исследований Московского института социологических исследований, член-корреспондент Академии военных наук. Адрес: 107065, Российская Федерация, г. Москва, ул. Камчатская, д. 3, оф. 198. Тел.: +7 (495) 469-01-30-08. Эл. адрес: aerointel@mail.ru

Bartosh Aleksandr Aleksandrovich, Candidate of Military Sciences, Associate Professor, Expert, League of Military Diplomats, Expert Analyst, Department of Strategic Analysis and Military and Political Research, Moscow Institute of Sociological Research, Corresponding Member, Academy of Military Sciences. Postal address: 3, Kamchatskaya St., office 198, Moscow, Russian Federation, 107065. Tel.: +7 (495) 469-01-30-08. E-mail: aerointel@mail.ru

DOI: 10.17805/zpu.2026.3.4

Техносубъект как утопический проект: между прогрессом и абсурдом

А. В. Костина

Московский гуманитарный университет

В рамках расширения представлений о прогрессе ИИ и ставшего уже привычным тезиса о технологической сингулярности, когда способность компьютеров осмысливать реальность кратно превышает человеческую, прогнозы-предсказания В. Винджа и Р. Курцвейла становятся как бы принятыми сознанием и чуть ли не очевидными, само собой разумеющимися. И это несмотря на то, что книги этих авторов настолько популярны и излишне оптимистичны, что оказываются сопоставимы с романами Жюля Верна. Тем не менее уверенность обыденного сознания в том, что роботы скоро заменят людей, имеет под собой определенные основания. Она опирается на широко распространенные сегодня практики редактирования генома, наполнения тела автоматикой и средствами усиления необходимых свойств, формирования чувств и ощущений посредством биохимических воздействий и многое другое. Воплощением всех этих качеств становится новый конструкт цифровой эпохи — техносубъект, совмещающий биологическую природу с подключением к ИИ. В статье показано, что формирование техносубъекта спряжено с целой совокупностью факторов — технических, социальных, ценностных, которые должны принципиально трансформироваться вместе с трансформацией человека. Автор ставит главные вопросы в соответствии с развитием проекта техносубъекта: насколько необходимы такие трансформации, чем они обусловлены и к каким последствиям приведет их реализация.

Ключевые слова: техносубъект; ИИ; цифровая эпоха; человек; социальность; ценности

ВВЕДЕНИЕ

Наша деятельность сегодня, начиная от управления трафиком и логистикой, ценообразованием и покупками и завершая отдыхом, работой и обучением, в постоянном режиме генерирует новые цифровые следы, которые через создаваемые алгоритмические решения влияют на физическую реальность, образуя замкнутый взаимообусловленный цикл процессов.

Для детей уже сегодня использование *VR/AR*[1] является органичным, а тотальная иммерсивность в эту среду с раннего детства делает ее для молодых поколений более естественной, чем реальность пребывания. Под влиянием этой техносреды изменяется мозг человека — в нем развивается новая архитектура нейронных связей. Цифровые интерфейсы закладывают новые способы навигации в пространстве, способы социальной активности, специфику эстетического восприятия.

Константная же реальность пребывания при этом становится недостаточной, ограниченной, «урезанной», обладающей неудобством интерфейса, лишенной привычных слоев информации, возможностей, способов самопрезентации и даже начинает восприниматься как ненастоящая.

Иными словами, мы привыкли к возможностям цифровой среды настолько, что нашу жизнь вне ее не представляем.

Все это заставляет рассматривать вопрос о наполнении и всем спектре значений, связанных понятием «техносубъект», как один из наиболее актуальных в современной науке и практике. Тем более что сегодня в специальной и популярной литературе понятия «человек дополненный» или «техночеловек», означающие адаптированного к новейшим технологиям «технологизированного человека разумного», сопрягающиеся с понятием «постчеловек», означающим человека, который превзошел себя — и свой мозг, и свое тело, и ощущения, и даже пол (так как эмбрионы скоро можно будет создавать из неорганической материи), — используются постоянно (Гурьянова, Тимофеев, 2024).

Предметом исследования в данной статье является понятие «техносубъект», его специфические характеристики, механизмы функционирования и вопросы, связанные с его возникновением и развитием.

ПРОБЛЕМА ТЕХНОСУБЪЕКТА: КРИТИКА И АПОЛОГЕТИКА

Предварительно отметим, что процесс обсуждения таких вопросов преследует различные цели — от убеждения своих сторонников в правомерности и продуктивности формирования техносубъекта до критики такой деятельности. Конечно, самым странным в этой гносеологической ситуации является не только то, что возможность формирования техносубъекта предстает как сомнительная, но главным образом, что из такого процесса создания техносубъекта изымается главное — то, что составляет духовную сущность человека, что возвышается над его телом и интеллектом, одухотворяя его, и присуще на Земле только человеку. Этот абсурд и нарушение логики развития напоминают пассаж одного из главных героев фильма Стивена Спилберга «Парк Юрского периода» (1993): «Бог создал динозавров, Бог убил динозавров, Бог создал человека, человек убил Бога и создал динозавров». Только в данной ситуации эта интенция могла бы выглядеть так: «Бог создал человека. Человек убил Бога и создал техночеловека».

Однако, если вопрос о формировании техносубъекта (или, по крайней мере, суперкомпьютеров с неким подобием сознания) и его особенностей поставлен, он требует определенного анализа. Тем более что в данном случае «оптимизм у трансгуманистов опережает аналитику» (Бескаравайный, 2018: 140).

Прежде всего необходимо определиться с понятием «техносубъект». В эпоху глобальной взаимосвязи технологий вопрос о создании, качествах и антропологических свойствах нового техносубъекта становится одним из наиболее острых вопросов антропологии.

Причем этот вопрос носит не локально-элитарный научный характер, а касается жизни каждого человека на Земле независимо от степени владения им данной проблематикой.

Такая постановка вопроса связана не только с тем, что эволюция антропной системы уже показала глобальность эволюции на примере Homo Sapiens, отделившегося от австралопитеков и иных гоминид около 2 млн лет назад в Африке и «пережившего» ланьтяньского человека, денисовского человека, человека флоресского, гейдельбергского человека и неандертальца (хотя часть генов последнего в этом ряду сохранилась в геноме современного человека) (Большая российская энциклопедия, 2005: 32).

