм конституирует серию других (Платон, 1993, С.339–345). Таким образом, в рамках репрезентативной концепции симулякр представляется в качестве исключительно искусственной негативной сущности – ожившей маской арлекина, уродливо насмехающейся над действительностью. В то же время, внутри репрезентативной модели обнаруживается модель нерепрезентативная, поскольку симулякры выходят за границы оппозиции подлинник–копия. Они уже не предполагают соотношения ни с какими референтами. Конец софиста – это идентичность с Сократом – триумф симулякров. «Окончательное определение софиста подводит нас к черте, за которой мы уже не можем отличить его от самого Сократа – мастера иронии, оперирующего в приватной беседе каноническими вопросами и ответами» (Делез 1995, С. 333).

Именно в таком русле рассуждал Ж. Делез, который за основу своих построений берет утверждение, что оппозиция модель – копия более не имеет смысла. Так, само понятие подлинности, соответствия, модели утрачивает смысл, ибо в головокружительной бездне симулякров теряется любая модель. С точки зрения нерепрезентативного подхода к симуляции, последняя представляется имманентной реальностью, так как возможность симулякра уже изначально присутствует в структуре бытия. Поэтому Делез утверждает: «... под симулякром имеется в виду не простая имитация, а, скорее – действие, в силу которого сама идея образца или особой позиции опровергается, отвергается. Симулякр – инстанция, включающая в себя различие как (по меньшей мере) различие двух расходящихся рядов, которыми он играет, устраняя любое подобие, чтобы с этого момента нельзя было указать на существование оригинала или копии» (Делез 1998, С.93).

В отличие от Платона, для Делеза, симулякр уже не просто копия копии, ослабевающее подобие, «деградирующая икона», а фантазмагорический образ, лишенный подобия, который в противоположность иконическому знаку, поместив подобие снаружи, живет различием. Да и по Делезу, подобие симулякра представляет лишь внешний эффект, иллюзию, но на деле подлинная его сущность в расхождении, становлении, вечном изменении и различии в самом себе. «В симулякре присутствует некое умопомешательство, некое неограниченное становление.



Становление всегда иного, низвергающее глубинное становление, идущее в обход равного, предела, Того же Самого или подобного: всегда сразу больше и меньше, но никогда одинаковое» (Делез 1995, С.336–337). С помощью теории симулякров Делез выступает против позиции Платона, стремившегося установить соответствие хаотического мира и трансцендентной идеи. При этом, аргументы он находит в самой сердцевине платонизма, в тех фрагментах, где Платон, пытаясь изъять из мира призраки и фантазмы, сам того не желая, придает им особую жизненную силу, которую питает их несхожесть, несоответствие и, в конечном счете, стремление к доминированию. Увы, от них не избавиться, симулякры оказались бессмертней Платона.

Наряду с делезовской трактовкой симуляции существует интерпретация Жана Бодрийяра. Как и Делез, Бодрийяр полагает, что симуляция начинается с утопии основного принципа репрезентации, утверждающего эквивалентность знака и реальности. По Бодрийяру, симулякр никаким образом не соотносится ни с какой реальностью, кроме своей собственной. Если функция знака – отображать, символа – представлять, то в отношении симулякра говорить о каком-либо соответствии не имеет смысла. Образы стали симулякрами: «... они более не зеркала реальности, они вселились в сердце реальности, трансформировав ее в гиперреальность, где от экрана к экрану у образа есть только одна судьба – быть образом. Образ не может более вообразить реальность, поскольку он сам становится реальностью, не может ее превзойти, трансфигурировать, увидеть в мечтах, так как сам образ есть виртуальная подкладка реальности» (Бодрийяр, 2000, URL: <http://philosophy.ru/library/ baud/zlo.html>). В отличие от Делеза, который разрабатывал преимущественно онтологические аспекты симуляции, Бодрийяр сосредотачивает свое внимание на социальных аспектах феномена. Он выдвигает тезис об «утрате реальности» в постмодернистскую «эру», на смену которой приходит «гиперреальность». Знаки больше не обмениваются на означаемое – они замкнуты сами на себя. Самоподдержание социальной системы продолжается как симуляция, скрывающая отсутствие «глубинной реальности», как создание все более обыскуственной среды обитания, в которой человек более не страдает от тяжелого труда, болезней, голода, насилия, войн и даже не переживает экзистенциальных душевных конфликтов. «Мы живем в постоянном воспроизведении идеалов, фантазмов,



образов, мечтаний... которые нам, в нашей роковой безучастности, необходимо возрождать снова и снова» (Бодрийяр, 2012, С.8). Бодрийяр предлагает рассматривать симуляцию как заключительный этап становления знака, в процессе которого он выделяет четыре стадии развития: первая – отражение некоей глубинной реальности, вторая – маскировка и извращение этой реальности, третья – маскировка отсутствия всякой глубинной реальности, четвертая – утрата всякой связи с реальностью, переход из строя видимости в строй симуляции, т.е. обращение знака в собственный симулякр (Бодрийяр, 2013).

Этот процесс разворачивания симулятивной природы знака можно проследить на примере четырех стадий развития рекламы. Изначально реклама несет лишь определенную (достоверную или не совсем достоверную) информацию о вещи с целью обеспечения ее продажи. Здесь между «посланием о предмете», заключенным в рекламе и самим рекламируемым предметом можно установить отношение соответствия: насколько оно выполняется, настолько и «правдива» реклама. Понятно, что реклама на этом этапе дистанцирована от предмета, между ними всегда остается зазор, как между знаком и референтом.

