

УДК 111.1

DOI: 10.32326/2618-9267-2025-8-1-26-38

ПЕРЕД ЛИЦОМ ЦИФРОВОГО ДРУГОГО

Асташова Надежда Дмитриевна – кандидат философских наук, доцент, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского. Российская Федерация, 603000, г. Нижний Новгород, просп. Гагарина, д. 23; e-mail: nadya.astashova@mail.ru, ORCID: 0000-0002-9338-7763

Статья посвящена проблеме изменения условий развития личности в эпоху тотальной цифровизации бытия. Перед исследователем встаёт задача систематизировать и уточнить современные представления о Другом, социализации, личности, бытии. Метод критического анализа направлен на осмысление роли и значения цифрового Другого в жизни человека, а также его влияния на мировоззрение и понимание реального мира. В ходе исследования рассматривается специфика мышления современного человека в контексте его взаимодействия с цифровым миром. Автор приходит к выводу о том, что на современном этапе развития технологий сильно страдают творческие способности человека, так как он потребляет продукты, созданные при помощи нейросетей, которые базируются на информации, когда-либо попавшей в Интернет. Одно из главных мест в сознании современного человека занимает цифровой Другой, который устанавливает рамки мышления человека и лишь фиксирует то, что уже было создано. Цифровое бытие подразумевает феномен псевдосоциализации, в ходе которой личность формируется не в диалоге с Другим, а осознавая себя через знаки и символы цифровых симуляций, генерируемых программами искусственного интеллекта и имитирующих человеческие взаимодействия. Образы, создаваемые цифровым Другим, не отвечают на главный вопрос о смысле и назначении человека, а лишь отражают его сиюминутные желания, поэтому в коммуникации с программой отсутствует проблемное поле и личность замыкается на себе. Анализ исследований, посвящённых сетевому поколению, показал, что основная проблема кроется в низком уровне социального интеллекта (то есть в неспособности понимать других и осуществлять успешные коммуникативные связи с ними, ориентироваться в общественной жизни), так как значительная часть взаимодействий осуществляется в виртуальном поле Интернета, получить полноценный социальный опыт. Установление идентичности для зумеров – это акт привлечения внимания, развлечение случайной аудитории при частичном или полном отсутствии представлений о социализации как форме межличностного взаимодействия на основе признания значимости другого человека.

Ключевые слова: цифровизация, мышление, поколение Z, Другой, экзистенция, социальность, личность

Цитирование: Астахова Н.Д. Перед лицом цифрового Другого // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2025. Т. 8. № 1. С. 26-38. DOI: 10.32326/2618-9267-2025-8-1-26-38

Рукопись получена: 11 мая 2024

Пересмотрена: 6 апреля 2025

Принята: 7 апреля 2025

BEFORE THE FACE OF THE DIGITAL OTHER

Nadezhda D. Astashova – PhD in Philosophy, Associate Professor, Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod.

23 Gagarin Ave., Nizhny Novgorod 603000, Russian Federation;

e-mail:

nadya.astashova@mail.ru,

ORCID: 0000-0002-9338-7763

The article considers the changing conditions of personal development in the era of total digitalization of existence. The researcher is faced with the task of systematizing and clarifying modern ideas about the Other, socialization, personality, and being. The method of critical analysis focuses on understanding the role and significance of the digital Other in human life, as well as its impact on the worldview and understanding of the real world. The research examines the specifics of modern human thinking in the context of human interaction with the digital world. The author comes to the conclusion that at the present stage of technology development, human creative potential is greatly affected, human does not come up with new images or offer unusual solutions, but consumes products created by neural networks basing on information that has ever appeared on the Internet. One of the main places in the consciousness of modern man is occupied by the Digital Other, which sets the framework in human thinking and only fixes what has already been created. Digital existence implies the phenomenon of pseudo-socialization, in which a personality is formed not in dialogue with the Other, but in self-awareness through signs and symbols of digital simulations generated by “artificial intelligence” programs and imitation human interactions. The images created by the digital Other do not answer the main question about the meaning and purpose of a human life, but only reflect our momentary desires; therefore, there is no problem field in communication with the program, and the personality gets isolated. The studies in the “network generation” have shown that the main problem lies in the low level of social intelligence (i.e. the ability to understand others and successfully communicate with them, and freely navigate in public life), since a lot of our interactions are happening in the virtual field of the Internet, where there is no opportunity to get complete social communication experience. For Generation Z, establishing an identity is an act of attracting attention, entertaining a random audience with partial or complete lack of ideas about

socialization as a form of interpersonal interaction based on recognition of the importance of another person.