Однако создание техночеловка никак не вписывается в глобальную эволюцию и потребует решения этой задачи как системной и тотальной, направленной на синхронную переработку всех уровней: технического — создание инфраструктуры (нейросети, интерфейсы, биопринтеры); институционального — пересмотр права (статус постчеловека как киборга, объем и характер его прав); экономического — высокая стоимость бессмертия, требующая перераспределения доходов; медицинского — совершенствование способностей к регенерации; образовательного — подготовка техносубъекта, формирующего в процессе саморазвития свое будущее (Беляев, 2011: Электронный ресурс); воспитательного — адаптация детей к гибридной среде *VR/AR* как естественной среде обитания, где цифровое пространство перестает быть виртуальным и формирует базовые нейронные связи, социальные навыки и эстетическое восприятие.

Обеспечение всех этих уровней представляется решаемой, хотя и сверхсложной задачей.

Между тем главная составляющая процесса, связанная с созданием техносубъекта, осуществляемая не только на антропологическом, но и на духовном уровне, видится для решения весьма проблематичной.

ЧЕЛОВЕК VS ТЕХНОСУБЪЕКТ: ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СУБЪЕКТНОСТИ В СИСТЕМЕ ПОНЯТИЙ

Именно создание техносубъекта как какого-то особенного человека оказывается самой проблемной составляющей данного проекта. И первой задачей, требующей решения, станет определение пределов и границ изменений, преодолев которые, человек перестанет быть человеком даже в виде техносубъекта и утратит качества субъектности, или, наоборот, — понимание того процесса, завершив который, машина приобретает качества субъектности, и ее можно рассматривать как техносубъекта.

Нужно сказать, что эта проблема пока только обсуждается и не может считаться исчерпанной. Несмотря на то что она поднималась в целом ряде работ (Бескаравайный, 2018; Алексеева, Аршинов, Чеклецов, 2013; Быков, 2017; Владленова, 2012; Зассин,2018; Игнатьев, 2019, 2021; Файоли, Войскунский, Богачева, 2016), пока не определено главное — что такое техносубъект, а интерпретации этого понятия принципиальным образом различаются в рамках философии, социологии, психологии.

В философии субъект — это агент действия, носитель активного, творческого, преобразующего начала, провоцирующего весьма важные и обширные по степени влияния и последствиям процессы, осознающий свою роль в качестве субъекта ис-

торического действия и свою ответственность за предпринимаемую активность. В социологии субъект — это участник социального действия, представитель определенной культуры, социальной общности или группы, воплощающий типичные для нее характеристики, выступающий не столько в качестве творца данной культуры, сколько в качестве носителя ее ценностей (Костина, 2009: 36). В психологии субъектность определяется как характеристика внутреннего мира человека, которая выражается в способности проявлять отношение к самому себе, оценивать способы деятельности, контролировать и изменять ее процесс и результат.

Исследователи ИИ в своих определениях техносубъекта опираются на деятельностный подход, акцентируя внимание на его способности выступать в качестве источника активности. Этот же признак позволяет авторам рассматривать в качестве протосубъектов интернет вещей, промышленный интернет и т. п., которые благодаря постоянным усилениям дружественности интерфейса приобрели антропные характеристики. Первые черты субъектности машины появились в момент формирования таких качеств, как самоуправляемость и способность самоактивации. С появлением ИИ подобные устройства «с наибольшей степенью проявляют себя как субъектоподобные артефакты, воспроизводимые на технической основе, то есть как техносубъекты» (Игнатьев, 2019: 65).

Поэтому, конечно, можно лишь с известной долей условности говорить о субъектности техносубъекта, но основания для подобной постановки вопроса есть. Канадский социолог В. Моско так описывает этот процесс: «Все больше люди работают ассистентами роботов и других умных средств… они отказываются от многого, если не всего, в контроле за автономными аппаратами и алгоритмами, доверяя им принимать решения в бизнесе, управлении и социальной жизни», причем «роботы создают машины эффективнее, чем могут люди; интеллектуальные системы осуществляют их вождение безопаснее, чем люди; дроны могут убивать людей эффективнее, чем сами люди…» (цит. по: Кравченко, 2019: 31).

Подобный поворот в понимании техносубъекта опирается на доказательство наличия у него субъектности. Если же иметь в виду такие человеческие качества, как любознательность и креативность, активность целеполагания и тяга к творчеству и прогрессу, то их формирование является самой сложной задачей.

Но главное — даже не столько с точки зрения этики, сколько с точки зрения безопасности всего человечества — это формирование способности к состраданию и эмпатии к другим обладателям сознания как условие предотвращения создания нелояльного человеку ИИ (Игнатьев, 2019: 71).

ТЕХНОСУБЪЕКТ КАК ПРОЕКТ: ХАРАКТЕРИСТИКИ В ПОЛЕ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ МАТРИЦ

Возможности технического апгрейда антропоморфных машин столь велики, что дискуссия о техносубъекте, в соответствии с теорией Окна Овертона, постепенно перемещается из поля размышления в поле планирования.

Перейдем к вопросу о возможностях трансформации тела чуть позже и обратимся к *социокультурным характеристикам техносубъекта*, таким как идентичность, восприятие и конструирование пространства и времени, получение опыта и превращение его в технологический ресурс.

В новой среде рождается новая идентичность — *диффузная*, которая отличается от сформированной идентичности тем, что в ней отсутствует внутренняя цело-

стность и четкое понимание границ собственного «Я», что приводит к эмоциональной лабильности, немотивированному поведению, зависимости от внешних оценок. При этом идентичность оказывается подвижной, находящейся в ситуации перманентной пересборки, составляющими которой становятся изменчивые воспоминания (их можно закладывать в произвольном порядке и объеме), а само биографическое ядро — подвижным.

Память же превращается в гибрид биографического опыта и облачных данных, общение — в симбиоз речи и телепатического обмена мыслями через интерфейсы, творчество — в коллаборацию с ИИ-соавтором. *Поскольку появляется возможность* редактирования памяти, ее дополнения, трансформации, хранения в облаке и загрузки в новое тело, то *«Я» становится нарративным проектом, а не данным фактом*.