На следующей, более высокой стадии развития, реклама начинает создавать образ вещи, то есть наделять ее качествами, изначально ей не присущими, или же, путем использования определенных приемов, конструировать особую среду, атмосферу, в которую погружена вещь. Последняя уже перестает быть просто предметом, предлагаемым потенциальному покупателю, она обращается в некий символ, имидж, с которым связывается то или иное чувство, поведение, желание. Так создаются торговые марки, ставшие более значимыми, чем сами вещи (форма становится важнее содержания, глубина уступает место поверхности). Цена образуется исходя из «виртуального образа стоимости» – символической составляющей, выполняющей роль индикатора принадлежности к той или иной общности. Таким образом, уже на этом этапе реклама обращается в симулякр, в котором присутствует не только информация о товаре, но и сами качества, которые и определяют реальную стоимость товара. Зазор между знаком и референтом исчезает.

Но на этом трансформация рекламы не заканчивается. Симулякры, выпущенные на свободу, рвутся дальше – и реклама обретает собственный онтологический статус, становится



самоценной, причем, в ущерб своим изначальным функциям – отражать и информировать. Мы начинаем оценивать рекламу не с точки зрения того, как она представляет товар, а в качестве самостоятельного художественного произведения. Мы смотрим рекламу, будто это короткометражный фильм или живописное полотно, совершенно забыв о товарах и покупках, тогда знак, которым она когда-то была, становится референтом, требующим оценки и соотнесения. Банка Империял давно нет, но рекламирующие его ролики Тимура Бекмабетова из цикла «Всемирная история» до сих пор пользуются популярностью в сети и стали классикой рекламы. Рекламная продукция выступает на правах признанного «жанра» на различных рекламных конкурсах и фестивалях. Здесь в полной мере проявляется тавтологичность рекламы как знаковой системы, ибо, как отмечал Бодрийяр, любой рекламный знак указывает не только на товар, но и сам на себя как на рекламу (Бодрийяр, 1995, С.151). Таким образом, на данной ступени реклама раздваивается (вспомним делезовские расходящиеся ряды, порождающие симулякры), еще оставаясь знаком товара-референта, но, уже становясь референтом и товаром.

Можно ли дальше продолжить цепочку? Бесспорно, ведь мы имеем дело с симулякрами – дьявольскими образами без подобия и не так-то просто остановить их маскарад. Для иллюстрации возможности продолжения видоизменения рекламных знаков возьмем красноречивый пример, предложенный Бодрийяром, хотя и несколько в другом контексте. В «Системе вещей» он обыгрывает следующую ситуацию. «Вообразим на миг, что в наших современных городах вдруг не стало никаких знаков – одни голые стены, словно пустое сознание. И тут появляется ГАРАП – одно единственное слово «ГАРАП», написанное на всех стенах. Чистое означающее без всякого означаемого, означающее лишь самого себя, оно начинает читаться, обсуждаться, истолковываться вхолостую, начинает невольно что-то значить: оно потребляется в качестве знака» (Бодрийяр, 1995, С.150– 151). Знак, никак не связанный не то что с товаром, но и вообще лишенный какого-либо смысла, начинает выполнять функции рекламы – рекламировать полное ничто. Реклама стала знаком, референт которого сам знак, и перестала иметь какого-либо другого референта в лице товара. Но и это еще не конец. Если постфактум связать ГАРАП с какой-нибудь конкретной вещью, то успех ее продажи обеспечен, ведь ГАРАП уже прочно внедрился в коллективное сознание, и люди в какой-то мере



поверили в него. Все переворачивается. Уже не реклама подстраивается под товар, а, наоборот, товар под рекламу. Направленность репрезентации инвертируется. Знак становится референтом, а референт – знаком, давая начало новому циклу симуляций. Такова спираль развития рекламы как знаковой системы, в ходе которой симуляция становится генератором реальности. Примечательно, что на примере «ГАРАПА» Бодрийяр в 1969 году описал так называемую «тизерную» (дразнящую) рекламу, всплеск которой пришелся на 2013-2014 годы.

Основываясь на теориях Делеза и Бодрийяра, симулякр можно определить как знак, обретающий свое собственное бытие, творящий свою реальность, и, собственно говоря, доводящий саму идею знака до абсурда, до элиминации. Это даже не «кентавр знака и тела». На самом деле симулякр сам есть тело, но тело виртуальное, т.е. он так же реален, как реально любое тело, являющееся референтом, но реален он виртуально. Это «муляж, эрзац действительности, чистая телесность, правдоподобное подобие, пустая форма» (Маньковская, 2000, С. 57). Именно поэтому симулякр не есть знак в полном смысле понятия знака, но он сам может быть референтом по отношению к представляющему его знаку-симулякру следующего порядка. Симулякр начинается там, где заканчивается подобие. Там же и начинается виртуальная реальность, которая есть не что иное, как пространство симулякров. Пример – (почти забытые, но в свое время очень популярные) игрушки тамагочи – виртуальные питомцы. Выстроим детерминированный ряд рассуждений в обсуждаемом контексте. Высшая степень близости между людьми это – любовь. Дружеские отношения – это некое подобие любви. Привязанность человека к домашнему животному – своего рода замещение дружбы с человеком. Животное заменяет виртуальный зверек – пластмассовая коробочка с маленьким экранчиком и несколькими кнопками, легко уместяющаяся в кармане. Конечно, можно сказать, что друг подобен любимому(мой), равно как утверждать, что собака или котик подобны другу, но говорить о том, что «примитивная» электронная игрушка подобна собаке – живому существу, объекту дружбы и любви, уже не представляется возможным. Но, тем не менее, виртуальный зверек реален, он инициирует заботу о себе, вызывает привязанность, иногда даже нездоровую, отодвигает чувство одиночества.



