

*А. А. Сомкин<sup>1</sup>, А. В. Арапов<sup>2</sup>**Национальный исследовательский Мордовский государственный университет  
им. Н. П. Огарёва (Саранск, Россия)*<sup>1</sup> *e-mail: alexsomkin@mail.ru*<sup>2</sup> *e-mail: i@aarapov.ru*

## **Проблема межличностного взаимодействия в цифровом пространстве общества будущего (на примере произведений Сергея Лукьяненко)**

### *Аннотация*

**Введение.** В статье представлен философский взгляд на трилогию российского писателя-фантаста С. В. Лукьяненко «Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала» и «Прозрачные витражи». Автор статьи выделяет опорные пункты для философского анализа литературного текста: взаимодействие человека и цифрового пространства, вариант формирования искусственной, или «объектно-центрированной социальности», характеризующейся смещением фокуса коммуникативных процессов с живых на неживые объекты. Отмечены параллели ряда сюжетных линий с идеями транс- и постгуманизма, в частности обретение бессмертия за счет возникновения «послежизни» в киберпространстве и трансформация идей антропоцентризма вследствие глубокого проникновения цифровых технологий в человеческую жизнедеятельность. Проанализированы также заложенные в книгах извечные вопросы философии и этики: насилие как фактор цивилизационного развития, проблема выбора, граница между добром и злом, вседозволенность в условиях анонимности, негативная сторона научно-технического прогресса.

**Материалы и методы.** Материалом для анализа послужила фантастическая трилогия С. В. Лукьяненко (2003). Используются философский, социокультурный, антропологический, аксиологический методы. Применены также герменевтический и аналитический методы. В статье представлено преимущественно авторское видение текста С. В. Лукьяненко. Для дополнительного обоснования некоторых пунктов анализа привлечены материалы российских и зарубежных ученых: Л. А. Беляевой и О. Н. Новиковой, анализирующих игровую культуру; исследование высоких технологий и постчеловеческого будущего В. М. Маслова; работа К. Кнорр-Цетины, посвященная объектно-центрированной социальности; статьи А. А. Дружининой, Н. Н. Кожевникова и В. С. Даниловой, в которых обосновывается философский подход к жанру научной фантастики.

**Результаты исследования.** В трилогии С. В. Лукьяненко заложены философские идеи, отражающие проблемы будущего. Безусловно, существует множество сценариев развития общества и человека, но в этих книгах, несмотря на их фантастическую основу, рассматриваются варианты, основа которых уже заложена в настоящем. Это касается расширения использования цифровых технологий, совершенствования доступа в интернет-пространство, усложнения оборудования, создающего иллюзию реальности, игровой культуры, которая превращается в зависимость. В результате сделан вывод, что научная фантастика – это один из способов постановки проблем будущего, которые формируются в настоящем и которые необходимо обсуждать уже сейчас.

**Обсуждение и заключение.** В статье представлены положения, которые могут послужить основой для дальнейших научных дискуссий. Стремительное развитие и расширение сфе-

ры использования цифровых технологий ставит перед наукой и обществом проблему осмысления возможных последствий этого процесса. Человечество переходит в эпоху, где новые способы обработки, хранения и передачи информации коренным образом меняют характер жизнедеятельности человека и принципы существования социума. Рисуя контуры вероятного будущего, писатели-фантасты не только представляют для осмысления вопросы дальнейшего развития цивилизации, но и отчасти направляют это развитие в определенное русло, обнажая негативные последствия научно-технического прогресса. Следовательно, научное сообщество не должно обходить вниманием научно-фантастические произведения, содержащие глубокие социально-философские мысли и прогнозирование будущего.

**Ключевые слова:** С. В. Лукьяненко, «Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала», «Прозрачные витражи», научная фантастика, цифровое пространство, трансгуманизм, постгуманизм, постсекулярность.

**Для цитирования:** *Сомкин А. А., Арапов А. В.* Проблема межличностного взаимодействия в цифровом пространстве общества будущего (на примере произведений Сергея Лукьяненко) // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. 2026. Т. 26, № 1. С. 75–83. DOI: 10.24412/2078-9823.073.026.202601.075-083.

