

**Хмелевская А.Г.\***

**ЦИФРОВЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
И ТРАНСФОРМАЦИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ  
О ТЕЛЕСНОСТИ ЧЕЛОВЕКА**

**Khmelevskaya A.G.**

**DIGITAL COMMUNICATION TECHNOLOGIES AND  
THE TRANSFORMATION OF IDEAS ABOUT HUMAN  
PHYSICALITY**

*Аннотация.* Цифровые коммуникативные технологии не только оказывают значительное влияние на личность в целом, но и изменяют представления о телесности. Данный аспект создает необходимость рассмотрения таких проблем, как недоступность и разрозненность целостного облика личности в виртуальном пространстве, поиск способов его репрезентации в оптимальной форме, а также влияние подобных трансформаций на мировоззрение человека. В статье проведен аналитический обзор исследований, посвященных изучению изменений, которые послужили триггером для появления новых форм взаимодействия и оказали влияние на способы коммуникации, осознание телесности, механизмов самопрезентации и формирования идентичности, а также на возможные риски, связанные с быстрыми и кардинальными трансформациями.

*Ключевые слова:* цифровизация; виртуальные технологии; цифровые коммуникации; личностная идентичность; телесность.

---

\* © Хмелевская Алина Григорьевна – аспирант кафедры философии и социологии Юго-Западного государственного университета, Курск, Россия (e-mail: alina.xm@yandex.ru).

Khmelevskaya Alina G. – postgraduate student of the Department of Philosophy and Sociology of the Southwest State University, Kursk, Russia (e-mail: alina.xm@yandex.ru).

*Abstract.* Digital communication technologies have a significant impact on both the personality as a whole and change perceptions of physicality. This aspect makes it necessary to consider such problems as the inaccessibility and fragmentation of the holistic image of a person in the virtual space, the search for ways to represent it in an optimal form, as well as the impact of such transformations on a person's worldview. The article provides an analytical review of studies devoted to the study of changes that served as a trigger for the emergence of new forms of interaction and influenced the ways of communication, awareness of physicality, mechanisms of self-presentation and identity formation, as well as possible risks associated with rapid and radical transformations.

*Keywords:* digitalization; virtual technologies; digital communications; personal identity; physicality.

### **Введение в проблему**

Значительное количество философских, культурологических и психологических исследований посвящено изучению степени влияния современных цифровых технологий, ставших неотъемлемой частью жизни, на способы коммуникации, осознание телесности, способы самопрезентации и формирования идентичности личности. По мнению большинства авторов, бытие нового поколения представляет собой синтез цифрового и предметного миров, а виртуальность воспринимается как продолжение реальности, определяемой как «гибридное бытие».

Происходит формирование альтернативного жизненного пространства, где человек погружен в быстро меняющийся информационный поток. Это вносит коррективы в его жизнедеятельность, затрагивает мировоззрение и процессы социализации. Вследствие появления нового способа коммуникации возникает также необходимость в конструировании виртуального образа личности с использованием предложенных цифровой средой инструментов. Подобная двойственность бытия приводит к тому, что человек стремится определить себя, свое «Я» и свое существование.

Авторы работ, посвященных данной проблеме, анализируют изменения, послужившие триггером для появления новых форм взаимодействия человека с собой и миром и оказавшие влияние на

способы: коммуникации (А.В. Конева, К.В. Исаева и др.); осознание телесности (Л.Д. Александрова, А.Е. Войскунский, В.О. Богданова и др.); самопрезентации (Л.Ю. Бронзино, В.А. Емелин) и идентичности (Е.О. Труфанова, А.А. Лисенкова, Е.Н. Чуева и др.), а также на возможные риски, связанные с быстрыми и кардинальными трансформациями (И.А. Асеева, Л.В. Баева, Е.О. Труфанова и др.).

### **Цифровые коммуникации и телесность**

Одно из важных условий для формирования и развития личности – общение. По статистическим данным агентства We Are Social и сервиса для SMM Hootsuite, на начало 2023 г. социальные сети насчитывают 4,76 млрд пользователей, что составляет чуть менее 60% населения, а среднее время общения онлайн составляет 2,5 часа в сутки [We Are Social, 2023]. Данная статистика подтверждает, что времяпрепровождение в цифровом мире является неотъемлемой частью жизни и коммуникаций современного человека.

