 © Авторы статьи / Authors of the article

ФИЛОСОФСКАЯ АНТРОПОЛОГИЯ, ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ/PHILOSOPHICAL ANTHROPOLOGY, PHILOSOPHY OF CULTURE

DOI: https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.54 EDN: IJWAAW

ЦИФРОВОЙ ДРУГОЙ: ПРОБЛЕМЫ ИДЕНТИЧНОСТИ В ПАРАДИГМЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Научная статья

Чубаров И.М.[1], Попова Т.А.[2,] *, Сенцова К.А.[3]
[1] ORCID : 0000-0002-6391-6898;
[2] ORCID : 0000-0002-2930-7140;
[3] ORCID : 0009-0009-1226-8059;
[1] Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Москва, Российская Федерация
[2, 3] Тюменский государственный университет, Тюмень, Российская Федерация
[2] Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (t.popova.media[at]gmail.com)

Предложена: 05.02.2024; Принята: 22.02.2024; Опубликована: 18.03.2024

Аннотация

В статье поднимается вопросы поиска идентичности человека в цифровую эпоху, усиленную периодом массового использования генеративных систем искусственного интеллекта (далее – СИИ). Все больше происходит сближение реальной и виртуальной сферы, идентичность как опора жизни претерпевает изменения. В цифровом пространстве тождественность самому себе нарушается, появляются новые возможности и инструменты. Возникают новые этические дилеммы в результате слияния человеческой личности и множества виртуальных образов, с возможностью анонимности, но с цифровыми следами, на основе которых можно собрать совсем другую личность. Цель статьи – изучить влияние «цифрового Другого» на дизайн личности в современном медиапространстве. Цифровая личность рассматривается как образ, который можно идентифицировать в сети и социальных медиа. Дизайн личности понимается как самостоятельное построение, тиражирование своего образа в сети. Изобилие идентичностей, возможность реализации виртуальных Я фундаментально меняют подходы к идентичности. Акцент в статье делается на становление дигитальной личности с появлением нового актора. Аспекты цифровизации хорошо изучены, но изучение «цифрового Другого», в рамках перехода идентичности из приватной зоны в публичную и открытую, проблемы цифрового пространства недостаточно глубоко изучено. Необходимо определить границы, уровни и степени влияния «цифрового Другого», зону ответственности и полномочий, этические аспекты в действиях новых акторов. Цифровая идентичность создается чаще сознательно, возможности СИИ позволяют создать любое изображение, коллаж или фото, а также наполнить профиль социальных аккаунтов любым описанием, на любом языке, генерировать видеоконтент на основе описания, и все достаточно быстро и доступно. В статье также приведен авторский обзор нейросетей с классификацией и описанием полезных функций. Игнорировать новых акторов, вовлеченных субъектов и последствий от их вмешательства не представляется возможным в культурном и философском дискурсе.

Ключевые слова: идентичность,дизайн личности, цифровизация, системы искусственного интеллекта, цифровой Другой, культура новых медиа.

THE DIGITAL OTHER: PROBLEMS OF IDENTITY IN THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE PARADIGM

Research article

Chubarov I.M.[1], Popova T.A.[2,] *, Sentsova K.A.[3]
[1] ORCID : 0000-0002-6391-6898;
[2] ORCID : 0000-0002-2930-7140;
[3] ORCID : 0009-0009-1226-8059;
[1] Moscow State University named after M.V. Lomonosov, Moscow, Russian Federation
[2, 3] Tyumen State University, Tyumen, Russian Federation
[2] Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Saint-Petersburg, Russian Federation

* Corresponding author (t.popova.media[at]gmail.com)

Suggested: 05.02.2024; Accepted: 22.02.2024; Published: 18.03.2024

Abstract

The article raises the issues of the search for human identity in the digital age, reinforced by the period of mass use of generative artificial intelligence systems (hereinafter – AI systems). There is an increasing convergence of real and virtual spheres, identity as a pillar of life is undergoing changes. In the digital space, the identity of the self is being disrupted, and new possibilities and tools are emerging. New ethical dilemmas emerge as a result of the fusion of the human person and a multitude of virtual images, with the possibility of anonymity, but with digital traces from which a very different identity can be assembled. The aim of the article is to examine the influence of the digital Other on the design of identity in contemporary media space. Digital identity is seen as an image that can be identified online and in social media. Identity design is understood

