

Человек и представлен себе, и скрываем от себя самого посредством языка, который порождает и хранит различные репрезентации человека и различные оценочные маркеры (как недочеловеческого, сверхчеловеческого, постчеловеческого).

В процессе конкуренции друг с другом различные дискурсы претендуют на изменение социальной ситуации, изменение формата представлений о человеке. Просто человек - это утопия, место ему нет ни в повседневной жизни, ни в этической рефлексии, неизменно отказывающейся от простоты человека, соотнося его существование с такими категориями, как автономия, человеческое достоинство, благая жизнь, совесть и т.д., и т.п.

Вместе с тем в современной ситуации, в особенности в контексте поднятой проблемы биополитического производства недочеловеческого особенно актуальными являются идеи этики ненасилия, направленной не только на урегулирование отношений между автономными дееспособными человеческими существами, но и между всеми теми, кому по каким-то критериям было отказано в праве считаться «нормальными» людьми, просто быть людьми.

Как показано выше, акцент на тех или иных аспектах сущности человеческого бытия всегда вызывает импульс к смещению и проведению новых антропологических границ, а значит и к появлению пропускных пунктов в область «истинно человеческого» на страже которой будут исполнять свои временные обязанности, рекрутированные чьи-то политическими амбициями те или иные моральные добродетели и избранные ценности.

Литература

1. Петров В.И. Безнравственность в отношении к науке недопустима // Биоэтика. № 1(11). 2013. С.5.
2. Юдин Б.Г. Медицина и конструирование человека // Знание. Понимание. Умение. 2008. № 1. С. 13.
3. Юдин Б.Г. Медицина и конструирование человека // Знание. Понимание. Умение. 2008. № 1. С. 17.
4. Юдин Б.Г. Чтоб сказку сделать былью? (Конструирование человека) // Бюллетень сибирской медицины, № 5. 2006. С. 7-19.
5. Юдин Б.Г. Чтоб сказку сделать былью? (Конструирование человека) // Бюллетень сибирской медицины, № 5. 2006. С. 17.
6. Юдин Б.Г. Точка зрения искусственного // Гуманитарные ориентиры научного познания. М.: Издательский дом «Навигатор», 2014. С. 27.
7. Сэйити, М. Кухня дьявола - http://www.gramotey.com/?open_file=1269091784
8. Юдин Б.Г. Научное познание человека и ценности // Знание. Понимание. Умение. 2014. С. 37.
9. Юдин Б.Г. Научное познание человека и ценности // Знание. Понимание. Умение. 2014. С. 42-43.
10. Юдин Б.Г. Научное познание человека и ценности // Знание. Понимание. Умение. 2014. С. 43.

References

1. Petrov V.I. Beznravstvennost' v otnoshenii k nauke nedopustima // Bioetika. № 1(11). 2013. S.5.
2. YUdin B.G. Medicina i konstruirovaniye cheloveka // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2008. № 1. S. 13.
3. YUdin B.G. Medicina i konstruirovaniye cheloveka // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2008. № 1. S. 17.
4. YUdin B.G. Shtob skazku sdelat' byl'yu? (Konstruirovaniye cheloveka) // Byulleten' sibirskoj mediciny, № 5. 2006. S. 7-19.
5. YUdin B.G. Shtob skazku sdelat' byl'yu? (Konstruirovaniye cheloveka) // Byulleten' sibirskoj mediciny, № 5. 2006. S. 17.
6. YUdin B.G. Tochka zreniya iskusstvennogo // Gumanitarnye orientiry nauchnogo poznaniya. M.: Izdatel'skiy dom «Navigator», 2014. S. 27.
7. Sehjiti, M. Kuhnya d'yavola - http://www.gramotey.com/?open_file=1269091784

8. YUdin B.G. Nauchnoye poznanie cheloveka i cennosti // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2014. S. 37.
9. YUdin B.G. Nauchnoye poznanie cheloveka i cennosti // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2014. S. 42-43.
10. YUdin B.G. Nauchnoye poznanie cheloveka i cennosti // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2014. S. 43.

