

УДК 008:001.8**Адаптации пользователей к современному виртуальному ландшафту****Городищева Анна Николаевна**Доктор культурологии,
завкафедрой рекламы и культурологии,Сибирский государственный университет науки и технологий им. академика М.Ф. Решетнева,
660049, Российская Федерация, Красноярск, просп. Мира, 82;
e-mail: nauada@mail.ru**Ходенкова Эльга Владимировна**Аспирант,
кафедра рекламы и культурологии,Сибирский государственный университет науки и технологий им. академика М.Ф. Решетнева,
660049, Российская Федерация, Красноярск, просп. Мира, 82;
e-mail: ellie4ka@mail.ru**Аннотация**

В процессе развития и совершенствования, как самих информационных технологий, так и различных устройств, изменяются и восприятие человека, его внутренняя и внешняя культура. Соответственно, возникает вопрос о том, как наиболее успешно и комфортно для человечества внедрить современные способы передачи и получения информации в общество не только в материальном плане, но в этико-моральном смысле. С постоянным развитием технологий общество всегда находится на шаг позади инноваций, оно старается нагнать их, но некоторые из них не всегда встречаются и оцениваются должным образом. Отсутствие опыта и укоренившейся привычки зачастую препятствует освоению современной новой технологии. Даже если это новаторство улучшит и упростит быт индивида, человеку все равно нужны неопровержимые доказательства эффективности и результативности применения данной технологии или конкретного устройства. Зачастую требуется не один год для принятия инноваций в повседневный уклад. Хотя понятия виртуальной реальности и пространства существуют с древних времен, современные способы ее создания и поддержания выводят человеко-машинное взаимодействие на принципиально новый уровень. Исходя из этого, современные виртуальные помощники и другие системы искусственного интеллекта следуют принципам антропоморфизма. Люди и программные компоненты, общество и искусственный интеллект объединяются в единое киберпространство, образуя единый суперорганизм.

Для цитирования в научных исследованиях

Городищева А.Н., Ходенкова Э.В. Адаптации пользователей к современному виртуальному ландшафту // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2018. Том 7. № 2А. С. 90-98.

Ключевые слова

Интернет вещей, киберкультура, философия информационного общества, философия, культура.

Введение

Вопросы взаимодействия человека и машины встали перед человечеством задолго до появления компьютеров. Еще в Античности Герон описал устройства, которые могли действовать без участия человека. Леонардо да Винчи проектировал роботов, воссоздание которых показало, что они тоже, хотя и очень недолго, могли работать без участия человека. Впоследствии были изобретены самодвижущиеся машины, компьютеры, интернет и искусственный интеллект. В поле актуальных проблем попали психологические, психосоматические и даже психиатрические проблемы взаимодействия с кибернетическими системами. Эти проблемы обусловлены природой человека, который живет в мире множественных реальностей внутри одного субъекта, психологическими барьерами пользователя компьютера, процессами, которые связаны с развитием внутреннего человека в человеке и человечестве [Чеклецов, 2016, 68]. Поэтому любое взаимодействие реальностей человека с реальностью технологической требует серьезной гуманитарной экспертизы, которая невозможна без понимания эффектов, возникающих при их соприкосновении.

Развитие виртуального взаимодействия человека и машины

Виртуальная реальность – это особая реальность, где живые и неживые сущности находятся во взаимодействии, причем часто даже не предполагая такого взаимодействия. Проблема заключается в том, что определить, когда происходит взаимодействие участников системы, кто вступает во взаимодействие и каков будет результат, уже не представляется возможным. Если еще в 2016 г. предполагали возможности человеко-машинных интерфейсов, то сейчас коэволюция человека и виртуальной, дополненной реальности состоялась в «сумме технологий» [Лем, 2002, 487], и здесь со всей очевидностью актуальным стал «новый-старый» вопрос о переосмыслении законов общественного, естественного, природного развития, но уже с учетом виртуального мира.

