

## Виртуальная реальность: поглощенная трансценденция

Михаил Сергеевич Некрасов

Магистрант, Казанский (Приволжский) Федеральный университет  
[mikhnekrasov-1@yandex.ru](mailto:mikhnekrasov-1@yandex.ru)

**Аннотация:** Основной задачей данного исследования является рассмотрение понятия «виртуальная реальность» и технического воплощения виртуальной реальности в применении к понятию «человек». В том или ином виде мысль о виртуальности существовала с древних времён, однако только в двадцатом веке она обрела материальное воплощение. С тех пор виртуальная реальность всё настойчивее и быстрее проникает в жизнь человека. Находясь изначально в трансцендентном пространстве, она прорывает его, становясь на службу интересам человека. Профанирование виртуальной реальности демонстрируется на примерах смерти и ужаса внутри видеоигры как одном из воплощений виртуальной реальности. Уменьшение их экзистенциальной нагрузки указывает на неприменимость понятия «трансценденции» к видеоигре, поскольку в реальной жизни данная нагрузка не спадает. Далее в статье указывается, что в текущий момент среди исследователей принято рассматривать две точки зрения на феномен виртуальной реальности: технократический и онтологический. Следуя онтологической методологии, а также философии восприятия Мориса Мерло-Понти, я прихожу к выводу, что виртуальная реальность, будучи изначально трансценденцией, становится подручным инструментом индивида. Кроме того, она не просто становится инструментом, но берёт в управление некоторые когнитивные и социальные функции индивида. Виртуальная реальность присваивается индивидом, становится его неотъемлемой частью.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, видеоигры, трансценденция, экзистенция, страх, смерть, граница, инструментализация, человек, виртуальность

---

## Virtual Reality: Absorbed Transcendence

Mikhail S. Nekrasov

Master student, Kazan (Volga region) Federal University  
[mikhnekrasov-1@yandex.ru](mailto:mikhnekrasov-1@yandex.ru)

**Abstract:** The main objective of this study is to consider the concept of "virtual reality" and the technical embodiment of virtual reality as applied to the concept of "human". In one form or another, the idea of virtuality has existed since ancient times, but only in the twentieth century it found material embodiment. Since then, virtual reality has been delving into a person's life more and more persistently and faster. Being initially in a transcendent space, it breaks through it, becoming at the service of human interests. The profanation of virtual reality is demonstrated by examples of death and anxiety inside a video game as one of the embodiments of virtual reality. A decrease in their existential load indicates the inapplicability of the concept of "transcendence" to a video game, since in real life this load does not decrease. Further in the article it is indicated that at the moment it is customary among researchers to consider two points of view on the phenomenon of virtual reality: technocratic and ontological. Following the ontological methodology, as well as the philosophy of perception by Maurice Merleau-Ponty, I come to the conclusion that virtual reality, being initially transcendence, becomes an improvised tool of the individual. In addition, it does not just become a tool, but takes control of some cognitive and social functions of the individual. Virtual reality is appropriated by the individual, becomes an integral part of it.

**Keywords:** *virtual reality, video games, transcendence, existence, anxiety, death, border, instrumentalization, human, virtuality*

© М.С. Некрасов (Казань). [mikhnekrasov-1@yandex.ru](mailto:mikhnekrasov-1@yandex.ru). Казанский (Приволжский) Федеральный университет. Южный Полюс 10 (2) (2023) DOI: 10.18522/2415-8682-2023-10-31-38

Жизнь современного человека сегментирована различными модальностями, между которыми проложены когнитивные, перцептивные и аффективные связи. Индивид, будучи погруженным глубоко в культуру и укорененным в ней, постоянно выстраивает диалог между собой и иным, чем-то, что принципиально отличается от него. Это может быть внезапная встреча с иностранцем, представляющим далёкую культуру, чтение фантастической или фэнтези книги, просмотр кинофильма, или же он может обнаружить себя вовлеченным в более молодое, но не менее значимое явление – в виртуальную реальность.

Виртуальная реальность в данный момент является второй по ценностной нагрузке реальностью в жизни человека. Виртуальное пространство в современном мире частично, а в некоторых случаях и полностью занимает профессиональную, социальную, академическую, воспитательную, эстетическую и другие сферы жизни человека. Несомненно, такое плотное взаимодействие гаджетов и других устройств-медиаторов виртуальной реальности оказывает влияние на жизнь человека, его биологические ритмы и когнитивные схемы. Виртуальная реальность перенастраивает природу индивида.