УДК 172

С глубоким уважением, работа посвящается памяти одного из ведущих российских ученых, Бориса Григорьевича Юдина

СУБКУЛЬТУРЫ КАК ФОРМА СОЦИАЛЬНОЙ АДАПТАЦИИ К ВОЗМОЖНОСТЯМ «УЛУЧШЕНИЯ» ЧЕЛОВЕКА В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

В.А. Лапшин

Кандидат философских наук, доцент кафедры философии АНО ВПО «Московский гуманитарный университет», г. Москва. Socrab@inbox.ru/

В статье в социально-философском ключе исследуется взаимосвязь техногенных и культурных изменений ведущих к процессам улучшения человеческого тела и способность общества адаптироваться к этим процессам. Молодежь в статье рассматривается как один из источников социокультурных изменений, а также как часть общества, обладающая наиболее адаптивными свойствами. Делается вывод о том, что в условиях строящегося информационного общества, молодежь, через построение социальных практик и субкультур способна выстроить эффективные адаптационные модели. Рассматриваются адаптационные и социокультурные функции молодежных субкультур.

Ключевые слова: человек, человеческий потенциал, био-модификации, улучшение человека, молодежь, субкультуры.

SUBCULTURES AS A FORM OF SOCIAL ADAPTATION TO THE POSSIBILITIES OF HUMAN ENHANCEMENT WITHIN THE INFORMATION SOCIETY

V.A. Lapshin

PhD (philosophy), Associate Professor of the Department of Philosophy of the Moscow Humanitarian University, Moscow, Socrab@inbox.ru

We take a socio-philosophical approach to explore the relationship between technogenic and cultural changes resulting in improvements in the human body and to describe the ability of society to adapt to these changes. We define young people as one of the sources of sociocultural changes and they also represent the most adaptive part of the society. We conclude that within the information society young people can build effective adaptation models through the mechanism of social practices and subcultures. The article reviews adaptation and socio-cultural functions of youth subcultures.

Keywords: human, human potential, bio-modifications, human enhancement, youth, subcultures

В рамках нарастающих темпов техногенных и социокультурных изменений перед человеком все чаще ставится вопрос о его способности к эффективной адаптации к ним. Как отмечает проф. д.ф.н. Б.Г. Юдин, становятся все более востребованными технологии и практики, направленные на улучшение как физических, так психических, интеллектуальных, ценностных характеристик человека. Формирующееся информационное общество, как отмечается исследователями, уже не позволяет основываться на только традиционных формах передачи знаний, умений, навыков, моделей социального поведения. Постоянное увеличение объемов доступной информации, трансформации каналов их получения

делают неэффективными прежние навыки, методы взаимодействия с окружающим миром. Примером здесь может служить неэффективность навыков ручного письма, развиваемых большей частью жизни «старшим» поколением при работе с современными электронными ресурсами, документами, средствами коммуникации (прим. sms). Также неэффективными с точки зрения «молодого» поколения, например, становятся методы обучения, нацеленные на зазубривание точных знаний, так как существующие электронные базы данных легко компенсируют их отсутствие. Социальные парадигмы поведения изменяются, меняются гендерные роли, значения социальных статусов, системы ценностей, происходит де-табуирование многих социальных практик. Быстротечность и изменение социальной реальности порождает новые виды социальной адаптации. Одним из таких видов современной адаптации к меняющейся социальной реальности выступает изменения социально статусных и ролевых моделей путем вступления в субкультуры. Данный вид адаптации наиболее характерен для молодежи, вследствие её новаторности, еще не сформированности путей развития человеческого потенциала. Человеческий потенциал молодежи, представляя собой совокупность культурных, интеллектуальных, инновационных, биосоциальных свойств, способностей и ресурсов отдельной личности, социальной группы или общества в целом, которые у них уже сформированы или формируются, но еще не реализованы, является базой для социальной адаптации и одновременно зависит от ее успешности. Эффективная социализация и социальная адаптация в тезаурусном аспекте становится одной из важнейших опор «картины мира» как ядра тезауруса — ориентационного комплекса, позволяющего выстраивать солидарные отношения со «своими» и дистанцироваться от «чужих», противостоять «чуждым». Одной из современных форм социальной адаптации на современном этапе стали выступать молодежные субкультуры.