 © Авторы статьи / Authors of the article

as the self-construction, replication of one's image online. The abundance of identities, the possibility of implementing virtual selves fundamentally changes approaches to identity. The emphasis in the article is on the formation of digital identity with the emergence of a new actor. Aspects of digitalization are well studied, but the study of the "digital Other", within the framework of the transition of identity from the private zone to the public and open zone, the problem of digital space is not sufficiently studied in depth. It is necessary to define the boundaries, levels and degrees of influence of the "digital Other", the zone of responsibility and authority, and ethical aspects in the actions of new actors. Digital identity is created more often consciously, the capabilities of AI make it possible to create any image, collage or photo, as well as to fill the profile of social accounts with any description, in any language, to generate video content based on the description, and everything is quite fast and accessible. The article also includes the author's overview of neural networks with classification and description of useful functions. It is not possible to ignore the new actors, the actors involved and the consequences of their intervention in cultural and philosophical discourse.

Keywords: identity, identity design, digitalization, artificial intelligence systems, digital Other, new media culture.

Введение

В современном научном дискурсе широко исследуются вопросы *дизайна личности* и человеческой субъектности в цифровой среде. Постколониальные исследования новых медиа рассматриваются как подвижные культурные образования, способные легитимизировать любую межкультурную позицию. Развитие традиционных средств массовой информации сменилось новыми цифровыми медиа, настоящий период можно обозначить эпохой постмедиа [1, С. 22], где в коммуникативную среду вторглись новые акторы – интернет, а в дальнейшем – системы генеративного искусственного интеллекта (далее – СИИ). Информация становится определяющим фактором, СИИ находятся в бесконечном режиме генерации, а эпоха постправды или постистины формирует новые вызовы и вопросы [2, С. 102].

Медиатизация вызывает зависимость от новых медиа и их логики, трансформируя привычные практики. Исследователи обращают внимание в этой связи на существенные изменения в общественном сознании и возрастающей роли медиа. К привычным явлениям, процессам и выражающих их понятиям в современном обществе «добавляются приставки… «digital», «диджитал»,«цифровой» [3], «цифровая среда», «цифровая личность».

Адаптацией существующих социальных практик проблем глобальной дигитализации занимаются такие современные отечественные ученые как В.Дубынин, Д.Узланер, А.Кузнецов, А.Козырев, А.Е. Войскунский, и зарубежные философы, социологи, психологи: М.Фуко, М.Кастельс, М.Маклюэн, Г.Дебор, Ж.Бодрийяр, Х.Ортега-и-Гассет, К.Норман, Ю.Хабермас, Ш.Текл. Популярность СИИ привлекает внимание многих ученых, философов, культурологов.

Маршалл Маклюэн, один из главных теоретиков медиа, относил радио и телевидение к расширениям физического тела (фотоаппарат как продолжение зрения) [4, С. 103]. С начала 2023 г. теоретики перестают выделять конкретные технические носители, нашим продолжением становится дигитальный образ и искусственный интеллект. Согласно тексту французского культуролога, социолога и философа Ж. Бодрийяра, человек «пробил дно своего интеллектуального существования» [5, С. 80] в гонке за манифестацией мысли, а исследования испанского философа Х. Ортега-и-Гассета о всеобщей грамотности и электронных медиа как «иррациональной и неуправляемой силе» кажутся как никогда актуальными [6, С. 12]. Сегодня перед философами, культурологами стоит задача разработки новой постмедийной эпистемологии и цифровой этики. Данная статья концентрируется на вопросах дизайна личности в интернет-пространстве «цифрового Другого».

Цель статьи – рассмотреть и отрефлексировать вопросы формирования личности в условиях новой цифровой среды и генеративного искусственного интеллекта. Методы исследования: анализ литературы, наблюдение в цифровой среде, эксперимент использования СИИ.

