
ЧЕЛОВЕК В ЦИФРОВОМ МИРЕ

ГЛОБАЛЬНАЯ ЦИФРОВИЗАЦИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ВОСПРОИЗВОДСТВА : «DEUS EX MACHINA» ИЛИ КОНЕЦ ЭРЫ ЧЕЛОВЕКА?



Микайлова Ирина Геннадиевна

Доктор философских наук, профессор, Санкт-Петербургский гуманитарный центр просвещения (Санкт-Петербург, Россия)

Аннотация. В статье обосновывается актуальность нового методологического подхода с позиций синергетического историзма к осмыслению специфических особенностей воспроизводства цифровой культуры и степени ее воздействия на индивидуальное и массовое сознание. Результаты исследования, базирующегося на методе дуальных оппозиций и законе самоорганизации социокультурных идеалов, продемонстрировали, что переход к глобальной цифровой трансформации с целью замещения биологического носителя сознания искусственным интеллектом, угрожает не только необратимой трансформацией человеческой природы, но и может привести к концу Эры Человека. Результаты анализа деконструктивных последствий воспроизводства цифровой культуры за последние годы свидетельствуют о том, что выбранный путь способствует углублению раскола между цифровой культурой и субъектами ее воспроизводства, а также обострению проблемы, на решение которой изначально был ориентирован процесс цифровизации.

Ключевые слова: цифровая культура; цифровая революция; закон самоорганизации идеалов; дуальные оппозиции; субъект воспроизводства цифровой культуры; цифровые трансформации сознания.

Для цитирования: Микайлова И.Г. Глобальная цифровизация социокультурного воспроизводства : «deus ex machina» или конец эры человека? // Социальные новации и социальные науки. – Москва : ИНИОН РАН, 2021. – № 1. – С. 121–132.

URL: <https://sns-journal.ru/ru/archive/>

DOI: 10.31249/snsn/2021.01.10

© Микайлова И.Г., 2021

Введение

Актуализирующаяся на современном этапе глобализации проблема цифровой трансформации социокультурного воспроизводства способствовала переосмыслению представлений о субъекте сознания как носителе идеалов, ориентированном на достижение меры синтеза свободы и ответственности [Микайлова, 2017, с. 37]. Подход к субъекту сознания как к креативному социокультурному животному [Solomon, Greenberg, Pyszczinski, 2004] демонстрирует, что все локальные культуры служат производным интерпретации и синтеза субъектов сознания. Любое социокультурное сообщество может воспроизводить системную целостность только при условии способности своих членов к обеспечению ценностной стимуляции творческой ментальной активности.

Для анализа специфических закономерностей воспроизводства цифровых пространств и степени их воздействия на индивидуальное и массовое сознание могут быть использованы метод дуальных оппозиций [Микайлова, 2008, с. 117] и закон самоорганизации социокультурных идеалов [Микайлова, 2016, с. 98–100]. Такой подход позволяет выявить органическую связь воспроизводства системной целостности субъектов сознания со спецификой социализации в цифровой среде. Кроме того, он применим для анализа сдвига культурных смыслов в контексте вероятностной эволюции субъектов цифровой культуры, прогнозирования выбора конструктивных и профилактики деконструктивных путей самоопределения человечества.

Осмысление взаимообусловленности системной целостности субъектов сознания их ментальной (идеологической) и интеллектуальной (научно-технической) активностью с позиций синергетического историзма предполагает учет специфических закономерностей формирования механизмов воспроизводства цифровой культуры. Однако эти качественно новые психологические механизмы являются носителями потенциальной угрозы для *Homo Faber*¹ в виде опасности утраты изначально присущих им качеств креативности, выражающихся в нададаптивной и надситуативной ментальной активности. Замещение их пассивной функцией воспроизводства цифровой культуры, в которой отсутствуют ценностные ориентиры, лишает смысла существование человека как субъекта сознания.

¹ Термин «*Homo Faber* / Креативный Человек», апеллирующий к фразе «*Homo Faber suae quisque fortunae* / Каждый человек является творцом своей судьбы», был введен в употребление Аппием Клавдием Крассом Слепым (Appius Claudius Caecus / ок. 340–280 гг. до н.э.), государственным деятелем Римской республики, в его «*Sententiae*» («Максимы») – для обозначения способности человека управлять своей судьбой и судьбами всего, что его окружает.