Там, где обрывается цепочка подобия, знак становится симулякром, той самой копией копии, бесподобного знака, лишенной привычного соответствия и живущей безумием различия, о котором пророчески говорил Ж. Делез еще до наступления цифровой эпохи. Симулякр обретает свое виртуальное бытие, по отношению к которому наша реальность становится конституирующей, порождающей. Но в своей реальности, которую мы воспринимаем как виртуальную, он становится референтом, образцом, только без образа...

Возвратимся к нашему примеру. Цепочку с тамагочи можно продолжить: чем будет фотографическое изображение виртуального зверька? Явно, что оно не будет симулякром, поскольку представляет собой лишь копию симулякра, и подобие составляет ее сущность. Но, если мы поместим изображение виртуального зверька на экран монитора, «оживим» его, запрограммируем его в соответствии с прообразом, сделав кнопки интерактивными, наделим его обратной связью, то эта копия симулякра обретет собственное бытие. Она, несмотря на внешнее подобие со своим прообразом, в сущности, становится чем-то отличным от него, т.е. опять становится симулякром, но уже второго порядка. Таким образом, мы получаем симулякр, симулирующий другого симулякра.

Подводя итог рассмотрению виртуальной реальности, охарактеризуем ее как организованное пространство симулякров – особых объектов, «отчужденных знаков», которые в отличие от знаков-копий, фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью, порождая ряды симуляций (Емелин, 2009).

В противоположность актуальной действительности, выражающей целостность, стабильность и завершенность, виртуальная реальность является источником различия и многообразия (или иллюзии таковых). Симулякры как виртуальные объекты всегда присутствовали в различных ипостасях в индивидуальной и социальной жизни и даже были эффективным средством влияния на ход истории. Достаточно вспомнить такие исторические симулякры, как «Протоколы сионских мудрецов», «Жидомассонский заговор», «Константинов дар», «Третий Рим», «Древние укры», «Велесова книга», «Новая хронология истории» и т.п. Сегодня они становятся неотъемлемыми характеристиками информационного общества, во многом определяющими его специфический постмодернистский лик, общества, которое и создало технологические возможности для реализации ресурсов, до сих



пор оставшихся незадействованных в рамках предшествующей социокультурной парадигмы. Именно информационное общество способствовало утверждению виртуальной реальности в качестве общественно значимого, востребованного феномена, роль которого позволяет говорить о наступлении «виртуальной цивилизации».

«Материализовалось» столь долго оставшееся нереализованным желание создавать альтернативные миры без ущерба миру реальному в компьютерной области. Применительно к компьютеру, виртуальная реальность неразрывно связалась с графическими технологиями, которые, посредством наделенного обратной связью взаимодействия «человек – компьютер», дают эффект присутствия в некоем другом, отличным от действительного, искусственном мире.

Виртуальный мир, в котором оказывается человек в результате слияния компьютерной графики с возможностью непосредственного воздействия на события, принято называть киберпространством. Этот термин впервые появляется в 1985 г. в научно-фантастическом романе Уильяма Гибсона «Neuromancer» (Гибсон, 2006), где используется для описания вселенной электронной медитации, в которой сосуществуют миллиарды людей. По мнению одного из первых исследователей в данной области Френсиса Хэмита, киберпространство – это сфера информации, созданная посредством электроники (Hammet, 1993). Дж Сулер писал о нем следующее: «Киберпространство – один из способов изменения состояния сознания. Как и в измененном состоянии сознания вообще, киберпространство и все, что в нем происходит, кажется реальным – часто даже более реальным, чем действительность», что говорит о киберпространстве как о среде, трансформирующей высшие психические функции человека. Есть и другие определения киберпространства, например, «созданное и постоянно дополняющееся человечеством сетевое информационное воплощение ноосферы» (Плешаков, 2010). Киберпространство стало новой средой для жизнедеятельности человека как субъекта киберсоциализации. Появляются такая специфическая область исследования влияния киберпространства на человека, как киберпсихология. Особенности жизнедеятельности (в том числе, специфика коммуникации) в киберпространстве оказывают влияние на реальную идентичность пользователей на основании того, что киберпространство обеспечивает отличные от условий реальной жизнедеятельности возможности



коммуникации, принадлежности человека к определенным социальным категориям, референтной группе и относительно безопасное экспериментирование с идентичностью (Плешаков, URL: <http://fictionbook.ru/static/trials/08/92/74/08927492.html> ).

Современные технические разработки позволяют достичь полного погружения в виртуальную реальность, так что технологии способны не только симитировать, но и полностью симулировать действительность. Входя в киберпространство, человек начинает ощущать себя не просто окруженным какими-то странными ландшафтами, нереальными телами, но и он сам становится таким телом – симулякром, «развеществленным» телом. Данный факт уже выходит за пределы событий чисто технологического плана, и подобный прорыв в области информационной деятельности несет в себе довольно значительные следствия, как для индивида, так и для общества. Посредством технологий виртуальной реальности человек обретает возможность специфически, по-новому ощутить бытие, обрести новый телесный образ. Возникает вопрос: каким образом такая трансформация может повлиять на его идентичность? Кроме того, по- другому следует взглянуть на проблему коммуникации. Ведь наделенные виртуальными телами люди могут осуществлять непосредственное взаимодействие друг с другом в киберпространстве и трудно предположить, во что могут вылиться такие неожиданно открывшиеся возможности. Пока что мы сталкиваемся с последствиями переплетения реальной и виртуальной жизни в фантастической литературе и кинофильмах в стиле киберпанк, причем, показанное в них положение дел отнюдь не внушает оптимизма. Так или иначе, но действительность оказывается порою гораздо фантастичнее любой научной фантастики, а брать на себя смелость делать футурологические прогнозы, особенно апокалиптического характера – занятие из разряда неблагодарных.

