

Лукьяненко Антон Александрович**Lukyanenko Anton Alexandrovich**

кандидат философских наук, доцент
кафедры гуманитарных и социальных наук
Тюменского индустриального университета

PhD, Associate Professor,
Department of Humanities and Social Science,
Industrial University of Tyumen

КОМИЧЕСКАЯ И ТРАГИЧЕСКАЯ ПРИРОДА ФЕЙКА КАК ПРОДУКТА ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

COMIC AND TRAGIC NATURE OF FAKE AS A PRODUCT OF DIGITAL TECHNOLOGIES

Аннотация:

Предметом статьи является трагический и комический аспект фейка как продукта информационных технологий. Автор ставит перед собой цель выявить специфику и рассмотреть положительные и отрицательные стороны особой разновидности фейков, созданных под влиянием цифровых технологий, становящихся самостоятельным видом трагического или комического искусства. Результатом исследования стал вывод о том, что некоторые фейковые продукты, созданные в цифровой среде, можно отнести к самостоятельным комическим или трагическим произведениям искусства. С одной стороны, фейк наиболее эффективно выполняет функцию выразителя трагического и комического искусства, с другой – если он продолжит развиваться в том же ключе, то может привести к вырождению рефлексивной стороны трагических и комических произведений, оставив чистую схематику.

Ключевые слова:

информация, комическое искусство, симулякр, трагическое искусство, фейк, цифровые технологии.

Summary:

The subject of the study is the tragic and comic aspects of fake as a product of information technology. The author aims to identify its specifics and consider the positive and negative sides of a special kind of fakes created under the influence of digital technologies, which become an independent type of tragic or comic art. The result of the research is the conclusion that some products of fake, created in the digital environment, can be considered an independent comic or tragic works of art. On the one hand, the fake effectively expresses the tragic and comical art, on the other, if it continues to develop in the same vein, it can lead to degeneration of the reflective side of the tragic and comic works, leaving a blank schematic.

Keywords:

information, comic art, simulacrum, tragic art, fake, digital technology.

Развитие компьютерных технологий привело к возникновению сферы, содержащей бесчисленное количество информации, к которой при желании может получить доступ почти каждый человек на планете. Однако огромная часть этой информации является недостоверной, сфабрикованной, выдуманной или искаженной. Для обозначения такой информации в интернет-среде стал использоваться термин «фейк» (fake). Вначале данный термин применялся к фальшивым новостям, публикуемым с целью наживы или манипуляции общественным мнением, политическими или экономическими структурами. Но в последующем он стал обозначать целый спектр интернет-феноменов, часть из которых можно с полным правом назвать произведениями искусства.

На наш взгляд, фейк уже не является просто выдумкой, сплетней, ложью, которые также распространяются в социальной среде и вызывают некоторое доверие. Появляются фейки, которые больше напоминают произведения искусства, имеющие под собой определенную трагическую или комическую мифологию. Достаточно вспомнить нашумевшие ролики, в которых орел схватил и унес с собой ребенка с детской площадки; люди бегали по воде; на человека напала акула в воде, а также многочисленные забавные ролики с различными падениями. С одной стороны, сюжеты роликов кажутся абсурдными, но с другой – именно в силу этой абсурдности в них хочется верить.

Сложностью в исследовании фейка как произведения художественного искусства является вопрос о том, возможно ли в принципе причислить некоторые фейковые ролики к числу таких произведений. Рассмотрим этот вопрос подробнее. Споры о том, что можно отнести к произведению художественного искусства, а что нельзя, разгорались на протяжении всей истории осмысления данного предмета. Например, в Античности стоял вопрос об интерпретации этики как искусства добродетельной жизни. В эпоху Возрождения – о разграничении ремесла и художественного искусства. В XX в. были актуальны вопросы о возможности отнесения к предметам искусства картин кубистов и импрессионистов. В XXI в. – о причислении к предметам искусства экспонатов музея The Human Body Exhibition или видеоигр. Не существует однозначных критериев, определяющих принадлежность предмета к произведениям искусства. По этому поводу культу-