Keywords: digitalization, mind, generation Z, Other, existence, sociality, personality

How to cite: Astashova, N.D. (2025). Before the face of the Digital Other. *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*, 8 (1): 26-38. DOI: 10.32326/2618-9267-2025-8-1-26-38 (In Russian)

Received: 11 May 2024

Revised: 6 April 2025

Accepted: 7 April 2025

Развитие современных ИТ-технологий формирует комплекс проблем. Среди них главной, пожалуй, является изменение условий, в которых развивается человеческая личность. На смену классическим представлениям о становлении индивидуальности в результате взаимодействия с социумом, сформировавшимся под влиянием теорий общественного договора и марксизма, приходит иная дефиниция человека и новая реальность мира цифровых программ, в которой сетевые программные продукты, такие как искусственный интеллект (нейросети), выступают драйверами современного прогресса. Нейросети научились искусно имитировать человеческую речь и навыки, а видео, фото и текстовые материалы, созданные программами, на первый взгляд трудно отличить от того, что создаёт человек. Искусственный интеллект активно внедряют в медицинские практики, управление транспортом, написание книг, ему доверяют работу с информацией в разных сферах жизни. Обычные пользователи Интернета с удовольствием общаются с цифровыми помощниками, созданными на основе алгоритмов искусственного интеллекта, – Сири, Алиса, *ChatGPT* стали частью повседневной жизни. Вследствие этого можно с уверенностью говорить о техноценозе, во время которого «техническое порождается техническим вне желания человека» (Кудрин 1998, с. 31) и образуется «искусственное», «электронное», «цифровое» бытие.

Пытаясь осмыслить этот феномен, М. Хейм предлагает интересный подход и рассматривает цифровую реальность как иную метафизическую систему (Heim, 1994). Цифровой культуре посвящены работы А. М. Ронки (Ronchi, 2009), Ф. Камерона (Cameron, Kenderdine (eds.), 2007), К. Вельтмана (Veltman, 2006). Антропосоциальные вызовы в условиях сетевой цивилизации рассматривают В.И. Аршинов, В.Г. Буданов, В.Е. Лепский, А.Н. Райкова (Аршинов, Буданов, 2021; Буданов, 2023; Лепский, Райков (ред.), 2022). Большой блок исследований цифрового бытия составляют работы Ю.М. Осипова, Л.В. Басовой, Н.А. Касавиной (Осипов и др. (ред.), 2021; Басова (ред.), 2020; Касавина, 2022). Среди множества работ, посвящённых искусственному интеллекту, можно выделить исследования Д.И. Дубровского, В.А. Лекторского, А.В. Резаева и Н.Д. Трегубовой, Г. Кёнига (Дубровский, 2022; Лекторский (ред.),

2022; Резаев, Трегубова, 2019; Кёниг, 2023). Анализ данных исследований показывает, что современное понимание бытия базируется на идее взаимодействия человека с цифровыми технологиями, которые создают комплекс виртуальных аналогов материальных и духовных процессов и явлений, в том числе собственные пространство и время (Баева, 2020, с. 15-16). М. Хофман сравнивает реальность, образованную компьютерными технологиями, с «3D рабочим столом, созданным для того, чтобы спрятать всю сложность реального мира», где «физические объекты – это просто иконки на рабочем столе» (Хофман, 2024, web). Действительно, в цифровом мире предпринимается попытка имитировать живые человеческие отношения при помощи компьютерных алгоритмов, символов и знаков. Эти процессы настолько глубоко проникают в ткань человеческого существования, что для молодых людей теряет своё значение термин «искусственная социальность» (Malsch, 1998), который обозначает неполноценность интернет-коммуникаций, лишённых таких важных элементов общения, как эмоциональность, невербальность, тактильность. Реалии, воссоздаваемые симулякрами цифрового мира, становятся истинным существованием. Итак, цифровое бытие как бы заново воссоздаёт характеристики таких важных экзистенциальных понятий, как «жизнь», «смерть», «одиночество», «Другой», а их призрачность и относительность наделяют существование современного человека иными смыслами и значениями.