Существование современного виртуального пространства обусловлено несколькими важнейшими факторами. Само его появление связано с потребностью в новых знаниях. Сеть Интернет позволяя своим пользователям постигать все более новые идеи, расширяя мировоззрение пользователей, децентрирует картину мира, формирует особый вид реальности – виртуальную. Обращение к виртуальной реальности помогает осуществлять диалог культур, расширять область общения и диапазон познания, участвовать в мировом культурном пространстве. В виртуальной реальности есть возможность контакта не только с живыми людьми, но и с искусственными персонажами. Она помогает удовлетворять потребность человека в общении, создает новое коммуникативное поле, способствует социализации, позволяет человеку выйти из зоны комфорта реального мира и реализовывать собственный потенциал [Усанова, 2013, 72]. Но виртуальное пространство не ограничено информационно-технической средой, не является синонимом Интернет-культуры, киберкультуры или

медиакультуры, где на основании фантастических художественных образов в любой форме человечество создает новые реальности, расширяя потенциал общемирового творчества.

Несмотря на мнение большинства, ключевым моментом информационного общества является автоматизация информационных процессов в обществе, а не факт наличия собственно информации. Сами технологии меняют быт и культуру современного человека, воздействуя на общество в целом. При работе на пользователя влияние оказывает и сама информация, и процесс общения непосредственно с технологией [Караваев, 2013, 71] Технологическое воздействие трансформирует когнитивные способности человека. Письменность, технологии радио и телевидения способствовали развитию способностей человечества, развивая различные отделы мозга, расширяя потенциал возможностей. В процессе развития орудий труда, человеку приходилось все меньше задействовать физические способности и все больше интеллектуальные. Мышлению приходилось искать и находить новые способы совершенствования, как материального окружающего мира, так и духовного. Но когда все знания человечества можно получить посредством обычного мобильного телефона, встает вопрос об использовании этих знаний, о возможности эволюции интерфейса взаимодействия с банком знаний, а главное о последствиях такого взаимодействия. Наличие правильной, нужной и уместной информации представляет собой силу индивида, позитивно влияющую на него и общество в целом, но умение ее использования базируется на уровне информационной культуры индивида и общества в целом.

Интернет как культурная ценность информационного общества

Информационная культура не может существовать сама по себе, она базируется на духовности и культурных традициях реального общества. Интернет отождествляется с важнейшей ценностью информационного общества. Именно он является тем пространством, способным вобрать в себя все разнообразие культур. Такие элементы культуры как традиции, профессиональное *искусство*, фольклор, наука, политика, право, нравственные принципы, обряды и обычаи, музыка и театр, живопись, нравственность и религия, образование и экономика, Интернет и т.д. включают в себя некие базы данных важнейших культурных компонентов [Калимуллин, 2011, 320]. Именно на основе таких баз данных Интернета формируется новое виртуализированное общество, которое с присущими ему положительными и отрицательными свойствами, быстро «отвоевывает» свое пространство, замещая слабые культурные компоненты более сильными.

Например, в виртуальной среде отсутствует социальная изоляция и социальные изгои, высока терпимость виртуальной среды к разнообразным общественным и личным проблемам, поэтому активными участниками виртуальной жизни раньше всех становятся подростки. Подросткам особенно важен ответ на собственные действия в любой форме, а сеть реагирует гораздо быстрее, чем родители или друзья. Как только произошла авторизация в сети, начинается обмен информацией с пользователями. Автор информации старается создавать вокруг себя группу из как можно большего количества людей, связанных с ним когнитивными и эмоциональными мотивами. Эти участники склонны принимать модели поведения других участников, что позволяет предсказывать поведение агентов в виртуальной среде [Колодин, 2014, 61]. Когда кто-то другой переразмещает опубликованную информацию это ведет к ее путешествию по цепочке, она увеличивает сплоченность согласных людей с этой информацией, способствует формированию ценностей и установок внутри определенной группы людей.

Общение в социальной виртуальной среде становится социальной необходимостью, позволяя человеку разнообразить круг своих потребностей, желаний и собеседников. Эта среда является альтернативной сферой бытия, более привлекательной за счет возможности реализации творческого потенциала в новой форме и саморепрезентации своего «Я». В виртуальном мире человек раскрывается, изменяя отношения человека к миру в целом [Воронкова, 2014, 171]. Такая потребность в отклике – основной мотив авторизации.