О чем можно говорить сегодня определенно, так это о вхождении в современную культуру специфически новых технологических способов бытия в мире. Смерть субъекта, которую провозгласили постструктуралисты, находит подтверждение в процессе виртуализации информационных технологий. Для описания позиции субъекта в контексте киберландшафта современного состояния предлагаются новые термины, например, «техносостояние рассудка» (Брюс Стерлинг) или «терминальная (конечная) тождественность» (Уильям Берроуз). По мнению Скотта Бьюкетмена, последний эпитет более удачен,



так как в нем воплощаются как техно-пророчества Маршалла Маклюэна, провозвестника электронной эры, так и культурные анализы Жана Бодрийера. Терминальная тождественность – это безошибочно вздвоенное сочленение, в котором мы находим и конец субъекта, и новую субъективность, сконструированную за пультом компьютера или телевизионным экраном (Бьюкетмен, 1997, С.177).

Так, начав с довольно узкой области применения технологий виртуальной реальности, мы приходим к фундаментальным философским проблемам, связанным с деконструкцией субъекта в культуре постмодерна. И дело даже не в том, что сбываются выдвинутые еще в 1960–70-х гг. прогнозы М. Маклюэна о расширении и продолжении нервной системы человека электронными медиа (Маклюэн, 2003), и не в том, что в результате такого расширения происходит слияние человека с машиной и образование «компьютерно-порожденного» субъекта – гибрида человеческого и технологического, т.е. киборга. Субъект обращается в собственный симулякр и, физически, телесно оставаясь в действительном мире, ментально переходит в мир виртуальный, в пространство симулякров, где наделяется новым телом, не имеющим ничего общего с телесностью. Налицо факт слияния субъекта и симулякра. Вспомним Делеза: «Наблюдатель становится частью самого симулякра, а его точка зрения трансформирует и деформирует последний» (Делез, 1995, С.336). Можно сказать, имеет место шизофреническое состояние, расщепление целостности индивида, который одновременно находится в двух пространствах – уютно расположившийся за столом, окруженный компьютером и периферийными устройствами он, в тоже время, ощущает себя другим существом, движения которого он видит на экране терминала и управляет ими.

Очевиден эффект двойного присутствия, обладания двумя самостями. Но, в то же время, уместен вопрос: умножая самости, не приходим ли мы к ее полной вивисекции и расщеплению идентичности? Технологии виртуальной реальности становятся инструментом трансформации высших психических функций человека информационного общества. Бесспорно, нельзя умалять опасности, связанной с возможностью полного растворения пользователя в киберпространстве, от чего не перестают предостерегать голоса скептиков или противников виртуальных технологий. Действительно, для подобных опасений есть все основания. Новейшие программные и сетевые



технологические разработки уже сейчас позволяют сделать пребывание в виртуальной реальности настолько доступным и притягательным, что реальный мир с его несовершенством, исканиями и тревогами начинает сдавать свои позиции симулятивному фантазмагорическому миру, где место социальности занимает симуляция. Но, если бы симуляция существовала только в мире компьютеров, виртуальных шлемов и интерактивных датчиков! Сегодня симуляция становится тотальной, она является стигматом информационного общества. Процессы виртуализации общества, опосредованные информационными и имиджевыми технологиями и практиками (интернет, TV, PR, реклама, мода) представляют во многом больший интерес, чем вопросы погружения в виртуальную реальность с помощью специальных устройств, особенно в рамках проблемы трансформации идентичности в условиях развития технологий информационного общества.

Здесь уместно вспомнить размышления М. Хайдеггера об общественном сознании – казуистически-спекулятивном фантоме, который ради самосохранения использует магию слова, создает мнимо-содержательные понятия, посредством которых скрывает истину, не гнушаясь ничем, вплоть до лжи и полного обесценивания истины. Философ писал, что оно, по-сути, «... сокрытие посредством самоистолкования... мнимой содержательности, ...обеспечивающей ниспадение вот-бытия от своей собственности как обладания-собой-при-себе-самом ... в со-бытии вот-бытия» (Хайдеггер, 1998.С.295-298). Не такими ли симулякрами в современном мире являются эрзацы, бессмысленные и бессодержательные понятия, которыми заполняется окружающее нас информационное пространство? Симуляцию можно рассматривать в качестве специфической характеристики постмодернистского мироощущения, а с помощью виртуальных технологий она вошла неотъемлемой деятельностной компонентой практически во все подсистемы информационного общества. На самом деле, виртуальные информационные технологии – это лишь одно из возможных воплощений симуляции, проявления которой мы можем найти и в сфере межличностных и сексуальных отношений, и в политике, и в искусстве, и в науке, и в образовании и т.д. Когда симулякры агрессивно начинают вытеснять породившую их реальность, «их нужно собрать где-нибудь вдалеке от копий, спрятать глубоко под землей, сковать цепями и не выпускать на поверхность» (Гиренюк, 1996, С.223). Наиболее интенсивное вхождение



виртуальной реальности обнаруживается в средствах массовой информации, все в большей степени превращающихся в инструмент вытеснения отражения действительности ее симуляцией и, как результат, формирования виртуальных форм идентичности.

В настоящее время власть – это не просто политические и административные структуры, а нечто иное, похожее на технологический гибрид, обнаруживающий себя в роковом соединении власти и знака. Власть не может функционировать без масс-медиа, которые обеспечивают знаковое наполнение информационного пространства. Причем, знак предстает в качестве симулякра, объединяя в себе как означаемое, так и означающее, тем самым фиксируя не сходство, а, наоборот, отчужденность от референтной реальности. Новые виды информационной коммуникации, связанные с перестройкой знаковой системы, коренным образом изменили способ реализации властных установок, где симуляция является основополагающей деятельностью. Когда Бодрийяр впервые совместил понятия власти и симулякра, он получил ту социально-политическую реальность, в которой существует постмодерная культура информационного общества. Подобное положение дел подтверждается многими фактами: избирательными технологиями освещения военных, национальных и других конфликтов, созданием имиджа власти и другими PR-стратегиями, осуществляемыми с помощью индустрии масс-медиа. Ситуация складывается так, что средства массовой информации фактически перестают отражать действительность, а сами творят образы и симулякры, которые, в силу своей ирреальной яркости, собственно, и определяют гиперреальность нашей культуры, в которой происходит симуляция коммуникаций и формирование виртуальных идентичностей.