С одной стороны, взаимодействие с другими людьми в цифровой среде более удобно и упрощенно, а с другой – вызывает ряд проблем и рисков, связанных с тем, что другие не представлены в своей живой телесности. Здесь мы сталкиваемся с новым пространством телесности современного общества – с информационной телесностью [Лопато, 2020, с. 378]. Отсутствие прямого контакта между людьми вызывает трудности в установлении связи с собеседником путем невербальных сигналов. Поэтому сегодня активно обсуждается вопрос антропологической трансформации самого субъекта: вовлеченный в сетевую коммуникацию, он имеет возможности для конструирования множества образов своего «виртуального тела» [Войскунский, 2013, с. 105 ; Богданова, 2021, с. 42].

На этапе формирования цифровых коммуникаций исследователи рассматривали действия человека в новом пространстве в качестве альтернативы реальным и указывали на неполноценность такого общения. Высокая степень анонимности пользователя позволяла конструировать виртуальный образ и имидж, часто не соответствующий реальности [Емелин, 2015, с. 156 ; Баева, 2016, с. 14]. Е.О. Труфанова подчеркивает, что «это было пространство

свободы и эскапизма» [Труфанова, 2021, с. 126], куда люди «уходили», чтобы оказаться в ином кругу общения, за возможностью реализации своих скрытых желаний, за новизной впечатлений, за «пиратскими» цифровыми «сокровищами» [Человек в цифровую эпоху ..., 2022, с. 105]. Ввиду некой свободы действий в Сети возникло большое количество негативных аспектов, таких как мошенничество, интернет-аддикции, кризисы идентичности и т.д. Однако канадский философ Г.М. Маклюэн, сторонник технологического детерминизма, отмечал, что развитие культуры происходит за счет расширений человека, технические изобретения не мешают, а только стимулируют его активность [Маклюэн, 2003]. Новые процессы требуют совершенствования, систематизации, правового и этического регулирования, которые позволят человеку положительно использовать потенциал технологий.

По мнению Н. Исаевой, «совместная деятельность, осуществляемая в виртуальном пространстве жизни, оказывается изматывающей ввиду недоступности телесных сигналов другого, асинхронности и затруднений в коммуникации» [Исаева, 2021, с. 497]. В.О. Богданова, поддерживающая данную позицию, считает, что «отсутствие невербальных сигналов при общении в какой-то степени подавляет эмоциональную сферу человека» и что «посредством обмена чередой сообщений, изображений, аудиозаписей» и из-за «высокой степени абстрагирования виртуальной коммуникации искажается представление о том, что за “аватаром” скрывается живой человек, который может испытывать сильные эмоции и чувства» [Богданова, 2022, с. 20]. В искусственной реальности тело превращается в симулякр, воплощением которого является создание множественных виртуальных образов тела [Бронзино, 2011, с. 15].

По мнению Д.М. Ивановой, тело реализует существование личности, предоставляя ему возможность осознания своей идентичности как набора представлений о себе и идентификации себя с определенной социальной группой [Иванова, с. 824]. Человек пытается обнаружить самого себя среди множества образов, существующих в его сознании и представлениях окружающих людей. В информационно-цифровом пространстве проекцией физической телесности является виртуальный образ – «аватар» как один из способов поиска и осознанного конструирования «Я-образа».

## **Антропологическая трансформация в цифровой среде**

Одной из характерных черт современной культуры является тенденция к тотальной визуализации, а в процессе восприятия информации главным оказывается не текстовый символ, а зрительный образ. Мировосприятие человека становится визуальным. Л.В. Кривых отмечает, что «включенность индивида в социокультурное фактически задает конфигурацию “культурного тела”, не совпадающего с границами физического и являющегося некой идеальной формой, посредством которой человек представляет свое Я другим и себе» [Кривых, 2010, с. 128]. Я.Б. Баричко сопоставляет телесность в киберкультуре с биопсихическим пониманием тела как способную принять любую форму «soma» (как в Древней Греции – тело, не имеющее четких границ между внешним и внутренним) и «corpus» (как в Древнем Риме – социально и культурно закрепленное, юридически ограниченное тело), а визуальный образ считает главным средством воздействия на субъекта в условиях современной культуры [Баричко, 2013, с. 17].