В данном случае мы сталкиваемся с известным антропологическим вопросом о сущности индивида и задаемся им в новом аспекте. Мы вопрошаем: теряет ли человек свою сущность под влиянием виртуальной реальности? Что такое человек в свете его новоприобретенных способностей? Упускает ли человек при этом нечто эссенциальное?

Для того, чтобы ответить на данные вопросы, обратимся к самой сущности виртуальной реальности на примере видеоигры.

Видеоигра обычно предстаёт как уникальный культурный феномен, сочетающий в себе нарратив и различные механики, составляющие геймплей игры. Игрок в данной ситуации принимает на себя аватар главного героя, становится главным действующим лицом истории, рассказываемой в игре. Игрок берёт на себя новые обязательства, вступает в мир Правила, которое отменяет Закон внешнего мира. Внутренние темпоритмы времени и чувство пространства также подвергается изменению. Игрок ощущает себя внутри игры, внешний мир отходит для него на задний план, становится фоном, внутри которого отчетливые очертания приобретает только сама видеоигра.

В точке входа в видеоигру, как может показаться, происходит актуализация трансценденции или, другими словами, трансгрессивный переход. Если отсылаться к феномену игр в целом, в множество которых, несомненно, входят и видеоигры, то можно отметить, что трансгрессивный характер видеоигры отмечали различные исследователи, Роже Кайуа или Жорж Батай. В частности, Кайуа выделял в игре функцию, приостанавливающую действие законов реального мира, или же, в зависимости от вида игры, порождающую осознание «какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью» [1, с. 49]. Каштанова С. М., исследуя творчество французского социолога, также заключает: «игра оказывается трансгрессивным отрицанием обыденной реальности, в то время как трансгрессия разыгрывается на границе между дозволенным и запретным согласно определенным правилам» [2, с. 143]. Таким образом, игра, начинаясь, ограничивает мир, заслоняет его своим действием, оставляя для игрока возможность либо соглашаться с её правилами, либо отклонить их и выйти в реальность.

Итак, игра – это трансценденция. Так ли это очевидно? Трансценденция является понятием, которое отражает экзистенциальную позицию конкретного индивида и фундирует его онтологическое основание. Так, например, представление о рае является трансценденцией, присущей религиозному сознанию, а представление об утопии – трансценденцией сознания политического или социального. И рай, и утопия являются принципиально недостижимыми для человека в его привычной онтолого-гносеологической установке. Сама данная недостижимость уже имплицитно содержится в понятии «трансценденции». Трансценденция всегда нечто внеположенное субъекту, иное, внешнее.

Однако данная инаковость и позволяет маркировать собственно человеческое, начертить границы своего рационального Я. Выходя за свои пределы, человек собирает себя как свой проект. «В любой момент своего существования индивид представляет собой некий смысловой топос, облеченный границами. Граница даёт место и отделяет от тотальности, но она включает и соединяет», [3, с. 567] – подчёркивает исследовательница Денисова Т. Ю. Она указывает на то, что трансценденция всегда находится в необходимой диалектической связи с экзистенцией индивида, является необходимым условием бытия человека, в свете которой ему открывается его собственная истина, однако эта истина всегда недостижима в рамках обрётённой субъективности.

Таким образом, трансценденция – это отрицание собственной субъективности для повседневного модуса бытия-в-мире. Поскольку это отрицание себя, это небытие меня как субъекта, но небытие лишь в контексте понятийного уровня мира вне трансценденции.

В данном контексте видеоигра выглядит обособленно. Игрок, инициализируясь в видеоигре, привносит в неё когнитивные схемы, присущие ему в реальной жизни. Разработчики же, в свою очередь, опираются при разработке на данные когнитивные схемы, на пользовательскую грамотность и прошлый опыт взаимодействия индивида с виртуальной реальностью. Игра, в отличие от другой трансценденции, достижима, вход в неё доступен, а игрок в ней остаётся равен индивиду реального мира, обладающим лишь новым инструментарием. Можно сказать, что игра – это трансценденция, подвергнутая профанации.