Теоретическая значимость исследования состоит в анализе этических, онтологических проблем связанных с использованием СИИ в области человеческой коммуникации. Для характеристики сложившейся ситуации мы рассмотрели концепцию дизайна цифровой личности. В рамках данной проблематики СИИ с точки зрения постмедиа обнаруживает специфическую функцию нового нечеловеческого актора.

Практическая значимость работы состоит в том, что исследование включает в себя обзор стратегий осмысления новой реальности, практических инструментов СИИ, рекомендаций по их применению. СИИ меняют мир, ориентируясь на мерки обычного человека, удовлетворяют потребности цифровой эпохи в дигитализации реальности, оказывая прямое воздействие на общество.

Цифровая идентичность

Если мы не можем контролировать геометрическую прогрессию, с которой развиваются СИИ (согласно В. Беньямину реализуется «тревожное отношение интеллектуалов к технике» [7, С. 108]), мы можем совершить попытку рефлексивного контроля над своей цифровой личностью, то есть, выстроить образ своего Телематического Я. Как подчеркивал Ж. Бодрийяр: «внутренняя активность людей стала «интерактивностью экранов» [5, С. 80]. М. Фуко в одном из своих трудов анализировал вопрос «политики нас самих»: «Я как не более чем исторический коррелят технологий, чьей целью является: избавиться от жертвы, которая с этими технологиями связана» [8, С. 66]. Рассматривая понятие жертвенности в его связи с технологиями, мы не можем в настоящее время существовать вне цифрового пространства. «Жертвенность» в современном контексте больше не релевантна – мы не можем избавиться от постмедиа, человечеству не стоит приносить себя в жертву, поэтому встает вопрос о социальной адаптации и цифровой этики.

Все это в конечном итоге служит нам средством, при помощи которого мы собираемся выйти на гораздо более широкую тему – цифрового Другого.

«Цифровой Другой» – это проецированный образ «не-Я» в сети.

 © Авторы статьи / Authors of the article

В качестве отправной точки для более глубокой рефлексии мы будем говорить о дизайне дигитальной личности.

Под концептом «дизайн личности» в цифровой среде мы понимаем – процесс конструирования, создания, координации и контроля своего дигитального образа в сети. Цифровая среда позволяет трансформировать реальную личность, добавляя или исключая отдельную информацию.

Как обозначить границы между Человеком и Другим в цифровой культуре?

Так, «поиск идентичности становится фундаментальным источником социальных значений. <…> в исторический период, характеризуемый широко распространенным деструктурированием организаций, делегитимизацией институтов, угасанием крупных общественных движений и эфемерностью культурных проявлений, идентичность становится главным, а иногда и единственным источником смыслов» [9, С. 300].

В условиях цифровой эпохи появляются новые задачи и вопросы, подкрепленные нарративными ожиданиями, сформированные в процессе онлайн коммуникаций. Сознание приобретает новые аспекты и функции. Независимо от времени, сколько и как мы проводим в сети, каждый из нас является частью этого культурного феномена, который выражается в склонности проецировать сознание на экран, создавать дигитальную личность. Ведь мы есть то, что транслируем в цифровой среде, оставляя цифровые следы, формируя и транслируя онлайн образ/идентичность.

Возникает вопрос: Может ли цифровой Другой влиять на образ моей личности в сети?