У техносубъекта как радикально продленного существа принципиальным образом перестраивается его экзистенциальная система. Способность познать самого себя, будучи на грани собственного существования, оценить его, прожив и прочувствовав, — т. е. все то, о чем писали Серен Кьеркегор, Габриэль Марсель, Альбер Камю, — оказывается недоступным техночеловеку. Качественно меняется у техносубъекта восприятие и переживание времени. Годы становятся подобны дням, долгосрочное планирование приобретает смысл тысячелетий. Это требует *перестройки самой психической системы человека*, связанной с его способностью сохранять гибкость, любопытство и смыслопорождение на тех дистанциях, которые для человека являются принципиально новыми, так как эволюция к ним не готовила. Возможность тотального обновления и ощущение своей неуязвимости приводят к тому, что базовое экзистенциальное переживание уязвимости и хрупкости исчезает, что может привести как к новой безответственности, так и к невиданной ранее тревоге — страху не смерти, а *окончательного повреждения данных* или *безнадежного технического устаревания*.

Диффузная идентичность, порожденная произвольным содержанием памяти, легко конструируемой, снимает вопрос о специфической культурной принадлежности техносубъекта, основанной на совокупности ценностей, смыслов, идей и мифологий. Техносубъект — это гражданин мира, не имеющий эмоциональной и социокультурной привязки к государству или цивилизации, специфическая единица, имеющая мозг, особенности которого определяются силой сопряженного с телом ИИ, сознание — произвольно конструируемое, эмоции — регулируемые биохимически.

Удобный конструкт — управляемый, безвольный, бессубъектный, имеющий идентичность, неразрывно сопряженную с его цифровыми расширениями, существующий в режиме мерцательной синхронизации между биосоциальным «Я» и его цифровыми репрезентациями (соцсети, банковские системы, госуслуги), граница между которыми технически и феноменологически размыта.

Опыт техносубъекта — чувственный и эмоциональный — уже не существует в своей «натуральной» чистоте; он с самого начала *опосредован и многократно усилен цифровыми фильтрами*, которые перекодируют телесность в информационный поток, а спонтанность переживания — в управляемую переменную. Его радость от прогулки, например, оказывается не просто личным переживанием, а сложной компиляцией: биохимические реакции организма (серотонин, дофамин, эндорфины) считываются носимыми устройствами, накладываются на оптимизи-

рованный AR-пейзаж, где каждый вид корректируется алгоритмами colour grading[2], а звуковой ряд подбирается индивидуально под предполагаемое настроение. При этом *переживание событий через нейроинтерфейс* (чувство полета, исторической битвы, творческого акта, любви, открытия) становится столь же валидным, как и физический опыт. Стирается грань между «пережитым и усвоенным лично» и «загруженным как симуляция», что формирует *гибридную, коллективно-индивидуальную память*, когда связь с телесностью утрачивает не только опыт, но и знание.

В результате подлинное ощущение «здесь и сейчас» замещается гибридным конструктом, в котором трудно отделить собственную эмоцию от ее цифрового контура усиления, где реальность становится augmented (дополненной) по умолчанию. В таких условиях *формируется новая эпистемология*: адаптация требует замены предыдущего опыта цифровизации старых практик на *способность вырабатывать «гибридную грамотность»* — способность «бесшовно» жить, мыслить и действовать в спектральной среде, сохраняя критическую рефлексию и агентность.

Сходным образом печаль или тревога более не остаются приватным внутренним состоянием: они немедленно захватываются системами аффективного вычисления (affective computing), которые по мимике, голосовым маркерам, данным с фитнес-браслетов и истории взаимодействий диагностируют эмоциональное состояние и в реальном времени предлагают пользователю терапевтический контент — от подборки успокаивающей музыки до персонализированных медитаций, а при необходимости и фармакологическую коррекцию, интегрированную с сервисами телемедицины. Так эмоциональная жизнь техносубъекта оказывается распределенной между телом, алгоритмами и корпоративными платформами, где сам акт переживания становится точкой приложения технологической оптимизации.

При этом *«Я» техносубъекта* в этой конфигурации перестает быть автономным источником переживания и превращается в узел, где сходятся биохимические сигналы, алгоритмическая интерпретация и корпоративные интерфейсы. Оно вынуждено постоянно пересобирать себя из фрагментов, предоставленных цифровой средой, и уже не может провести границу между спонтанным чувством и его технологически опосредованной версией. В этом смысле «Я» становится гибридным конструктом — точкой пересечения телесности, данных и интерфейсов, чья подлинность требует не столько самопознания, сколько навыка навигации по потокам собственной цифровой экстериоризации. Иными словами, *«Я» становится нарративом и интерфейсом*, а не определенной и константной субстанцией.

ТЕХНОСУБЪЕКТ В ОПТИКЕ АНТРОПОЛОГИИ: ОРГАНИЧЕСКОЕ ТЕЛО КАК УЗКОЕ МЕСТО И СЛАБОЕ ЗВЕНО

В симбиозе субъекта и ИИ человеческое биологическое тело перестает быть фундаментом существования. Оно становится результатом инженерии, превращаясь из естественной данности в проект. Тело, выращенное с изначально заданными генетическими признаками, лишается случайности рождения, а следовательно, автономии собственной телесной истории. Интеллект, сопряженный с ИИ, уже не столько принадлежит субъекту, сколько распределен между нейросетевыми пула-

ми и облачными вычислителями, где процесс мышления становится частично внешним, а решение — результатом согласования человеческого запроса и алгоритмической оптимизации. Устаревшие или нездоровые физические части заменяются на новые, более эффективные, и тело перестает быть территорией уязвимости, превращаясь в набор модулей, доступных для апгрейда. Датчики и системы непрерывного мониторинга, встроенные в тело, делают его объектом внешнего управления: его состояния считываются, прогнозируются и корректируются еще до того, как сам субъект успевает их осознать.

В этом контексте вопрос «Кто Я?» утрачивает смысл, уступая место другому: «Как распределена моя субъектность между биологическими, цифровыми и алгоритмическими слоями?». Техносубъект оказывается существом, чья целостность не является результатом действия его воли, но превращена в конструкцию узлов связи между постоянно обновляемыми элементами. Его свобода измеряется не ответственностью, не социальными границами, не возможностью противостоять внешнему и даже не правом на распоряжение своей жизнью (Нарский, 1975: 66), как это постулируют Д. Юм и И. Кант, а способностью удерживать связность этой сборки, не позволяя ей распасться на разрозненные процессы, каждый из которых управляется собственной логикой. И в этом удержании, возможно, последний оплот того, что еще можно назвать «Я».