Рассмотрим некоторые исторические аспекты, чтобы проследить за трансформацией телесности в цифровом пространстве. Первой формой цифровой телесности был персонифицируемый аккаунт на той или иной площадке, имеющий ограниченное количество возможностей самопрезентации. Имя пользователя, фото и текстовый раздел «о себе» – это все, что было предложено пользователю. Подобные аккаунты создавались легко, персональная верификация не требовалась, и это привело к появлению большого количества «поддельных» личностей. Высокая степень анонимности также способствовала поведению, противоречащему общественным нормам. Человек не в полной мере отождествлял свой виртуальный профиль как продолжение себя, а следовательно, практически не нес ответственности за свои действия в процессе коммуникации.

Первыми платформами для межличностного общения стали также онлайн-игры. По данным социологического опроса, проведенного Е.Н. Чуевой, для 89% респондентов онлайн-игра – это возможность общения с другими игроками, в то же время 74% респондентов отмечают, что поддерживают реальное общение с теми же людьми за пределами онлайн-игры [Чуева, 2020, с. 115]. Ве-

роятно, одна из причин большей популярности онлайн-игр в качестве площадки для коммуникации в отличие от социальных сетей – возможность более полного конструирования цифрового тела своего персонажа. На начальном этапе развития игровой индустрии на выбор предоставлялся персонаж с заранее заданными характеристиками (по аналогии с литературным героем), однако вскоре появилась возможность персонификации и детальной настройки пользователем собственного уникального образа. Внутри игрового мира в процессе общения человек отождествляет своего собеседника именно с образом (аватаром), чаще всего представленным трехмерным объектом, более комфортным для восприятия. Несоответствие образа персонажа реальной личности и анонимность в онлайн-играх, напротив, способствуют коммуникации и открытости, поскольку позволяют отбросить общественные стереотипы. По мнению О.В. Богдановой именно «создание виртуальных образов является необходимым в процессе социализации представителей цифрового поколения» [Богданова, 2022, с. 21].

В поисках подходящей для коммуникации формы цифровой телесности социальные сети также вносят изменения и расширяют функционал. С целью решения проблемы отсутствия невербальных сигналов в процессе коммуникации разработчики социальных сетей внедрили инструменты общения посредством аудио- и видеосообщений, проведения видеоконференций в онлайн-режиме. Однако пандемия хорошо показала, что этот тип коммуникаций неудобен. Вопреки предположениям формат видеосвязи вызвал феномен комплексного проживания усталости от Zoom, описанный С. Кранфордом [Cranford, 2020]. А.Н. Исаева говорит о том, что «во время виртуальной видеокommunikации просодика и экстралингвистика в невербальном поведении другого еще могут быть нам доступны, но телесная экспрессия личности, неосознаваемые телесные реакции и активность тела в пространстве практически не выражены, не видны» [Исаева, 2021, с. 495]. Сигнал часто теряется, разговор становится несвязным и люди предпочитают прерывать видеосвязь. Следует отметить, что во время видеосвязи обнаружились и этические проблемы нарушения личных границ человека из-за рисков трансляции частной жизни (дизайна комнаты на заднем фоне, детей и домашних животных, случайно созда-

ющих помехи и т.д.) [Сычев, 2021]. Отсутствие подходящего оборудования в домашних условиях для качественной видео- и аудиотрансляции также наносит ущерб самопрезентации личности.

Некоторые компании активно тестируют различные способы устранения данных проблем. Важную роль в этом сыграло развитие искусственного интеллекта и машинного обучения, позволившее использовать алгоритмы «компьютерного зрения» для отслеживания мимики, движений и положения тела в режиме онлайн с помощью видео, а также «озвучивания» речи по движению губ.