Противоречивость представлений о переходе к воспроизводству цифровой культуры

Изменение форм и содержания ментальной активности субъектов цифровой культуры и воспроизводства их социальных отношений актуализировало вопрос о том, действительно ли цифровая инфраструктура является единственной альтернативой выживания членов глобализующихся локальных сообществ. Тем более что скорость роста нададаптивной ментальной активности людей значительно уступает стремительным темпам распространения цифровых технологий. К тому же цифровизация вызывает трансформацию сознания вследствие примитивизации характера воспринимаемого субъектами окружающего мира, которая выражается в тенденции к игровизации и имитации, с одной стороны, и фрагментарных, хаотических представлениях о социальной реальности – с другой [Носов, 2000, с. 95–99].

Субъекты воспроизводства цифровой культуры подвергаются рискам утраты реальных контактов, одиночества, цифровых депрессий, синдрома фантома вибраций и галлюцинаций звонков (вследствие опасения упустить важную информацию) и даже цифровой шизофрении. Одновременно они приобретают определенные преимущества в виде анонимного творчества, свободы самоопределения, права на самоактуализацию в новых образах и моделирование самоидентичности в соответствии с потребностями, не подлежащими удовлетворению в социальной реальности. Однако это не избавляет их от потенциальной угрозы деконструктивных последствий цифровой революции [Cramer, 1999, p. 750–760].

Историко-философские и психологические аспекты цифровой революции

Производным синтеза социокультурного и научно-технического прогресса на рубеже XX–XXI столетий стало стремительное развитие техногенной цивилизации. Ее специфика заключается в компьютеризации основных сфер деятельности сообществ и воспроизводства надситуативной и нададаптивной ментальной активности их членов. Возрастающие информационные потоки, а также усложняющиеся информационно-телекоммуникационные технологии, ведущие к слиянию средств массовой информации и компьютерных коммуникаций в мультимедийный комплекс, непосредственно влияют на процесс социокультурного воспроизводства. Это воздействие уже привело к необратимым изменениям в характере и природе воспроизводства социокультурного опыта и человеческих отношений, которые выразились в изоляции членов социума от природной реальности, вследствие создания имитирующей ее искусственной среды обитания. Производным подобной имитации служил умозрительный сдвиг местопребывания субъектов воспроизводства цифровой культуры. Он выражается в растущем замещении материальной среды ее симуляцией, или образами, манипулирование которыми приобрело со временем тотальный характер. Тотальность цифровизации проявляется в кардинальной трансформации общества, роли и статуса его членов [Гасилин, Тягунова, 2007, с. 61].

Первым, кто переосмыслил взаимопереходы единичного и единого в качестве виртуального процесса, был П.А. Флоренский (1882–1937), русский богослов и религиозный философ. Рассматривая символы в качестве отображения физических явлений, он утверждал, что они (символы) служат единой первоосновой для описания видимой реальности, вследствие чего все в ней происходящее редуцируется к общему основанию [Флоренский, 1990, с. 287]. В цифровой культуре этим общим основанием выступает генерируемая компьютерами реальность, на базе которой формируются цифровые пространства.

Концепцию субъективного символического восприятия, затрагивающего онтологические и гносеологические аспекты бытия и тем самым позволяющего познавать реальность посредством рефлексии символов, развивал Ж. Бодрийяр в своей работе «*Simulacres et Simulation*» («Симулякры и симуляция», 1981) [Baudrillard, 1981, p. 9]. Формирующаяся культура симуляций трансформировала представления об интеллекте, ментальной активности, телесности, машине и т.д. В общекультурном контексте она воспринималась в качестве одного из конструктивных факторов эволюции, поскольку демонстрировала исчезновение граней между реальным и виртуальным, одушевленным и неодушевленным, монореальной и полиреальной Самостью [Turkle, 1994, p. 10].

Согласно концепции П. Файерабенда, изложенной в его труде «Против Метода» (1975), трансформация социальной реальности в эфемерно-нестабильную осуществляется по принципу «все средства хороши» [Feuerabend, 1975, p. 23]. Подобная трансформация, ведущая к угрожающему росту значения симулякров (в качестве умозрительных моделей реальности) в жизни людей, с одной стороны, определялась ограниченностью познавательных возможностей. С другой стороны, неудовлетворенностью, порождаемой ориентацией на утилитарные идеалы и генерирующей стремление к обретению идеального пространства, которое обогащает и дополняет несовершенную социальную реальность.

