

III Всероссийская научная конференция с международным участием

достижения подобного рода «золотой середины» такие авторы, как Миранда Фрикер [6], видят в формировании у человека чувствительности к контексту, а также готовности пересматривать собственные критерии доверия другому и его свидетельствам с учётом этого контекста.

Литература

1. Касавин И. Т. 2013. Источники знания: проблема «Testimonial knowledge» // Эпистемология и философия науки. 2013. Т. 35. №1. С. 5–15.
2. Каримов А. Р. Эпистемология добродетелей: науч. моногр. СПб: Алетейя, 2019. 428 с.
3. Williams B. Truth & Truthfulness: an essay in genealogy. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2002. 343 p.
4. Николс Т. Смерть экспертизы: как интернет убивает научное знание / Пер. с. англ. Т.Л. Платоновой]. М.: Эксмо, 2019. 368 с.
5. Zagzebski L. Virtues of the Mind: An Inquiry into the Nature of Virtue and the Ethical Foundations of Knowledge. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. 365 p.
6. Fricker M. Epistemic Injustice. Power and the Ethics of Knowing. New York: Oxford University Press, 2007. 188 p.

УДК 130.2

Оболкина Светлана Викторовна,
кандидат философских наук, научный сотрудник
сектора истории и философии науки
ФГУН Институт философии и права УрО РАН
Obol2007@mail.ru
г. Екатеринбург

МАШИНЫ ВИРТУАЛЬНОСТИ

Аннотация. В тезисах ставится вопрос о формировании человечеством виртуальной реальности машинными средствами. Сравняются «классические» и «неклассические машины» как механизмы

Философские контексты: неопределённость современности и социальные онтологии

подавления человеческой природы и как инструменты подконтрольные человеку.

Ключевые слова: виртуальная реальность, машины виртуальности, неклассическая машина, «виртуал» и «виртус», онтология машины.

Коллективное человеческое существование всегда сопровождалось попытками создания виртуальной реальности. Виртуалистика и виртуальная психология в частности сделали ряд важных обобщений по поводу характера и свойств данной потребности. Но следует добавить к этим выводам то, что виртуальная реальность – это результат работы определенной машины. «Машины виртуальности» могут иметь различную природу: химическую, игровую, музыкальную, компьютерную и др. Важно то, что именно машина обеспечивает процесс осуществления виртуальной реальности. Анализ феномена «неклассической машины» призван помочь увидеть, в каком случае эта машина становится агентом подавления человека, а в каком она по-прежнему выступает в роли контролируемого человеком инструмента.

УДК 101.1:316

Овчинников Александр Викторович,
*кандидат исторических наук, научный сотрудник, доцент
ФГАОУ ВО «Томский государственный
научно-исследовательский университет»
ФУБОУ ВО «Казанский государственный
энергетический университет»
ovchinnikov8_831@mail.ru
г. Томск*

«ОТМЕНЯЯ» НАУКУ: АРХЕОЛОГИЯ СОВРЕМЕННЫХ МИФОВ О ГЕНЕТИКЕ И ПАССИОНАРИЯХ

Аннотация. Ставится проблема изучения взаимодействия современных мифов и достижений науки. Выявляются интеллектуальные