*Alexander A. Somkin<sup>1</sup>, Aleksey V. Arapov<sup>2</sup>*

*National Research Ogarev Mordovia State University (Saransk, Russia)*

*<sup>1</sup> e-mail: alexsomkin@mail.ru*

*<sup>2</sup> e-mail: i@aarapov.ru*

### The Problem of Interpersonal Interaction in the Digital Space of Future Society (Based on the Works by Sergei Lukyanenko)

#### *Abstract*

**Introduction.** This article presents a philosophical perspective on the trilogy by Russian science fiction writer Sergei Lukyanenko: “Labyrinth of Reflections”, “False Mirrors”, and “Transparent Stained-Glass Windows”. The author identifies key points for a philosophical analysis of the literary text: the interaction between humans and digital space, and the formation of an artificial, or “object-centered, sociality”, characterized by a shift in the focus of communication processes from living to non-living objects. Parallels between several plot lines and ideas of trans- and posthumanism are noted, particularly the attainment of immortality through the emergence of an “afterlife” in cyberspace and the transformation of anthropocentrism due to the deep penetration of digital technologies into human life. The books also analyze the eternal questions of philosophy and ethics: violence as a factor in civilizational development, the problem of choice, the boundary between good and evil, permissiveness in conditions of anonymity, and the negative side of scientific and technological progress.

**Materials and Methods.** The material for the analysis is the science fiction trilogy by Sergei Lukyanenko (2003). Philosophical, sociocultural, anthropological, and axiological methods were used. Hermeneutic and analytical methods were also applied. The article presents primarily the author’s vision of Lukyanenko’s text. To further substantiate some points of the analysis, the materials of Russian and foreign scholars were used: L. A. Belyaeva and O. N. Novikova, who analyze gaming culture; V. M. Maslov’s study of high technologies and the posthuman future; K. Knorr-Cetina’s work dedicated to object-centered sociality; articles by A. A. Druzhinina, N. N. Kozhevnikov, and V. S. Danilova, which substantiate the philosophical approach to the science fiction genre.

**Results.** Lukyanenko’s trilogy embodies philosophical ideas that reflect the problems of the future. Certainly, there are many scenarios for the development of society and humanity, but these books, despite their fantastical foundation, explore options whose foundations are already laid in the present. This concerns the expanding use of digital technologies, improved internet access, the increasing sophistication of equipment that creates the illusion of reality, and the addictive

nature of gaming culture. As a result, it is concluded that science fiction is one way to frame future problems that are being shaped in the present and that need to be discussed now.

**Discussion and Conclusion.** The article presents propositions that can serve as a basis for further scholarly discussions. The rapid development and expansion of digital technologies pose the challenge for science and society to understand the potential consequences of this process. Humanity is entering an era where new methods of processing, storing, and transmitting information are fundamentally changing the nature of human life and the principles of social existence. By sketching the contours of a probable future, science fiction writers not only present questions about the further development of civilization for consideration but also, to some extent, direct this development in a certain direction, revealing the negative consequences of scientific and technological progress. Consequently, the scientific community should not ignore science fiction works that contain profound socio-philosophical thoughts and forecasts of the future.

**Keywords:** Sergei Lukyanenko, “Labyrinth of Reflections”, “False Mirrors”, “Transparent Stained Glass”, science fiction, digital space, transhumanism, posthumanism, postsecularity.

**For citation:** Somkin A. A., Arapov A. V. The Problem of Interpersonal Interaction in the Digital Space of Future Society (Based on the Works by Sergei Lukyanenko). *Gumanitarian: aktual'nye problemy gumanitarnoi nauki i obrazovaniia* = Russian Journal of the Humanities. 2026; 26(1): 75–83. (In Russ.) DOI: 10.24412/2078-9823.073.026.202601.075-083.