Цифровой Другой

В некоторых исследованиях цифровое бытие рассматривается как синтез экзистенции (бытия-для-себя) и трансценденции (бытия с Другими) (Баева (ред.), 2020, с. 15). Этот процесс строится на совершенно иных смысловых конструкциях, так как собственные физические ощущения переносятся в цифровую реальность, а эмоции и информация, полученные в Сети, становятся основой для позиционирования человека в реальном мире. Цифровые, программные продукты становятся линзами, через которые наш современник смотрит на себя. Сгенерированные нейросетью портреты, аккаунты в видеоиграх, и изображения, смоделированные в соответствии с запросами пользователя, – всё это настолько сливается в сознании человека с представлениями о собственной внешности, что он перестаёт воспринимать адекватно своё физическое тело. Эта ситуация формирует специфику мышления современного человека, не различающего естественное и искусственное, живое и мёртвое. Чтобы обозначить изменившиеся отношения человека с миром, К. Вейл (Вейл, 2010, web) предложил специальный термин – *phygital*, то есть физический (*physics*) и одновременно цифровой (*digital*). *Phygital* – это форма сознания, в которой «нет границ между цифровым и физическим мирами, а мы используем цифровые технологии, чтобы управлять своей “физической” жиз-

нию» (Вейл, 2010, web). Наличие такого мировоззрения лишь подтверждает мысль М. Хайдеггера о невозможности контролировать технику посредством волевого усилия человека (Хайдеггер, 1993, с. 253): ему остаётся подстраиваться, приспосабливаться к принципам цифрового мира в своей жизни, повторять технологические схемы в собственной, нецифровой и невиртуальной, реальности.

Порядок символического взаимодействия с цифровой реальностью предполагает наличие цифрового Другого, с которым должен происходить диалог. На данном уровне технологического развития под Другим уместнее подразумевать не столько оцифрованный образ человека, сколько программные продукты, которые созданы самообучающейся нейросетью, подражают человеческой речи и ведут диалог, подобно живому собеседнику. Мы вынуждены констатировать, что виртуальный цифровой агент, сгенерированный компьютерными технологиями, в сознании многих пользователей Сети становится равнозначен человеку. По сути, программа искусственного интеллекта (нейросеть) заняла самостоятельное место в бытии наравне с человеком.

М. Босс одним из главных принципов человеческого существования называет «разделённость» бытия с Другим (Boss, 1979, pp. 105-109), в которой экзистенция проявляется через событийность этого совместного существования. Крайне важным аспектом бытия является принятие Другого с его иными смыслами и представлениями о реальности. Но что происходит, если диалог с Другим, превращается в диалог с программой искусственного интеллекта?

На первый взгляд кажется, что Другой в виде искусственного интеллекта очень удобен: его математические построения, программный код расшифровывают реальность, помещают её в рамки очевидной логики, исправляя непредсказуемость, иррациональность реальности, защищая человека от ошибки. Однако при этом возникает некая особенность, определяющая дальнейшее развитие человека: общение с программами основано на искусственно встроенном в диалог алгоритмом на основе уже заданной кем-то информации.

М. Шелер утверждает: «Сущность человека и то, что можно назвать его особым положением, возвышается над тем, что называют интеллектом и способностью к выбору, и не может быть достигнуто, даже если предположить, что интеллект и избирательная способность произвольно возросли до бесконечности» (Шелер, 1988, с. 52). Благодаря тому, что человек сущностно отличается от других мыслящих форм, он создаёт язык, культуру, науку, искусство. В данном контексте важно отметить, что если в древности фантазия человека становилась стимулом для развития мышления, толчком к творческому освоению мира, то на современном этапе технологического развития творческие способности человека сильно страдают, так как он потребляет продукты, которые созданы сложными программами искусственного интеллекта и основаны на информации, некогда попавшей в Интернет.

В своих исследованиях М. Хаузер обращает внимание на принципиальное отличие интеллекта человека от интеллекта животных, которое заключается в способности к абстрактному мышлению, то есть без связи с опытом рождать бесконечное количество новых смыслов и символических форм (Хаузер, 2009). Что же касается цифровых помощников, то они создаются на основе машинных алгоритмов, и при этом утрачивается, пожалуй, самое главное свойство человеческого мышления – творить новое, не прибегая к существующим аналогам.