Одной из первых успешно запущенных функций стала возможность «размытия» и замены фонового изображения, коррекции освещения, а затем и полная замена человека виртуальной трехмерной копией, повторяющей движения, мимику, направление взгляда в режиме реального времени. Разработаны приложения, позволяющие заменить видеопоток с веб-камеры для любого видеозвонка на трехмерное изображение заранее настроенного персонажа, которое накладывается на видео частично (заменяя лицо) или полностью. Здесь мы видим связь аватара, внедренного в процесс коммуникации, с телесностью игровой индустрии.

Репрезентация тела пользователя в виртуальной среде играет ключевую роль в достижении эффекта погружения. По мнению П.И. Браславского, «мы имеем новое пространство телесности современного общества – с “информационной телесностью”. Так, даже схематичное изображение внутри трехмерной сцены руки, которая повторяет все движения руки пользователя, играет роль “перцептивного якоря” (опорного элемента восприятия) в искусственном компьютерном мире» [Браславский, 2004, с. 160]. Такой эстетизированный аватар обладает большей гибкостью, поскольку контролируется и корректируется в зависимости от изменившихся условий коммуникации в цифровой среде, а также возвращает себе некую анонимность (чувство защищенности). В.О. Богданова отмечает, что «раньше субъект собственными усилиями преодолевал противоречие между тем, каким он хочет быть, и тем, каким ему позволяют быть внешняя действительность и другие люди, то теперь, вступая в сетевое сообщество, он временно снимет это противоречие, создавая свой образ, отвечающий сетевым установкам» [Богданова, 2021, с. 42].

Еще большими функциями обладает стремительно развивающаяся технология виртуальной реальности (VR), использующая дополнительные устройства – шлемы. VR, по мнению Я.А. Охримчук, «способна обеспечить включение полного спектра как вербальных, так и невербальных сигналов, в особенности, если аватар собеседника контролируется с помощью полного захвата движения лица и тела» [Охримчук, 2022, с. 502]. Эта технология позволяет погрузиться в виртуальную среду полностью. Иллюзия места включает в себя человека, который психологически чувствует, что он присутствует в виртуальной среде, используя свое тело для восприятия окружающего его мира, осматривая и поворачиваясь, дотягиваясь до объектов и манипулируя ими, а также слушая, как в реальном мире. Иллюзия правдоподобия воспринимает события в виртуальной среде так, как если бы они происходили на самом деле, потому что виртуальная среда реагирует на действия участников и может спонтанно вызывать реакции участников [Исаева, 2021, с. 493]. Однако на данном этапе технология полного погружения имеет неэргономичную конструкцию и высокую стоимость, что не позволяет ей стать массовой.

Положительными факторами формирования связи между цифровым образом и личностью стали процесс верификации аккаунтов и повышение качества защиты данных на различных площадках. С.Н. Макеев отмечает, что «таким образом социальные сервисы обеспечили практически полную идентификацию реальной личности в виртуальном мире, которая происходит мгновенно каждый раз не только при входе в собственный профиль социальной сети, но и при использовании других информационных ресурсов сети Интернет» [Макеев, 2015, с. 128]. Теперь пользователю нужно проходить регистрацию и конструировать свой образ на каждой площадке отдельно, что отнимает много времени и создает ощущение разрозненности цифровой личности. Поэтому в настоящее время идет активное обсуждение вопроса, связанного с созданием метавселенных и объединением персональных данных и образов с различных площадок в одну глобальную, где человеку необходимо будет настроить свой аккаунт и «путешествовать» внутри виртуального мира.

## **Заключение**

Визуализация и скорость передачи сообщения создают свои тенденции телесности, где мы наблюдаем удивительные взаимопроникновения архаических / этнических / субкультурных и фантастических образов в сферу моды, стиля жизни, эталонов красоты, мужественности и женственности [Александрова, Трушникова, 2018].

Таким образом, телесность личности, являясь частью коммуникативного процесса, с появлением технологий виртуального общения проявляет себя в новой форме «аватара» и влияет на формирование идентичности личности. Площадками для создания публичного имиджа стали социальные сети и онлайн-игры, а способом поиска и осознанного конструирования «Я-образа» выступает цифровая телесность. Однако ряд исследователей отмечают, что индивиду затруднительно ориентироваться в перенасыщенном и быстроменяющемся цифровом пространстве с большим количеством идеализированных, брендированных образов.