## Введение

Научная фантастика (science fiction) – литературный жанр, по определению опережающий то время, в котором живут и творят писатели. Не затрагивая этапы формирования этого вида литературы, подчеркнем, что рассуждения о будущем технического прогресса и социального устройства привлекали человечество с давних времен. В течение XX в. интерес к научной фантастике неумолимо возрастал, усиливаясь в связи с масштабными событиями, влиявшими на общество и культуру в целом: выход человека в космос, изобретение компьютеров, появление интернета и виртуальных онлайн-игр. Тема интернета как альтернативного цифрового пространства привлекла внимание многих фантастов, в том числе российских, среди которых С. В. Лукьяненко. Его трилогию «Лабиринт отражений» (1997), «Фальшивые зеркала» (1998), «Прозрачные витражи» (1999) критики относят к жанрам киберфантастики и киберпанка. Произведения быстро завоевали популярность у поклонников сетевых игр. В киберпанке большую роль играют «компьютерные технологии, Всемирная сеть и отсутствие границ между реальным

и виртуальным, а также осмысление изменений человека под влиянием этих технологий» [2, с. 58]. Трилогия, как и многие другие произведения российского писателя, включает в себе философский контекст, который отчасти скрыт за экшен-событиями каждой из частей. Поэтому жанр трех книг можно определить как киберпанк с элементами философской фантастики. В статье заложено авторское видение тех философских проблем, которые затронуты С. В. Лукьяненко.

## Обзор литературы и методология

В процессе подготовки данной статьи авторы опирались на работы российских и зарубежных ученых, которые содержат методологическую базу данного исследования. Учитывая тот факт, что научная методология применялась к литературному тексту, был использован герменевтический метод, позволяющий интерпретировать текст и раскрывать его глубинный смысл, который писатель-фантаст, возможно, не предполагал в таком варианте, в каком его понимают авторы статьи. Трактовка литературного текста, особенно фантастического, с научных позиций всегда формирует пространство для дискуссий.

Два источника – статьи Л. А. Беляевой и О. Н. Новиковой – касаются игровой культуры постмодерна. Для «человека играющего» новой эпохи игра становится «способом бытия в культуре. При этом элемент несерьезности игры постепенно сглаживается, она превращается во вполне серьезное занятие, всё чаще подменяя собой жизнь» [1, с. 82]. Это объясняет, почему для большинства персонажей первых двух романов игра становится более реальной, чем жизнь, и в результате два пространства – реальное и цифровое – теряют свою дуальность. Это соответствует также выводам немецкого философа и антрополога К. Кнорр-Цетины о формировании в сетевом обществе «объектно-центрированной социальности», где виртуальность и реальность тесно соприкасаются, а неживые объекты обретают статус наравне с живыми.

Работа А. А. Дружининой акцентирует внимание на том, что в жанре научной фантастики всегда предпринимались попытки очертить контуры будущего человечества, определить наиболее вероятные варианты развития и осмыслить позитивные и негативные стороны процесса. В настоящее время «повестку актуализируют такие обстоятельства, как возрастающая роль интернета и цифровизации, расширяющаяся информационная вселенная, виртуальное пространство, бегство от реального мира... которые влекут за собой философско-этические вопросы и проблемы постчеловека и постгуманизма» [2, с. 53]. В настоящее время жанр научной фантастики переживает второе рождение за счет набравшего невероятную скорость научно-технического прогресса.

Представляет интерес диссертационное исследование В. М. Маслова, где анализируется, как «высокие технологии становятся технологиями самого существования человеческой цивилизации, возникшего high-tech society» [6, с. 3]. Такие техноло-

гии автор диссертации рассматривает через понятие постчеловеческого, которое есть одновременно идеология, социально-политическое движение и культурный феномен, где постчеловек предстает как технологическое преодоление ограничений физического естества. Опираясь на теоретические конструкции западных и отечественных трансгуманистов, В. М. Маслов прослеживает влияние стратегий развития человека и общества на философию, в частности формирование новых разделов философской антропологии.

### Результаты исследования

В трилогии цифровое пространство представлено в виде виртуального города Диптаун (калька с англ. Deep Town), или Глубины, куда человек может попасть с помощью дип-программы, воздействующей на подсознание. В то время, когда сознание «ныряет в Глубину», тело, облаченное в виртуальный шлем и комбинезон, фактически становится придатком компьютера, но при этом сохраняет основные физиологические реакции и процессы жизнедеятельности. Обычные люди могут пребывать в виртуальном пространстве ограниченное количество времени, чтобы не умереть от истощения и обезвоживания. В Глубине можно также получить дип-психоз (аналог болезненной интернет-зависимости). Автор пишет, что человек, увлекаясь альтернативным миром, начинает воспринимать его как реальность и становится безучастным к «пожарам, наводнениям и прочим досадным мелочам жизни» [5, с. 35].