Л.В. Баева пишет о «свободе» в цифровом пространстве Интернета, которая «достигает предельных значений» (Баева, 2020, с. 43), но в случае «свободы доступа и открытости» (Баева, 2020, с. 16), «свободы выбора самого себя (тела, пола, стиля), места жизни, рода занятий, круга общения» (Там же, с. 43) мы имеем дело с подменой понятия свободы понятием многообразия выбора. Взаимодействие с огромными объёмами информации, имеющей заданные программированием характеристики и образующей сетевое пространство, исключает творчество как «тайну явления нового, не бывшего, ни из чего не выводимого, ни из чего не вытекающего, ни из чего не рождающего» (Бердяев, 1993, с. 117), как свободное, ничем не ограниченное преобразование себя в бытии. Цифровой Другой устанавливает рамки, в которых свободный полёт мысли становится невозможным, а мышление человека лишь фиксирует то, что уже было создано и помещено в сети Интернет.

Цифровая социальность

Э. Гуссерль убеждён, что в мышлении человека заложены идеи совместного существования: мы обладаем взаимным «бытием-друг-для-друга». Поэтому Я или любой Другой выступает как человек среди людей, а личный опыт Другого носит социальный характер и конструирует intersubjective совместный мир (Гуссерль, 2010, с. 155-163). Смысл, который появляется во взаимодействии с Другим, содержит в себе социальные коммуникации во всевозможных формах. Сетевая же динамика развития цифровых технологий разрушает представления о традиционном коллективизме, который подразумевал сотрудничество Я с Другими: в цифровом пространстве симулякров социальная ориентация перестаёт быть значимой. Цифровое бытие не предполагает индивидуализации в социальном пространстве, а закидывает индивида на построенном в соответствии с собственными предпочтениями виртуальном мире. Мы наблюдаем феномен псевдосоциализации в Сети, где индивидуальность формируется не в диалоге с Другим, а осознавая себя через знаки и символы цифровых симуляций, генерируемых программами искусственного интеллекта и имитирующих человеческие взаимодействия. Попадая в мир программ, человек имеет дело с цифровыми дублёрами коммуникативных агентов. При этом предмет-знак цифровой реальности перестаёт быть

предметом-посредником в коммуникациях, а становится целью общения. В диалоге, внешне сходным с взаимодействием людей, отсутствует поступательное движение к Другому, становление себя через мучительное преодоление непонимания с ним. Образы, генерируемые цифровым собеседником, не отвечают на главные вопросы о смысле и назначении человека, а лишь отражают его сиюминутные желания, поэтому в коммуникации с программой отсутствует проблемное поле и личность замыкается на себе. Сходные идеи высказывает И.А. Герасимова. Она отмечает: когда границы дозволенного утрачены в результате чрезмерной технологизации, возникает угроза того, что этические регуляторы будут вытеснены из жизни человека «всевозможными датчиками, контролирующими поведение и даже мысли людей» (Герасимова, 2021, с. 72).

Цифровой Другой формирует псевдосоциальность вокруг мира отдельного человека, смещая опорные точки реальности в сторону индивидуального. Это смещение меняет картину мира до неузнаваемости. Мир Другого, определяющий границы между чужим и своим, растворяется в калейдоскопе виртуальных образов, созданных программами. Тезис о том, что моя свобода заканчивается там, где начинается свобода Другого, утрачивает своё значение, поскольку цифровой мир существует вне горизонта вещей и тел. Подобного рода дефиниции не подразумевают влияние Другого на индивидуальные представления о свободе, уникальности и общности: в них отсутствует позиция отношения к себе с позиции Другого. Здесь логичным образом возникает вопрос о формах существования субъекта в мире. Г. Кёниг (Кёниг, 2023) в своей книге «Конец индивидуума» высказывает мнение о том, что развитие цифровых технологий (в частности, искусственного интеллекта) ставит под сомнение представления о человеческом достоинстве и праве на разумную жизнь; они уводят нас от рациональных построений в сторону фальсификации человеческого бытия. Таким образом, при взаимодействии с цифровым Другим вопросы «Что значит быть воспринимаемым в современном мире?», «Что значит понятие “близости”, в котором “Ты” гораздо больше, чем “Я”?» (М. Бубер) приобретают риторическую окраску и остаются без ответа.