Влияние цифрового «Другого»

Медиаландшафт определяет свои условия и особенности. Поэтому «формирование идентичности в условиях сетевой коммуникации представляет собой сложный и динамичный процесс развития многих «Я», который предполагает практически непрерывную самопрезентацию человека во всем многообразии ролей в повседневной жизни» [10, С. 208]. Цифровизация **вынуждает** людей (независимо от возраста) развивать навыки «дизайнерского оформления себя» [11, С. 19] для публичной самопрезентации в Интернете. Самодизайн – новый soft-skill XXI века, превращающий каждого из нас не только в архитектора своего виртуального тела, но и в живой перфоманс, где мы можем «моделировать свои тела как художественные объекты» с помощью диет, спорта и косметологии, а окружающий нас интерьер в художественные инсталляции. «Каждый – творец своего публичного образа» – было предсказано еще Й. Бойсом в 1960-е гг [11, С. 20], но вынужденное создание дигитального «Я» можно рассматривать как цифровое рабство, ограничивающее нашу свободу рамками иллюзии, так как без навыков медиа самодизайна, невозможно оставаться в контексте событий быстро меняющегося мира. «Сегодня мы живем в режиме принуждения к дизайнерской работе над самим собой, принуждения к самодизайну» [12, С. 50]. Дизайн личности подразумевает осваивание навыка «насмотренности» то есть, анализ и наблюдение за другими. Каждый из нас не только оставляет цифровой след, но и находится под постоянным надзором других. Формирование дигитальной личности – вынужденное осознаваемое насилие, совершаемое над собой и над другими. Общество спектакля глубже проваливается в Общество насилия, где его члены не имеют визуального контроля, что, в свою очередь, порождает и укрепляет иллюзию «порхание вокруг единого пламени тщеславия» [13, С. 436].

Одной из особенностей формирования цифровой идентичности являются «проектность» и конструирование себя в конвергентной медиасреде. То есть, человек в сети – «проект, адаптирующийся к разным форматам самопрезентации (текстовая, визуальная и т.д.) в зависимости от используемого медиума» [10, С. 210]. Создавая иллюзорный (один или несколько) образ своей личности. Расширение медиапространства выдвигает новые требования к самопрезентации и дизайнерского оформления своего образа, независимо от дохода, известности, профессии и сферы деятельности. Развитие массовых коммуникаций привело к появлению и тиражированию дигитальных личностей. Публичные презентации в цифровой среде осуществляются через различные социальные медиа, аватары, образы. С помощью мобильных телефонов управляя образами оперативно, становясь творцом своего публичного образа, где визуальный контроль имеет решающее значение [11, С. 3].

Мы привыкли ко лжи, а системы искусственного интеллекта подразумевают двусмысленность. Это может приводить к «умерщвлению» сознания, так как человек предпочитает дигитальную копию оригиналу. Киберпространство Интернета обеспечивает людям возможность использования защитного щита, особенно когда можно скрывать свою личность. Таким образом, люди могут «легко использовать друг друга и злоупотреблять этим в цифровой среде» [14]. Нейросети только усиливают «пользовательскую иллюзию», ведь нам нравится то, что мы уже знаем, с чем мы согласны – знакомые штампы, идеи, то что мы принимаем и что не вступает в противоречие, с нашими собственными убеждениями, при этом находясь в информационном пузыре своих запросов и образов. В условиях цифровой эпохи наши нарративные ожидания подкрепляются нахождением в своем информационном пузыре, где мы строим такую личность, задаемся такими вопросами, которые адаптируются к тому, к чему мы уже привыкли «жить в иллюзии».

Как нам приспосабливаться к реальности, в которой мы не можем игнорировать прогресс архитектуры иллюзорности? С развитием СИИ медиаландшафт стал сложнее за счет включения нового уровня, который сконструирован внешними СИИ, в основе которых лежат человеческие знания, как априорная субъективность. Как нам обозначить границы человеческого сознания, нашего нахождения в цифровой иллюзии и нейросетей, которые, стремясь облегчить жизнь человека, только больше ее запутали и погрузили в ложь?

Этические аспекты

Где проходят границы человеческого сознания, диджитал личности и Цифрового Другого, если наш разум питает иллюзорность нашей уникальности, а нейросети стремятся повторить человеческий интеллект? Формируется замкнутый круг, в котором наш разум, автоматизируется и становится черным ящиком, как и искусственные системы, где нейросеть поглощает человеческий разум, как фастфуд.