Примером подобной деструктивной симуляции может служить использование виртуальных технологий при ведении военных действий. Само понятие войны сегодня заменяется маскирующими и внутренне противоречивыми, а зачастую и пустыми понятиями-эвфемизмами таким, как «миротворческая акция», «антитеррористическая операция», «операция по восстановлению конституционного порядка», «оказание помощи в переходный период», «миссия по восстановлению доверия», «мирная миссия», «операция по принуждению к миру», «примирение враждующих сторон» и т.п. Смысл их, по сути, сводится к оруэлловскому «ВОЙНА – ЭТО МИР». Вспомним слова



Р. Барта: «ВОЙНА.- Задача в том, чтобы отрицать ее. Для этого есть два средства: либо как можно реже о ней упоминать (самый распространенный прием), либо придавать ей противоположный смысл (прием более хитрый, и на нем строятся почти все мистификации буржуазного языка). Слово «война» употребляется в смысле «мир», а слово «умиротворение» – в смысле «война»» (Барт, 1996, С.181). Более того, последняя сегодня зачастую воспринимается не как событие, совершающееся в реальности и разрушающее жизни людей и труды их рук, а как игра в войну, происходящая на компьютерных и телевизионных экранах. «Стиль» ведения войн современной истории, образцами которых послужили первая Иракская и Югославская кампании, предполагает максимальное отдаление субъекта силового воздействия от жертв и последствий его воздействия. Вспомним оценку Бодрийяром кампании в Персидском заливе в качестве «войны, которой не было», «мертвой войны». По его мнению, логика тех событий не является ни логикой войны, ни логикой мира, это некая «виртуальная невероятность» военных действий (Бодрийяр, 1994, С.33–36).

Отгороженные дисплеями от реального театра военных действий летчики или моряки, запускающие смертоносные ракеты, оказываются полностью выключенными из универсума войны, заполненного ужасом, смертью и отчаянием. Ситуация такова, что происходит столкновение не с виртуальными событиями в чистом виде, а с какой-то видимостью, выходящей за рамки пространства симулякров и имеющей вполне определенные и совсем не виртуальные результаты: разрушение и смерть. Нажатие кнопки, картинка летящей ракеты, взрыв на мониторе, его картинка на телеэкране и, конечно, заявления о том, что ни один мирный житель не пострадал. Освоившие новейшие информационные технологии, «постмодернистские» войны по-особому страшны...

Вообще сегодня именно симулякры становятся наиболее притягательными и информационно значимыми, резонансными событиями. С театров военных действий вернемся к театрам мирной жизни. Вспомним историю со скандальной группой Pussy Riot. Что это было? Да, «отвязные» девушки попрыгали с гитарами у икон в храме. Потом наложили музыку, сделали клип, попросили Богородицу прогнать Путина. Конечно не анекдот, рассказанный на кухне, скорее мелкое хулиганство. Вряд ли этот инцидент можно было бы считать значимым для внимания



общественности событием. Но, как известно, не события формируют новости, а новости делают события. Джин из бутылки был выпущен, когда эта новость взорвалась как бомба в заголовках газет, сообщениях информационных агентств и репортажах новостных программ. Симулякр родился, только забвение могло помешать его появлению на свет, но у каждой технологии есть своя природа и, если симулякр порожден, он начинает жить своей жизнью и творить своих виртуальных клонов, которые распространяются как метастазы, приковывая внимание все больших масс. И начинаются ... рассуждения в духе: «а если бы они вытворяли это в мечети?», «миллионы верующих оскорблены», «христианская вера предполагает прощение», «реакция власти не адекватна», «вернуть молодых девушек к их детям». И, конечно, выступления разгневанной общественности, митинги протеста против церкви, акции поддержки, призывы к «посажению на кол», дискуссии на телеэкранах, опросы общественного мнения, международная реакция, выступления мега-звезд эстрады и вездесущие лозунги «Свободу Пусси Райт!», которыми расписываются европейские столицы. Снимаются документальные фильмы, фильмы, получают призы на престижных фестивалях. Двумя словами – танец симулякров. Внимание, – это кровь и жилы симулякров. В итоге группа получает мировую известность. Pussy Riot – самая экзотическая рок-группа в мире. «Они прославились, не записав ни одной песни, не сыграв ни одного концерта. В общем, много поводов для включения коллектива в книгу рекордов Гиннеса», – иронично заметил музыкальный критик А. Троицкий. Только есть и другая, нелицеприятная сторона. Когда симулякры овладевают реальностью, они не только творят картинки на экранах, но и оставляют уже не столь яркие материальные следы: тюремные камеры, тотальный видеоконтроль, голодовки. Симулякры не безобидны, особенно, когда они из виртуальности приглашают в действительность. Только их реальность уязвима. Лишенный энергии внимания симулякр деградирует и отправляется туда, откуда пришел – в небытие.