Цифровая трансформация послужила своего рода «*Deus Ex Machina*»¹, предоставив субъектам сознания неограниченное (почти Божественное!) право на присвоение другого имени, других профессионально-личностных качеств, другой памяти и другой Самости [Jacobi, 2013, p. 204–205].

В свою очередь, цифровая культура стала очередной ступенью к осмыслению специфики функционирования механизмов человеческого познания. В фундаментальном труде «Истоки сознания в сбое двухкамерного мозга» (1976) Дж. Джэйнес (американский психолог, выдвинувший гипотезу двухкамерной модели управления ментальностью) утверждал, что на ранних стадиях развития цивилизации материальным носителем виртуалистики служило правое полушарие. Правое полушарие, функционировавшее в режиме аккумуляции эмпирического опыта, передава-

¹ Выражение «*Deus Ex Machina* / Θεός από μηχανή» означает неожиданную и неправдоподобную развязку ситуации с вмешательством ранее не фигурировавшего в ней фактора, апеллирует к драматическому приему Божественного вмешательства в кульминационный момент разрешения дилеммы.

ло сигналы в левое полушарие посредством слуховых галлюцинаций, которые содержали голосовые инструкции (приписываемые Богам), подлежащие беспрекословному исполнению. Специфику функционирования подобной двухкамерной модели ментальности составляло отсутствие у субъектов самосознания (в качестве осознанности собственных действий). Замещающие его голоса богов, воспроизводившие виртуальное пространство, позволяли людям создавать конструктивные и деконструктивные ментальные модели [Jaunes, 2000, p. 84–148].

В книге «Заря всего нового. Путешествие в виртуальную реальность» (2017) Дж. Ланье (американский специалист в области компьютерных технологий) предложил вынести понятие цифровой культуры за пределы сферы цифровых технологий, обеспечивающих ее воспроизводство. Цифровая культура, как указывал Дж. Ланье, служит самым эффективным методом, когда-либо изобретенным человечеством с целью познания того, чем на самом деле является человеческое существо, и того, как оно мыслит, чувствует и действует [Lanier, 2017, p. 8]. Хотя цифровая культура и создала самое правдивое зеркало представителей человеческой цивилизации как целого, цифровые технологии служат только инструментом поиска новых культурных смыслов и их выявления во всех социальных сферах.

Цифровая революция стала ключевым термином для определения цифровой трансформации глобализирующегося социокультурного воспроизводства как стремительного динамического процесса социокультурных, экономических и технологических преобразований общества. На современном этапе феномен цифровой революции представляется уже не как выбор конструктивного пути цивилизационного самоопределения. Скорее, это навязанная производными синтеза научно-технического и социокультурного прогресса объективная реальность.

В результате человечество оказалось перед неизбежностью ответа на судьбоносный вопрос: действительно ли глобальная цифровизация выступает в роли «Deus Ex Machina» для легковверных членов локальных сообществ? И какова цена, которую человечество заплатит за трансформацию Homo Faber (в качестве креативных субъектов воспроизводства накопленного социокультурного опыта и человеческих отношений) в Homo Digitalis (в качестве субъектов воспроизводства цифровой культуры)?

Прошло почти 30 лет с того момента, когда Т.Дж. Бернерс-Ли реализовал широкомасштабный проект «World Wide Web» (1991). Но вряд ли тогда кто-то мог представить себе те радикальные изменения в сфере социокультурного воспроизводства, которые он повлек за собой [Montag, Diefenbach, 2018, p. 1–2]. Стремительное распространение цифровых технологий ознаменовалось приобщением людей к новому виртуальному миру посредством открытого и легкого доступа к цифровым пространствам, не ограниченным территориальными барьерами и обеспечивающим качественно новые формы самопрезентации и самоидентификации. Немалая часть предоставляемых

цифровыми технологиями преимущественно носит, бесспорно, конструктивный характер. Однако наблюдается и рост негативных явлений, обусловленных постоянным пребыванием в цифровой среде. Это с наглядной очевидностью развенчивает утопические представления о здоровом, не подверженном стрессам, благополучном глобальном сообществе, обеспечиваемом воспроизводством цифровой культуры, с присущими ей новыми формами самосознания субъектов, ориентированных на общечеловеческий идеал. На самом деле, осмысление цифровой революции в качестве Божественного вмешательства в кульминационную развязку надвигающегося кризиса способствовало лишь новому прочтению стратагемы «*Care diem*» (лат. «лови момент»)¹.