У человека, как и у любого проекта, есть определенная цель, критерии эффективности достижения цели, план действий, условия реализации, сроки и востребованность у аудитории, определенные шаги для проецирования и

 © Авторы статьи / Authors of the article

проектирования личности и поведения в сети. Конечно, не каждый задумывается о дигитальном образе, но цифровые следы оставляет каждый.

Таким образом, современное онлайн-пространство позволяет проектировать собственное «Я» и стать создателем своей манифестации, своего бренда, что вызывает этические вопросы.

Популярность и вездесущность СИИ вызывает опасения: где границы ответственности, кто несет ответственность за действия, границы применения в различных областях. По данным поиска Яндекса, с начала 2022 г. интерес к нейросетям вырос больше чем в 15 раз, так, в декабре 2023 г. было 4 469 942 показа запроса «нейросеть» в поисковой системе.

Все это мотивирует принять и осмыслить превентивные меры во избежание практик правовой неопределенности на законодательном, образовательном уровне с оценкой возможных рисков. Позиции на этот счет диаметрально противоположные: от наличия обязательного юридического статуса СИИ до исключения собственного правового статуса у СИИ. Согласно исследованиям ВЦИОМ (2023), «8 из 10 россиян считают обязательным участие человека в оценке этичности продуктов и решений, созданных с помощью технологий ИИ (79%)» [15].

В 2023 г. Альянсом в сфере искусственного интеллекта был разработан и принят Кодекс этики, который «устанавливает общие этические принципы и стандарты поведения, которыми следует руководствоваться участникам отношений в сфере систем искусственного интеллекта в своей деятельности» [16]. Кодекс носит рекомендательный характер и является первым шагом в определении правового и этического статуса СИИ. Современные разработки все сильнее и сильнее приближают нечеловеческих акторов к человеческому мозгу на основе автономности и когнитивности.

Чистый разум, который, как казалось еще до Канта, обещал нам, по крайней мере, расширение знания за все пределы опыта, содержит в себе, если правильно понимать его, только регулятивные принципы, которые, правда, требуют большего единства, чем то, какое достижимо эмпирическим применением рассудка, но благодаря систематическому единству доводят согласие этого применения рассудка с самим собой до высшей степени именно потому, что они так далеко отодвигают цель его усилий.

Нужно ли для каждой из этих сфер (онлайн и оффлайн) развивать отдельный сетевой облик и как всем этим управлять? Для каких целей существует самопрезентация, реклама, продвижение, творческое выражение?

Если мы не можем уничтожить иллюзии, по крайней мере мы можем определить и отстоять границы. Искусственный интеллект не является ни врагом, ни панацеей. Он всего лишь отражение нашего собственного изобретательства и зеркало для наших душ [17].

Цифровые инструменты для самодизайна в интернет-пространстве

Современные достижения в области глубокого обучения, технологии работы с Big Data, СИИ становятся ключевыми инструментами в сфере самопознания и коммуникаций. Рассмотрим некоторые цифровые инструменты и возникающие здесь этические вопросы. У большинства интернет-пользователей уже есть опыт использования нейросетей. Поэтому в рамках изучаемого нами вопроса самодизайна цифровой личности и ее поведения и взаимодействия в цифровом пространстве, проведем классификацию данного опыта в зависимости от цели использования. Через систему Я и Другой самовыражение может быть визуальным, текстовым, аудио и видео.

Для визуального преображения можно использовать:

- Midjourney – одна из самых популярных нейросетей для генерации изображений. Позволяет создавать реалистичные изображения, которые трудно отличить от настоящих.
- Кандинский 3.0 – отечественная разработка, генерирует изображения по описанию, смешивает и делает вариации в различных стилях.
- Cartoonify AI (beta) – помогает преобразовать свои фотографии в мультяшную версию себя.
- Шедевриум Яндекс – успешная российская разработка создает картинки и тексты.
- AI comics factory – позволяет создать комикс о себе.
- Avaturn – создание своего 3D аватара, для этого нужно загрузить 3 своих селфи с разным ракурсом.
- Бот DeepNude может виртуально «раздеть» человека на изображении с помощью искусственного интеллекта и превратить фотографию определенного формата в обнаженное изображение.