Трансформация личности в мире программ

Глубокое взаимодействие человека с миром программ, где «образы, в которых реальное смешано с воображаемым, а имитации отдельных механических процессов выдаются за суть живой ткани природы и творчества разумного существа – человека» (Герасимова, 2021, с. 72), не может не сказаться на специфике личности. Сегодня на социальную арену выходит поколение Z (зумеры), чьё отношение к реальности сформировалось в результате взаимодействия с цифровыми технологиями. Согласно теории поколений У. Штрауса и Н. Хоува (Strauss, Howe, 1991), характерные черты

различных поколений связаны с культурными и историческими событиями, произошедшими во время формирования личностной идентичности в возрасте 10-12 лет. К поколению Y относят людей, рождённых в 1984-2000 гг., а к поколению Z – в 2000-2008 гг. Д. Тапскотт ввёл также понятие «сетевое поколение» – *NET-generation*, или *N-generation* (Tapscott, 1999) – для обозначения специфического мировоззрения тех людей, которые находятся в зависимости от цифровых устройств, а часто «вообще не видящих разницы между виртуальным и реальным» (Стиллман, 2018, с. 81). Эти молодые люди сосредоточены на комфорте своей среды, проблемах экологии, готовы бороться за справедливость и равенство, но при этом избегают ситуаций, нарушающих их психологическую стабильность: например, брака и рождения детей (Котовщикова, 2019). Они отвергают вещиизм и отказываются от материального благополучия: покупка квартиры, машины и т. п. не имеет никакого значения в их системе ценностей (Лапидус, Гостилович, Омарова, 2020). Другими словами, сетевое поколение больше всего ценит личностную свободу, его представителям не нравится зависимость от чего-либо, будь то финансовое положение или культурные нормы и правила. Так, исследователи отмечают неадекватные претензии зумеров к условиям труда, не соответствующие их реальным компетенциям. Зумеров не интересуют построение карьеры и высокие заработки. Они отказываются выполнять рутинные задания и работу вообще, если считают её неинтересной (Якимов и др., 2017), не умеют договариваться с людьми и работать в команде (Мамина, Толстикова, 2019). Эти люди живут для себя в настоящем, не строят планов на будущее, не имеют долгосрочных стратегий поведения, с лёгкостью могут поменять условия своей жизни, начать всё с нуля, поэтому наибольшей привлекательностью для них обладают работа и самореализация через Интернет, который предоставляет им комфортную форму коммуникации.

При анализе исследований, посвящённых сетевому поколению, становится очевидно, что основная проблема кроется в низком уровне социального интеллекта, то есть неспособности понимать других и вступать с ними в успешную коммуникацию, ориентироваться в социуме. Дело в том, что большая часть взаимодействий зумеров осуществляется в виртуальном поле Интернета, где отсутствует возможность приобрести опыт полноценного общения. Установление идентичности для зумеров – это акт привлечения внимания, развлечение случайной аудитории при частичном или полном отсутствии представлений о социализации как форме межличностного взаимодействия на основе признания уникальности другого человека. Возникающий во время реальной коммуникации конфликт интересов у многих молодых людей вызывает сильнейший стресс, вплоть до полного отказа от социализации – так называемый феномен хикамори, когда индивид добровольно ограничивает своё пространство квартирой и признаёт только интернет-взаимодействие. Постоянная погружённость сознания в цифровое

пространство порождает клиповое мышление, которому характерна неспособность выстраивать причинно-следственные связи, приверженность к коротким несодержательным сообщениям и интерес к развлекательному контенту. Всё это становится условием формирования «распределённой» (Gell, 1998), «фрактальной» (Wagner, 1991) личности. Для «распределённой» личности социальность выстраивается «вокруг объектов (вещей, искусственных атрибутов), выступающих медиаторами социальной агентивности (agency)» (Gell, 1998, р. 7). Любой объект, вызывающий эмоциональный отклик, может быть рассмотрен как индекс социальных отношений: интерфейс программы, фото и видеоматериалы, тексты, размещённые в Сети. Объекты, порождённые цифровыми технологиями, тесно переплетаются с идентичностью человека, становясь её частью. Особенностью такой идентичности является отсутствие структуры – это отрывочный, ситуационный процесс информационного взаимодействия человека с миром. «Искусственные энергии буквально “высушивают” тело человека» (Герасимова, 2021, с. 74), порождая психические девиации и фобии. Частые депрессии приводят к социальным последствиям в виде нежелания или невозможности работать, безответственности, аморальности современной молодёжи.