ролог А.А. Деникин отмечает, что в современных условиях «проблематично пытаться дать однозначное определение тому, что есть искусство сегодня. Достаточно зайти в любой музей современного искусства, чтобы понять, насколько разным бывает искусство. Стоит задуматься, насколько слово “искусство” вообще значимо: быть может, гораздо важнее обсуждать, насколько произведение ценностно, многозначно, эмоционально, выразительно, провокационно, как оно меняет привычные способы мыслить, понимать людьми друг друга» [1, с. 96]. Т.П. Григорьева в своих размышлениях о японском искусстве приводит высказывание Судзуки Кейдзи, с которым она солидарна, о природе художественного произведения: «Поскольку все мы принадлежим одной Вселенной, созданное нами может соответствовать тому, что мы называем объектами природы. Но не это главное в искусстве... Если кисть художника движется сама собой, рисунок *сумиэ* становится завершенной в самой себе реальностью, а не копией чего-то. И горы на рисунке реальны в том же смысле, как реальна Фудзияма, и облака, ручьи, деревья, волны, фигуры – все реально, так как дух художника побывал в этих линиях, точках, мазках» [2, с. 180]. Современное состояние теории художественного искусства крайне противоречиво в выделении четких критериев, отличающих искусство от не-искусства. Обобщенно можно выделить только два критерия. Первый заключается в том, что произведения художественного искусства являются результатом приложения человеческих творческих усилий. Второй – в том, что произведения искусства создаются автором с целью вызвать определенные эмоции и чувства у других людей, а также передать некий творческий замысел. Но и эти критерии крайне спорны. Как писал Ф. Шиллер, «эстетическое творческое побуждение незаметно строит посреди страшного царства сил и посреди священного царства законов третье, веселое царство игры и видимости, в котором оно снимает с человека оковы всяких отношений и освобождает его от всего, что зовется принуждением как в физическом, так и в моральном смысле» [3, с. 291]. Таким образом, в искусстве главное – внутренний замысел, который воплощает себя в эффе́кте, оказываемом на субъект восприятия.

Можно заметить, что целью многих фейковых роликов является побуждение человека к трагическим или комическим переживаниям. Однако причисление фейка к числу комических или трагических произведений искусства, а также выявление специфики их воздействия в этом качестве на человека является наибольшей сложностью.

Цель статьи – выделить специфику и рассмотреть положительные и отрицательные стороны особой разновидности фейков, созданных под влиянием цифровых технологий, становящихся самостоятельным видом трагического или комического искусства.

В своем исследовании мы будем использовать феноменологический и компаративный методы, а также применять логический и рефлексивный анализ в отношении существующих исследований на данную тему.

Трагическое и комическое – это диалектически связанные между собой категории. Аристотель в «Поэтике» указывает на то, что трагедия и комедия являются формами подражательного искусства [4, с. 148]. Трагедия воспроизводит серьезные, часто имеющие катастрофический исход события. Целью трагедии является катарсис, очищение в процессе переживания и сострадания героям произведения [5, с. 150]. С подачи Аристотеля многие мыслители стали рассматривать мимесис в качестве сущности любого искусства. Периодически в истории данный подход в понимании искусства то уходил на второй план, то возрождался с новой силой. Теория мимесиса в искусстве становится особенно актуальна в эпоху Возрождения, ее поддерживают Марсилио Фичино, Пико делла Мирандолла, видевшие источник мимесиса не только в слепом подражании природе, но и в области творческой фантазии художника. В Новое время главными сторонниками теории подражания становятся представители французского классицизма. Например, Ж.Б. Дюбо считает, что целью подражания является пробуждение таких чувств, которые мог бы вызвать реальный объект подражания. Однако в этот период появляется и серьезная критика данного принципа. Так, Патриций считает, что сущность искусства заключается не в подражании, а в выражении. Также с немалой критикой на концепцию мимесиса обрушиваются и немецкие классики в лице Канта, Фихте, Шеллинга, Шлейермахера, Гегеля. Как отмечает А. Лосев, «Гегель готов признать значение подражания как средства сделать искусство естественным, вернуть его из области туманных фантазий к “определенности природы”» [6, с. 231]. По мнению исследователя, концепция подражания и в XX в. сохранила свои позиции, получила новые варианты развития. Так, интересна концепция подражания, предложенная в «психологической эстетике» А. Гросса, где подражание представляет собой воспроизведение сознания собственной души человека. В современной философии есть как сторонники, так и противники концепции мимесиса в искусстве. Однако в исследовании фейка вопрос о подражании реальности встает наиболее остро. Субъект, воспринимающий такое произведение искусства, не знает о том, что это произведение искусства,

т. е. он идентифицирует фейк не в качестве копии, а в качестве оригинала. Поэтому в исследовании природы фейка вопрос о соотношении копии и оригинала стоит наиболее остро. Отталкиваясь от концепции мимесиса, можно выявить специфическую основу самого фейка.