Таким образом, на основе краткого обзора можно сделать вывод, что СИИ позволяют создать свой визуальный образ на другом уровне креатива и предоставляют мгновенные возможности воплощения любых фантазий.

Генеративные модели для работы с текстом:

- GPT.4;
- Bard;
- YandexGPT 2;
- Gerwin;
- Writesonic.

Данные модели помогают быстро создать текст, не тратя много времени на обдумывание идеи и поиск информации в сети. При формировании запроса текста можно задавать «тон» – информативный, шутливый, печальный.

Нейросети могут удовлетворять и потребность в общении, например, Character.AI позволяет самим создать персонажа или выбрать его из загруженных известных личностей, пообщаться с ним.

Работа с аудиоконтентом:

- ElevenLabs – подменяет голос, создает голоса клоны для реальных людей для озвучивания текстом.
- Voicemode/Boomy – создают песни из текста, варьируя темп, динамику.

 © Авторы статьи / Authors of the article

- SeamlessM4T – способна заменить синхронных переводчиков. Она распознает 100 и знает все типы переводов: из речи в речь, из текста в текст, из речи в текст и наоборот.
- Audio Strip – изменение голоса в реального времени при использовании микрофона.
- Interview Copilot в режиме реального времени слушает спикера и незаметно подсказывать вам правильные ответы.

Работа с видео:

- MidJouney – наряду с фото работает с видео форматами.
- Synthesia – генерация видео из текста.
- InVideo – сеть для создания презентаций, рекламных роликов, видеоинструкций, слайд-шоу.
- RunAway – обработка и редактирование видеороликов, на основе текстовых команд и описаний.
- Descripte – создана для редактирования видео и подкастов, с широким набором инструментов.

Существуют нейросети со специфическими функциями, например, бот «Глаз Бога» может осуществлять поиск людей по имени в простом текстовом формате, по номеру автомобиля, по номеру телефона, по адресу электронной почты, по названию юридического лица или ИНН.

Заключение

Таким образом, в современном медиапространстве представлен большой набор инструментов для создания своего образа, как на бесплатной, так и на платной основе. Реализуя проекции эгоизма и нарциссизма с помощью цифровых помощников, мы можем выстраивать свои субличности. Более того, мы можем удовлетворять потребность в коммуникации, развлечении и даже любви с помощью СИИ.

Становится необходима выработка мер регулирования алгоритмов, вопросов интеллектуальной собственности, защиты персональных данных (бот «Глаз Бога»), обучение специалистов для понимания алгоритмов. Требуется пересмотр традиционных принципов и единая стратегия реагирования на этические проблемы, международный обмен и диалоги, регистрация и контроль.

Однако, нейросети могут быть источником вдохновения, идей и основой для творческой реализации. Таким образом, нейросети являются хорошим помощником для поиска вдохновения, но не могут стать создателем человеческой идентичности, даже несмотря на то, что все их знания основаны на осмысленном и прожитом человеческом опыте и знаниях. Но любое человеческое знание субъективно, в свою очередь, системы искусственного интеллекта основаны на субъективном восприятии иллюзорной реальности.

Достигаемое разумом единство – есть единство системы, и это систематическое единство служит разуму не объективно, а субъективно. Мы живем в очаровательной паутине, искусно созданной алгоритмами искусственного интеллекта. Эта паутина запутывает и пленяет нас в виртуальный танец, в котором мы становимся ее свободно расположенными рабами. Прелесть заключается в насыщенном дофамином цикле обратной связи лайков, репостов и уведомлений – соблазнительной мелодии, привязывающей нас к нашим экранам и отвлекающей нас от сущности жизни.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Юцис А.Э., Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, Тула Российская Федерация, Центр образования №28, Тула Российская Федерация, Центр образования №56, Тула Российская Федерация

DOI: https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.54.1

Conflict of Interest

None declared.