Такая профанация утверждается ещё и тем, что высокая интенсивность экзистенциальных ситуаций внутри видеоигр начинает затухать. К примеру, смерть игрового персонажа в большинстве случаев не приравнивается к окончанию игры. Точки сохранения делают такую смерть частью игрового механизма, а её повторяемость устраняет её экзистенциальное и вслед за ним онтологическое значения. В реальном мире смерть фундирует поведение индивида, любой поступок носит уникальный и единичный характер, так как негативность смерти формирует единственность самого бытия индивида. Философ Петев Н. И., рассматривая данный факт, указывает, что видеоигра, в свою очередь, «...снимает эту ответственность, т. к. игрок всегда может вернуться в момент принятия решения и сделать иной выбор, т. е. существует возможность реализации вариативности из одной онтологической точки. Это устраняет страх неизвестности и решает проблему смерти как некоего будущего, неожиданного феномена» [4, с. 52]. Смерть перестаёт быть экзистенциальным основанием жизни, но только лишь жизни игрового персонажа.

Вслед за смертью как самой весомой частью внутренней жизни индивида снимается экзистенциальная нагрузка и с иных экзистенциалов, среди которых философы выделяли, например, ужас. Одним из философов, концептуализировавших понятие «ужаса», был Мартин Хайдеггер. Хайдеггер указывает на таинственность источника ужаса, его необъяснимость, неопишумость, чуждость. Ужас есть «нигде», ужасающийся человек не видит угрожающего «тут» или там». Философ пишет: «угрожающее <...> не может приблизиться сюда по определённом направлении внутри близость, оно уже “вот” и всё же нигде, оно так близко, так теснит и перебивает дыхание – и всё же нигде» [5, с. 186]. Это значит, что в этой точке человек сталкивается с ничто и ужасается именно неизвестности

будущего, боится поступить неверно и поплатиться жизнью. Данное переживание уже изначально «...коренится в страхе смерти, ведь именно смерть есть такая возможность бытия Dasein, которая в любой момент может поставить крест на всех его возможностях» [6, с. 157]. Игра забирает из ужаса всё скрытое, неизвестное, выводит его на свет и показывает, чего следует бояться игроку. Субъект ужаса внутри видеоигры всегда прямо или скрыто присутствует перед игроком: его присутствие подтверждается звуками, анимацией, кинематографическими вставками. Игра показывает чего именно нужно бояться, опредмечивая объект ужаса. Ужас же в реальности – это всегда страх неизвестного, страх, который не подвергается рационализации, поскольку для его описания не хватает гносеологического инструментария человека. Таким образом, в виртуальной реальности весомые экзистенциальные категории, которые использует человек при открытии / конструировании самого себя, сводятся если не к нулю совсем, то очень близко к нему приближены. Данный факт позволяет судить о том, что виртуальная реальность не является трансцендентной, хотя и стремится быть ей.

После такого заявления следует закономерный вопрос, чем же тогда в сущности является виртуальная реальность для человека. В академической среде точки зрения по данной проблеме расходятся. Часть исследователей полагает, что пространство виртуальности существовало с древних времён. В частности, уже у Платона встречается понятие «симулякра», относящееся к виртуальному пространству. Сейчас же виртуальная реальность вследствие стремительного развития техники перешла из только лишь умозрительного пространства в материальное. Философ Дворецкая О. В. пишет: «...виртуальные объекты в различных ипостасях всегда присутствовали в индивидуальной и социальной жизни, но только сегодня они становятся неотъемлемыми характеристиками, во много определяющими специфический постмодерный лик информационного общества» [7, с. 1489]. Таким образом, в современных исследованиях рассматривается исторический путь понятия виртуальности с древности до наших дней.

Далее, в настоящее время группы ученых спорят, можно ли придавать виртуальному пространству статус автономности. В данном контексте исследователей принято делить на сторонников технократического и онтологического подхода к виртуальной реальности. К первым относится, например, Д. Дойч. Их позиция такова: «Виртуальная реальность рассматривается как особая сфера действия человека в мире электронной информации, основанная на функциональном интерфейсе» [8, с. 173]. Данная сфера является автономной системой, действующей по принципу гипертекста, где каждая сущность имеет связь с некоторой другой сущностью. Такая система существует автономно и независимо от наблюдателя.

Сторонники же другой позиции заявляют, что виртуальная реальность является вторичной, порожденной и зависимой от человека. Такой подход получил наименование «онтологического». Среди его сторонников выделяют отечественных философов С. С. Хоружего и Н. А. Носова. Они полагают, что существует константная реальность, в которой пребывает человек. И именно человек является причиной актуализации виртуальной реальности, которая и существует по искусственным законам, порождённым индивидом. С порождённой виртуальной реальностью индивид может активно взаимодействовать, изменяя и преобразуя её по своему желанию.

