

**Большакова Анастасия Сергеевна**

студентка

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

DOI 10.31483/r-104663

## **ЦИФРОВАЯ НЕКРОФИЛИЯ КАК КОМПОНЕНТ СОВРЕМЕННОГО «ТАНАТОЛОГИЧЕСКОГО РЕНЕССАНСА»**

*Аннотация:* в статье предпринимается попытка рассмотреть феномен социальной некрофилии, описанный Эрихом Фроммом, под углом трансформаций, происходящих в мире в цифровую эпоху. Цифровизация интенсифицирует некрофильские тенденции современной цивилизации: механизацию и роботизацию, господство материального, фиксацию на прошлом и т. д.; способствует всплеску интереса к некогда табуированной тематике смерти, поэтому стоит вести речь уже о цифровой некрофилии. Отмечается, что виртуальный модус бытия создает широкий спектр возможностей для фиксированной репрезентации своего Я (социальные сети), для высвобождения агрессии (кибербуллинг, канселлинг), для реорганизации похоронной культуры и процесса траура (цифровые кладбища, мемориалы). Антропологизация техники, формальность и холодность межличностных отношений, трансгрессивные игры и кинематограф, перевод длительной речи (диалога в его герменевтическом представлении) в знаковую (фиксированную) форму – все это свидетельствует о том, что современная культурная политика выстроена на некрофильском фундаменте.

*Ключевые слова:* цифровая эра, цифровизация, некрофилия, некрофильский характер, цифровая некрофилия.

*Бессмертие хуже всякой смерти:*

*в нем нет смерти совершенной, а поэтому нет и совершенной жизни, но – одно только умирание [7].*

Л. Карсавин

*Некрофил воспринимает реально только прошлое, но не настоящее и не будущее [16].*

Э. Фромм

Процесс тотальной цифровизации, происходящий на сегодняшний день в мире, базируется на переходе всех сфер жизни цивилизации в семиотико-цифровое, виртуальное пространство, где измерением и фундаментом мира реального становится «цифра». Иными словами, можно говорить о развитии принципиально нового модуса бытия, нового типа мировоззрения: антропоцентризм с главенствующей ролью человеческого существа, лежащий в основе философских концепций Нового (и новейшего) времени, а также многих современных школ философии, отходит на второй план, трансформируется, пересматривается, так как сам человек «цифровизируется». Возможно, следует вести речь о своеобразном цифротризме – новом типе мировоззрения, при котором человек уже не субъективность, не живой организм, а совокупность знаков. В данном контексте антропный принцип, постулирующий возможности физического существования человека как мыслящей материи во Вселенной, следует рассматривать с позиции американского космолога Ф. Тiplера: «Разумный информационный процесс должен возникнуть во Вселенной, и, однажды возникнув, он никогда не угаснет [19]». Можно ли из этого положения сделать вывод о том, что, раз глобальный переход из сферы реального (живого, витального, длительного) в сферу виртуального (мертвого, фиксированного) начался, он никогда не будет обратимым? Вероятно, можно, и подтверждением этому будут являться: тенденции современной научной парадигмы рассматривать человека как Homo Digitalis или Homo virtualis; стремительное возрастание интереса к проблемам постгуманизма (философская концепция о незавершенности человеческой эволюции, появившаяся на почве критики классического гуманизма, современной базой для которой служит высокоразвитый технико-технологический фундамент в виде цифрового общества [5]) и трансгуманизма (философская доктрина, пропагандирующая усовершенствование человека, в том числе избавление от старения и смерти, за счет достижений научно-технического прогресса [17]); а также сама динамика