Яркий фантастический мир Глубины весьма привлекателен в качестве альтернативной реальности, здесь не бывает плохой погоды, природных катаклизмов. Неслучайно писатель несколько раз мимолетным контрастом рисует пейзаж за окном, где царит осень, сыро, холодно. Человек в дип-пространстве имеет власть и над своей природой, он может сконструировать себе лю-

бое виртуальное тело: здесь все женщины красивы, а у мужчин тела культуристов и лица актеров. По желанию можно придать цифровой «личности» психологические качества, которых в реальной жизни у человека нет. Вдохновленный безграничными возможностями Глубины, «мир нырнул. И возвращаться на поверхность не собирался. В глубине было куда интереснее» [5, с. 40]. На самом деле дип-пространство – это «полосочки, буковки, циферки», которые компьютерная программа превращает в притягательный мирок. Характерно, что даже нумерация глав в книгах сделана в системе двоичного кода, предназначенного для обработки информации компьютерами. Как здесь не вспомнить киберпанк «Матрица», где Нео обретает способность видеть цифровое пространство так, как его воспринимают и анализируют машины...

Обсуждая фантастическую трилогию, можно акцентировать ряд проблем, имеющих отношение к современным социально-философским и социологическим исследованиям. Это прежде всего вопрос характера взаимодействия человека и виртуального цифрового мира, формирование особой среды, которая получила в науке название «пространство искусственной социальности» [10], или «объектно-центрированная социальность» [4]. В этом пространстве формируется новый тип взаимодействий, характеризующийся смещением фокуса социальной коммуникации с индивидов и групп на неживые объекты. Эта тема поднимается также в рамках одного из новейших направлений социально-философской мысли – постгуманизма. Устраняя барьер между человеческим и нечеловеческим началами, представители постгуманизма переосмысливают идею антропоцентризма, господствовавшую в философии со времен эпохи Возрождения, и формулируют новую концепцию человека, статус которого уравнивается со статусом объектов живой и неживой природы.

В трилогии возникают элементы Post Digital Era, постцифрового мира, где жизнь переходит в интернет-пространство посредством формирования «слепок личности», посещавшей виртуальность. Чем дольше время пребывания в Глубине, тем быстрее формируется «послежизнь», вплоть до полной автономии виртуальной личности. При этом у реального прототипа снижается интерес к повседневности, формируется эмоциональная отчужденность и аддитивные поведенческие реакции. Подчеркнем, что тема интернет-зависимости давно обсуждается не только в научных кругах, но и в обществе в целом. Между строк трилогии читаются и основные постулаты трансгуманизма – перенос сознания в искусственно созданную среду (аналог обретения бессмертия) и формирование у людей сверхспособностей.

Соединение человеческой телесности и суперсовременных технологий – «киборгизация» – уже в настоящее время преодолевает границы фантастических сюжетов и вызывает антропологический сдвиг. «Движущей силой этого антропологического сдвига выступает конвергенция... ключевых технологических направлений, которые перестают быть инструментами и становятся составными частями человеческого бытия» [8]. В трилогии С. В. Лукьяненко 7 % людей – дайверы – волей фантазии писателя оказываются «неподвластны Глубине» и могут осуществлять контакт с цифровым пространством волевым усилием. Способностями управления киберсредой обладает и главный герой двух первых книг – дайвер Леонид, но в конце второго романа еще один персонаж получает эти сверхспособности в экстремальной ситуации. Неслучайно в повести «Прозрачные витражи» фигурирует виртуальная тюрьма, где над заключенными проводятся эксперименты по искусственному «пробуждению» способностей дайвера. В данной ситуации

можно усмотреть не только идею объединения реального и виртуального миров за счет «прямого доступа» сознания в цифровое пространство, но и мечту трансгуманистов об усовершенствовании человеческой расы в процессе все более глубокого внедрения технологических новшеств в повседневную жизнь [11].