Для определения общих черт комического можно обратиться к достаточно новой работе А.В. Дмитриева и А.А. Сычева «Смех: социофилософский анализ», в которой они смогли обобщить большой объем теоретического материала, посвященного этому вопросу. Авторы замечают, что «исследования в области архаического смеха наглядно показали, что смех в обрядах и ритуалах достаточно четко соотносился с фазами смерти и возрождения. Первая фаза смеховых ритуалов, по своей сути, является трагедией, включенной в сферу смешного. Как начальный элемент смешного, она должна быть завершена в последующем смехе-возрождении. С этой точки зрения трагедию условно можно назвать незавершенной комедией» [7, с. 206]. Главной антитезой смешного исследователи считают страх. Смех направлен на преодоление чего-то страшного. Например, страх перед стихийными силами природы в ритуальных праздниках воплощался в форме карикатурных чудовищ, а смех был неотъемлемой частью всего действия.

Основываясь на таких определениях сущности комического и трагического, мы считаем возможным рассмотреть фейки, распространенные в интернете, в качестве такого рода произведений. Например, фейковый ролик «Орел уносит ребенка!!!» вполне можно отнести к произведениям трагического плана по своей сущности. По сюжету ролика маленький ребенок едва не стал жертвой нападения золотого орла, выбравшегося для охоты в городской парк в городе Монреаль в Канаде. Внимание оператора-любителя привлекла огромная хищная птица, которая неожиданно появилась в небе и начала кружить над немногочисленными посетителями парка. На кадрах отчетливо видно, что орел успел пронести малыша над землей несколько метров, прежде чем отказался от своей затеи. Эта мистификация сделана в технике 3D с помощью цифровых технологий студентами учебного центра NAD. Тем не менее видео заставляет по-настоящему сопереживать ребенку и его родителям.

Примером нашумевшего комичного фейка может быть ролик «Обезьяна с автоматом». По сюжету этого ролика группа чернокожих солдат неизвестной армии, смеясь над обезьяной, ради шутки дает ей автомат. Спустя некоторое время обезьяна начинает из него стрелять во все стороны, и в том числе по самим солдатам. Примечательно, что в конце ролика, когда солдаты разбегаются, обезьяна поднимает автомат над головой, как бы празднуя победу. Ролик был снят в качестве вирусной рекламы фильма «Планета обезьян». Тем не менее его вполне можно отнести к разряду черной сатиры, использующей сарказм по отношению к вере человека в то, что он самое разумное существо на планете и стоит на вершине пищевой цепочки. Это сатира, связанная со страхом перед природой, и в частности животными, которые могут оказаться не столь глупы, как кажется человеку.

Если попытаться выявить и проанализировать природу комического и трагического в фейковых роликах, то обнаружится и ряд специфических черт, которые отличают их от классических произведений. Эти черты, на наш взгляд, связаны с тем, что фейки – это продукт информационных технологий. Фейки, которые мы предлагаем рассмотреть, не являются простыми байками или сплетнями, существующими на протяжении всей истории человечества. Благодаря информационным технологиям человек сам становится очевидцем какого-то события, и это уже по природе своей новый феномен лжи. Лжи, которая только в информационной среде с полным правом заявляет претензию на реальность. Чтобы определить эту специфику, необходимо обратиться к исследованиям, посвященным непосредственно сущности информационных технологий в аспекте системы отношений «человек – техника».

В ряде исследований продукты информационных технологий получили название «симулякры», или «виртуальные феномены». Единой точки зрения по поводу природы и сущности симулякров в философии не существует, подходы к их определению зачастую кардинально отличаются.

По поводу термина «виртуальность» ведутся еще более ожесточенные споры. Часть российских исследователей крайне широко определяет «виртуальность» и относит феномены этого типа к феноменам психики человека. Так, Н.А. Носов, резюмируя исследования Института человека РАН, утверждает: «...доказано, что виртуальный образ обладает для человека таким же статусом реальности существования, как и образ внешнего, материального объекта...» [8, с. 148]. При этом критерий различий этих феноменов лежит исключительно в области психической активности человека, его психического отношения.

Некоторые исследователи, например А.Г. Дугин, виртуальную реальность считают сферой субстистирующих объектов. Термин был заимствован у А. Мейнонга, который понимал под ним некий предмет, не существующий по факту, но который мог существовать и поэтому вполне мог быть представлен как реальный, допустимый [9].