развития технологических нововведений и достижений в области компьютеризации. Но, несмотря на вышеупомянутые тенденции, проблематика смерти в условиях цифровизации не становится вторичной, напротив – она занимает одно из центральных положений в научных дискуссиях, наряду с феноменом цифровой жизни появляются термины «цифровая смерть», «цифровое бессмертие». Феномен повышенного интереса к смерти в современных исследованиях описывается в терминах «танатологического ренессанса» и объясняется во многом «снижением табуированности данной темы, наступлением эпохи гедонизма и успехами биотехнологии» [3]. В.В. Варава по этому поводу пишет: «Происходит профанирование действительно большой и важной проблемы смерти, в результате чего можно говорить и о «смерти человека», потому что произошла «смерть смерти». Смерть как последнее метафизическое пристанище человека похищена современной жаждой неумного продления жизни вне всякого страдания, а значит, и смысла [3]». Иначе говоря, смерть из объекта философской рефлексии, из бытийной возможности присутствия (хайдеггеровское бытие к смерти, как один из экзистенциалов, делающих человека человеком) превращается в неосмысляемую обыденность, в то, что обсуждается и повсеместно встречается, но, тем не менее, и в то, что стараются пресечь. На наш взгляд, трансгуманистические тенденции избавления от смерти не являются положительными модификациями, стремящимися улучшить жизнь, они лишь «лишают человека человека», забирают человеческую инаковость, уплощают человеческое бытие, загоняют человека в рамки определенности. «Человек не только не весь в природе, истории и культуре, но он вообще нигде не весь [3]». Субъект никогда не сможет обрести целостность в полной мере, пребывая в состоянии неустойчивости современного мира, но и трансгуманистические стремления к достижению биоморфического, кинестетического и субъективного идеала посредством самоизменения [17] – это лишь попытки дать феномену Человека определение, единообразие и шаблонность. Но трансгуманизм – это футуристичное мировоззрение, а процесс реорганизации реальной действительности запущен уже сейчас. В статье «Этические темы цифровой эры в оптике философии фотографии» нами предпринималась

попытка продемонстрировать, что социальные сети способствуют повторному внедрению смерти в социальную сферу, и, что цифровая смерть на самом деле есть ни что иное, как цифровое бессмертие, так как в виртуальном пространстве нет души, глубокой психической субстанции, есть только бесконечные симулякры симулякров, и «умереть по-настоящему» там невозможно [2]. Д. Тригг в своей работе «Нечто. Феноменология ужаса» писал: «У каждой частицы есть античастица. Её зеркальный образ. Её негативная сторона [12]». Цифровые фантомы людей в социальных онлайн-платформах сети Интернет – это и есть такая совокупность античастиц человека, во многом негативных, но зеркальных; они, манифестируя собой новую, специфическую форму саморепрезентации субъекта, кардинальным образом перестраивают цифровую посмертную идентичность, процесс траура, процесс «общения» с умершими. И в данной работе нам бы хотелось обратиться к проблеме цифровой некрофилии, которая, будучи неотъемлемой частью виртуальной жизни, во многом является инструментом строительства современной культурной политики.

Терминологически, под некрофилией, как правило, подразумевают влечение, тяготение к смерти, в том числе к трупу, непреходящие навязчивые мысли о смерти, удовлетворение своих сексуальных потребностей путем различных манипуляций с ним, а также особое отношение к смерти как способу достижения своих эгоистических, политических, военных и иных личных целей [1]. Еще З. Фрейд в работе «Я и Оно» определил два ключевых человеческих влечения – к жизни (Эрос), и к смерти (Танатос); последнее, будучи своего рода инстинктом, направлено на саморазрушение и/или разрушение другого индивида [14]. Данные идеи легли в основу теории агрессии, включающую в себя также и феномен некрофилии, и неразрывно связанный с ним страх смерти, которая подробно описана в труде немецкого философа и психоаналитика Э. Фромма «Анатомия человеческой деструктивности». Фромм выделил два типа агрессии – «доброкачественную» (ответный импульс на угрозу, заложенный генетически) и «злокачественную» (присущая человеку деструктивность и жестокость). Характерным проявлением злокачественной агрессии и является некрофилия как глубинное