Review

Yutsis A.E., Tula State Pedagogical University named after L.N. Tolstoy, Tula Russian Federation, Education Center No. 28, Tula Russian Federation, Education Center No. 56, Tula Russian Federation

DOI: https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.54.1

Список литературы / References

1. Манович Л. Теории софт-культуры / Л. Манович. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208 с.
2. Фуллер С. Постправда: Знание как борьба за власть / С. Фуллер; пер. с англ. Д. Кралечкина; под науч. ред. А. Смирнова. — Москва: Изд. дом Высшей школы экономики, 2021. — 368 с.
3. Апполонова Ю.С. Философские проблемы медиатизации / Ю.С. Апполонова // Философские дескрипты. — 2023. — №28. — URL: http://philosophdescript.ru/?q=node/259. (дата обращения: 12.12.23)
4. Маклюэн А. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / А. Маклюэн. — Москва: КАНОН-пресс-Ц : Кучково поле, 2003. — 464 с.
5. Бодрийяр Ж. Ксерокс и бесконечность / Ж. Бодрийяр. // Прозрачность зла; под ред. Бодрийяр Ж. — Москва: Добросвет, 2000. — С. 75-87.
6. Ортеги-и-Гассета Х. Восстание масс / Х. Ортеги-и-Гассета. — Москва: АСТ, 2016. — 256 с.
7. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводительности. Избранные эссе / В. Беньямин. — Москва: Медиум, 1996. — 240 с.
8. Фуко М. История сексуальности: Признания плоти: пер. с франц.: в 3 т / М. Фуко. — Москва: Ад Маргинем Пресс: Гараж, 2021. — Т. 1.
9. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Под науч. ред. О.И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.

 © Авторы статьи / Authors of the article

10. Кондаков А.М. Цифровая идентичность, цифровая самоидентификация, цифровой профиль: постановка проблемы / А.М. Кондаков, А.А. Костылева // Вестник РУДН. Серия: Информатизация образования. — 2019. — № 3. — С. 207-218.

11. Гройс Б.Е. Публичное пространство Текст: от пустоты к парадоксу / Б.Е. Гройс. — Москва: Стрелка Пресс, 2017. — 22 с.

12. Гройс Б. Апология нарцисса / Б. Гройс; пер. с англ. А. Фоменко. — Москва: Ад Маргинем, 2024. — 112 с.

13. Ницше Ф. Об истине и лжи во вненравственном смысле / Ф. Ницше. — М., 2007. — 480 с.

14. Cohen-Almagor R. Cyber Psychology / R. Cohen-Almagor, P. Wallace, J. Suler et al. // Cambridge Blog. — 2015. — URL: http://www.cambridgeblog.org/2015/11/cyber-psychology/10.13140/RG.2.1.1981.3203 (accessed: 12.12.23)

15. ВЦИОМ Этика в эпоху роботизации: ищем баланс. — URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/ehtika-v-ehpokhu-robotizacii-ishchem-balans (дата обращения: 20.12.2023).

16. Кодекс этики в сфере ИИ // Альянс в сфере искусственного интеллекта. — URL:https://ethics.a-ai.ru/assets/ethicsfiles/2023/05/12/%D0%9A%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%8D%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B820101.pdf (дата обращения: 20.12.2023).

17. Nachi K. Embracing Philosophy of Detachment in the Age of AI / K. Nachi // ShabdAaweg. — 2023. — URL: https://www.academia.edu/105198330/EmbracingPhilo (accessed: 12.20.2023).

Список литературы на английском языке / References in English

1. Manovich L. Teorii soft-kul'tury' [Theories of Soft Culture] / L. Manovich. — Nizhnij Novgorod: Krasnaya lastochka, 2017. — 208 p. [in Russian]

2. Fuller S. Postpravda: Znanie kak bor'ba za vlast' / S. Fuller; transl. from Engl. by D. Kralechkin; under scientific ed. of A. Smirnov. [Post-truth: Knowledge as a struggle for power]. — Moscow: Publishing House of the Higher School of Economics, 2021. — 368 p. [in Russian]