Термин «симулякр» в отношении продуктов информационных технологий активно применял французский философ Ж. Бодрийяр. Он приводит фразу, якобы написанную Екклесиастом, которая отражает центральные категории, в которых можно осмыслить феномен симуляции: «Симулякр – это вовсе не то, что скрывает собой истину, – это истина, скрывающая то, что ее нет. Симулякр есть истина» [10, с. 16]. Наиболее кратко симулякр можно определить как копию без оригинала, знак, не имеющий обозначаемого. На первый взгляд, термины «виртуальный феномен» и «симулякр» как нельзя лучше подходят для определения сущности фейка. Хотя категория виртуальности, как и симулякра, тесно связана на сегодняшний день с информационными технологиями и создаваемой этими технологиями средой, она может обозначать и предметы, выходящие за ее рамки, например комплекс психических феноменов, связанных с воображением. Поэтому для определения специфики фейка мы будем обозначать его более узко как «продукт цифровых технологий» и отталкиваться от этого понятия.

Обратимся к некоторым исследованиям продуктов, порождаемых цифровыми технологиями. Профессор Карл Мичмэн из Колорадо предлагает разграничивать технический и семантический аспекты цифровых технологий [11, р. 329]. Подобное деление имело место и в информационных технологиях премодерна. Так, технический аспект представлял собой в премодерне алфавит, а семантический – книгу. В современных информационных технологиях эти аспекты представлены цифровым кодом и репрезентативной коммуникационной средой в форме фильмов, телепрограмм, гипертекстов. Аналогично технической составляющей трагического и комического в эпоху премодерна были, конечно, алфавит, а также принципы построения сюжета, а семантической стороной – завершенное театральное, художественное или литературное произведение. Рассмотрим, что меняется на обоих уровнях с трагическими и комическими образами в современной цифровой среде.

Основой цифровых технологий является булева алгебра и математическая логика. Булева алгебра дала возможность двоичного кодирования информации, а математическая логика, преобразовав смысл и значения понятий в математическую функцию, – необходимый алгоритм вычисления и программирования. Данная логика прошла ряд этапов в своем развитии, но все эти этапы представляли собой поступательное очищение логических процедур от неопределенностей, метафизических постулатов и отсылок к трансцендентальному. Так, Г. Фреге в XIX в., показав идентичность процедуры означения понятия и математической функции, отказал в праве на существование априорным синтетическим суждениям [12]. Т. е. в рамках логики Г. Фреге определение понятия является не процессом приписывания знака некоторому реальному (согласно И. Канту – трансцендентному) предмету, а процесс проявления значения, которое уже присуще понятию изначально. Но, исключив трансцендентный мир, Г. Фреге заменил его на «мир смыслов». «Мир смыслов» представляет собой целостный образ того, о чем говорит понятие, символ всей бесконечности его нюансов. В отличие от смысла, значение есть проявление отдельного аспекта смысла, а «мир смыслов» охватывает весь его спектр. Завершил оформление математической логики Б. Рассел, который считал концепт «мира смыслов» метафизичным и слишком неоднозначным. По его мнению, значение понятия является его не полной (сокращенной) дескрипцией. Т. е. с помощью математической функции достаточно полно можно описать весь спектр значений и смыслов понятия, нет ничего выходящего за ее пределы. Насколько бы многообразен и бесконечен ни был спектр значений понятия, он ограничен, по мнению Б. Рассела, своей функцией. Т. е. значений понятия может быть бесконечное количество, как, например, может быть бесконечной прямая, построенная по определенной функции, но в то же время спектр этих значений имеет границы, как, например, прямая, построенная по определенной функции, не может изменить свое место положения без изменения самой функции [13].

Логика, предложенная Б. Расселом, как нельзя точно иллюстрирует специфику вычислительных процессов современных ЭВМ. Электронно-вычислительная машина работает не просто по заданной программе, а по заданным логическим процессам, которые могут давать бесконечное количество значений и обслуживать бесконечное количество программ, но все эти значения и программы будут ограничены потенциалом значений логики самой системы. ЭВМ является в первую очередь автоматом, сколько бы значений и смыслов эта машина ни выдавала, они будут ограничены потенциалом ее базовой логической процедуры. А потенциал базовой логической процедуры в свою очередь не позволяет обращаться к денотату понятия как к реальному, трансцендентному предмету. Таким образом, технический аспект информационных технологий в рамках своей внутренней логики не предполагает существование предметов, подражающих другим реальным предметам, в этой логике отсутствует дихотомия тождественного и иного. Т. е. внутренняя логика ЭВМ исключает такой феномен, как подражание внешней реальности.