влечение ко всему мертвому. Философ рассматривает два основных типа некрофилии: сексуальную, включающую в себя страсть к разнообразным сексуальным контактам с трупами, и несексуальную – «желание находиться вблизи трупа, разглядывать его, прикасаться к нему, стремление к расчленению мертвого тела», которая также может включать в себя еще один подтип, наиболее важный для описания устройства современного мира, – социальная некрофилия, проявляющая себя в предпочтении мертвого и механистического всему живому, динамичному и неупорядоченному [15]. Согласно Фромму, такой тип некрофилии проистекает из обладательной ориентации и одновременного страха и желания смерти: в ситуации невозможности преодоления экзистенциального кризиса, чувства собственной ничтожности, человек стремится обрести прочный онтологический фундамент посредством разрушения жизни, посредством желания сделать все искусственным, окружить себя неживыми вещами [15]. Субъект с некрофильским характером, таким образом, организует ситуацию бегства в другую, им созданную реальность, в которой нет природы, идей, чувств – длительности, но есть предметы материального мира и все живое, обращенное в вещи – стагнация и фиксация. Такая ситуация тотальной деструкции жизни может быть описана следующим образом: субъект, отказываясь от независимости, «опредмечивает» все свои качества личности, его Я полностью сливается с миром вещей для обретения иллюзорной стойкости и силы. Некрофилам не доступны способности любить, сострадать, понимать, они (без)сознательно от этого «бегут», чтобы не ощущать собственную уязвимость и страх смерти (выражаемый не в страхе умереть, а в боязни утратить статичность – дух, тело). Тем не менее, страх смерти перманентен, от него ничто не может избавить, поэтому некрофилы и существуют в модусе обладания, стремления отнять чужое (имущество, личность, свободу). В данном контексте следует упомянуть, что Фромм очерчивает важные характеристики социальной некрофилии, среди них: жизнь прошлым без внимания к настоящему и будущему, ориентация на силу и власть (так как сила во многом базируется на возможности убивать), формализация, холодность, восприятие окружающего мира сквозь призму механицизма [15; 16]. Помимо этого:

«Некрофильские тенденции просматриваются в роботизации трудовой и повседневной жизни, в обезличивающих межличностных отношениях, в поклонении и обожествлении собственности, вещам, техники и всему механическому, порядку и пр. [9]». Также стоит упомянуть, что Фромм рассматривал проявления некрофильского характера в социальном аспекте на примере феномена германского фашизма, так как внутренняя агрессия (возникающая у масс из-за развития фрустрации) переносится вовне – люди нуждаются в объекте ненависти, на который можно перенести свою агрессию, ту агрессию, которую «они вынуждены сдерживать внутри себя, поскольку уже поставили себя в положение мазохиста... [9]».

Описание черт, присущих социальной некрофилии, можно экстраполировать на современную ситуацию цифровизации мира. Социальные сети и разнообразные мобильные приложения для виртуальной коммуникации создают поле новой открытости, где стираются не только грани публичного и приватного, но и многие социальные нормы, понимание ценностей становится принципиально иным. На наш взгляд, ситуацию, возникающую в ходе стремительного переноса реальной жизни в цифровой, виртуальный (знаковый) мир, можно обозначить термином «цифровая некрофилия». Рассмотрим подробнее, каким образом характеристики социальной некрофилии накладываются на цифровую экзистенцию.

Стоит начать с того, что, как уже было упомянуто выше, некрофил создает для себя другую реальность, где господствуют вещи, и куда можно сбежать от живого, неподконтрольного мира: чем виртуальная реальность с ее совокупностью фотографий, текста, человеческих фантомов (цифровых следов) – не тот другой мир для бегства? Создавая страницу в социальной сети, добавляя информацию (зачастую фейковую, искусственную), человек продуцирует новый образ своего Я (происходит слияние Я и набора знаков), который существует среди множества таких же чужих Я. Не так давно появился термин хикикомори [11], означающий своего рода экзистенциальный эскапизм от реального мира в цифровой: хикки – люди, которые сознательно полностью избегают социума,