Эту обратную сторону развития симулякров тонко описал Умберто Эко в своем романе «Маятник Фуко». Трое интеллектуалов, работников одиозного издательства, начитавшись рукописей авторов, создают ради развлечения свою теорию заговоров, причем делают это с таким знанием дела, что шутка «материализуется» и рождается симулякр. Он, не только захватывает своих создателей, но и вовлекает в этот круговорот



событий других участников, для них этот «План», уже не выдумка, а действительность, и их намерения не столь безобидны. Так выпущенные на свободу своими создателями симулякры порождают путем «ракового деления» другие симулякры, которые, подобно Олимпийским богам, уничтожают породивших их Титанов. Судьба творцов «Плана» трагична, игра в виртуальность оборачивается реальностью смертей и сломанных судеб героев (Эко, 1998). Символично, что в своем последнем романе «Нулевой номер» Эко снова обратился к теме симулякров. Он описал историю газеты, которая никогда не выходила, не выйдет и не должна выйти. Но в череде придуманных новостей, новостей, созданных газетой, которые должны скрывать, подменять действительность, рождается новость-симулякр о том, что диктатор Муссолини остался жив и в тени итальянской политики действуют группы заговорщиков. В итоге один из редакторов убит, а его коллеги в страхе спасаются бегством (Эко, 2015). Симулякры не безвредны, они ждут жертв, смеясь.

Симулякры проникли в науку. Триумфально, обстоятельно, со знанием дела, увлекая за собой массы адептов. Блоггер А. Невеев опубликовал остроумную статью «Симулякр, или как продать дырку от бублика?», в которой рассказывается о пустых понятиях в науке, которые заполнили собой научный дискурс и вытеснили действительно значимые проблемы. А. Невеев описывает генезис формирования лженаук, в основе которого лежит сформированная еще в детстве вера человека в то, что, если есть слово, значит, есть и предмет (или явление), которое этим словом обозначается. «Человеку легче воспринимать мир, как совокупность предметов, чем как недифференцированное поле. И, создавая симулякр, вводя его в сознание человека, можно добиться того, что для человека станет реальным, предметным нечто, чего на самом деле нет. Главное – найти слово. Поэтому любая лженаука полна новых слов, которые, вдобавок, имеют наукообразный вид». И вот мы оказываемся окружены умными красивыми словами, причем для симулякринга лучше использовать абстрактные и одновременно знакомые, такие как «энергия», «информация», «система», «комплекс», «аспект», «синергия», снабдив их в добавок приставками-симулякрами: «пост», «био», «нео», «нано» (Невеев, 2013). В итоге умы занимают не только астрология, алхимия, нумерология, парапсихология или уринотерапия, но и такие симулякры, как информациология, уфология, волновая



генетика, нейролингвистическое программирование, суперкритическая историография, яфетическая теория, торсионные поля, ресурсы физического вакуума, кварк-глюонный конденсат и, конечно, трансгуманизм. Причем, зачастую эти «инновационные» теории пользуются государственной поддержкой, не только в виде грантов, но и финансированием специализированных институтов. Так, в 1987 г. вышло секретное постановление Правительства СССР о всемерном развитии «спинорных» технологий и «биоэнергетики». В эту деятельность были вовлечены сотни людей из десятков оборонных отраслевых учреждений и даже из некоторых академических институтов. Был создан «Центр нетрадиционных технологий» при Государственном комитете по науке и технике, который расформировали лишь через четыре года. Академик Российской академии естественных наук (РАЕН) (кстати, эта академия также является примером симулякра в науке) А.Е. Акимов и по сей день обещает Минобороны РФ создать торсионные линии связи для передачи информации (Александров, Электронный ресурс).

Практика создания псевдонаучных «академических» сообществ становится все более популярной, особенно, когда получает государственную поддержку. Так, создана научная корпорация «Российская академия психологии» (РАП), которая позиционирует себя как «крупнейший российский негосударственный центр образования, науки и культуры, творческое сообщество профессоров, преподавателей, научных работников, иных категорий работников и обучающихся в Академии» (Российская академия психологии, URL: <http://rusakadem.ru/>). Более того, утверждается, что Российская академия психологии следует заданным правительством РФ курсом на исполнение государственной программы «Развитие научных технологий» на 2013–2020 годы. Ни больше, ни меньше. Но, если внимательней посмотреть их официальный сайт, то в разделе «Ученые степени и звания РАП», наряду с докторами медицинских наук РАП, докторами технических наук РАП, докторами психологии РАП, докторами философии РАП, мы увидим ... докторов парапсихологии РАП. Если сама по себе система неофициальной раздачи симулякров ученых степеней выглядит довольно сомнительной, то ставить в один ряд науку и паранауку можно только в рамках лженаучных установок.

Безусловно, использование научных симулякров порождает и симулякры коммерческие, например, такие высокотехнологичные продукты, как «нанопрокладки», «косметика с



живыми молекулами», «фильтры Петрика» и даже «инновационные вагоны». Использование понятий-симулякров не чуждо и бюрократическим структурам. Вместо программы развития мы слышим «дорожная карта», вместо проблем – «вызовы», вместо новых продуктов – «инновационные». Вообще, что такое инновация? Может смысл употребления подобных терминов – есть попытка обозначить то, чего нет и не будет, потому, что не может быть? Копии отсутствующих оригиналов, слова, прикрывающие утрату смысла, знаки, скрывающие, что их нет, оказываются весьма эффективными средствами для постановки заведомо нерешаемых задач и ухода от их решения. В результате мы получаем мир, описанный Ж. Бодрийяром, где вещи, знаки, действия освобождаются от своих идей и концепций, от сущности и ценности, от происхождения и предназначения, вступая на путь бесконечного самовоспроизводства. Все сущее продолжает функционировать, тогда как смысл существования давно исчез. Оно продолжает функционировать при полном безразличии к собственному содержанию (Бодрийяр 2012, С.11-12).