Вместе с развитием цифровых технологий форма репрезентации личности трансформировалась от абстрактного профиля до персонализированного аватара, имеющего гибкие настройки. Поиск решений проблемы недостаточной передачи невербальных сигналов и способов самопрезентации способствует значительному «усложнению» цифровой телесности и вызывает обратное влияние как на процесс коммуникации, так и на формирование личности. Возникают более сильные связи между цифровым и реальным образами человека.

## **Список литературы**

Александрова Л.Д., Трушникова Е.Л. Философское прогнозирование будущего и трансформация телесности в контексте цифровой культуры // Социум и власть. – 2018. – № 6 (74). – С. 91–97.

Асеева И.А. Проблема приватности в цифровую эпоху // Научные исследования. – 2020. – С. 36–50. – DOI: 10.31249/scis/2020.00.03.

Баева Л.В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2016. – № 1 (11). – С. 7–19.

Баричко Я.Б. Телесность в массмедиа образах : специальность 24.00.01: Теория и история культуры : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии. – Санкт-Петербург, 2013. – 22 с. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30377452> (дата обращения: 24.02.2023).

Богданова В.О. Телесность в цифровую эпоху // Возможности и угрозы цифрового общества : материалы Всероссийской научно-практической конференции, Ярославль, 15 апреля 2021 г. – Ярославль : Общество с ограниченной ответственностью «Цифровая типография», 2021. – С. 42–45. – URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=46361272> (дата обращения: 19.02.2023).

Богданова В.О. Экзистенциальный подход к исследованию бытия цифрового поколения // Социум и власть. – 2022. – № 3 (93). – С. 17–24.

Браславский П.И. Тело как интерфейс : антропологические аспекты современных коммуникаций // Эпистемы. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2004. – Вып. 3 : Язык. Дискурс. Текст : материалы межвузовского семинара : альманах. – С. 156–165.

Бронзино Л.Ю. Концепция симулякра Жана Бодрийяра : методология «алеаторного мышления» и трансформация субъекта в обществе потребления // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия Социология. – 2011. – № 1. – С. 11–23.

Войскупский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2013. – Т. 10, № 2. – С. 98–121.

Гуров О.Н., Зограбян Е.П., Свяцкая А.М. Трансформация человека-размерного мира в условиях развития мета-вселенных // Шестые Лемовские чтения : сборник материалов Международной научной конференции памяти Станислава Лема, Самара, 29–31 марта 2022 г. – Самара : Общество с ограниченной ответственностью «САМАРАМА», 2022. – С. 45–51. – URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=50112649> (дата обращения: 19.02.2023).

Емелин В.А. Человек технологический. Трансформация идентичности в условиях развития информационного общества // Философские науки. – 2015. – № 2. – С. 154–157.

Иванова Д.Н. Телесность как аспект формирования идентичности // Актуальные проблемы социально-гуманитарных наук и образования: сущность, концепции, перспективы : материалы VII Международной научной конференции, Саратов, 15 апреля 2019 г. – Саратов : Издательство «Саратовский источник», 2019. – С. 822–827. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=38527233> (дата обращения: 18.02.2023).

Исаева А.Н. «Бестелесность» личности в условиях виртуальной культуры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2021. – Т. 18, № 3. – С. 491–505.

Кривых Л.В. «Культурное тело» как инструмент коммуникации // Знание. Понимание. Умение. – 2010. – № 4. – С. 127–131.

Куликова С.В., Шеяфетдинова Н.А., Маклаков В.В. Взаимодействие в киберпространстве : принципы и формы. – Москва : Академия МНЭПУ, 2018. – 269 с.

Лопато Е.С. Информационный мир : иллюзия, игра или новая телесность // Человек в цифровой реальности: технологические риски : материалы V Международной научно-практической конференции, посвященной 75-летию Победы в Великой Отечественной войне, Тверь, 07–08 апреля 2020 г. – Тверь : Тверской государственный технический университет, 2020. – С. 376–379. – URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=43953438> (дата обращения: 20.02.2023).