окружая себя только технологическими приборами, создавая ситуацию цифрового дауншифтинга (наглядный пример социальной некрофилии – человек теряет для себя ценность, существует как вещь среди вещей). Следует учитывать также, что в виртуальном мире человек обладает большей силой: написать что-либо в социальной сети, когда ты «прячешься» за аватаром, значительно проще, чем сказать в реальной жизни; возможности доминировать над людьми также доступнее. Помимо этого, социальные сети позволяют экстерииоризировать агрессию на объекты ненависти: на сегодняшний день в повседневном дискурсе плотно закрепились такие понятия, как кибербуллинг, троллинг, культура отмены (cancel culture). Кибербуллинг – это запугивание, травля с использованием цифровых технологий; он относится к формам психологического давления, так как может включать в себя круглосуточное вмешательство в личную жизнь человека в виде оскорблений, домогательств, распространений слухов, а также обратную ситуацию – социальную изоляцию (отказ от общения). Троллинг, в свою очередь, – это социальная провокация в сетевом общении, про которую современные исследователи сделали следующий вывод: «Троллинг эволюционировал от мелкого психологического насилия до одного из ключевых инструментов информационной войны в международных отношениях [4]». Культура отмены же более обширное понятие, которое содержит в себе, как и Интернет-травлю, провокации, так и формы социального давления иного масштаба, которые распространяются на реальную жизнь, стирая личность и уничтожая человека (напоминающая афинский остракизм), не ограничиваясь виртуальной сферой. Придавая канселлингу положительную коннотацию, можно говорить о том, что это своеобразный механизм общественного регулирования, способный привлечь человека (или группу лиц) к ответственности за свои слова и поступки, то есть лишний раз напомнить о том, что все, сказанное в виртуальном пространстве, там навсегда и остается («Интернет помнит все»). Но, тем не менее, публичное осуждение чаще всего перерастает в публичную травлю. К примеру, известная писательница Джоан Роулинг, автор книг о Гарри Поттере, выложила в одной из социальных сетей пост, который общественность сочла трансфобным, началась массовая

«отмена»: женщину не пригласили на мероприятие, посвящённое 20-летию кинофраншизы по ее же романам, транс-активисты поместили на всеобщее обозрение в сети ее адрес с угрозой личной расправы, многие компании перестали с ней сотрудничать, люди бойкотируют ее произведения. Таких примеров множество, и сам феномен отмены остается противоречивым, но он в достаточно наглядной форме иллюстрирует некрофильские тенденции: людей можно вычеркнуть из жизни сходно тому, как выбрасываешь ненужную вещь. Здесь наиболее уместны слова Фромма: «Такие люди (некрофилы) реагируют на проблемы жизни в основном деструктивно и никогда не пытаются помочь другим людям найти конструктивный способ их решения. Их поведение напоминает реакцию королевы из «Алисы в стране чудес», которая по любому поводу распоряжалась: «Отсечь им головы!» [15]». Таким образом, в виртуальной реальности господствует агрессия, люди в Интернете (на современном сленге их принято называть «хейтерами») повсеместно и публично выказывают свое негативное, презрительное отношение, пытаясь продемонстрировать мнимое превосходство. На наш взгляд, данную ситуацию можно обозначить как явление ресентимента в киберпространстве – чувство враждебности и зависти по отношению к другим, создание образа врага, от чего и происходит дальнейшее распространение насилия. Здесь стоит упомянуть, что, по мнению французского философа Ж. Батая, существовало два типа насилия – имманентное (способ выхода агрессии в жертвоприношениях, попытка освободить предметы от «вещности») и трансцендентное (насилие, при котором жизнь утрачивает свою сакральную составляющую, оно способствует усилению овеществления одних людей другими [10]). Так, в цифровом мире доминирует именно насилие трансцендентное, которое и отражает некрофильский характер.

Кроме этого, следуя мыслям Фромма о несексуальной некрофилии, необходимо отметить, что она проявляется в желании говорить о похоронах, смерти, во влечении к грязи и нечистотам, в снах, где в различных формах присутствуют насилие, убийства, кровь [15]. В современном мире, как уже отмечалось в начале данной работы, в связи с «растабуированием» темы смерти, произошел всплеск