Приведенный далеко не исчерпывающий обзор возможных вариантов виртуального выстраивания реальности говорит о том, что процессы симуляции и виртуализации занимают значительное место в социокультурном пространстве современного общества. Наличие в сегодняшнем виртуализированном обществе симулятивной деятельности позволяет говорить об утрате устойчивости социальных структур и о призрачности и нестабильности социального бытия, что еще раз свидетельствует о кризисе идентичности в ситуации постмодерна. Примером этого стал глобальный кризис в обществе, начавшийся в 2008 г. и продолжающийся волнами и по сей день, который был порожден виртуализацией финансовой сферы, жилищного кредитования, а затем и нефтяной отрасли. Со смысловым значением слова «симулякр» сопряжен целый ряд других значений и понятий. Это – подобие, фантазмы, фальшивое, притворяться, манекен, имидж, видимость, блеф, неистинное прикидывание, муляж, личина, подделка, иллюзия, ложное, подлог, грим, маска, обман, мираж, мнимое, фикция, камуфляж, химера (Гусева, 2011, С.64). И этот ряд можно продолжить, включив него эрзацы и карикатуры, виртуалов и банкиров, трансвеститов и инноваторов. Технологически воспроизводимые ряды симулякров расширяют просторы виртуальности.

\* \* \*



Подводя итог, еще раз подчеркнем, что цифровые технологии, по мере своего совершенствования и вплетения в культурно-исторический контекст, все в большей степени приобретают виртуальный характер, перестают отражать и начинают симулировать действительность. Рассматривая влияние виртуальной реальности на жизнь современного общества, необходимо четко понимать, что платформой, на которой базируется данный феномен, стали информационные технологии. Они, в свою очередь, являются фундаментом окружающей нас культуры (пост-культуры, пост-нормальной культуры), пока не нашедшей для себя лучшего и при этом бесконечно пустого определения, чем сокрытый и прикрытый симулякрами «постмодерн». Именно в неразличимости виртуального и реального Ж. Бодрийяр видел главную проблему трансформации не только идентичности, но и самих высших психических функций. На пороге третьего тысячелетия он задается вопросом: «Что по ту сторону конца?», и в его ответе нет оптимизма: «По ту сторону конца есть виртуальная реальность, то есть горизонт запрограммированной реальности, в которой все наши физиологические и социальные функции (память, аффект, интеллект, сексуальность, работа) постепенно становятся бесполезными. По ту сторону конца, в эре трансполитического, трансэстетического или транссексуального все наши машины желания сначала станут крошечными механизмами спектакля» (Бодрийяр, 2000). Виртуальная реальность и симулякры отнюдь не нейтральны к человеку, и последствия их как технического, так и гуманитарного характера не стоит недооценивать, равно как их потенциальную возможность трансформировать высшие психические функции.

Способ вырваться из оков постмодернистской практики тотальной симуляции просматривается в другом специфически постмодернистском пути восприятия действительности - иронии. Быть может, именно ироничное отношение к происходящему поможет оградить нас от иллюзии очевидности, созданной диспозитивом власти технологий-симулякров. Иронию не стоит считать симулятивной реакцией на симуляцию, равно как не стоит расценивать ее как «великий отказ». В мире, где власть технологизирована и вездесуща, любая акция под знаком всеобщности была бы бессмысленна (Маркузе, 1994). Ирония - это сугубо личная, индивидуальная практика, - это то, что Фуко назвал «техникой себя», «заботой о себе». Вооружившись иронией, можно жить в пространстве симуляции и не обратиться



при этом в симулякр. Это действенный способ, находясь в фатальных рамках постмодернистского информационного дискурса, найти свой, собственноричный стиль существования, отличный от «гетерогенного единообразия», навязчиво предлагаемого нам постмодерной культурой. Когда-то Набоков сказал, что смех – самое убийственное средство против диктатуры. Следуя его логике, можно объявить иронию, в некотором роде, панацеей от симулятивных технологий медиа-власти постмодерна, реализующей тотализирующие модернистские по своей сути цели, используя при этом плюралистичные постмодернистские методы. Ирония и самоирония с одновременной заботой о себе, критическое отношение к двум мирам, в которые мы оказались погружены – окружающей действительности и виртуальной реальности, поможет противодействовать изменению биосоциальной природы человека, трансформации его высших психических функций, и, в конечном счете, сохранить его идентичность. Симулякры – вампиры постмодерной культуры, отравленная кровь артерий информационного общества. Не биологическое, но предельное, избыточное, технологическое и социо-культурное, транспарентное расширение идентичности, трансформирующее осколки действительности в зеркальные бесконечные ряды отражений утраченных оригиналов. В итоге барьеры, которые отделяют мир от его виртуальной имитации, становятся все призрачней. Никто не думал, что это произойдет так быстро.

Статья подготовлена при поддержке гранта РГНФ 14-06-00730а «Трансформация высших психических функций в условиях развития информационного общества (культурно-исторический подход)».

## Литература:

1. **Александров Е.Б.** Проблемы экспансии лженауки [Электронный ресурс] // «В защиту науки». – 2006. – Бюллетень №1. – С. 8–16. [сайт]. – URL: [http://www.biophys.ru/archive/bulletin/vzn\\_01\\_p8.pdf](http://www.biophys.ru/archive/bulletin/vzn_01_p8.pdf) (дата обращения: 31.08.2016).
2. **Барт Р.** Мифологии. Mythologies. – Москва: Изд-во им. Сабашниковых, 2000. – 320 с.
3. **Белинская Е.П., Жичкина А.Е.** Пространство, населенное ДРУГИМИ. Киберпсихология. Немного о психологии создателей и жителей Интернет [Электронный