Проблематику взаимодействия человека и цифрового пространства можно рассмотреть также на примере темы интернет-игр и «человека играющего», отраженную в книгах. В романах «Лабиринт отражений» и «Фальшивые зеркала» С. В. Лукьяненко перемещает самые напряженные моменты литературной драматургии в онлайн-пространство «Лабиринта смерти», аналога некогда популярной игры Doom II. Подчеркнем, что игровая тематика активно обсуждается в современной философии: «игрализация» как новый феномен заключает в себе потенциал трансформации человеческой субъективности и социальной реальности. «В поисках смысла бытия и своего места в нем новый «человек играющий» эпохи постмодерна – homo mobiludens – постепенно утрачивает свою персональную идентичность и приобретает новую форму идентичности – ролевою, характеризующуюся множественностью и ситуационностью. Введение альтернативных сценариев жизни через игровые практики позволяет сместить время и пространство, соединив воедино реальное и виртуальное в поле игры» [1, с. 83]. Компьютерная игра становится новой эстетикой, новой философией и новой реальностью, с множественными вариантами развития событий, с неограниченными возможностями самореализации. Вместе с тем «виртуальная реальность становится условием, фактом и атрибутом существования игры в исторически новом формате» [7, с. 17].

Помимо постмодернистской социально-философской тематики, в трилогии

поднимаются вечные вопросы философии: морально-этические основы человеческой личности, проблема выбора жизненной позиции, отказ от насилия, грань между добром и злом, обратная сторона научно-технического прогресса [9]. Но эти темы также вплетены в контекст взаимодействия человека и цифрового пространства. Перенесет ли человечество в новый виртуальный мир требования морали и нравственности или он будет существовать «по ту сторону добра и зла», ибо без точки отсчета все теряет смысл? «Мы нырнули в этот мир, не разобравшись с тем, что у нас за спиной. Не умея жить в одном мире – породили другой», – рассуждает писатель от лица главного героя. Но в условиях анонимности «люди способны легко утратить свои жизненные ориентиры, моральные нормы, поддаваться ощущению вседозволенности» [5, с. 193]. Готова ли человеческая психика к такому испытанию?

Человечество уже перенесло в киберпространство склонность к насилию и жестокости, объединив их с игровыми формами. Это губительно действует на сознание, которое постепенно теряет способность различать реальность и виртуальность. В романе «Фальшивые зеркала» дайвер Леонид пытается вывести из игры «Лабиринт смерти» игрока по прозвищу Неудачник, который по какой-то причине застрял на одном из уровней игры. С помощью персонажа, оказавшегося представителем параллельных миров, энергетической формой жизни, писатель предлагает взглянуть на виртуальный прототип человеческой цивилизации, где властвует насилие, со стороны, глазами «чужого». Застревание на игровом уровне в пространстве «Лабиринта смерти» символизирует невозможность и нежелание принять происходящее. Результат – отказ от убийства и психологический ступор. Не являющийся человеком Неудачник лишь обрисовывает в своих рассуждениях контуры

альтернативного мира, мира без насилия и жестокости, где не приносить вреда другому – это норма на грани с физиологической потребностью. Человеческая цивилизация веками живет по другим законам, поэтому фантастический персонаж в итоге уходит в свой мир с принципиально иными правилами и путями развития.

Виртуальное пространство в трилогии представлено как пространство свободы выбора деятельности, предпочтений, мировоззрения, религиозной веры. В «церковном квартале» Диптауна представлены все виды религиозных и нерелигиозных культов: православные храмы, католические соборы, синагоги, минареты, сатанинские храмы, секта Поклонников Пива, храм тюринцев, которые пытаются определить место и роль интернет-пространства в общей концепции мироздания. В результате мы сталкиваемся с некоей версией постмодернистской постсекулярной виртуальности с религиозным плюрализмом и индивидуальным выбором веры. Как отмечает А. А. Дружинина, «в современном мире наблюдается тенденция к смешению и взаимопроникновению концепций, стилей, течений, направлений. В век доступности любой информации это не может не сказываться на составлении общей картины мира, образа современного человека и его будущего» [2, с. 54].