Специфика моделирования новых форм самовосприятия и саморефлексии

Моделирование новых форм самовосприятия и саморефлексии субъектов воспроизводства цифровой культуры может базироваться на принципе «Иллюзии резиновой руки» («*Rubber-Hand Illusion*»)², демонстрирующем механизм трансформации искусственной руки (протеза) в телесную составляющую субъектов сознания [The rubber hand illusion ..., 2009]. Восприятие создаваемой иллюзии позволяет констатировать факт наличия эквивалентной реакции субъектов сознания на искусственную руку и компьютерную «мышь». Также можно сделать далеко идущий вывод о возможности переноса телесных ощущений, изначально присущих субъектам сознания, на объекты, не относящиеся к их телесности и не находящиеся в непосредственном контакте с ней [Lierelt, Dolk, Hommel, 2017].

Р.В. Белк (американский ученый, исследующий проблемы цифровой Самости) выдвинул гипотезу о распространении подобной психосоматической реакции на виртуальные объекты, не контактирующие с телесной оболочкой субъектов (например, модели самопрезентации, или *social media profiles pictures*, которые выложены в социальных сетях для всеобщего обозрения). Хотя ее подтверждение требует углубленного анализа природы влияний, оказываемых манипуляциями этими моделями, на непосредственные ощущения человека [Belk, 1988, p. 139], тем не менее доказано, что субъекты воспроизводства цифровой культуры отличаются восприятием всего, что при-

¹ Выражение «Хватай этот день, как можно меньше полагаясь на следующий» (лат. «*Care diem quam minimum credula postero*») заимствовано из поэмы 11 Второй книги «*Carmina / Оды*» Римского поэта Квинта Горация Флакка (65–8 гг. до н.э.).

² «Иллюзия Резиновой Руки» подразумевает эксперимент с целью демонстрации превращения искусственной руки в двигательный орган субъекта сознания, служащий замещением его собственной (левой) руки. Так, испытуемый сидит за столом, вытянув обе руки перед собой, причем, его левая рука скрыта от него за экраном, стоящим на столе. Между правой рукой испытуемого и экраном, загораживающим его левую руку, помещают искусственную руку и начинают кисточкой синхронно поглаживать руку испытуемого и искусственную руку, расположенную рядом с ней и служащую замещением его левой руки. Затем, неожиданно резко ударяют по искусственной руке. Испытуемый мгновенно и весьма болезненно реагирует на удар по искусственной руке, как если бы он ощущался его собственной (левой) рукой [Botvinic, Cohen, 1998].

надлежит им в качестве неотъемлемой составляющей их Самости¹. Поэтому можно утверждать, что закономерности, действующие в отношении субъектов в социальной реальности, распространяются и на все манипуляции с дематериализованными объектами в цифровом пространстве [Belk, 2014, p. 1101–1118]. Подобный вывод влечет за собой осмысление того, как люди рассматривают цифровые пространства – в качестве параллельных или инкорпорированных в социальную реальность [Gonzales, Hancock, 2011].

Специфика моделируемых субъектами цифровой культуры личностных качеств для самопрезентации в цифровых пространствах определяется constitutive социальной природой. В связи с этим предпочтение часто отдается самым необычным, экстраординарным и нередко вызывающим антипатию ощущениям, которые генерируют у людей не только иллюзию продуктивного времяпрепровождения, но и переживание приобщенности к «контрольному перечню эмпирического опыта» (experimental check list) даже в минуты досуга. Поставленные перед выбором между активными занятиями в социальной реальности и пассивным фиксированием эмпирических переживаний в социальных сетях, субъекты отдают предпочтение пассивным занятиям передачи памятных впечатлений в цифровые пространства [Toma, 2013]. Такой выбор поддерживается социальными медиа, чьи стимулирующие механизмы провоцируют людей к охоте за цифровыми призами в виде «лайков», создающими иллюзию собственной значимости. Тем самым целенаправленно воспроизводится ситуация, в которой возможность подобного поощрения становится едва ли не единственным источником ощущения самоудовлетворенности и востребованности. Выявление психологических механизмов моделирования самоидентичности в цифровом пространстве ставит вопрос о том, не граничит ли такое стремление к самоутверждению и самолюбанию в цифровых пространствах с социальным нарциссизмом [Selfie-Posting ..., 2015].