В процессе создания личной странички в социальной сети пользователь формирует идеальную копию своей личности. Для этого он использует неточное описание себя текстовым образом и применяет графическое изображение, аватар. Он должен максимально соответствовать внутреннему миру пользователя. Этот аватар, прежде всего, имеет своей целью установления общения, привлечения внимания, передачи настроения, перемен в жизни и т.д.; это первый и базовый шаг в самоидентификации посредством виртуальной личности [Антонова, 2010, 16]. Д.М. Рамедник подчеркивает, что для молодежи важны герои и антигерои, поддерживать которых они могут только анонимно, давая выход энергии протеста. Используя информационные технологии легче скрываться под маской и выражать истинное мнение. Также, имеет место тенденция отказа от анонимности. Людям становится легче защищать идеи, поддерживать других открыто.

Хотя использование Интернета имеет потенциал для устранения существующего социального и экономического неравенства, обеспечивая доступ к миру информации и людей, невозможность навигации по Интернету или принятие обоснованных суждений об его использовании может оказывать обратный эффект, усугубляя такое неравенство. К сожалению, текущие исследования показывают, что те, кто уже находится на более привилегированных позициях, это те, кто может с большей вероятностью воспользоваться преимуществами Интернета, такими как создание сетей и подача заявок на работу, избегая при этом связанных с этим потерь и рисков, например, стать жертвами онлайн-мошенничества. Однако Интернет-навыки можно совершенствовать. Люди, активно использующие функции Интернета, более активны в реальном мире. Чем больше они пользуются социальными сетями, тем больше они задействованы в других социальных и культурных сферах жизни.

В восприятии современного человека пространство виртуального мира продолжает и дополняет реальность. Виртуальность отражает знания о реальном мире, репрезентируя его. Н.Л. Караваев приводит понятие фиксации или детерминации, как процесса закрепления принципов или явлений, которые в дальнейшем определяют форму и содержание новых процессов. Такой принцип служит основой для разработки и совершенствования программного обеспечения. Детерминация относится не к технической части развития технологий, а к пользовательской. Основной ее сутью является адаптация программного обеспечения к пользователю, создание более дружелюбных интерфейсов, способных помочь в работе с технологией, сделать симбиоз человека и машины наиболее эффективным. В процессе развития технологий в виртуальной среде появилась возможность моделировать и проецировать различные аспекты человеческого бытия: аудиальные и визуальные образы, расширяя границы испытываемых ощущений при контакте с виртуальной средой. Если ранее голос человека, музыка, кинофильмы в записи и в свободном доступе казались пределом возможностей техники, то в наши дни мы можем ежедневно погружаться в виртуальную реальность и помощью технологии 3d в телевизорах и даже мобильных смартфонах. Такие очки или шлемы, погружая в виртуальную реальность, позволяют покататься на аттракционах, убивать «чудовищ» из видеоигр, погулять на природе в любой местности. В них пользователь может ощущать

пространство буквально руками. В будущем, такая виртуальность должна принять форму искусственного интеллекта.

Восприятие коммуникации с умной машиной

Все больше мировых компаний присоединяются к этой гонке: создают не только программы, но и реальных роботов. Одной из самых известных и доступных технологий искусственного интеллекта является Siri (Сири) – разработка Международного центра искусственного интеллекта. В качестве интерфейса для более эффективного восприятия, она имеет женский образ и голос. В первую очередь она может распознавать речь, преобразуя речевые сигналы в цифровую информацию, а также, адаптируется к речи владельца мобильного устройства. Освобождая наши руки, она может звонить, отправлять сообщения, устанавливать будильник, напоминать и искать информацию по запросу. Сами создатели пишут о ней: поговорить с Сири – лучший способ решить проблемы. Она всегда с тобой на любых устройствах компании Apple, готова помочь 24 часа в сутки. Если вам что-то нужно: выключить свет в комнате, поставить музыку, оплатить счета – просто попросите ее. Иногда, она даже лучше знает, что вам необходимо. Создатели «очеловечили» ее путем добавления «человеческих качеств»: например, она может отвечать на некоторые философские вопросы вроде смысла жизни с юмором – «В шоколаде. Или жизнь в шоколаде».