Выводы

Отличительной особенностью современного этапа технологического развития является широкое использование самообучающихся систем искусственного интеллекта, которые оказывают влияние на идентичность и самоопределение наших современников. В результате на смену традиционному пониманию смысла индивидуального существования как результата социальных взаимодействий приходят новые дефиниции, обусловленные бытием в мире программ. При этом представления об интернет-коммуникациях как искусственной социальности перестали быть актуальными, общение в Сети воспринимается как нечто естественное и органичное, а диалог с живым человеком постепенно заменяется диалогом с программой (чат-боты, игры, видео и фото, созданные искусственным интеллектом). Имитируя человеческую активность, искусственный интеллект занял место Другого и в цифровую эпоху определяет представления человека о смыслах и ценностях. В новых реалиях меняется и концепция личности, которая утрачивает свою целостность, становится «распределённой», «фрактальной». «Распределённая» личность реализует себя вне представлений о связанности бытия и состоит из мозаики знаков и образов, генерируемых программами для цифрового мира.

Масса индивидов одержима бытием, которое генерируют компьютерные технологии, заменяя духовное развитие развлечениями. В этой ситуации существует риск того, что мы получим пустое,

«мёртвое» бытие, лишённое смысла – идеальный анклав для выпечки одинаковых существ, пространство осреднённых людей.

Информация о конфликте интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Declaration of Conflicting Interests

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Список литературы

Аршинов, Буданов, 2021 – *Аршинов В.И., Буданов В.Г.* Сетевая цивилизация и природа большого антропологического перехода // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2021. Т. 11. № 1. С. 220-231.

Баева, 2020 – *Баева Л.В.* Экзистенциальные проблемы в цифровой среде // Бытие в мире электронной культуры / Ред. Л.В. Баевой. СПб.: «Реноме», 2020. 23–44 с.

Баева (ред.), 2020 – Бытие в мире электронной культуры / Ред. Л.В. Баевой. СПб.: «Реноме», 2020. 192 с.

Бердяев, 1993 – *Бердяев Н.А.* О назначении человека. М: Республика, 1993. 382 с.

Буданов, 2023 – *Буданов В.Г.* Антропосоциальные вызовы экспансии искусственного интеллекта // Учёные записки Института психологии РАН. 2023. Т. 3. № 2. С. 23-31.

Вейл, 2010, web – *Вейл К.* Пугает ли меня то, что издатели становятся нашими конкурентами? А как это может не пугать?! // Коммерсантъ. Секрет Фирмы. 2010. № 6. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/1374408> (дата обращения 14.04.2024).

Герасимова, 2021 – *Герасимова И.А.* Цифровые технологии: реалии и кентавры воображения // Вопросы философии. 2021. № 10. С. 65-76.

Гуссерль, 2010 – *Гуссерль Э.* Картезианские медитации / Пер. с нем. В.И. Молчанова. М.: Академический проект, 2010. 229 с.

Дубровский, 2022 – *Дубровский Д.И.* Эпистемологический анализ социогуманитарной значимости новаций искусственного интеллекта в контексте общего искусственного интеллекта // Философские науки. 2022. Т. 65. № 1. С. 10-26.

Кёниг, 2023 – *Кёниг Г.* Конец индивидуума. Путешествие философа в страну искусственного интеллекта / Пер. с англ. И. Кушнарева. М.: Individuum, 2023. 352 с.

Касавина, 2022 – *Касавина Н.А.* Экзистенция и культура. М.: Издательство «Весь мир», 2022. 438 с.

Котовщикова, 2019 – *Котовщикова К.В.* Теория поколений: специфика поколения Z // Сборник статей Международной научно-практической конференции «Вызовы времени и ведущие мировые научные центры». Уфа: Омега Сайнс, 2019. С. 192-195.

Кудрин, 1998 – *Кудрин Б.И.* Технетика: новая парадигма философии техники (третья научная картина мира). Томск: Издательство Томского университета, 1998. 40 с.

Лapidус, Гостилович, Омарова, 2020 – *Лapidус Л.В., Гостилович А.О., Омарова Ш.А.* Особенности проникновения цифровых технологий в жизнь поколения Z: ценности, поведенческие паттерны и потребительские привычки интернет-поколения // Государственное управление. 2020. № 83. С. 271-293.

Лекторский (ред.), 2022 – Человек и системы искусственного интеллекта / Ред. В.А. Лекторского. СПб.: Юридический центр, 2022. 328 с.

Лепский, Райкова (ред.), 2022 – Социогуманитарные аспекты цифровых трансформаций и искусственного интеллекта / Ред. В.Е. Лепского, А.Н. Райкова. М.: Когито-Центр, 2022. 308 с. Мамина, Толстикова, 2019 – *Мамина Р.И., Толстикова И.И.* Поколение Z или поколение фиджитал в условиях деловой среды // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2019. Вып. 3. С.143-159.