интереса к ней. В цифровой среде организуются целые погребальные ритуалы, что является достаточно оригинальной попыткой организовать процесс траура в сети. Например, женщина из Южной Кореи по имени Чан Цзи-сен рано потеряла дочь, а разработчики из корпорации Munhwa при помощи VR-технологий (гарнитура виртуальной реальности и тактильные перчатки) «оживили» девочку, создав ее цифрового двойника, что позволило матери снова встретиться со своим ребенком. Можно также отметить, что в социальных сетях массово создаются страницы с обсуждением умерших людей, их называют «ангелы в сети» – люди выражают свои соболезнования, пишут комментарии, «переживают» трагедию вместе с родственниками погибших. Более того, сегодня в Интернете даже существует услуга – создание виртуального надгробия, памятника. Автор концепции цифровых кладбищ по этому поводу пишет: «Цифровой мемориал, в отличие от каменного надгробья, не имеет срока годности: оцифрованная информация, загруженная в интернет, будет храниться бесконечно долго» [13]. Такая трансформация похоронных обрядов, по нашему мнению, свидетельствует о стремлении «опредметить» даже смерть, придать ей знаковую форму, сделать траур не глубоко личным, глубоким внутренним чувством, а общедоступным и фиксированным. Подобная фиксация, вероятно, выступает как своеобразный барьер преодоления, без которого невозможно вести речь о «новых» формах существования – сходную ситуацию иллюстрирует концепция изготовления посмертных фотографий людей, на которых они словно живы (*post mortem*). Возможно, эта культурная традиция зародилась в предощущении цифровой эпохи, намекая о вероятной форме будущего существования. Человек рождается в смерти, и чтобы «по-новому» существовать, нужно «по-старому» умереть, и то новое существование (цифровое) будет наследовать маркер умирания.

Но обсуждение в цифровом пространстве тематики смерти стало таким массовым явлением не только в связи реорганизацией траура, на это оказали влияние такие отрасли культуры, как кинематограф и игра. Фильмы жанра хоррор все чаще предлагают зрителям сюжеты, связанные с цифровой средой («Смерть в сети» (2013 г.), «Убрать из друзей» (2015 г.) и т. д.), появляются киноленты в

жанре скринлайф, где киноповествование полностью происходит на экране компьютера или телефона («Поиск», 2018 г.). Неконтролируемое развитие компьютерных игр привело к такому явлению, как игрофикация (геймизация) – повсеместное использование игрового мышления. Стоит отметить, что онлайн-игры, в которых не редкость демонстрация картин убийств, действительно выходят на новый уровень, становясь все более трансгрессивными. Так называемые головокружительные игры (термин предложен французским философом Р. Кайуа), направленные на нарушение стабильности своего состояния, заключаются в подчинении деструктивным влечениям и стремлению к смерти [6]. В цифровом мире реализовать деструктивный контент при помощи онлайн-игр наиболее реально, так как этого зачастую требует сама структура игры (например, компьютерные игры с прямой конфронтацией на нанесение урона, игры на выживание и т. д.). В данном ключе можно упомянуть еще и такое изобретение: П. Лаки, основатель компании Oculus, изобрел гарнитуру виртуальной реальности – шлем Meta Quest Pro с тремя зарядами взрывчатки, которые размещены под экраном – напротив переднего отдела мозга пользователя. В случае, если человек «погибает» в игре, он сразу же умрет в реальной жизни от сработавшего взрывчатого устройства. Сам создатель шлема по этому поводу говорит следующее: «Идея привязать реальную жизнь к виртуальному аватару всегда завораживала меня – ставки мгновенно взлетают и это заставляет людей коренным образом переосмыслить то, как они взаимодействуют с виртуальным миром и другими игроками внутри него [18]». Подобные изобретения демонстрируют не только прямое влечение к смерти, они подтверждают слова Фромма: «Человек не создан вещью, он гибнет, если становится вещью, и, прежде чем это случится, он впадает в отчаяние и хочет уничтожить жизнь [16]». Пользователь социальной сети, игровая единица – скорее знак, чем человек, скорее объект, чем субъектность, и при осознании своей «вещности» в виртуальном мире, изобретение «убийственной» гарнитуры с целью осуществить трансгрессивный переход (если рассматривать смерть как высшую форму трансгрессии) не будет казаться чем-то шокирующим. Фромм находил черты некрофилии в индустриальном обществе, где бесконечные

убийства транслировались по телевизору, где существовал культ поклонения вещам, где бюрократизация превалировала над рационализацией, что же тогда говорить об обществе цифровом, когда все перечисленное возведено в абсолют?