3. Appolonova Yu.S. Filosofskie problemy' mediatizacii [Philosophical Problems of Mediatization] / Yu.S. Appolonova // Philosophical Descriptors. — 2023. — №28. — URL: http://philosophdescript.ru/?q=node/259. (accessed: 12.12.23) [in Russian]

4. Maklyue'n A. Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka [Understanding Media: External Extensions of Man] / A. Maklyue'n. — Moscow: KANON-press-Cz : Kuchkovo pole, 2003. — 464 p. [in Russian]

5. Bodrijyar Zh. Kseroks i beskonechnost' [Xerox and Infinity] / Zh. Bodrijyar. // Transparency of Evil; edited by Bodrijyar Zh. — Moscow: Dobrosvet, 2000. — P. 75-87. [in Russian]

6. Ortegi-i-Gasseta X. Vosstanie mass [Revolt of the Masses] / X. Ortegi-i-Gasseta. — Moscow: AST, 2016. — 256 p. [in Russian]

7. Ben'yamin V. Proizvedenie iskusstva v e'poxu ego texnicheskoj vosproizvoditel'nosti. Izbranny'e e'sse [Productivity of Art in the Era of Its Technical Reproduction. Selected Essays] / V. Ben'yamin. — Moscow: Medium, 1996. — 240 p. [in Russian]

8. Fuko M. Istorija seksual'nosti. Priznaniya ploti [History of Sexuality. Confessions of the Flesh]: transl. from French: in 3 vol / M. Fuko. — Moscow: Ad Marginem Press: Garage, 2021. — Vol. 1. [in Russian]

9. Informacionnaya epoha: ekonomika, obshchestvo i kul'tura [Information Age: Economy, Society and Culture] / Scientific ed. by O.I. Shkaratan. — M.: State University Higher School of Economics, 2000. — 608 p. [in Russian]

10. Kondakov A.M. Cifrovaya identichnost', cifrovaya samoidentifikaciya, cifrovoj profil': postanovka problemy [Digital Identity, Digital Self-identification, Digital Profile: Statement of the Problem] / A.M. Kondakov, A.A. Kostyleva // Vestnik RUDN. Seriya: Informatizaciya obrazovaniya [Bulletin of PF University. Series: Informatization of Education]. — 2019. — № 3. — P. 207-218. [in Russian]

11. Groys B.E. Publichnoe prostranstvo Tekst: ot pustoty k paradoksu [Public Space Text: from Emptiness to Paradox] / B.E. Groys. — Moscow: Strelka Press, 2017. — 22 p. [in Russian]

12. Groys B. Apologiya narcissa [Apology of Narcissus] / B. Groys; transl. from English by A. Fomenko. — Moscow: Ad Marginem, 2024. — 112 p. [in Russian]

13. Nietzsche F. Ob istine i lzhi vo vnenravstvennom smysle [About Truth and Lies in an Extramoral Sense] / F. Nietzsche. — M., 2007. — 480 p. [in Russian]

14. Cohen-Almagor R. Cyber Psychology / R. Cohen-Almagor, P. Wallace, J. Suler et al. // Cambridge Blog. — 2015. — URL: http://www.cambridgeblog.org/2015/11/cyber-psychology/10.13140/RG.2.1.1981.3203 (accessed: 12.12.23)

15. VCIOM Jetika v jepohu robotizacii: ishhem balans [VCIOM Ethics in the era of robotization: looking for balance]. — URL:https://vciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/ehtika-v-ehpokhu-robotizacii-ishchem-balans (accessed: 12.20.2023).

16. Kodeks etiki v sfere II [Code of ethics in the field of AI] // Al'yans v sfere iskusstvennogo intellekta [Alliance in the field of artificial intelligence]. — URL:https://ethics.a-ai.ru/assets/ethicsfiles/2023/05/12/%D0%9A%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1 %8D%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B820101.pdf (accessed: 12.20.2023). [in Russian]

17. Nachi K. Embracing Philosophy of Detachment in the Age of AI / K. Nachi // ShabdAaweg. — 2023. — URL: https://www.academia.edu/105198330/EmbracingPhilo (accessed: 12.20.2023).