Осипов и др. (ред.), 2021 – Цифровизация и бытие: коллективная монография / Ред. Ю.М. Осипова, М.И. Лугачева, Т.С. Сухиной, Т.Н. Юдиной. М.: Экономический факультет МГУ им. М.В. Ломоносова, 2021. 218 с.

Резаев, Трегубова, 2019 – *Резаев А.В., Трегубова Н.Д.* Искусственный интеллект и искусственная социальность: новые явления и проблемы для развития медицинских наук // Эпистемология и философия науки. 2019. Т. 56. № 4. С. 183-199.

Стиллман, 2018 – *Стиллман Д.* Поколение Z на работе. Как его понять и найти с ним общий язык / Пер. с англ. Ю. Кондукова. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 272 с.

Хайдеггер, 1993 – *Хайдеггер М.* Поворот // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления / Пер. с нем. В.В. Бибихина. М.: Республика, 1993. С. 253-258.

Хаузер, 2009 – *Хаузер М.* Возникновение разума // В мире науки. 2009. № 11. С. 35-41.

Хофман, 2024, web – *Хофман Д.* Видим ли мы реальность такой, какая она есть? URL: <https://monocler.ru/sushhestvuet-li-realnost-donald-hoffman/> (дата обращения: 21.04.24).

Шелер, 1988 – *Шелер М.* Положение человека в Космосе // Проблема человека в западной философии: переводы / Ред. Ю.Н. Попова. М.: Прогресс, 1988. С. 31-95.

Boss, 1979 – *Boss M.* Existential Foundations of Medicine & Psychology. N. Y.: J. Aronson, 1979. 303 p.

Gell, 1998 – *Gell A.* Art and Agency: an Anthropological Theory. Oxford: University Press, 1998. 271 p.

Heim, 1994 – *Heim M.* Metaphysics of Virtual reality. N. Y.; Oxford: Oxford University Press, 1994. 200 p.

Ronchi, 2009 – *Ronchi A. M.* eCulture: Cultural Content in the Digital Age. Berlin; N. Y.: Springer, 2009. 456 p.

Malsch (ed.), 1998 – *Sozionik: Soziologische Ansichten über Künstlicher Sozialität* / T. Malsch (Hg.). Berlin: Edition Sigma, 1998. 393 S.

Strauss, Howe, 1991 – *Strauss W., Howe N.* Generations: the History of America's Future, 1584 To 2069. N. Y: Harper Perennial, 1991. 540 p.

Tapscott, 1999 – *Tapscott D.* Growing up Digital: the Rise of the Net Generation. N. Y.; L.: McGraw-Hill, 1999. 169 p.

Cameron, Kenderdine (eds.), 2007 – *Theorizing Digital Cultural Heritage: a Critical Discourse* / Ed. by F. Cameron, S. Kenderdine. Cambridge, Mass; L.: MIT Press, 2007. 465 p.

Veltman, 2006 – Veltman K. H. Towards a semantic web for culture // Journal of Digital Information. 2006. Vol. 4. No. 4. URL: <https://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/113> (дата обращения: 21.04.24).

Wagner, 1991 – Wagner R. The fractal person // Big Men and Great Men: the Personifications of Power / Ed. by M. Godelier, M. Strathern. Cambridge: Cambridge University Press, 1991. Pp. 159-173.

References

Arshinov, V. I., Budanov, V. G. (2021). Network civilization and the nature of the great anthropological transition. *Proceedings of the Southwestern State University. Series: Economics. Sociology. Management*, 11 (1), 220-231. (In Russian)

Baeva, L. V. (ed.). (2020). *Being in the World of Electronic Culture*. Renome Publ. (In Russian)

Baeva, L. V. (2020). Existential problems in the digital environment. In L. V. Baeva (ed.). *Being in the World of Electronic Culture* (pp. 23–44) Renome Publ.

Berdyayev, N. A. (1993). *On the Appointment of a Person*. Republic Publ., 1993. (In Russian)

Boss, M. (1979). *Existential Foundations of Medicine & Psychology*. J. Aronson Publ.

Budanov, V. G. (2003). Anthroposocial challenges of the expansion of artificial intelligence. *Scientific Notes of the Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences*, 3 (2), 23-31. (In Russian)

Cameron F., Kenderdine S. (Eds). (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage: a Critical Discourse*. MIT Press.