- ресурс] // Киберпсихология: [сайт]. – URL: [http://http://ru-cyberpsy.blogspot.ru/2011/02/blog-post\\_2592.html](http://http://ru-cyberpsy.blogspot.ru/2011/02/blog-post_2592.html) (дата обращения: 31.08.2016).
4. **Бодрийяр Ж.** В тени тысячелетия, или Приостановка Года [Электронный ресурс] // Археология будущего: [сайт]. – URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000326/index.shtml> (дата обращения: 31.08.2016).
  5. **Бодрийяр Ж.** Войны в заливе не было // Художественный журнал. – 1994. – № 3. – С. 33-36.
  6. **Бодрийяр Ж.** Прозрачность зла; пер. с фр. Л. Любарской, Е. Марковской. – [Электронный ресурс] М.: Добросвет, 2000. [сайт]. – URL: <http://philosophy.ru/library/naud/zlo.html> (дата обращения: 31.08.2016).
  7. **Бодрийяр Ж.** Симуляция и симулякры // Современная литературная теория: антология / сост. И.В. Кабанова. – Москва: Флинта; Наука, 2004. – С. 258-271.
  8. **Бодрийяр Ж.** Система вещей; пер. с фр. С.Н. Зенкина. – [Электронный ресурс] М.: Рудомино, 2001. [сайт]. – URL: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Bod\\_SisV/index.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bod_SisV/index.php) (дата обращения: 31.08.2016).
  9. **Бодрийяр Ж.** Эстетика иллюзий, эстетика утраты иллюзий [Электронный ресурс] // Элементы. – 2000. – № 9. [сайт]. – URL: <http://arcto.ru/modules.php?name=News&file=article&sid=555> – (дата обращения: 31.08.2016)
  10. **Бьюкетмен С.** Конечная тождественность: предисловие к книге [Электронный ресурс] // Комментарии. – 1997. – № 11. [сайт]. – URL: <http://commentmag.ru/archive/11/13.htm> (дата обращения: 31.08.2016)
  11. **Гибсон У.** Нейромант. – Москва, 2006. – 480 с.
  12. **Гиренюк Ф.И.** Симуляция и символ: вокруг Ж. Делеза // Социо-Логос постмодернизма. – Москва, 1996. – С. 223-226.
  13. **Гусева Е. С.** Новые мифологемы современного сознания: симулякры (к проблеме деструкции бинаризма) [Электронный ресурс] // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия Психология. – 2011. – Т. 5. – Вып. 2. [сайт]. – URL: <http://www.nsu.ru/jspui/handle/nsu/1388> (дата обращения: 31.08.2016)



14. **Делез Ж.** Логика смысла: пер. с фр. - [Электронный ресурс] Москва: Академия, - 1995. [сайт]. - URL: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Bod\\_SisV/index.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bod_SisV/index.php) (дата обращения: 31.08.2016).
15. **Делез Ж.** Различие и повторение. - Санкт-Петербург: Петрополис, 1998. - 384 с.
16. **Емелин В. А.** Симулякры: виртуальная реальность и инновации // Государство, религия, Церковь в России и за рубежом. - 2009. - № 2. - С. 133-142.
17. **Иванов Д.В.** Виртуализация общества. - Санкт-Петербург, 2000. - 96 с.
18. **Кругляков Э.П.** Что же с нами происходит? - Новосибирск, 1998. - 165 с.
19. **Маклюэн Г.М.** Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. - Москва; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2003. - 464 с.
20. **Маньковская Н. Б.** Эстетика постмодернизма. - Санкт-Петербург: Алетейя, 2000. - 348 с.
21. **Маркузе Г.** Одномерный человек. - Москва: REFL-book, 1994. - 368 с.
22. **Невеев А.** Симулякр, или как продать дырку от бублика. - [Электронный ресурс] - [сайт]. - URL: <http://neveev.livejournal.com/19935.html.php> (дата обращения: 31.08.2016).
23. **Платон.** Софист // Собрание сочинений. В 4тт. Т. 2. - Москва, 1993.
24. **Плешаков В.** Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a. - [Электронный ресурс] - [сайт]. - URL: <http://fictionbook.ru/static/trials/08/92/74/08927492.html> (дата обращения: 31.08.2016).
25. **Плешаков В.А.** Интеграция, киберсоциализация и социальное воспитание: студент и преподаватель в информационном пространстве // Педагогическое образование и наука. - 2010. - № 1. - С. 27-31.
26. Российская академия психологии: официальный сайт - [Электронный ресурс] - [сайт]. - URL: <http://rusakadem.ru/php> (дата обращения: 31.08.2016).



27. Трудно быть богом: Что предлагает миру первый трансгуманист с президентскими амбициями [Электронный ресурс] // FURFUR. Ежедневный молодежный интернет-сайт и сообщество его читателей. - [сайт]. - URL: <http://www.furfur.me/furfur/changes/changes/215265-zoltan-istvan> (дата обращения: 31.08.2016)
28. **Хайдеггер М.** Прологомены к истории понятия времени. - Томск, 1998.
29. **Черных А.** Мир современных медиа. - Москва, 2007. — 384 с.
30. **Эко У.** Маятник Фуко. - Санкт-Петербург: Симпозиум, 1998. - 735 с.
31. **Эко У.** Нулевой номер. - Москва: Эксмо, 2015. - 256 с.
32. **Hammet F.** Virtual Reality / F. Hammet. - New York: Straus Ed. - 1993. - 213 p.



### **Сноски**

1. Носов Н.А. Виртуальная психология.
2. Проект очков виртуальной реальности, предоставляющих более широкое поле зрения, чем предшествующие разработки. Разрабатывался компанией Oculus VR с 2012 г., приобретенной Facebook в 2014 году.
3. Войскунский А.Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики. // Universum: Вестник Герценовского Университета. – 2013. – № 4. – С. 88-90.