Наша же позиция приближена к онтологическому подходу. Однако мы полагаем, что связь виртуальной реальности и индивида в современности является ещё более тесной и явной, чем было отмечено у указанных исследователей. Но для того, чтобы прояснить данный факт, необходимо выяснить, чем является человек сегодня и как именно реализуется его связь с виртуальной реальностью?

Мы можем с полной уверенностью утверждать, что человек и его подручная техника сегодня идут неотрывно друг от друга. Когнитивные схемы каждого из нас заточены под ту

технику, которую мы используем в повседневной жизни. В данном контексте уместно вспомнить риторику техники как продолжения человеческого тела. Любое техническое устройство внедряется в строение человеческого тела, изменяя его способность действовать и мыслить. Человек, обладающий автомобилем, не будет тратить деньги и время на путь до загородного дома на общественный транспорт или такси. Он мыслит в контексте обладания собственным автомобилем, и его внутреннее время рассчитывается исходя из этого обладания. Также и человек, обладающий смартфоном с подключением к интернету, не задумывается о передаче информации по почте. Он мыслит категориями быстрых сообщений и звонков. Человеческое тело расширяется вне себя, охватывая своим объёмом новые символические территории в том виде, в котором об этом писал французский философ Морис Мерло-Понти. Любой инструментарий, используемый человеком на протяжении длительного времени, становится продолжением человеческого тела. «Привыкнуть к шляпе, автомобилю или трости – значит обустроиться в них или, наоборот, привлечь их к участию в объёмности собственного тела» [9, с. 192], – заключает Мерло-Понти. Если мы обратимся за примером к видеоиграм, то показательным образцом в таком случае будет камера, которой управляет игрок, а точнее, на взгляд камеры, на перспективу, с которой игрок наблюдает за своим аватаром. Именно эта перспектива обеспечивает наибольшую часть перцепции игрового тела. С помощью камеры игрок управляет взглядом своего персонажа, либо самим персонажем, если это игра с перспективой от третьего лица. Камера обеспечивает ему ориентирование в виртуальном пространстве, как глаза обеспечивают ориентирование в пространстве реального мира. Данный факт подчеркивает включённость камеры в феноменологическое тело игрока. Исследователь Тимоти Крик отмечает: «...когда игрок управляет аватаром, виртуальная камера, которая обеспечивает перспективу игрового мира, подразумевает и вписывает материальное присутствие “игрового тела”» [10, с. 263]. Таким образом, предметы, как реальные, так и виртуальные, могут встраиваться в бытие человека, насыщать его своим присутствием, дополнять его тело и сознание. Техника человека постоянно находится при нём. Индивид думает о своих планах, настраивает своеобразный проект на будущее в контексте обладания ею. Техника становится его неотъемлемой частью.

Что происходит непосредственно с человеком, когда техника вмешивается в его сущность таким бесцеремонным образом? Можем ли мы сказать, что лицо человека здесь стирается подобно песку на пляже, как писал об этом Мишель Фуко, и взамен него приходит образ машины? На наш взгляд, это довольно уязвимая позиция, поскольку она не учитывает уникальных временных обстоятельств, другими словами, в ней не соблюдается принцип историзма, присущий любому историческому или генеалогическому исследованию. С момента, когда свершился антропологический поворот, критическая мысль несколько раз открывала нечто, что так или иначе фундирует человека, каждый раз подрывая и дискредитируя его самостоятельность и самостоятельность его разума. В разные временные отрезки человек оказывался марионеткой, умело управляемой идеологией, бессознательным, безликой волей и безликой властью. Однако если мы углубимся в историю философии, то обнаружим, что фундаментальные человеческие способности никак не изменились до наших дней. Любая мысль всё ещё подчиняется формальной логике и единству апперцепции, трансцендентальный субъект всё ещё содержится в каждом из нас. Форма мысли осталась такой же, как и тысячи лет назад.

Опираясь на данные рассуждения, мы можем заявить, что техника не подрывает нашу онтологию, не утаивает наше истинное бытие. Мы можем пересматривать наши отношения к другим субъектам, к живым существам, к вещам и к технике. Однако данный пересмотр и в целом любое абстрагирование происходит посредством одного и того же когнитивного инструментария, который изначально содержится в каждом человеке.

Данный инструментарий является истинно человеческим субстанциальным свойством, даже если он содержится в нём потенциально, как, например, в маленьких детях.