Мы считаем, что специфические черты цифровых технологий неизбежно накладывают отпечаток на специфику тех продуктов, которые производятся с их помощью. Хотя технический уровень

и отличается от семантического, отрицать их взаимосвязь нельзя. Фейк не обязательно полностью должен быть изготовлен с помощью цифровых технологий, достаточно того, что факт его существования обусловлен цифровизацией социального и психического пространства.

Интересным в этом плане является исследование Д.Р. Лопес из университета Мадрида на тему трансформации литературы в процессе ее цифровизации. В частности, исследовав значительный объем интернет-литературы, исследователь делает вывод о том, что в ней экфрасис произведения в большей степени основан не на мимесисе, а на синестезии [14, р. 228]. Мимесис предполагает подражание именно внешней, непостижимой в своей полноте реальности. Концепт мимесиса основан на дихотомии тождественного и иного. Подобный вывод явно иллюстрирует то влияние, которое оказали на литературу цифровые технологии, их логика не приемлет подражания в смысле мимесиса, подражания иному, реальному.

Термин «синестезис» был заимствован из сферы психологии и психиатрии, в которой он означает феномен, при котором раздражение в одной сенсорной области приводит к автоматическому раздражению в другой. Например, когда звук, который слышит человек, одновременно приобретает у него цветовую окраску. В данном случае речь также идет о подражании, как и в мимесисе, но о подражании иного рода. Такое подражание можно было бы назвать «тождественным подражанием». Продукт, созданный по принципу синестезии, вызывает реакцию потребителя непосредственно, без дополнительных когнитивных посредников. Стоит подчеркнуть, что мы не противопоставляем мимесис и синестезию; в рассматриваемом аспекте синестезия является, скорее, особой формой подражания, присущей фейку [15].

Таким образом, претензия фейка на реальность заключается в том, что субъект восприятия не распознает фейк как произведение искусства, считает его зафиксированным на видео реальным событием. Широкие возможности такой подмены дали в наше время цифровые технологии, они рождают новый аспект реальности, живущей по своим правилам и утверждающей новые символы, ценности, мифологемы. В этой новой цифровой реальности специфические формы принимает комическое и трагическое искусство. Это новое искусство не требует интеллектуальных усилий, направленных на погружение в рисуемый автором мир, не требует веры в его реальность, поскольку он и есть сама реальность, обусловленная непосредственным раздражением человеческих чувств. Конечно, далеко не всегда для погружения в комическое или трагическое произведения требуются серьезные интеллектуальные усилия. Однако, когда субъект знает, что перед ним произведение искусства, ему придется проявить некоторые усилия для вхождения в замысел автора; когда же субъект уверен, что видит реальное событие, не требуется никаких усилий с его стороны для получения желаемых эмоций.

В этом контексте можно определить, какие черты приобретает комическое и трагическое начало в этих произведениях. Как было показано выше, большинство исследователей сходятся в том, что главная функция трагического заключается в углубленном катарсисе, а комического – в преодолении страха. При этом особенностью фейка является то, что, изначально претендуя на реальность, он обостряет до предела эффекты катарсиса и преодоления страха, фейк непосредственно воздействует на эмоции и чувства, как их раздражитель, не требуя интеллектуальных усилий или осознания сущности происходящего. Поэтому трагический или комический эффект от восприятия фейка может быть более ярким, быстрым и доступным. С этой позиции фейк можно назвать апофеозом трагического и комического искусства. Однако очевидно, что у такого способа построения трагических и комических эффектов есть негативные последствия.

Первое негативное последствие связано с синестезийной природой фейка, с эффектом непосредственного раздражителя. Оно заключается в том, что, если ложность фейка раскрывается, то эти эффекты не просто аннулируются, но приводят к притуплению реакции на последующие произведения. Т. е., с одной стороны, некоторые фейки можно назвать высшей формой проявления трагического или комического, поскольку они претендуют на реальность происходящего, но, с другой стороны, их также можно назвать убийцами этих форм очищения человеческой психики от страха путем катарсиса и трансформации (высмеивания).

Второе негативное последствие связано с отсутствием необходимости когнитивного посредника при восприятии фейка. Классические произведения комического или трагического искусства требуют интеллектуальных усилий для погружения в творческий замысел, что создает более сложную и насыщенную идеями ментальную сферу психики. Поскольку в фейке этого не требуется, то происходит атрофия интеллектуальной стороны комического и трагического искусства, их серьезное упрощение.