Другими некрофильскими чертами, которые применимы к описанию цифрового общества, являются роботизация трудовой и повседневной жизни, господство механизации. Власть технологий над живыми организмами, технофетишизм плотно вошли в социальную среду с процессами цифровизации, и наблюдать эти явления можно во всех сферах жизни людей. В сфере образования нейроподобные сети составляют расписания учебных занятий, в сфере здравоохранения существует практика замены человеческих органов искусственными, в бытовой сфере разнообразные устройства выполняют человеческие обязанности (робот-пылесос, к примеру), уже изобретены собаки-роботы, призванные заменить человеку четвероногих друзей; даже для удовлетворения сексуальных потребностей люди часто предпочитают использовать механические аппараты. Некрофильская потребность к механистическому порядку, к подавлению за счет властных полномочий прослеживается во введении QR-кодов для отслеживания перемещений людей, в тотальном наблюдении за счет видеокамер. Унификация человеческого существа, которая в цифровом обществе закрепились, это ни что иное, как тотальная цифровая некрофилия.

Формализация, холодность, жизнь прошлым и тождественность межличностных и рыночных отношений (имеется ввиду отношение к другому человеку как к собственности) – также характерные черты некрофила [15]. В социальных сетях все обезличено, эмоции заменены искусственно созданными символами и знаками – эмитиконами («смайликами»), реальная живая речь – текстом. Характер виртуальной коммуникации часто анонимный, и сам факт деперсонализации уже делает общение «мертвым», холодным, формализованным. М. Маклюэн рассматривал средства коммуникации как продолжение человека, как нечто, уже от человеческого существа отделенное. Он назвал это явление «самоампутацией»: «Любое изобретение и любая технология представляет собой внешнюю проекцию, или самоампутацию, наших физических тел [8]». Иными словами, те самые

физические тела остаются как бы «за скобкой», над ними властвуют технические инфраструктуры. В социальных сетях также нет жизни настоящим или будущим, они есть лишь массовое хранилище воспоминаний о прошлом, архив разноплановых данных – символических и графических. Фромм пишет: «Их чувства (некрофилов), по существу, сентиментальны, то есть они зависят от ощущений, которые они пережили вчера или думают, что они их пережили [16]». Пользователи социальных сетей также, делятся переживаниями, фотографиями от уже прошедших событий, стараясь «законсервировать» пережитый опыт в виртуальности. Сама роль «цифры» в жизни человека уже свидетельствует о некрофилии – стремление набрать как можно больше подписчиков, лайков; ситуация оценки человеческих достижений при помощи рейтингов – человека в человеке никто не видит, но все видят набор знаков.

И последнее, что хочется отметить, – Фромм подробно описывал проблему взаимосвязи человеческого равнодушия к жизни и некрофилии. Он приводит в пример ситуацию политического бездействия человека при угрозе атомной войны и на вопрос «Почему же люди бездействуют?» отвечает следующим образом: «Люди не боятся тотального уничтожения потому, что они не любят жизнь, или потому, что они безразличны по отношению к жизни, или даже потому, что многие испытывают влечение к мертвому [16]». Индифферентность людей к событиям политической жизни и нежелание что-либо менять, ощущение безнадежности борьбы и собственной ненужности – таже характерные черты человека цифровой эпохи.

Таким образом, эра цифровых технологий – это некрофильская эра. Ситуация, при которой такие процессы, как антропологизация техники, все более стремительное развитие социальных сетей, глобальная виртуализация жизни (где виртуальная жизнь – не имитация жизни реальной, а скорее ее преодоление), накладываясь на повышенный интерес общественности к смерти, не может привести ни к чему другому, кроме как к овеществлению человека. И стоит предположить, что болезненная тяга к тематике смерти (извращенная, настойчивая, навязчивая) – это своеобразный «спасательный круг» для человечества в

ситуации, когда жизнь витальная (реальная) отнимается, цифровизируясь. Смерть должна остаться, закрепиться, хоть и в «новой» форме, чтобы сформировать субстрат новой онтологии; для того, чтобы рассуждать о цифровой экзистенции, должна быть первооснова, чем и может являться смерть. Иначе говоря, для «легитимизации» нового (виртуального) бытия, для подтверждения его «бытийности», поднимается (явно или неявно) тема смерти, без которой нет существования. Некрофилия в данном контексте выступает в качестве плацдарма этой новой, цифровой онтологии – социальные сети говорят: «В цифровом мире тоже умирают». И не видеть этого невозможно, цифровые мемориалы нельзя обойти, они не порастают травой. Именно поэтому все цифровое бытие окрашено некрофильскими тенденциями.