Однако, как мы знаем, наравне с субстанциальными признаками, любое понятие обладает и акцидентальными признаками. Более того, любое понятие с течением времени либо истощает свой объём, либо пополняет его новыми коннотативными связями. Также и понятие «человека» не остаётся исторически единым в своём объёме. Наша задача и задача современной философии в целом состоит как раз в оценке «человека» настоящего времени и определение его места в мире, а также всех связей, слоёв и сетей, в которых он находится. Схожие настроения мы можем обнаружить в философии ингуманизма и в частности в произведениях Резы Негарестани. В своей статье «Работа нечеловеческого» Негарестани отстаивает состоятельность проекта просвещённого гуманизма, а также указывает на необходимость пересмотра самого понятия «человека». Философ указывает на то, что понятие «человек» на протяжении всего своего исторического развития не может замкнуться, ограничиться. Утверждение о законченности человека философия ингуманизма обозначивает как недопустимое. Человек как таковой – это всегда незавершённый проект. Центральным в определении человека является способность разума индивида вступать в дискурсивные практики. Негарестани пишет: «Дискурсивные практики лежат в основе игры требования и предъявления резонансов и очерчивания пространства разума, понимаемого как ландшафт для навигации, а не как априорно имеющийся доступ к сформулированным нормам», и, далее: «без возможности вступить в пространство разума посредством дискурсивных практик бытие человеком теряет всякую связь с релевантным отношением между практикой и содержанием» [11, с. 10]. Отношения человека и техники, человека и гаджетов, реализующих техническое воплощение виртуальной реальности является одной из подобных дискурсивных практик, в которые постоянно вынужден вступать современный человек. Поэтому на наш взгляд вопрос об отношениях техники и виртуальной реальности как воплощением технического арсенала современности является основополагающим в вопросе соотношения «человека» и его времени.

Виртуальная реальность, как было указано выше, во многом создаёт условия для биологической и социальной жизни индивида, а потому рассматривать её как нечто внешнее для человека видится некорректным. Образ мыслей человека постепенно дополняется конструкциями, привнесёнными из виртуальной реальности. Человек приобретает новые навыки, раскрытие которых он получил только при актуализации виртуальной реальности в своей жизни. Таким образом, виртуальная реальность является одним из основополагающих слоёв бытия современного человека. Изначально она рассматривалась как внешнее для человека, иное, трансцендентное, а потому вызывала страх и неприятие. Неслучайно на всплеск развития компьютерных технологий в 70-80х годах прошлого века массовая культура отреагировала с определённого уровня алармизмом. Именно тогда были выпущены, например, фильм «Терминатор» Джеймса Кэмерона, показывающий порабощение человечества искусственным интеллектом, или же роман «Нейромант», ставший классикой жанра киберпанк, в котором на фоне развития технологий, происходит упадок человеческих нравов. В данный момент алармизм также сохраняется относительно быстрого развития нейросетей и их способностей выполнять задачи, на которые у человека уходит несколько часов или даже дней. Однако в остальном виртуальная реальность стала для нас незаменимой и незаметной частью жизни, частью нашего мышления и самих нас.

В данном контексте будет уместно упомянуть об интенциональном характере трансценденции и о человеке как существе, находящемся всегда в ситуации бытийного «недостатка». На наш взгляд, встреча с Иным, в нашем случае – с виртуальной реальностью, первое знакомство с ней действительно является трансгрессивным актом. Этим