Само же тело оказывается в этой ситуации самой ненадежной, постоянно устаревающей и ограничивающей возможности структурой в системе «техносубъект». Обладающее аналоговой медлительностью, потребностью в сне, подверженностью болезням и старению, тело становится основным источником экзистенциальной фрустрации. Оно требует не здоровья в традиционном смысле, а постоянных технических осмотров, обслуживания и модернизации для соответствия цифровой среде. Функционирование тела, по мнению ряда исследователей, тоже начинает подчиняться закону Мура, сформулированному в 1965 г., который гласит, что каждые полтора года удваивается вычислительная мощность процессоров, в соответствии с чем совершается микрореволюция в физике, кристаллографии, прибористике, логистике (Бескаравайный, 2018: 138).

Такая деформация отношения к телу никак не вписывается в историко-культурную эволюцию, начиная с культа тела как идеала калокагатии[3] и воплощения гармонии, красоты и порядка в эпоху Античности; через отношение к телу как смертному объекту, вместилищу грехов, но также возможному средству спасения души в эпоху Средневековья; реабилитацию тела в антропоцентричной философии Возрождения; и наконец, до функционирования тела как знака, который обращается на рынке визуальных образов. Но в цифровую эпоху износостойкое тело становится объектом заботы о его функционировании, обеспеченном исправностью работы всех его функций.

Отсюда возникает центральный императив существования техносубъекта — необходимость *перманентного апгрейда*, который производится постоянно в соответствии с требованием обеспечения его *функциональности в гонке с ускоряющейся средой*: повышения пропускной способности нейроинтерфейса, замены сенсоров на более чуткие и их интеграции, обновления программного обеспечения психики для совместимости с новыми социальными алгоритмами и даже борьбы с «биологическим шумом» (ритмом сердцебиения, дыхания и т. п.), мешающим чистоте цифрового сигнала.

Подобные границы проявления активности техносубъекта помещают его в жесткие рамки, где процесс самых различных проявлений человека как существа социального оказывается несовместим со многими культурными практиками, начиная от шрамирования, нанесения ожогов, бичевания, колесования и до лишения себя жизни, как в сэппуку, совершаемого самураем для спасения воинской чести. Сохранение тела как культурный жест становится возможным только в ситуации конгруэнтности с культурными практиками, где культивируется прекрасное и функциональное тело, т. е. в рамках технокультуры. Первые достаточно устойчивые формы этой культуры мы видим уже сегодня — ее наиболее яркими маркерами выступают культ молодости, креативности, оптимизма, выбор техносреды с виртуализированной реальностью и ИИ в качестве наиболее естественной для существования.

Усиление и развитие подобных тенденций и формирование техносубъекта приведет к тому, что необходимость постоянно апгрейда будет иметь своим следствием зависимость от внешних факторов, в контексте которых индивид *будет отчужден от собственного процесса становления*. Это новая форма отчуждения будет обусловлена логикой платформ, корпоративных стандартов, рыночных циклов обновления, где «Я» будет собираться из готовых цифровых модулей. Исследователи говорят сегодня о формировании *новой аскезы*, направленной на сохранение агентности, начиная от сознательных практик «цифрового поста», культивирования практик, устойчивых к полной алгоритмизации. В частности, речь идет о формировании глубинной эмпатии и способности к сложному этическому выбору в ситуации дилемм, где сталкиваются фундаментальные, но несоизмеримые блага (свобода vs безопасность, справедливость vs милосердие). Также подчеркивается важность передачи ценностей и «мягких» навыков. Особое внимание уделяется способности к созданию новых смыслов, а не только новых форм, умению улавливать нюансы стыда, вины или надежды, а также развитию навыков критического сопротивления алгоритмическим рекомендациям. Не менее необходима *новая этика*, определяющая допустимые пределы модификации, понятие человеческого достоинства в гибридном теле и обязанности усиленного субъекта перед неизменными.

ТЕХНОКУЛЬТУРА КАК «ВТОРАЯ ПРИРОДА»: ЭКОСИСТЕМА НЕЙРОИНТЕРФЕЙСОВ ДЛЯ ТЕХНОЧЕЛОВЕКА

На уровне технологий, по-видимому, потребуется создание новой «второй природы» как среды обитания техносубъекта. Это будет некий цифровой контекст, приспособленный для функционирования нового субъекта, специфическая среда, представляющая собой единую экосистему взаимосвязанных устройств — нейроинтерфейсов (Лебедев, 2019), устанавливающих связь между нервной системой человека и внешними устройствами; биосенсоров и иных аналитических устройств, способных определять уровень и состояние химических соединений в клетках и тканях; облачных хранилищ сознания, сохраняющих на удаленных серверах ментальные процессы и воспоминания вне человеческого мозга; систем энергоснабжения, вживленных в тело, способных обеспечивать функционирование имплантируемых медицинских приборов. В этой среде онтологическая оппозиция «реальное/виртуальное» теряет смысл, а само цифровое пространство в полной мере замещает реальность пребывания.

Конечно, эта среда будет чрезвычайно нестабильной и неустойчивой в своем функционировании — сбой в работе любого элемента приведет минимум к локальному, максимум к системному сбою всей системы, даже если не рассматривать коллапс системы, связанный с «вылетом» программы, синхронизирующей все процессы, или отказом крупного узла одного из серверов или самого глобального сервера.

В природе такие ситуации возможны, они довольно часты и, как правило, успешно преодолеваются самой системой, выступающей как источник саморегуляции. В технической же среде все это требует постоянного отслеживания процессов *отклонения регулируемого параметра, устранения всех возмущающих на него воздействий и возврата на заданные программные значения*. Это только часть инфраструктуры, которая обеспечивает взаимодействие техносубъекта с искусственным интеллектом. Сложность самих систем и их совмещений потребует унификации протоколов и стандартов «человеко-машинного интерфейса» (Методика разработки ... : 2023: 98–116). Что касается обновления самого тела, здесь потребуется вторая мощная инфраструктура, связанная с системами диагностики, ремонта, обновления тела в физиологическом и эстетическом смысле, замены клеток или органов, которые будут производиться в специальных институтах.

Вся эта среда будет направлена на поддержание человека как автономной от природы системы. При этом *зависимость человека от «второй природы» экспоненциально возрастет*. Даже если не задавать вопрос относительно творческого развития человека с его обновленными суперспособностями, которое в ситуации постоянной заботы о себе представляется проблематичным, становится важным вопрос о том, как создать этот гигантский технологический ландшафт, который должен быть всеобщим, доступным, а главное — надежным, как встроить в этот ландшафт трудовую деятельность человека, который должен обеспечивать жизнеспособность и эффективность этой инфраструктуры.