В процессе взаимодействия с Siri трудность в процессе коммуникации составляет восприятие собеседника. Для человека нормой является в процессе общения представлять собеседника не только физически, но и стараться понять его, сочувствовать, сопереживать. Когда пользователь слышит сложные ответы на задаваемые вопросы, у него создается иллюзия беседы с существом, подобным ему самому, но никак не с машиной. Этот факт еще доказывается тем, что после успешного выполнения задания: внесение записи в календарь или установки будильника пользователь часто говорит «спасибо». Это значит, что когда машина предстает перед человеком в дружественном виде, мы ассоциируем и сравниваем ее с особью человеческого вида.

Морально-этические ценности при построении коммуникации с подобным помощником приобретают даже большее значение. Первоначальный вопрос системы «Чем я могу вам помочь?» создает впечатление услужливости машины. Для менталитета современного образованного человека отдавать приказы в грубой форме без благодарности достаточно непростая задача. В ответ на мнимую услужливость пользователь стремится соответствовать тону коммуникации. Siri не просто выполняет команду в виде привычного для языка программирования запроса, а в ответ на просьбу «Разбуди меня, пожалуйста, завтра в 7.00» отвечает: «Хорошо, я устанавливаю ваш будильник на 7.00. Не будите меня так рано». Сама «человечность» заложена в ней изначально: оценка времени суток и действий в это время, юмор, стремление угодить пользователю. Но даже если рассматривать такого робота как симулякр человека, несмотря на создание его «по образу и подобию» человека, он остается вещью. Некоторые качества, функции и способности робота превосходят человеческие, но лишенный пола он не может идентифицировать себя корректно [Суворов, 2004, 54]. Пока действия таких программ основаны на имитации мыслительного процесса человека и накоплении знаний.

М.В. Коновалова поднимает вопрос о том, может ли человеческий разум строить картину мира, основываясь на информации, полученной техникой и насколько человек способен оперировать такого вида образами? Это зависит только от способа представления техникой

отчета об окружающей среде. Форма этого отчета должна быть наиболее доступной для восприятия пользователя. Виртуальный образ реального предмета должен быть максимально схож. При использовании виртуального пространства совокупность психических процессов, свойств и состояний адаптируется к виртуальной среде и легче соотносит объекты с реальностью [Коновалова, 2013, 99]. Восприятие виртуальной программы Сири в качестве реального человека дается пользователям особенно легко ввиду постоянной двусторонней коммуникации. Однако для постоянного процесса двусторонняя требуется не всегда.

Поскольку восприятие человека имеет свойство целостности, то объекты виртуального мира могут быть рассмотрены как гештальты. Они позволяют оперировать завершенными, законченными образами. Т.Б. Щепанская в работе «Диалоги с вещами: конструирование виртуального партнера в рамках инструментальной деятельности» обращает внимание на ряд ситуаций, когда инструментальная деятельность (взаимодействие человека с техническим средством — автомобилем, компьютером и др.) дискурсивно реконструируется в коммуникативную: человек вступает в «разговор» с техническим средством. Таким виртуальным партнером наиболее часто становится автомобиль. По всему миру в Сети можно найти множество историй о том, как водители подбадривают или ругают свои машины. Иногда владельцы приписывают своему автомобилю пол, что интерпретирует позицию водителя. В связи с этим, автовладелец приписывает себе и автомобилю конкретные роли такой коммуникации. Сознание человека информационной эпохи распределено между людьми и техническими устройствами, способными заменять ролевые функции человека [Щепанская, 2011, 295]. Соответственно, люди склонны вступать в диалог практически со всеми техническими устройствами.

Модель сети в целом может быть применена к современному обществу в целом, не только к виртуальному пространству. Современное информационное пространство представляет собой суперорганизм, который в свою очередь состоит из отдельных организмов, неживых и живых. Именно развитие информационных технологий способствует глобализации, повышая эффективность взаимосвязей этого организма, делая систему более надежной. Повышение эффективности связи и управления, кроме того, объясняет растущую функциональную автономию компонентов (отдельных лиц или организаций), а также одновременное выравнивание иерархии. Модель глобального общества как суперорганизма дает ряд общих, качественных прогнозов, таких как дальнейшее сокращение трения, реструктуризации организаций, долгосрочное улучшение контроля над экономикой, повышение эффективности производства, переработки и услуг информации, более тесной интеграции и дифференциации в глобальной социально-экономической системе, и появление сложного коллективного разума для принятия решений и решения проблем при поддержке компьютерной сети [Heylighen, 2007, 75].