Таким образом, некоторые фейковые продукты, произведенные в цифровой среде, можно по существу отнести к самостоятельным комическим или трагическим произведениям искусства. Но форма таких произведений значительно отличается от классики. С одной стороны, фейк наиболее эффективно выполняет функцию выразителя трагического и комического искусства,

с другой – если они продолжают развиваться в том же ключе, то это может привести к вырождению рефлексивной стороны трагических и комических произведений, оставив чистую схематику.

Ссылки:

1. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). С. 90–96.
2. Григорьева Т.П. Движение красоты: Размышления о японской культуре. М., 2005. С. 180–192.
3. Шиллер Ф. Собрание сочинений : в 7 т. : пер. с нем. Т. 6. Статьи по эстетике. М., 1957. 725 с.
4. Аристотель. Риторика. Поэтика. М., 2000. 224 с.
5. Там же.
6. Лосев А.Ф., Шестаков В.П. Эстетические категории. М., 1964. 376 с.
7. Дмитриев А.В., Сычев А.А. Смех: социофилософский анализ. М., 2005. 592 с.
8. Носов Н.А. Виртуальная психология. М., 2000. 432 с.
9. Дугин А.Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли. М., 2009. 744 с.
10. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция : пер. с фр. М., 2015. 208 с.
11. Mitcham C. Philosophy of Information Technology // The Blackwell Guide to the Philosophy of Science / eds: P. Machamer, M. Silberstein. N. Y., 2002. P. 327–336.
12. Фреге Г. Логика и логическая семантика : пер. с нем. М., 2000. 512 с.
13. Рассел Б. Исследование значения и истины : пер. с англ. М., 1999. 400 с.
14. López D.R. Poetics of Crisis or Crisis of Poetics in Digital Reading/Writing? The Case of Spanish Digital Literature // Literary and Linguistic Computing. 2012. Vol. 27, no. 3. P. 305–320. <https://doi.org/10.1093/lc/fqs030>.
15. Dael N., Sierro G., Mohr C. Affect-related Synesthesias: a Prospective View on Their Existence, Expression and Underlying Mechanisms // Frontiers in Psychology. 2013. Vol. 4. P. 10–19. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00754>.

References:

- Aristotle, 2000, *Rhetoric. Poetics*, Moscow, 224 p., (in Russian).
- Baudrillard, J 2015, *Simulacra and Simulation*, Moscow, 208 p., (in Russian).
- Dael, N, Sierro, G & Mohr, C 2013, 'Affect-related Synesthesias: a Prospective View on Their Existence, Expression and Underlying Mechanisms', *Frontiers in Psychology*, vol. 4, pp. 10-19, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00754>.
- Denikin, AA 2013, 'Can Video Games Be Art?', *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kultury*, no. 2 (11), pp. 90-96, (in Russian).
- Dmitriev, AB & Sychev, AA 2005, *Laughter: Sociophilosophical Analysis*, Moscow, 592 p., (in Russian).
- Dugin, A 2009, *Postphilosophy. Three Paradigms in the History of Thought*, Moscow, 744 p., (in Russian).
- Frege, G 2000, *Logic and Logical Semantics*, Moscow, 512 p., (in Russian).
- Grigoryeva, TP 2005, *Beauty Movement: Reflections on Japanese Culture*, Moscow, pp. 180-192, (in Russian).
- López, DR 2012, 'Poetics of Crisis or Crisis of Poetics in Digital Reading/Writing? The Case of Spanish Digital Literature', *Literary and Linguistic Computing*, vol. 27, no. 3, pp. 305-320, <https://doi.org/10.1093/lc/fqs030>.
- Losev, AF & Shestakov, VP 1964, *Aesthetic Categories*, Moscow, 376 p., (in Russian).
- Mitcham, C 2002, 'Philosophy of Information Technology', in P Machamer & M Silberstein (eds), *The Blackwell Guides to the Philosophy of Science*, New York, pp. 327-336.
- Nosov, NA 2000, *Virtual Psychology*, Moscow, 432 p., (in Russian).
- Russell, B 1999, *The Study of Meaning and Truth*, Moscow, 400 p, (in Russian).
- Schiller, F 1957, 'Articles on Aesthetics', *Collected Works*, in 7 vols, vol. 6, Moscow, 725 p., (in Russian).

Редактор: Смирнова Светлана Леонидовна
Переводчик: Ездина София Александровна