Соответственно, возникает вопрос и о трудовом возрасте человека: он должен работать вечно, обновляя свою базу данных и заменяя изношенные детали своего тела более современными? Изменится и смысл экономических отношений, где труд, который ранее выступал в качестве общественного богатства и фундамента развития общества, фактически сформировавший современную цивилизацию, перестанет играть роль ключевого актива.

Сегодня широко распространяется тезис об освобождении человека будущего от нетворческого труда. Это связано с тем, что цифровая среда возникла как пространство коммуникации и досуга и продолжает восприниматься именно так. Однако ее функции трансформируются, и из пространства досуга она превращается в *глобальную систему распределенного производства* с новыми, часто скрытыми формами труда. В эту сферу перемещаются не только фрилансеры и модераторы контента, но и специалисты, занимающиеся обучением ИИ, конечно, на уровне микрозадач — разметки изображений, расшифровки аудио, проверки контента. Труд этих работников подобен труду на конвейере: он не высоко оплачивается, трудоемок, фрагментирован. В этом процессе участвуют даже обычные пользователи, проводящие время в сетях, генерируя поведенческие данные и отдавая бесплатно свое внимание, эмоции, социальные связи. Такой труд становится тотальным, где все время бодрствования человека превращается рабочее время.

Несмотря на то что этот труд критически важен для «умных систем», он настолько опосредованно связан с конечным продуктом и настолько строго алгоритмизирован, что вполне вписывается в классическую марксистскую парадигму отчуждения. Кроме того, остаются миллионы чернорабочих, которые сортируют отходы, занимаются уборкой, продают копеечную еду. И это все во время торжества техночеловека. Эту ситуацию описывает Хао Цзинфан в рассказе «Складной Пекин», получившем в 2016 г. престижную премию Hugo Award. Писательница создала мир, разделенный на три класса людей, которые пребывают в непересекающихся — складывающихся — пространствах (Кай-Фу Ли, 2019: 147).

Но у ситуации осуществления значительной части человеческой работы роботизированными и автономными машинами, кроме положительных последствий в виде времени, освобожденного для творческой деятельности, есть и обратная сторона. На протяжении эволюции человека его мастерство и профессиональная полезность были неотрывно связаны с его социальным статусом и самоуважением, а сам труд выступал в качестве не столько источника дохода, сколько *способа социализации и конституирования себя как значимого члена общества*. Вытеснение же людей из сферы труда и их замена ИИ порождает не просто безработицу, а глубокий экзистенциальный кризис «никчемности» (uselessness), подрывающий самооснование личности. Стремление приносить пользу обществу является антропологической особенностью человека, тесно связанной с его статусом и рассматриваемой как главная, хотя и нематериальная, награда. В записках ученых-антропологов описываются ситуации, когда принесенные в дар для всех членов племени редкие вещи, которыми ранее владели только вождь и несколько лучших охотников, разрушали племя, так как разрушали его социальную иерархию[4].

Еще одним вопросом, имеющим принципиальную значимость для формирования техносубъекта, является вопрос о его юрисдикции. Для тела, выходящего за биологические рамки, *потребуется полностью новая юриспруденция*, и базовыми здесь станут проблемы, связанные с трактовкой субъектности и определением субъекта права, в качестве которого может выступать как биологический организм, так и цифровая копия сознания. Здесь потребуется проработка фактически всей совокупности вопросов, связанных с безопасностью. Как квалифицировать убийство, если существует возможность воссоздания техносубъекта из резервной копии? Как осуществляются процедуры наследования при бессмертии и как наследуется имущество бессмертного? Что происходит с созданными техносубъектом произведениями — научными и художественными, если он сам подключен ко всем базам данных и наделен машиной всеми необходимыми ему сверхспособностями? Что такое возраст, как он определяется и как связан с дееспособностью? В такой юридической ситуации право неизбежно трансформируется из системы регулирования в систему управления, объединяясь с политическими структурами и органами власти, которые будут действовать в принципиально новых условиях биотехнологического неравенства.

Но как создать такую среду, органично совмещающую органику и код, и какие смыслы и ценности могут наполнять это пространство, кроме технологических ценностей и ценности вовремя сделанного технического осмотра и обслуживания? Все эти вопросы пока остаются без ответа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.
ЧТО ОЗНАЧАЕТ РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА ТЕХНОСУБЪЕКТА И КАКОВЫ ЕГО СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ И ПОЛИТИКО-ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ?

Запрос искусственному интеллекту о действиях, которые будут способствовать появлению техносубъекта, и о смысле такой операции позволяет получить аргументы в пользу подобного преобразования.

1. Формирование культуры «виртуального чувствилища» и фигуры техносубъекта — это шанс на радикальное расширение человеческих возможностей: преодоление ограничений тела, доступ к беспрецедентным знаниям и формам кооперации, рождение новых видов искусства и солидарности. Техносубъект — это не следующий шаг эволюции, а сознательный (или вынужденный) выбор цивилизации.

2. Глобализация делает этот процесс неотвратимым: изолированное существование иной антропологической формации в едином мире невозможно.

3. Неэффективно переделывать одного человека, потому что в одиночку он не сможет существовать в старом мире. Мир должен быть переделан для него и вместе с ним.

4. Мы стоим перед выбором: либо сознательно проектировать эту тотальность, стараясь встроить в нее гуманистические ценности и механизмы сдерживания, либо стихийно прийти к ней через серию катастрофических разрывов и конфликтов, где победит не самый гуманный, а самый эффективный и безжалостный проект.

Воспринимая совокупность этих тезисов, необходимо осознавать, что в этих ответах ни в коей мере не ИИ проявляет свою «заинтересованность» в рождении техносубъекта. Данные ответы являются лишь отражением принципа работы больших языковых моделей, опирающихся на механизмы пересчета вероятностей. После получения запроса, в процессе разворачивания последовательности токенов — минимальных текстовых единиц, которую программа может понять (чаще это слово или его часть), она выбирает наиболее частотное продолжение в виде сочетания слов, которые в обучающей выборке встречались чаще всего. Таким образом, сгенерированный ИИ текст, получаемый по запросу, выступает как комбинаторика высокочастотных элементов, отражающая наиболее *вероятные варианты синтаксических конструкций и общепринятых оценок*, которые к верности как правильности и истинности не имеют никакого отношения. Оригинальные точки зрения, уникальные идейные конструкции, редкие суждения остаются за границами вероятностного выбора. То есть ответ ИИ отражает *доминирующие позиции в научном и научно-популярном дискурсе* и демонстрирует данную точку зрения как *преобладающую*.