В трилогии С. В. Лукьяненко традиционные формы религии перенесены в цифровое пространство, но при этом дополнены новыми формами, характеризующими религиозность обществ постмодерна, которая может свободно конструироваться из элементов различных религий. В новом мире неограниченной религиозной свободы может возникнуть любой культ, если это, как формулирует Э. Фромм, «дает человеку систему ориентации и объект поклонения» [10, с. 140]. Романы создавались в конце 1990-х гг., когда процесс десекуляризации, особенно в России, только на-

чинался, но в конце первой четверти нового столетия страна и весь мир фактически вступили в период постсекулярности, о которой в настоящее время много пишут ученые-социологи, религиоведы, культурологи и философы. «Церковный квартал» Глубины оказался своеобразным слепком новой реальности и новых тенденций.

### Обсуждение и заключение

В. М. Маслов отмечает, что постчеловеческое исследование высоких технологий имеет дело с высокопроблемным знанием (нет однозначной трактовки виртуальной реальности; существуют сомнения в появлении «сильного искусственного интеллекта»)» [6, с. 10]. Поэтому возможные варианты развития общества и человека в мире «объектно-центрированной социальности» активно обсуждаются в научной фантастике. Таким образом, жанр *science fiction*, несмотря на его «фантастичность», имеет прямую связь с насущными проблемами человечества, «фантастика и философия... предназначены друг для друга, дополняя и развивая друг друга. Это направление исключительно перспективно для дальнейших исследований» [3, с. 135]. Используя нереальные сюжеты, фантастика позволяет говорить с читателями о реальном, поднимает важные философские проблемы, заставляет задуматься и о сегодняшнем дне, и о том будущем, куда мы можем вступить уже завтра. При этом «важно сместить акцент со статичного образа “человека будущего” на понимание Homo Cyberneticus как вечного, динамичного процесса самоопределения, постоянного переосмысления ценностей и поиска смысла в непрерывном диалоге с технологиями» [8]. Каким будет человек в мире будущего, когда процесс цифровизации проникнет во все сферы жизнедеятельности? Будет ли это будущее похоже на антиутопию или киберпанк или человеческое начало сохранится за его неясно очерченными пока горизонтами? При-

ведет ли развитие технологий к трансформации человека как биологического объекта и субъекта социума? Пока на эти вопросы отвечает только научная фантастика.

**Список источников**

1. *Беляева Л. А., Новикова О. Н.* «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. № 3, т. 2. С. 82–95.
2. *Дружинина А. А.* Научная фантастика и цифровое искусство как способ представления будущего // Вестник ЮУрГУ. Сер.: Социально-гуманитарные науки. 2023. Т. 23, № 4. С. 53–61.
3. *Кожневиков Н. Н., Данилова В. С.* Философский взгляд на научную фантастику и фантазийные жанры // Вестник СВФУ. Сер.: Педагогика. Психология. Философия. 2017. № 4. С. 129–137.
4. *Кнорр-Цетина К.* Объектная социальность: общественные отношения в постсоциальных обществах знания // Журнал социологии и социальной антропологии. 2002. Т. 5, № 1. С. 101–124.
5. *Лукьяненко С. В.* Лабиринт отражений. Фальшивые зеркала: фантаст. романы. Прозрачные витражи: повесть. М.: АСТ, 2003. 796 с.
6. *Маслов В. М.* Высокие технологии и феномен постчеловеческого в современном обществе: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Новгород, 2014. 40 с.
7. *Новикова О. Н.* Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. № 6. С. 16–25.
8. *Нуталанати А. Ч.* Киборгизация как антропологический рубеж: Глубинные трансформации, вызовы и поиск человечности в эпоху симбиоза. URL: <https://epistema.jes.su/s0036200-0-1/> (дата обращения: 20.01.2026).
9. *Фролов Д. Е., Сомкин А. А., Сомкина А. Н., Стафеев А. В.* Философия как современное системно-рационализированное мировоззрение // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. 2019. Т. 19, № 3. С. 295–305. DOI: 10.15507/2078-9823.047.019.201903.295-305.
10. *Фромм Э.* Иметь или быть? М.: Прогресс, 1990. 336 с.
11. *Malsch T., Schulz-Schaeffer I.* Socionics: Sociological Concepts for Social Systems of Artificial (and Human) Agents // Journal of Artificial Societies and Social Simulation, 2007. Vol. 10, no. 1. P. 1–11.