Макеев С.Н., Макеев А.Н. Проблемы идентификации личности в социальных сетях // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8–3 (58). – С. 127–129.

Маклюэн Г.М. Понимание медиа : внешние расширения человека. – Москва ; Жуковский : КАНОН пресс Ц : Кучково поле, 2003. – 464 с.

Николаенко Д.А. Проблематика телесности в контексте исследований коммуникации // Ученые записки Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского. Философия. Культурология. Политология. – 2013. – Т. 26, № 4 (65). – С. 239–245. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24333911> (дата обращения: 24.02.2023).

Охримчук Я.А. Особенности коммуникации в виртуальной реальности // Коммуникативные практики современной молодежи: перспективы и вызовы : материалы Международной научно-практической конференции, Нижний Новгород, 15–16 сентября 2022 г. – Нижний Новгород : Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского. – 2022. – С. 498–503. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49837852> (дата обращения: 24.02.2023).

Сычев А.А. Этикет и этика видеоконференций // Вестник прикладной этики. – 2021. – № 57. – С. 74–82.

Труфанова Е.О. Эскапизм : между природой и культурой // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия Гуманитарные и социальные науки. – 2021. – № 1. – С. 125–134. – DOI: 10.37482/2287–1505-V081

Человек в цифровую эпоху / Дыдров А.А., Невелева В.С., Тихонова С.В., Труфанова Е.О. // Практика. Проблемы визуальной семиотики. – 2022. – № 4(34). – С. 102–122. – DOI: 10.23951/2312–7899–2022–4–102–122

Чуева Е.Н., Москоленко Д.В. Особенности идентификации личности с игровыми персонажами онлайн-игр // Ярославский педагогический вестник. – 2020. – № 2 (113). – С. 112–120. – DOI: 10.20323/1813–145 X-2020–2–113–112–120. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43064883> (дата обращения: 24.02.2023).

Ярославцева Е.И. Экоустойчивость человека и динамичность цифрового мира // Горизонты гуманитарного знания. – 2017. – № 2. – С. 62–70. – DOI: 10.17805/ggz. 2017.2.6

Cranford S. Zoom fatigue, hyperfocus, and entropy of thought // Matter. – 2020. – Vol. 3 (3). – P. 587–589.

We Are Social. Digital 2023 : Global Overview Report [Electronic resource]. – URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report> (дата обращения: 18.02.2023).

## References

Alexandrova L.D., Trushnikova E.L. (2018). Philosophical forecasting of the future and transformation of physicality in the context of digital culture. *Society and power*. № 6 (74), pp. 91–97 (in Russ.)

Aseeva I.A. (2020). The problem of privacy in the digital age. *Studies of Science*. Pp. 36–50. DOI 10.31249/scis/2020.00.03 (in Russ.)

Baeva L.V. (2016). Virtualization of human life space and problems of Internet gambling addiction (IGD). *Philosophical problems of information technologies and cyberspace*. Vol. 1 (11), pp. 7–19 (in Russ.)

Barichko Ya.B. (2013). Corporeality in mass media images : specialty 24.00.01 «Theory and history of culture» : abstract of the dissertation for the degree of candidate of cultural studies. St. Petersburg. Pp. 1–22. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30377452> (date of access: 24.02.2023) (in Russ.)

Bogdanova V.O. (2021). Corporeality in the digital age // Opportunities and threats of the digital society : Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference, Yaroslavl, April 15, 2021. Yaroslavl : Digital Printing House Limited Liability Company. Pp. 42–45. URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=46361272> (date of access: 19.02.2023) (in Russ.)

Braslavsky P.I. (2004). The body as an interface : anthropological aspects of modern communications. *Epistemes*. Yekaterinburg : Publishing House. Ural State University. Iss. 3 : Language. Discourse. Text : materials of the interuniversity seminar: almanac. Pp. 156–165 (in Russ.)

Bronzino L.Yu. (2011). The concept of the simulacrum by Jean Baudrillard : the methodology of «aleatoric thinking» and the transformation of the subject in the consumer society. *Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia*. Series : Sociology, no. 1, pp. 11–23 (in Russ.)

Chueva E.N., Moskolenko D.V. (2020). Peculiarities of personal identification with game characters of online games. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. No. 2 (113), pp. 112–120 (in Russ.)