обуславливается и ужас перед ней, сопровождающийся особого рода сакрализацией виртуального пространства как ложного, обманывающего, «нечистого». Незнакомое, новое всегда тяжело поддается рационализации, а всё, что неизвестно, потенциально содержит опасность. В данной точке человеческая экзистенция открывает в себе онтологический недостаток, который стремится скорее заполнить, рационализировать. «Недостаточность – это хроническая нехватка нечто внутри границ самоидентификации. Она сопровождается базовым чувством неудовлетворённости и беспокойства, которое побуждает живое существо трансцендировать границу, разделяющую его бытие на Я и не-Я» [12, с. 16], – указывает Е. В. Захарова. Однако вследствие искреннего интереса и постоянного открытия для себя возможностей виртуальных миров виртуальность рационализируется и, как следствие, профанируется. Человек осваивает и эту, ранее внешнюю и неизвестную часть мира, присваивает себе, включает в свой «жизненный мир», и, наконец, инструментализирует поглощенную виртуальность. Таким образом, виртуальная реальность присваивается человеком, включается в общемировую культуру, становится неотъемлемой частью жизни индивида.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М. 2007. 304 с.
2. Каштанова С. М. Трансгрессия как социально-философское понятие: дис. канд. филос. наук: 09.00.11. СПб. 2016. 203 с.
3. Денисова Т. Ю. Человек как существо, пролагающее границы // *НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право*. 2018. Т. 43. № 3. С. 566-570.
4. Петев Н. И. Феномен страха и смерти в видеоиграх // *Векторы благополучия: экономика и социум*. 2019. Т. 34. № 3. С. 48-63.
5. Хайдеггер М. Бытие и время. М. 1997. 451 с.
6. Салин А. От феноменологии ужаса к феноменологии тревоги: Бибахин, Хайдеггер и преодоление корреляционизма // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2019. Т. 29. № 5. С. 151-176.
7. Дворецкая О. В. Виртуальная реальность и симулякры // *Вестник Башкирского университета*. 2009. Т. 14. № 4. С. 1487-1489.
8. Кузуб О. Виртуальная реальность: технократический и онтологический подходы // *Известия Алтайского государственного университета*. 2015. Т. 87. № 3/1. С. 172-174.
9. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб. 1999. 606 с.
10. Crick T. The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming // *Games and Culture*. 2011. V. 6. P. 259-269.
11. Негарестани Р. Работа нечеловеческого // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2021. Т. 31. № 3. С. 1-38.
12. Захарова Е. В. Онтологическая недостаточность человека: экзистенция и трансценденция // *Вестник Самарского университета*. 2010. Т. 16. № 5. С. 15-20.

#### REFERENCES

1. Kayua R. Igrы i lyudi; Stati i esse po sociologii kulturey [Games and people. Articles and essays on the sociology of culture]. Moscow. 2007. 304 p. (In Russian)
2. Kashtanova S. M. Transgressiya kak socialno-filosofskoe ponyatie [Transgression as a socio-philosophical concept]. Dis. kand. filos. nauk: 09.00.11. Saint-Petersburg. 2016. 203 p. (In Russian)

3. Denisova T. YU. Chelovek kak sushchestvo, prolagayushchee granicy [Man as a being who sets boundaries]. In: NOMOTHETIKA: Filosofiya. Sociologiya. Pravo. [NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law.]. 2018. V. 43. № 3. P. 566-570. (In Russian)
4. Petev N. I. Fenomen straha i smerti v videoigrah [The phenomenon of fear and death in video games]. In: Vektory blagopoluchiya: ekonomika i socium [Vectors of well-being: economics and society]. 2019. V. 34. № 3. P. 48-63. (In Russian)
5. Heidegger M. Bytie i vremya. [Being and Time]. Moscow. 1997. 451 p. (In Russian)
6. Salin A. Ot fenomenologii uzhasa k fenomenologii trevogi: Bibihin, Hajdegger i preodolenie korrelyacionizma [From the phenomenology of horror to the phenomenology of anxiety: Bibikhin, Heidegger and overcoming correlationism]. In: Filosofsko-literaturnyj zhurnal «Logos» [Philosophical and Literary journal «Logos»]. 2019. V. 29. № 5. P. 151-176. (In Russian)
7. Dvoreckaya O. V. Virtualnaya realnost i simulyakry [Virtual reality and simulacra]. In: Vestnik Bashkirskogo universiteta [Bulletin of Bashkir University]. 2009. V. 14. № 4. P. 1487-1489. (In Russian)
8. Kuzub O. Virtualnaya realnost: tekhnokraticeskij i ontologicheskij podhody [Virtual reality: technocratic and ontological approaches]. In: Izvestiya Altajskogo gosudarstvennogo universiteta [Proceedings of the Altai State University]. 2015. V. 87. № 3/1. P. 172-174. (In Russian)
9. Merlot-Ponty M. Fenomenologiya vospriyatiya [Phenomenology of perception]. Saint-Petersburg. 1999. 606 p. (In Russian)
10. Crick T. The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming. In: Games and Culture. 2011. V. 6. P. 259-269.
11. Negarestani R. Rabota nechelovecheskogo [The work of the inhuman]. In: Filosofsko-literaturnyj zhurnal «Logos» [Philosophical and Literary journal «Logos»]. 2021. V. 31. № 3. P. 1-38. (In Russian)
12. Zaharova E. V. Ontologicheskaya nedostatochnost cheloveka: ekzistenciya i transcendenciya [The ontological insufficiency of man: existence and transcendence]. In: Vestnik Samarskogo universiteta [Bulletin of Samara University]. 2010. V. 16. № 5. P. 15-20. (In Russian)