Молодежные субкультуры, являясь частью доминирующей культуры общества, за счет собственной системы ценностей, языка, социального поведения, отказа от табуирования тех или иных социальных практик, позволяет выработать новые формы социальной адаптации к меняющейся социальной действительности. Так, например, исследование 2016 года в рамках научного проекта «Гуманитарный анализ биотехнологических проектов «улучшения» человека», осуществляемого под руководством члена-корреспондента РАН, академика Международной академии наук (IAS) Б. Г. Юдина, отразило механизмы принятия и отторжения молодежью практики био-модификации. Био-модификация, рассматривалась здесь как один из элементов принятия в тезаурус молодежи «улучшений» человека связанных с био-изменениями (улучшение тела имплантами; преодоление половых различий; искусственное размножение. Распределение сознания и личности человека в нескольких телах — биологическом и технологическом; достижение неограниченного долголетия). Один из ведущих участников исследовательской группы проф. д.ф.н. В.А. Луков, отмечает, что в отличие от традиционных форм биомодификаций, «субкультурные трансформации тела сочетают в себе игровое начало с демонстративной десоциализацией, выступают именно как эксперимент с телесностью». Отмечается, что в этих практиках проявляются черты биосоциального

феномена современности, связанного с постоянными социокультурными технологическими изменениями и социальной атомизацией индивида. Таким образом, через вступление в субкультуру молодежь формирует у себя адаптационные навыки к возможным направлениям развития технологий (в том числе технологий «улучшения» человека).

Человеческий потенциал молодежи способен выступать в качестве источника социокультурных изменений, при этом именно условия строящегося информационного общества создают условия для его активизации. Если индустриальное общество порождает молодежь в целом как отдельную социальную группу со своими характеристиками, то информационное, вследствие постоянных социокультурных изменений, делает молодежь наиболее адаптивной частью общества. Субкультуры являясь частью доминирующей культуры, тем не менее, помогают преодолеть определенные запреты и табуирования (например, хиппи в 1960-х), выработать новые социальные практики, ценности, цели и задачи общества.

Так в рамках субкультуры хиппи вырабатывались новые практики гендерного поведения, этика отказа от общества потребления и протестантской этики, ценности труда, снималось табуирование на легкие виды наркотиков. Био-модификации выступают каркасом такой субкультуры как ВМЕ (Body Modification Extremists, в России используется название бодмод). Отличительными чертами носителей субкультуры являются: татуировки тоннели (в ушах, губах и т.д.), раздвоенные языки, пирсинг, узоры из шрамов, практика подвешивания за кожу, подкожные имплантаты. Чертами био-модификации в рамках субкультуры являются современность, хирургическая точность, масштабность и сложность, частая необратимость. Целью носителей является максимальная индивидуализация, противопоставление себя культуре повседневноности, соревновательности с другими представителями субкультуры. В частности заявляются такие цели, как: показать нормальность практик связанных с био-модификациями; безопасность процедур; обмен опытом в модификациях тела; объединения людей по общим интересам. В отличие от более ранних субкультур XX-го века, представители субкультуры объединяются, прежде всего, через электронные порталы, тогда как живое общение сведено к минимуму. Для периода построения информационного общества вообще становится характерна именно коммуникация через электронные ресурсы, которая не дополняет, а скорее вытесняет общение вживую. Существует целый ряд субкультур молодежи ценностные ориентации которых возникают вокруг интернет-технологий, гаджетов и электронной коммуникации. В качестве наиболее ярких примеров здесь выступают субкультура «гиков» и движение «анонимус», практика «Покемон-гоу». Гики (англ. geek — компьютерщик) — человек, мировоззрение которого строится на увлечении технологиями (обычно компьютерами и гаджетами), представители субкультуры, связаны с увлечениями компьютерами, научной фантастикой, видеоиграми, комиксами и так далее. Доступ в субкультуру возможен лишь при наличии специфических знаний, умений, навыков. Отмечается, что субкультура «гиков» остается закрытой от посторонних, так как состоит из обособленных людей, доступ в сообщество которых возможен, только при наличии определенных знаний, интересов, навыков. «Гики», как субкультура, являются

порождением информационного общества, и характеризуются наличием, с одной стороны, интереса к информационным технологиям, развитию человечества в будущем, и при этом отчуждением от социальной реальности, общения с другими людьми — с другой. Данная субкультура характеризуется высокой адаптацией к возможностям «улучшения» человека, в контексте развития технологий информационного общества. В информационном обществе любой гаджет становится частью «улучшения» человека, дает ему не только доступ к информации, но и новые средства коммуникации, средства анализа своих биометрических данные, дарует новые способности и возможности.