Поэтому, возвращаясь к вопросу об ответах ИИ о целесообразности синхронизированного переустройства всей системы, связанной с формированием техносубъекта, необходимо каждый из них прокомментировать.

Первый тезис о необходимости расширения возможностей человека как следующий шаг эволюции вызывает вопрос о том, что случилось с традиционными институтами трансляции знания сегодня. По-видимому, сложность формирования действительно образованных людей в количестве, достаточном для осуществления технологических и гуманитарных прорывов, заставляет искать более простые и эффективные способы передачи знаний, чем представляется на первый взгляд. Этот процесс «закачивания» информации в мозг человека часто становится сюже-

том фильмов, таких как «Матрица» (реж. Братья Вочевски, 1999), «Пятый элемент» (реж. Люк Бессон, 1996), «Воспоминания» (реж. Лиза Джой, 2021), «Вечное сияние чистого разума» (реж. Мишель Гондри, 2004), «Вспомнить все» (реж. Пол Верховен, 1990). Человечество пытаются приучить к тому, что образование не нужно и избыточно, все, что необходимо человеку для его функционирования, можно передать без усилий в течение нескольких минут. Но как быть с развитием «метанавыков»: критической рефлексии, эмпатического интеллекта, ценностной аргументации, способности к смыслотворчеству и построению глубоких человеческих связей?

Человечество стремятся убедить в том, что реальный мир беден по сравнению с виртуальным, что соединение этих миров принесет человечеству целый спектр новых ощущений и переживаний. Этому же способствуют и компьютерные игры с возможностью создания миров — как более простых, наподобие Atlas Architect, так и более сложных, наподобие The Medium или Remember Me.

Человека направляют к мысли о том, что реальный мир — матрица, а роботы уже давно (или даже изначально) пребывают вместе с нами: «Английские исследователи... пытались рассчитать теоретическую вероятность восстания роботов, а немецкие и американские ученые регулярно проводят эксперименты, пытаясь найти доказательства того, что мы живем не в матрице... Профессор из Германии Сайлас Бин утверждает, что если наш мир — всего лишь смоделированная кем-то программа, то возможно создать копирующую ее идентичную компьютерную модель, а ученый из Оксфорда Ник Бостром выдвинул предположение о существовании многоуровневого мира, причем, число вариаций не является постоянным!» (Наша Вселенная ... : Электронный ресурс). Такими высказываниями наполнено сетевое пространство.

Однако представляется необходимым осознавать: есть информация, поддающаяся оцифровке в тех областях, где ИИ сильнее человека (логика, скорость, масштаб). Но есть информация, не поддающаяся полной алгоритмизации, связанная с уникальными человеческими компетенциями (формирование ценностей, символизация бытия, проявление эмпатии). Первое может быть пространством работы машины (но не деятельности, так как деятельность предполагает свободу, субъектность и телеологичность), второе — пространством активности человека, задающего активность машины (не наоборот!).

Второй тезис о неотвратимости этого процесса в ситуации глобализации может рассматриваться, во-первых, как тезис о неотвратимости самой глобализации, который уже был опровергнут и самой жизнью, и ее теоретико-философским осмыслением. Но в Сети количество текстов с апологетикой глобализации, по всей вероятности, пока доминирует. Во-вторых, современная геополитическая матрица как полицентричная реальность отражает целый спектр локальных смыслов, где вопрос о техносубъекте также получает целый перечень специфических смысловых конфигураций. Так, Китай сочетает высокие технологии с конфуцианской этикой и жестким государственным контролем над биотехнологиями и ИИ, отказываясь от западной модели техносубъекта с ее гипертрофированной индивидуализацией. Индия критикует западный трансгуманизм с позиций традиционной философии. Исламский мир опирается на шариатские принципы, где тело остается сакральным пределом, не подлежащим безграничному апгрейду. В США ядро проекта техносубъекта, опирающееся на принципы генетического

редактирования, нейроинтерфейсы, интеграцию с ИИ, встречает активное сопротивление общества, декларирующего право на «телесную неприкосновенность» (Ротшильд, 2023).

Третий тезис о неэффективности переработки одного человека, который в одиночку не сможет существовать в старом мире, означает лишь то, что стремление экспортировать модель техносубъекта в глобальный мир связано именно с уязвимостью этой модели и невозможностью ее реализации без глобального доминирования.

Четвертый тезис о возможностях выбора пути формирования техносубъекта либо как стихийного процесса со всеми его «побочными» эффектами, либо как управляемого и проектируемого процесса, куда будут встроены гуманистические ценности и механизмы сдерживания, также основан на пренебрежении реальностью, где сосуществуют разные культурные матрицы, создающие гибридные формы и сохраняющие свое ядро, отличное от западного. Поэтому и способы использования универсальных технологий до тех пор, пока существуют локальные ценностные системы, формировавшиеся тысячелетиями, будут оставаться специфическими, особыми, опосредованными собственным культурным опытом. Поэтому и проект техносубъекта, если он состоится, будет не единственным, но одним из многих, определяющих будущее человечества.

Осмысление формирования техночеловека порождает целый комплекс принципиальных вопросов.

Первый и главный: нужно ли формировать поколения людей, зависимых от цифровой среды настолько, что они утрачивают способность действовать в реальной среде? С точки зрения самого человека не как биологического вида, а как существа, единственно способного действовать в состоянии свободы, такой поворот не только не целесообразен, но и вреден. С точки зрения властных структур и правительств, стремящихся к созданию нового антропоморфного вида со способностями, превосходящими способности естественного человека, но лишенного критического мышления и понимания происходящего, управляемого и бессубъектного, реализация такого проекта вполне целесообразна, даже необходима.

Нужна ли человечеству такая системная и всеобъемлющая трансформация человеческой матрицы?

В рамках технооптимизма появление техносубъекта воспринимается как дающее человечеству шанс на радикальное расширение возможностей познания, творчества и кооперации. Но одновременно осознается невозможность выборочного улучшения человека. Улучшение становится реальным только в контексте проекта синхронизированного переустройства всей системы «техника — институты — индивид».