Заключение

В качестве вывода отметим, что виртуальная киберсреда увеличивает свою значимость и необходимость в современном обществе. Появляются новые медиа, которые синтезируют в себе сервисы цифровой среды, в которых представлены различные виды информации. Такие гибридные медиа проникли практически во все сферы человеческой жизни. Эволюция функциональных качеств влечет за собой и развитие оболочки – появляются более современные методы и способы дизайна, который уже адаптирован для измененного пользователя [Долгих, 2014, 89]. Благодаря современным цифровым устройствам многие люди могут получать опыт

наличия цифровой власти. Виртуальные личности влияют на реальные, изменяется уровень ответственности пользователей благодаря растущему уровню контроля и способов хранения данных. Несмотря на это, именно человеку отведена ведущая роль, ведь именно он создает, обслуживает и использует различные технологии, а также управляет ими.

Библиография

1. Антонова Ю.А., Демина С.А. Аватар как элемент самопрезентации в социальной сети // Лингвокультурология. 2010. № 4. С. 15-20.
2. Воронкова В.Г. Концепции взаимосвязи человека, сознания, разума в контексте виртуально-информационного пространства // Философия и космология. 2013. Т. 1. № 1 (11). С. 170-182.
3. Долгих М.Н. Дизайн и виртуальная среда: дигитальные ландшафты в аспекте гибридных медиа // Вестник Томского гос. ун-та. 2014. № 379. С. 86-91.
4. Калимуллин Д.Д. Виртуальные ресурсы духовных сообществ // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2011. № 12. С. 316-325.
5. Караваев Н.Л. Об антропологических проблемах информационного общества // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2013. № 1. С. 65-73.
6. Колодин Д.В. Информационное влияние в социальных сетях в виртуальной реальности // Вестник ЧелГУ. 2014. № 11 (340). С. 59-63.
7. Коновалова М.В. Виртуальное пространство и виртуальный гештальт // Вестник Челябинского государственного университета. № 24. 2013. С. 97-100.
8. Лем С. Сумма технологии. М.: АСТ, 2002. 668 с.
9. Суворов Н.Н. В мире тел и вещей // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2004. № 1 С. 52-59.
10. Усанова Д.О. Виртуальная культура: концептуальные подходы к осмыслению // Вестник ЧГАКИ. 2013. № 4 (36). С. 70-75.
11. Чеклецов В.В. Философские и социо-антропологические проблемы конвергентного развития киберфизических систем (блокчейн, Интернет вещей, искусственный интеллект) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2016. № 1 (11). С. 65-78.
12. Щепанская Т.Б. Диалоги с вещами: конструирование виртуального партнера в рамках инструментальной деятельности // Вестник Челябинского государственного университета. № 24. 2011. С. 293-298.
13. Heylighen F. The global superorganism: an evolutionary-cybernetic model of the emerging network society // Social Evolution & History. 2007. № 1. P. 57-117.

User adaptation to the modern virtual landscape

Anna N. Gorodishcheva

Doctor of cultural studies,
Head of the Department of advertising and cultural studies,
Reshetnev Siberian State University of Science and Technology,
660049, 82 Mira av., Krasnoyarsk, Russian Federation;
e-mail: nauada@mail.ru

El'ga V. Khodenkova

Postgraduate,
Department of advertising and cultural studies,
Reshetnev Siberian State University of Science and Technology,
660049, 82 Mira av., Krasnoyarsk, Russian Federation;
e-mail: ellie4ka@mail.ru

Abstract

In the process of development and improvement, both information technologies and various devices the perception of a person his inner and outer culture change. Accordingly, the question arises as to how most successfully and comfortably for mankind to introduce modern ways of transferring and receiving information to society, not only in the material sense, but in the ethical and moral sense. With the continuous development of technologies, society is always a step behind innovation, it is trying to catch up with them, but some of them are not always met and evaluated properly. Lack of experience and deep-rooted habits often prevents the development of modern technology. Even if this innovation improves and simplifies the life of an individual, a person still needs irrefutable evidence of the effectiveness and effectiveness of the application of this technology or a particular device. Often it takes more than one year to make innovations in the daily routine. Although the concepts of virtual reality and space exist since ancient times, modern ways of creating and maintaining it lead human-machine interaction to a fundamentally new level. Modern virtual assistants and other systems of artificial intelligence follow the principles of anthropomorphism. People and software components, society and artificial intelligence are united into a single cyberspace, forming a single superorganism.