Движение «анонимус» может рассматриваться как современная свободно организованная группа хакеров-активистов, использующая взлом компьютеров и компьютерных сетей для продвижения политических идей, свободы слова, защиты прав человека и обеспечения свободы информации. Изначально термин *anonymus* появился в 2003 г. как централизованный анархический аппарат среди множества интернет-сообществ. Последователи этого движения борются с любой цензурой и преследованием в сети Интернет. В качестве показателя серьезности своих намерений они взламывали ряд государственных веб-сайтов и подвергали атакам ресурсы систем безопасности. Участники движения *anonymus* начали борьбу с ущемлением свободы на просторах интернета, осуществляемым государственной политикой. В качестве одного из своих символов они используют маску Гая Фокса. Данное движение является примером сообщества и политического движения, характерного только для информационного типа общества, формирование и развитие данного движения отражают более глобальные процессы перехода к постиндустриальному обществу. Характерным является то, что данное движение показывает ресурсы влияния информационных систем на реальную жизнь, причем доступ к таким ресурсам получают не самые богатые или образованные люди, а молодежь, которая обладает способностью быстрой адаптации к строящемуся информационному обществу. Одной из интересных возможностей «улучшения» человека в условиях информационного общества является технология дополненной реальности. В качестве оригинальной формы адаптации к ее возможностям можно рассмотреть феномен «покемон гоу». Покемон Гоу — (яп. *ポケットモンスター* — покэutto монсута, англ. *Pokémon*, от англ. *Pocket Monster* — «карманный монстр», *Pokemon GO*) — социальная практика, объединяющая людей (преимущественно молодежь), увлеченных приложением для смартфонов, которое использует технологию дополненной реальности и позволяет стать тренером покемонов в реальной жизни, находить и захватывать покемонов. Уникальность *Pokemon Go* заключается в сочетании виртуального и реального миров, изменяющем восприятие реальности происходящего. Появляется эффект прогулки по знакомым улицам, совмещенные с фантастической реальностью, есть также кооперация или соревнования с другими геймерами ради общей победы. Данная игровая модель стала катализатором выявления механизмов взаимоотношения между обществом и новыми технологиями виртуальной реальности. Результат еще предугадать сложно, но Покемон Гоу как социальная практика — это пример более тесного, глубокого проникновения виртуальной реальности в

обыденную, влияния виртуальности на практики социального взаимодействия в обществе.

С точки зрения исследователей феномен почти мгновенного распространения Покемон Гоу в мировом масштабе, увлечение игрой в молодежной среде вне каких-либо социокультурных помех заслуживает исследования как отражение новой социальной реальности в эпоху становления информационного общества: «Виртуальность вступает в отношения взаимодействия с реальностью, т. е. в определенных случаях берет на себя ее функции, подменяет ее в целях сохранения целого, а целое уже не может быть тем, каким оно было до появления и укрепления такого готового к взаимодействию элемента. Данная практика выполняет функцию адаптации общества к возможностям технического прогресса, перехода из области удивления и недоверия к новому, в область обыденного.

Таким образом, информационное общество, вследствие постоянных социокультурных изменений, делает молодежь наиболее адаптивной частью социума. Субкультуры молодежи, с одной стороны, служат для поиска молодежью путей развития своего человеческого потенциала. С другой, выступают как форма социальной адаптации, в том числе, на современном этапе, это адаптация к возможностям «улучшения» человека в условиях информационного общества. Социальная адаптация к новым способам передачи информации, техническим достижениям, в субкультурах, хотя и не носит упорядоченного характера, тем не менее позволяет выработать новые социальные практики для их освоения, снять социальные табу. Любое «улучшение» человека возможно при принятии связанных с ним идей и практик в область допустимого (область «своего» в тезаурусе), и здесь молодежные субкультуры являются индикатором способности общества к их принятию или отторжению. Важно отметить, что сами субкультуры в условиях информационного общества видоизменяются, становятся все более дистанцированы от «живого» общения, что тоже может служить показателем развития социальные практик в будущем.

Литература

1. Андропов, С. «Феномен игры Pokemon Go: что это такое и как его скачать?» [Электронный ресурс] // Электронный портал «Мои советы». URL: <http://moisovety.com/fenomen-igry-pokemon-go-chto-eto-takoe-i-kak-ego-skachat/>.
2. Гордовская Е. Иные: ВМЕ как субкультура [Электронный ресурс] Электронный портал «Типичная Москва» URL: <https://typical-moscow.ru/inye-ili-bme-kak-subkultura/>.
3. Кто такие гики? [Электронный ресурс] // Электронный журнал Psychologies. URL: <http://www.psychologies.ru/self-knowledge/individuality/kto-takie-giki/>.
4. Лапшин В. А. Структурные компоненты человеческого потенциала // Знание. Понимание. Умение. 2013, № 1. С. 259–263.
5. Лапшин В.А. Анонимус [Электронный ресурс] Электронная энциклопедия социологии молодежи URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/subcultures/163-anonimus.html>.
6. Лапшин В.А. Гики [Электронный ресурс] Электронная энциклопедия социология молодежи URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/subcultures/362-giki.html>.
7. Лапшин В.А. Покемон Гоу [Электронный ресурс] Электронная энциклопедия социология молодежи URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/youth/246-pokemon.html>.
8. Лапшин В.А. Проблематика Изменения культурно-ценностного потенциала человека в условиях "информационного" и техногенного улучшения человека //