В рамках технопессимизма (к которому автор данной статьи себя в данном контексте относит) процесс формирования техносубъекта осознается как представляющий потенциальную угрозу полной утраты человеческой сущности, растворения в алгоритмическом потоке и потери автономии.

И в целом как утопический проект — технологический и социальный.

ПРИМЕЧАНИЯ

[1] VR (Virtual Reality, виртуальная реальность) и AR (Augmented Reality, дополненная реальность) — это две технологии, которые создают интерактивные среды, но работают прин-

ципиально по-разному. VR полностью погружает пользователя в искусственный мир, а AR дополняет реальный окружение цифровыми объектами.

[2] Color grading (цветовая градация) — это творческий процесс в постпродакшне (при обработке фото и видео), при котором с помощью работы с цветом, тоном и контрастом создается определенное настроение, художественный стиль или кинематографический эффект. Проще говоря, это «живопись цветом»: вы не просто исправляете ошибки, а формируете визуальный язык проекта, чтобы усилить драматургию, передать эмоции или объединить серию кадров в единое целое.

[3] Калокагатия (др.-греч. καλοκαγαθία, от καλός — «прекрасный» и αγαθός — «добрый», «хороший») — это термин из античной этики, который примерно переводят как «нравственная красота». Он обозначает идеал гармоничного сочетания внешних (физических) и внутренних (духовных, нравственных) достоинств человека. Иными словами, это стремление к балансу между красотой тела и добродетелью души.

[4] Антропологический принцип «благо для всех разрушает иерархию» описан в исследованиях Маршалла Салинза о дарообмене и вождествах (Салинз, 1999), а также в обосновании теории потлатча и «престижной экономики» в работах Франца Боаса (Боас, 1926; Боас, 1997).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Алексеева, И. Ю., Аршинов, В. И., Чеклецов, В. В. (2013) «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС — революция и будущее человека // Вопросы философии. № 3. С. 12–21.

Беляев, Д. А. (2011) Постчеловек как тип сверхчеловека техногенной культуры XXI в. [Электронный ресурс] // Теория и практика общественного развития. № 8. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/postchelovek-kak-tip-sverhcheloveka-tehnogennoy-kultury-xxi-v (дата обращения: 10.01.2026).

Бескаравайный, С. (2018) Бытие техники и сингулярность. М. : РИПОЛ классик. 476 с.

Боас, Ф. (1926) Ум первобытного человека / пер. с англ. А. М. Водена. М. ; Л. : Гос. изд-во. 153 с.

Боас, Ф. (1997) Границы сравнительного метода в антропологии // Антология исследований культуры. Интерпретация культуры. СПб. : Университетская книга. Т. 1.

Большая российская энциклопедия. Т. 2: Анкилоз — Банка / науч.-ред. совет: пред. Ю. С. Осипов [и др.], 2005. 766 с.

Быков, Е. М. (2017) Umwelt-анализ киборга: от биосемиотики к актантной семиотике и обратно // Идеи и идеалы. № 3 (33). Т. 1. С. 144–157.

Владленова, И. В. (2012) Конвергенция технологии и человека: изменение мира. Знать бы для чего // Вопросы философии. № 12. С. 124–128.

Гурьянова, А. В., Тимофеев, А. В. (2024) Технообразы человека. Ч. 1: Homo computeris, Homo informaticus, Homo network // Современные философские исследования. № 1. С. 120–128.

Зассин, В. (2018) Гуманность и будущее человека // Идеи и идеалы. № 2 (36). Т. 1. С. 9–27.

Игнатьев, В. И. (2019) И грядет «другой» актор… Становление техносубъекта в контексте движения к технологической сингулярности // Социология науки и технологий. № 1. С. 64–78.

Игнатьев, В. И. (2021) Проблема техносубъекта: о субъектности «сущностей-конструкторов» // Идеи и идеалы. № 1–1. С. 130–150.

Кай-Фу Ли (2019) Сверхдержавы искусственного интеллекта. Китай, Кремниевая долина и новый мировой порядок. / пер. с англ. Н. Константиновой. М. : Манн, Иванов и Фербер. 240 с.

Костина, А. В. (2009) Особенности культурного строительства в Советской России 20–30-х гг.: к вопросу о субъектном аспекте истории // Знание. Понимание. Умение. № 2. С. 31–40.

Кравченко, С. А. (2019) Многоликость метаморфоз: о новациях двух канадских социологов // Социологические исследования. № 2. С. 26–35.

Лебедев, М. А. (2019) Сознание и душа: что добавят нейроинтерфейсы? // Труды кафедры богословия Санкт-Петербургской духовной академии. № 2 (4). С. 76–103.

Методика разработки человеко-машинного интерфейса в системе поддержки оператора производственных установок при действиях в аварийных ситуациях (2023) / А. Б. Уали, А. С. Наукенова, О. Н. Корсун [и др.] // Вестник МГТУ им. Н. Э. Баумана. Серия: Приборостроение. № 1 (142). С. 98–116.

Нарский, И. С. (1975) Диалектика «критического» Канта // Вопросы теоретического наследия Иммануила Канта : сб. ст. / под ред. Д. М. Гринишина (отв. ред.), Л. А. Калинникова. Калининград : БФУ имени И. Канта. С. 57–70.

Наша Вселенная — компьютерная игра. Гипотезы и факты [Электронный ресурс]. URL: https://bruk.by/16173.html (дата обращения: 10.01.2026).

Ротшильд, Б. (2023) Воспоминания тела. Психофизиология и терапия психологической травмы / пер. Е. Цветкова. Бомбора. 240 с.

Салинз, М. (1999) Экономика каменного века / пер. с англ. О. Ю. Артемовой и др. М. : О.Г.И. 293 с.

Файоли, Э., Войскунский, А. В., Богачева, Н. В. (2016) Человек дополненный: становление киберсознания // Вопросы философии. № 3. С. 147–162.

Дата поступления: 11.08.2026 г.