For citation

Gorodishcheva A.N., Khodenkova E.V. (2018) Adaptatsii pol'zovatelei k sovremennomu virtual'nomu landshaftu [User adaptation to the modern virtual landscape]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 7 (2A), pp. 90-98.

Keywords

Internet of things, cyberculture, philosophy of information society, philosophy, culture.

References

1. Antonova Yu.A., Demina S.A. (2010) Avatar kak element samoprezentatsii v sotsial'noi seti [Avatar as an element of self-presentation in a social network]. *Lingvokul'turologiya* [Linguoculturology], 4, pp. 15-20.
2. Chekletsov V.V. (2016) Filosofskie i sotsio-antropologicheskie problemy konvergentnogo razvitiya kiberfizicheskikh sistem (blokchein, Internet veshchei, iskusstvennyi intellekt) [Philosophical and socio-anthropological problems of convergent development of cyberphysical systems (block, Internet of things, artificial intelligence)]. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [Philosophical problems of information technologies and cyberspace], 1(11), pp. 65-78.
3. Dolgikh M.N. (2014) Dizain i virtual'naya sreda: digital'nye landshafty v aspekte gibridnykh media [Design and Virtual Environment: Digital Landscapes in the Aspect of Hybrid Media]. *Vestnik Tomskogo gos. un-ta* [TomSU Herald], 379, pp. 86-91.
4. Heylighen F. (2007) The global superorganism: an evolutionary-cybernetic model of the emerging network society. *Social Evolution & History*, 1, pp. 57-117.
5. Kalimullin D.D. (2011) Virtual'nye resursy dukhovnykh soobshchestv [Virtual Resources of Spiritual Communities]. *Problemy i perspektivy razvitiya obrazovaniya v Rossii* [Problems and Perspectives of the Development of Education in Russia], 12, pp. 316-325.
6. Karavaev N.L. (2013) Ob antropologicheskikh problemakh informatsionnogo obshchestva [On the Anthropological Problems of the Information Society]. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [Philosophical problems of information technologies and cyberspace], 1, pp. 65-73.
7. Kolodin D.V. (2014) Informatsionnoe vliyanie v sotsial'nykh setyakh v virtual'noi real'nosti [Information influence in social networks in virtual reality]. *Vestnik ChelGU* [ChelSU Herald], 11 (340), pp. 59-63.
8. Konovalova M.V. (2013) Virtual'noe prostranstvo i virtual'nyi geshtal't [Virtual space and virtual gestalt]. *Vestnik ChelGU* [ChelSU Herald], 24, pp. 97-100.
9. Lem S. (2002) *Summa tekhnologii* [The sum of technology]. Moscow: AST Publ.

10. Shchepanskaya T.B. (2011) Dialogi s veshchami: konstruirovaniye virtual'nogo partnerya v ramkakh instrumental'noi deyatel'nosti [Dialogues with things: constructing a virtual partner in the framework of instrumental activity]. *Vestnik ChelGU* [ChelSU Herald], 24, pp. 293-298.
11. Suvorov N.N. (2004) V mire tel i veshchei [In the world of bodies and things]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Herald of the St. Petersburg State University of Culture and Arts], 1, pp. 52-59.
12. Usanova D.O. (2013) Virtual'naya kul'tura: kontseptual'nye podkhody k osmysleniyu [Virtual Culture: Conceptual Approaches to Comprehension]. *Vestnik ChGAKI* [ChGAKI Herald], 4 (36), pp. 70-75.
13. Voronkova V.G. (2013) Kontseptsii vzaimosvyazi cheloveka, soznaniya, razuma v kontekste virtual'no-informatsionnogo prostranstva [Concepts of the relationship of man, mind, mind in the context of a virtual information space]. *Filosofiya i kosmologiya* [Philosophy and cosmology], 1, 1 (11), pp. 170-182.