Сборник: Рабочие тетради по биоэтике Институт философии РАН, Сектор гуманитарных экспертиз и биоэтики, Московский гуманитарный университет, Институт фундаментальных и прикладных исследований, Центр биоэтики. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета, 2015. С. 80-90.

9. Луков В.А. Эксперименты с телесностью: бодимодификация как биосоциальный феномен // «Вестник Международной академии наук. Русская секция», Выпуск №1. М.: МСНР РС МАН. 2016. 59—63.

10. Луков Вал. А. Инновационный потенциал: возможно ли его считать атрибутом молодежи // Государственная молодежная политика: российская и мировая практика реализации в обществе инновационного потенциала новых поколений / под общ. ред. Вал. А. Лукова. М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та, 2011. Вып. 1. С. 7–16.

11. Луков, В. А., Луков, Вл. А. Тезаурус: Субъектная организация гуманитарного знания. М.: Изд-во Нац. ин-та бизнеса. 2008. 784 с.

12. Луков, В. А., Погорский, Э. К. Информационное общество и молодежь. М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та. 2014. 160 с.

13. Маски выигрывают у колпаков: как «Ку-клукс-клан» поссорился с «Анонимусом» [Электронный ресурс] Электронное новостное издание «Медуза» URL: <https://meduza.io/feature/2014/11/25/maski-vyigrvayut-u-kolpakov>.

14. Михеев, М. И., Дигелева, М. В., Лунина, Е. Э. Генезис понятия «гик» в современной культуре // Вестник Тверского государственного технического университета. Науки об обществе и гуманитарные науки. №1. Тверь: Изд-во Тверской гос. технич. ун-т. 2016. С. 76-79.

15. Петров В.И. Биоэтика и персонализированная медицина // Биоэтика. № 2(14). 2014. С.5-6

16. Петров В.И. Безразличность в отношении к науке недопустима // Биоэтика. № 1(11). 2013. С.5.

17. Петров В.И., Седова Н.Н., О чем забыли сказать в новом законе // Биоэтика. – 2011. № 2(8). С.28-29

18. Тищенко П.Д., Юдин Б.Г. Биоэтический анализ конвергентных технологий "улучшения" человека // Сборник: Рабочие тетради по биоэтике Института философии РАН, Сектор гуманитарных экспертиз и биоэтики, Московский гуманитарный университет, Институт фундаментальных и прикладных исследований, Центр биоэтики. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета, 2015. С. 9-20.

19. Хакер сказал — хакер сделал: Anonymous взломали 5 тысяч аккаунтов ИГИЛ в Сети [Электронный ресурс] Электронное новостное издание «Вести» URL: <http://www.vesti.ru/doc.html?id=2687889>.

20. Юдин Б.Г. Технонаука и "улучшение" человека // Эпистемология и философия науки. М.: Институт философии Российской академии наук. 2016. С.18-27.

Reference

1. Andropov, S. «Fenomen igry Pokemon Go: chto ehto takoe i kak ego skachat?» [EHlektronnyj resurs] // EHlektronnyj portal «Moi sovetu». URL:<http://moisovety.com/fenomen-igry-pokemon-go-chto-eto-takoe-i-kak-ego-skachat/>.

2. Gordovskaya E. Inye: BME kak subkul'tura [EHlektronnyj resurs] EHlektronnyj portal «Tipichnaya Moskva» URL: <https://typical-moscow.ru/inye-ili-bme-kak-subkul'tura/>.

3. Kto takie giki? [EHlektronnyj resurs] // EHlektronnyj zhurnal Rsyhologies. URL: <http://www.psychologies.ru/self-knowledge/individuality/kto-takie-giki/>.

4. Lapshin V. A. Strukturnye komponenty chelovecheskogo potentsiala // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2013, № 1. S. 259–263.