TECHNOSUBJECT AS A UTOPIAN PROJECT: BETWEEN PROGRESS AND ABSURD

A. V. Kostina
Moscow University for the Humanities

In the framework of expanding the understanding of AI progress and the already commonplace thesis of technological singularity, when computers' ability to conceive reality multiply exceeds that of human, the forecasts-predictions of V. Vinge and R. Kuezweil are becoming sort of accepted by consciousness, if not obvious, taken for granted. And this is despite the fact that these authors' books are so popular and overoptimistic, that they become comparable with Jules Verne novels. Nevertheless, the confidence of ordinary consciousness in the fact that robots will soon replace humans has certain ground. It is based on the currently widespread practices of genome editing, filling the body with automatics and means of enforcing necessary properties, forming feelings and sensations via biochemical impacts and many other things. A new construct of the digital age is the embodiment of all these qualities — the technosubject, which combines biological nature and connection to AI. The paper shows that the formation of the technosubject is conjugated with a whole number of factors — technological, social, value-based, which must undergo fundamental transformation in accordance with the transformation of human. The author raises the main questions according to the developing project of the technosubject: how necessary are such transformations, what are they stipulated by, and what consequences their implementation will lead to.

Keywords: technosubject; AI; digital age; human; sociality; values

REFERENCES

Alekseeva, I. Yu., Arshinov, V. I. and Chekleczov, V. V. (2013) «Texnolyudi» protiv «postlyudej»: NBIKS — revolyuciya i budushhee cheloveka. *Voprosy` filosofii*, no. 3, pp. 12–21.

Belyaev, D. A. (2011) Postchelovek kak tip sverxcheloveka texnogennoj kul`tury` XXI v. *Teoriya i praktika obshhestvennogo razvitiya*, no. 8. [online] Available at: https://cyberleninka.ru/article/n/postchelovek-kak-tip-sverhcheloveka-tehnogennoy-kultury-xxi-v (accessed: 10.01.2026).

Beskaravajny`j, S. (2018) *By`tie texniki i singulyarnost`*. Moscow, RIPOL Classic. 476 p.

Boas, F. (1926) *The Mind of Primitive Man* / transl. from Eng. by A. M. Vodena. Moscow, Leningrad, Gos. izd-vo. 153 p.

Boas, F. (1997) Granicy sravnitel`nogo metoda v antropologii. In: *Antologiya issledovanij kul`tury`. Interpretaciya kul`tury`*. St. Petersburg, Universitetskaya kniga. Vol. 1.

Bol`shaya rossijskaya e`nciklopediya (2005) Vol. 2: Ankiloz — Banka / ed. by Yu. S. Osipov et al. 766 p.

By`kov, E. M. (2017) Umwelt-analiz kiborga: ot biosemiotiki k aktantnoj semiotike i obratno. *Idei i idealy`*, no. 3 (33), vol. 1, pp. 144–157.

Vladlenova, I. V. (2012) Konvergenciya texnologii i cheloveka: izmenenie mira. Znat` by` dlya chego. *Voprosy` filosofii*, no. 12, pp. 124–128.

Gur`yanova, A. V. and Timofeev, A. V. (2024) Texnoobrazy` cheloveka. Ch. 1: Homo computeris, Homo informaticus, Homo network. *Sovremenny`e filosofskie issledovaniya*, no. 1, pp. 120–128.

Zassin, V. (2018) Gumannost` i budushhee cheloveka. *Idei i idealy`*, no. 2 (36), vol. 1, pp. 9–27.

Ignat`ev, V. I. (2019) I gryadet «drugoj» aktor... Stanovlenie texnosub``ekta v kontekste dvizheniya k texnologicheskoj singulyarnosti. *Sociologiya nauki i texnologij*, no. 1, pp. 64–78.

Ignat`ev, V. I. (2021) Problema texnosub``ekta: o sub``ektnosti «sushhnostej-konstruktorov». *Idei i idealy`*, no. 1–1, pp. 130–150.

Lee, K.-F. (2019). *AI Superpowers: China, Silicon Valley, and the New World Order.* / transl. from Eng. by N. Konstantinova. Moscow, Mann, Ivanov i Ferber. 240 p.

Kostina, A. V. (2009) Osobennosti kul`turnogo stroitel`stva v Sovetskoj Rossii 20–30-x gg.: k voprosu o sub``ektnom aspekte istorii. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 2, p. 31–40.

Kravchenko, S. A. (2019) Mnogolikost` metamorfoz: o novaciyax dvux kanadskix sociologov. *Sociologicheskie issledovaniya*, no. 2, pp. 26–35.

Lebedev, M. A. (2019) Soznanie i dusha: chto dobavyat nejrointerfejsy`? *Trudy` kafedry` bogosloviya Sankt-Peterburgskoj duxovnoj akademii*, no. 2 (4), pp. 76–103.

Metodika razrabotki cheloveko-mashinnogo interfejsa v sisteme podderzhki operatora proizvodstvenny`x ustanovok pri dejstviyax v avarijny`x situaciyax (2023) / A. B. Uali et al. *Vestnik MGTU im. N. E`. Baumana. Seriya «Priborostroenie»*, no. 1 (142), pp. 98–116.

Narskij, I. P. (1975) Dialektika «kriticheskogo» Kanta. *Voprosy` teoreticheskogo naslediya Immanuila Kanta* : sb. st. / ed. D. M. Grinishina et al. Kaliningrad, BFU im. I. Kanta, pp. 57–70.

Nasha Vselennaya — komp`yuternaya igra. Gipotezy` i fakty` [online] Available at: https://bruk.by/16173.html (accessed: 10.01.2026).

Rothschild, B. (2000). The body remembers: The psychophysiology of trauma and trauma treatment. / transl. from Eng. by E. Czvetkov. Moscow, Bombora. 240 p.

Sahlins, M. (1999) Stone Age Economics. / transl. from Eng. by O. Yu. Artemova et al. Moscow, O.G.I. 293 p.

Faiola, A., Vojskunskij, A. E., Bogacheva, N. V. (2016) Chelovek dopolnenny`j: stanovlenie kibersoznaniya. *Voprosy` filosofii*, no. 3, p. 147–162.

Submission date: 11.08.2026.

Костина Анна Владимировна — доктор философских наук, доктор культурологии, профессор, проректор по научной и издательской деятельности Московского гуманитарного университета. Адрес: 111395, Российская Федерация, г. Москва, ул. Юности, 5. Тел.: +7 (499) 374-75-95. Эл. адрес: Anna_Kostina@inbox.ru

Kostina Anna Vladimirovna, Doctor of Philosophy, Doctor of Cultural Studies, Professor, Vice-Rector for Research and Publishing Activity, Moscow University for the Humanities. Postal address: 5, Yunosti St., Moscow, Russian Federation, 111395. Tel.: +7 (499) 374-75-95. E-mail: Anna_Kostina@inbox.ru