Cranford S. (2020). Zoom fatigue, hyperfocus, and entropy of thought. *Matter*. Vol. 3 (3), pp. 87–589.

Bydrov A.A., Neveleva V.S., Tikhonova S.V., Trufanova E.O. (2022). Man in the digital age. *Praxema. Problems of visual semiotics*. No. 4 (34), pp. 102–122. – DOI 10.23951/2312–7899–2022–4–102–122 (in Russ.)

Emelin V.A. (2015). Technological man. Transformation of Identity in the Conditions of Development of the Information Society. *Philosophical Sciences*. No. 2, pp. 154–157 (in Russ.)

Gurov O.N., Zograbyan E.P., Svyatskaya A.M. (2022). Transformation of the human-dimensional world in the context of the development of meta-universes. Sixth

Lem Readings : Proceedings of the International Scientific Conference in Memory of Stanislaw Lem, Samara, March 29–31, 2022. Samara : Limited Liability Company SAMARAMA, 2022. P. 45–51. URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=50112649> (date of access: 19.02.2023) (in Russ.)

Isaeva A.N. (2021). «Incorporeal» personality in a virtual culture. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*. Vol. 18, no. 3, pp. 491–505 (in Russ.)

Ivanova D.N. (2019). Corporeality as an aspect of identity formation. Actual problems of social and humanitarian sciences and education : essence, concepts, prospects : Proceedings of the VII International Scientific Conference, Saratov, April 15, 2019. Saratov : Publishing house «Saratov source». Pp. 822–827. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=38527233> (date of access: 18.02.2023) (in Russ.)

Krivykh L.V. (2010). «Cultural body» as a communication tool. *Knowledge. Understanding. Skill*. No. 4. pp. 127–131 (in Russ.)

Lopato E.S. (2020). Information world : illusion, game or new physicality. Man in digital reality : technological risks : Proceedings of the V International Scientific and Practical Conference Dedicated to the 75th Anniversary of the Victory in the Great Patriotic War, Tver, April 07–08, 2020. Tver : Tver State Technical University. Pp. 376–379. URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=43953438> (date of access: 20.02.2023) (in Russ.)

Makeev S.N., Makeev A.N. (2015). Problems of personal identification in social networks. *Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice*. No. 8–3(58), pp. 127–129 (in Russ.).

McCluhan G.M. (2003). *Understanding Media : External Extensions of a Person*. Moscow ; Zhukovsky : CANON-press-C ; Kuchkovo field. 464 p. (in Russ.)

Nikolaenko D.A. (2013). The problem of corporeality in the context of communication research. *Uchenye zapiski of the Crimean Federal University named after V.I.V. I. Vernadsky. Philosophy. Culturology. Political science*. Vol. 26, no. 4 (65), pp. 239–245. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24333911> (date of access: 24.02.2023) (in Russ.)

Okhrimchuk Ya.A. (2022). Features of communication in virtual reality // Communication practices of modern youth : prospects and challenges: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Nizhny Novgorod, September 15–16, 2022. Nizhny Novgorod : National Research Nizhny Novgorod State University. N.I. Lobachevsky. Pp. 498–503. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49837852> (date of access: 24.02.2023) (in Russ.)

Sychev A.A. (2021). Etiquette and ethics of videoconferencing. *Gazette of Applied Ethics*. No. 57, pp. 74–82 (in Russ.)

Trufanova E.O. (2021). Escapism : between nature and culture. *Bulletin of the Northern (Arctic) Federal University*. Series: Humanities and social sciences. No. 1, pp. 125–134 (in Russ.)

Voiskunsky A.E., Evdokimenko A.S., Fedunina N.Yu. (2013). Network and real identity : a comparative study. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*. Vol. 10, no. 2, pp. 98–121 (in Russ.)

We Are Social. Digital 2023: global overview report [Electronic resource]. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report> (date of access: 18.02.2023).

Yaroslavtseva E.I. (2017). Human environmental sustainability and the dynamism of the digital world. *Horizons of Humanitarian Knowledge*. No. 2, pp. 62–70 (in Russ.)