Dubrovsky, D. I. (2022). Epistemological analysis of the socio-humanitarian significance of artificial intelligence innovations in the context of general artificial intelligence. *Philosophical Sciences*, 65, 1, 10-26. (In Russian)

Gell, A. (1998). *Art and Agency: an Anthropological Theory*. Oxford University Press Publ.

Gerasimova, I. A. (2021). Digital technologies: realities and centaurs of imagination. *Questions of Philosophy*, 10, 65-76. (In Russian)

Hauser, M. (2009). The emergence of the Mind. *In the World of Science*, 11, 35-41.

Heidegger, M. (1993). Turn. In M. Heidegger. *Time and Being: Articles and Speeches* (pp. 253-258). (transl. from German). Republic Publ. (In Russian)

Heim, M. (1994). *Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press.

Hoffman, D. (2024). *Do We See Reality as It Is?* Retrieved April 21, 2024, from <https://monocler.ru/sushhestvuet-li-realnost-donald-hoffman/>

Husserl, E. (2010). *Cartesian Meditations* (transl. from Engl.). Academic Project Publ. (In Russian)

Kasavina, N. A. (2022). *Existence and Culture*. The Whole World Publ. (In Russian)

Koenig, G. (2023). *The End of the Individual. The Philosopher's Journey to the Land of Artificial Intelligence* (transl. from Engl.). Individuum Publ. (In Russian)

Kotovshchikova, K. V. (2019). Theory of generations: specificity of generation Z. In *Collection of Articles of the International Scientific and Practical Conference "Challenges of the Time and the World's Leading Scientific Centers"* (pp. 192-195). Omega Sciences. (In Russian)

Kudrin, B. I. (1998). *Technetics: a New Paradigm of the Philosophy of Technology (the Third Scientific Picture of the World)*. Publishing House of Tomsk University. (In Russian)

Lapidus, L. V., Gostilovich, A. O., Omarova, S. A. (2020). Features of the penetration of digital technologies into the life of generation Z: values, behavioral patterns and consumer habits of the Internet generation. *Public Administration*, 83, 271-293. (In Russian)

Lektorsky, V. A. (2022). *Man and Artificial Intelligence Systems*. Law Center Publ. (In Russian)

Malsch, T. (Ed.). (1998). *Sozionik: Soziologische Ansichten über Künstlicher Sozialität*. Edition Sigma. (In German)

Mamina R. I., Tolstikova I. I. (2019). Generation Z or generation digital in a business environment. *Information Society: Education, Science, Culture and Technologies of the Future*, 3, 143-159. (In Russian)

Osipov, Yu. et al. (Ed.). (2021). *Digitalization and Being*. Faculty of Economics of Lomonosov Moscow State University Publ. (In Russian)

Rezaev, A. V., Tregubova, N. D. (2019). Artificial intelligence and artificial sociality: new phenomena and problems for the development of medical sciences. *Epistemology and Philosophy of Science*, 56 (4), 183-199. (In Russian)

Ronchi, A. M. (2009). *eCulture: Cultural Content in the Digital Age*. Springer.

Scheler, M. (1988). The position of man in Space. In *The Problem of Man in Western Philosophy: Translations* (transl. from German). (pp. 31-95). Progress Publ.

Lepsky, V. E., Raikov, A. N. (Eds.). (2022). *Socio-Humanitarian Aspects of Digital Transformations and Artificial Intelligence*. Kogito-Center Publ. (In Russian)

Stillman, D. (2018). *Generation Z at Work. How to Understand Them and Find a Common Language with Them* (transl. from Engl.). Mann, Ivanov and Ferber Publ. (In Russian)

Strauss, W., Howe, N. (1991). *Generations: the History Of America's Future, 1584 to 2069*. Harper Perennial.

Tapscott, D. (1999). *Growing up Digital: the Rise of the Net Generation*. McGraw-Hill.

Vail, K. (2010). Does it scare me that publishers are becoming our competitors? And how can it not scare?! *Kommersant. The Secret of the Company*, 6. Retrieved April 14, 2024, from <https://www.kommersant.ru/doc/1374408> (In Russian)

Veltman, K. H. (2006). Towards a semantic web for culture. *Journal of Digital Information*, 4, 4. Retrieved April 21, 2024, from <https://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/>

Wagner, R. (1991). The fractal person. In *Big Men and Great Men: the Personifications of Power* (pp. 159-173). Cambridge University Press Publ.