**References**

1. *Belyaeva L. A., Novikova O. N.* “Man Playing” in the Postmodern Era. *Idei i idealy* = Ideas and Ideals. 2018. No. 3 (37). Vol. 2. P. 82–95. (In Russ.)
2. *Druzhinina A. A.* Science fiction and digital art as a way of imagining the future. *Bulletin of SUSU. Series «Social and Humanitarian Sciences»*. 2023. Vol. 23. No. 4. P. 53–61. (In Russ.)
3. *Kozhevnikov N. N., Danilova V. S.* Philosophical view on science fiction and fantasy genres. *Bulletin of NEFU. Series «Pedagogy. Psychology. Philosophy»*. 2017. No. 4 (08). P. 129–137. (In Russ.)
4. *Knorr-Cetina K.* Object sociality: social relations in postsocial knowledge societies. *Zhurnal sociologii i social'noj antropologii* = Journal of Sociology and Social Anthropology. 2002. T. V. No. 1. P. 101–124. (In Russ.)
5. *Lukyanenko S.V.* Labyrinth of reflections. False mirrors: Science fiction novels. Transparent stained-glass windows: A story. Moscow: OOO Izdatelstvo AST, 2003. 796 p. (In Russ.)
6. *Maslov V. M.* High technologies and the phenomenon of the post-human in modern society: author’s abstract. diss. ... Doctor of Philosophy: 09.00.11 – social philosophy. Nizhny Novgorod, 2014. 40 p. (In Russ.)
7. *Novikova O. N.* Human gaming activity in the space of virtual reality. *Socium i vlast'* = Society and power. 2018. No. 6 (74). P. 16–25. (In Russ.)

8. *Nutalapati A. Ch.* Cyborgization as an Anthropological Frontier: Profound Transformations, Challenges, and the Search for Humanity in the Age of Symbiosis. Internet resource. URL: <https://epistema.jes.su/s0036200-0-1/>. Accessed January 20, 2026. (In Russ.)
9. *Frolov D. E., Somkin A. A., Somkina A. N., Stafeev A. V.* Philosophy as Modern Systematically Rationalized Worldview. *Gumanitarian : aktual'nye problemy gumanitarnoi nauki i obrazovaniia* = Russian Journal of the Humanities. 2019; 19(3): 295–305. (In Russ.) DOI: 10.15507/2078-9823.047.019.201903.295-305 (In Russ.)
10. *Fromm E.* To Have or to Be? Moscow: Progress, 1990. 336 p. (In Russ.)
11. *Malsch T., Schulz-Schaeffer I.* Socionics: Sociological Concepts for Social Systems of Artificial (and Human) Agents. *Journal of Artificial Societies and Social Simulation*, 2007. Vol. 10, No. 1. P. 1–11. (In Eng.)

*Поступила 27.01.2025.*

#### **Сведения об авторах**

**Сомкин Александр Алексеевич** – доктор философских наук, профессор кафедры английского языка для профессиональной коммуникации Национального исследовательского Мордовского государственного университета им. Н. П. Огарёва (Саранск, Россия). Сфера научных интересов: социальная философия, концепция целостной личности, межкультурная коммуникация. Автор более 180 научных и учебно-методических публикаций. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7833-0729>.

**E-mail:** alexsomkin@mail.ru

**Арапов Алексей Владимирович** – соискатель кафедры философии Национального исследовательского Мордовского государственного университета им. Н. П. Огарёва (Саранск, Россия). Сфера научных интересов: социальная философия, религиоведение.

**E-mail:** i@aarapov.ru

*Submitted 27.01.2025.*

#### **About the authors**

**Alexander A. Somkin** – Doc. Sci. (Philosophy), Professor, Department of the English language for professional communication, National Research Ogarev Mordovia State University (Saransk, Russia). Research interests: social philosophy, conception of the integrated personality, cross-cultural communication. The author has more than 180 scientific publications. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7833-0729>.

**E-mail:** alexsomkin@mail.ru

#### **About the author**

**Aleksey V. Arapov** – Post Graduate student, National Research Ogarev Mordovia State University (Saransk, Russia). Research interests: social philosophy and religious studies.

**E-mail:** i@aarapov.ru