5. Lapshin V.A. Anonimus [EHlektronnyj resurs] EHlektronnaya ehnciklopediya sociologiya molodezhi URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/subcultures/163-anonimus.html>.

6. Lapshin V.A. Giki [EHlektronnyj resurs] EHlektronnaya ehnciklopediya sociologiya molodezhi URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/subcultures/362-giki.html>.

7. Lapshin V.A. Pokemon Gou [EHlektronnyj resurs] EHlektronnaya ehnciklopediya sociologiya molodezhi URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/youth/246-pokemon.html>.

8. Lapshin V.A. Problematika Izmeneniya kul'turno-cennostnogo potentsiala cheloveka v usloviyah "informacionnogo" i tekhnogennoogo uluchsheniya cheloveka // Sbornik: Rabochie tetradi po bioetike Institut filosofii RAN, Sektor gumanitarnyh ehkspertiz i bioetiki, Moskovskij gumanitarnyj universitet, Institut fundamental'nyh i prikladnyh issledovanij, Centr bioetiki. M.: Izd-vo Moskovskogo gumanitarnogo universiteta, 2015. S. 80-90.

9. Lukov V.A. EHksperty s telesnost'yu: bodi-modifikejshn kak biosocial'nyj fenomen // «Vestnik Mezhdunarodnoj akademii nauk. Russkaya sekciya», Vypusk №1. M.: MSNR RS MAN. 2016. 59—63.

10. Lukov Val. A. Innovacionnyj potencial: vozmozhno li ego schitat' atributom molodezhi // Gosudarstvennaya molodezhnaya politika: rossijskaya i mirovaya praktika realizacii v obshchestve innovacionnogo potentsiala novyh pokolenij / pod obshch.red. Val. A. Lukova. M.: Izd-vo Mosk. гуманит. ун-та, 2011. Vyp. 1. S. 7–16.

11. Lukov, V. A., Lukov, Vl. A. Tezaurusy: Sub'ektnaya organizaciya gumanitarnogo znaniya. M.: Izd-vo Nac. ин-та бизнеса. 2008. 784 с.

12. Lukov, V. A., Pogorskij, EH. K. Informacionnoe obshchestvo i molodezh'. M.: Izd-vo Mosk. гуманит. ун-та. 2014. 160 с.

13. Maski vyigrvayut u kolpakov: kak «Ku-kluks-klan» possorilsya s «Anonimusom» [EHlektronnyj resurs] EHlektronnoe novostnoe izdanie «Meduza» URL: <https://meduza.io/feature/2014/11/25/maski-vyigrvayut-u-kolpakov>.

14. Miheev, M. I., Digeleva, M. V., Lunina, E. EH. Genезis ponyatiya «gik» v sovremennoj kul'ture // Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Nauki ob obshchestve i gumanitarnye nauki. №1. Tver': Izd-vo Tverskoj gos. tekhnich. un-t. 2016. S. 76-79.

15. Petrov V.I. Bioetika i personalizirovannaya medicina // Bioetika. № 2(14). 2014. S.5-6

16. Petrov V.I. Bezravnstvennost' v otnoshenii k nauke nedopustima // Bioetika. № 1(11). 2013. S.5.

17. Petrov V.I., Sedova N.N., Donika A.D. O chem zabyli skazat' v novom zakone // Bioetika. – 2011. № 2(8). S.26-25

18. Tishchenko P.D., YUdin B.G. Bioeticheskij analiz konvergentnyh tekhnologij "uluchsheniya" cheloveka // Sbornik: Rabochie tetradi po bioetike Institut filosofii RAN, Sektor gumanitarnyh ehkspertiz i bioetiki, Moskovskij gumanitarnyj universitet, Institut fundamental'nyh i prikladnyh issledovanij, Centr bioetiki. M.: Izd-vo Moskovskogo gumanitarnogo universiteta, 2015. S. 9-20.

19. Haker skazal — haker sdela: Anonymous vzlomali 5 tysyach akkauntov IGIL v Seti [EHlektronnyj resurs] EHlektronnoe novostnoe izdanie «Vesti» URL: <http://www.vesti.ru/doc.html?id=2687889>.

20. YUdin B.G. Tekhnouauka i "uluchshenie" cheloveka // EHpiistemologiya i filosofiya nauki. M.: Institut filosofii Rossijskoj akademii nauk. 2016. S.18-27.