### *Список литературы*

1. Антонян Ю.М. Некрофилия: понятие, типология, объяснение / Ю.М. Антонян // Общество и право. – 2016. – №3 (57) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/nekrofilija-ponyatie-tipologiya-obyasnenie> (дата обращения: 14.11.2022).
2. Большакова А.С. Этические темы цифровой эры в оптике философии фотографии / А.С. Большакова // The Scientific Heritage. – 2021. – №80-6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/eticheskie-temy-tsifrovoy-ery-v-optike-filosofii-fotografii> (дата обращения: 12.11.2022).
3. Варава В.В. Феномен «танатологического Ренессанса» в современной России / В.В. Варава // Известия Тульского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2020. – №1. – С. 117–127.
4. Деев А.С. Психологическое насилие и инверсия дискурса / А.С. Деев, С.И. Черноморченко, Н.В. Красовская // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2020. – №1.
5. Идеи постгуманизма [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.posthumanism.com>
6. Кайуа Р. Игры и люди / Р. Кайуа // Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.

7. Карсавин Л.П. Религиозно-философские сочинения. Т. 1 / Л.П. Карсавин. – М.: Ренессанс, 1992. – 325 с.
8. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. – 2-е изд. / М. Маклюэн. – М.: Гиперборея, Кучково поле, 2007. – С. 170.
9. Тарасов А. Наследие Эриха Фромма для радикала конца XX – начала XXI века: лекция из цикла «Общественная мысль XX века: практически ценное для политического радикала наших дней», прочитанного в Свободном университете им. С. Курёхина в 1996–1997 годах / А. Тарасов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://radical-xxi.narod.ru/fromm.htm>
10. Тимофеева Н.В. Овеществление человека техногенного мира в контексте трансцендентного насилия / Н.В. Тимофеева // Общество: философия, история, культура. – 2022. – №3 (95) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/oveschestvlenie-cheloveka-tehnogennogo-mira-v-kontekste-transtsendentnogo-nasiliya> (дата обращения: 14.11.2022).
11. Тихоцкая И.С. Изменения в жизненном цикле японцев и место молодёжи в современном обществе / И.С. Тихоцкая // Выпуск XXXII. История и культура традиционной Японии 3 / под ред. И.С. Смирнова, отв. ред. А.Н. Мещеряков. – М.: Наталис, 2010. – С. 455–468.
12. Тригг Д. Нечто: Феноменология ужаса / Д. Тригг. – Пермь: Гиле Пресс, 2017. – 174 с.
13. Фаткулин Е. Интерактивный мемориал – лучший памятник для цифровой эпохи / Е. Фаткулин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rom-nivsegda.ru/articles/interaktivnyj-memorial>
14. Фрейд З. Я и Оно / З. Фрейд. – М.: Эксмо-пресс, 2017. – 160 с.
15. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / Э. Фромм; перевод; авт. вступ. ст. П.С. Гуревич. – М.: Республика, 1994. – 447 с.
16. Фромм Э. Душа человека, ее способность к добру и злу / Э. Фромм. – М.: Республика, 1992. – 430 с.
17. Bostrom N. A history of transhumanist thought / N. Bostrom // Journal of Evolution and Technology. – 2005. – Т. 14, №1.

18. Keller E. If you die in this VR game, it will kill you in real life / E. Keller // New York Post [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nypost.com/2022/11/07/if-you-die-in-this-vr-game-it-will-kill-you-in-real-life/>

19. Tipler F.J. The Anthropic Cosmological Principle / F.J. Tipler. – Oxford: Oxford Univ. Press, 1996.