Описанные отношения взаимопроникновения – взаимоотталкивания конструктивных и деструктивных аспектов, касающихся самопредставления людей в цифровых пространствах социальных сетей, получили название «Самостного парадокса» («self-paradox»). Он служит критерием оценки степени объективности самообразов, моделируемых субъектами, и их отношения к стратегическим ценностным ориентирам, определяющим смысл существования. Подобный парадокс может рассматриваться как свидетельство того, что люди, воспринимающие «блага» цифровой трансформации в свете «розового оптимизма», обычно весьма далеки от мысли о каких бы то

¹ Модели типов минимальной (Minimal Self) и нарративной (Narrative Self) Самости формируются субъектами сознания в ходе инкорпорирования в цифровые пространства, и, в свою очередь, формируют картину их самоидентичности. Так, минимальная Самость, в отличие от нарративной, не участвующая в актах сознательного восприятия и саморефлексии, ориентирована только на непосредственное наблюдение. Тем самым, оба типа формируются в ходе самопрезентации субъектов сознания в социальных сетях посредством представления автобиографических данных [Zhao, Grasmuck, Martin, 2008].

ни было необратимых последствиях цифровой революции, подстерегающих их в обозримом будущем [Miller, Ross, 1975, p. 213].

Специфические особенности воздействия, оказываемого цифровыми технологиями на структуру головного мозга человека

Результаты последних исследований подтвердили гипотезу об изменениях структуры головного мозга человека под влиянием цифровых технологий. В ходе ежедневных взаимодействий людей с цифровыми устройствами их головной мозг формирует особые качества нейропластичности [Hamaide, De Groof, Van der Linden, 2016].

Результаты экспериментов свидетельствовали о том, что участие в массовой многопользовательской ролевой online-игре в течение одного часа в день в продолжение шести недель сокращают объем серого вещества в префронтальной коре левого полушария головного мозга, которая отвечает за когнитивные функции, принятие решений и регулирование социального поведения [Wallis, 2007; Orbitofrontal gray matter ..., 2019]. Нейронаучные исследования последних десятилетий доказали, что ощущения, связанные с предвкушением призовой награды в виде «лайков», активизируют функции частей головного мозга, отвечающего за анализ сенсорной и эмоциональной информации [Peer Influence ..., 2018]. Также было продемонстрировано, что часть головного мозга, отвечающая за эмоции и принятие решений, сокращается с ростом пристрастия к общению в WeChat (Weixin/микросообщения) – мобильной коммуникативной системе передачи текстовых и голосовых сообщений [Kringelback, 2005]. Это позволило сделать вывод о том, что изменения частей головного мозга и их функционирования создает реальную угрозу мыслительной деятельности людей, посвящающих много времени общению в Facebook, WhatsApp и WeChat [Use-dependent cortical processing ..., 2015, p. 109]. Кроме того, деструктивное цифровое напряжение возрастет по мере увеличения времени взаимодействий субъектов с цифровыми устройствами [Turecki, Meaney, 2016].

Полученные факты актуализировали проблему негативных последствий цифровой трансформации для человеческой природы. От научного сообщества ждут ответа на вопросы: какими будут последствия трансформации структуры головного мозга людей? Приведут ли они к первобытной ментальности вследствие сокращения его объема¹, или, наоборот, к суперменезу², вследствие преобразования нормально функционирующего человеческого мозга в цифровой мозг суперчеловека (*Homo super*)?

¹ Так, в случае, если объем головного мозга людей с нормальных 1400–1600 кубических сантиметров уменьшится до 600 кубических сантиметров, это будет равноценно их возврату к человекообразным обезьянам.

² Под суперменезом (*Superhumanity*) мы понимаем достижение субъектами самоопределения (*Homo Faber*) предельного уровня самоорганизации на пути их потенциально бесконечного приближения к суператтрактору. Под суператтрактором понимается предельное состояние самоорганизации глобальной системы, характеризующееся, с одной стороны, максимальным приближением к Хаосу, с другой – максимальным приближением к Порядку.

Заключение

Результаты анализа специфических закономерностей формирования и воспроизводства цифровой культуры в исторической панораме подходов к осмыслению природы цифровых трансформаций и их последствий позволили сделать выводы, имеющие, как представляется, немаловажное значение для исследователей социокультурной динамики.

1. Постулированный Манифестом синергетического историзма прогноз о выборе человечеством конструктивных и деконструктивных путей глобального самоопределения, реализуемого в межполюсном пространстве кардинальной дуальной оппозиции «глобальным гуманизм – глобальный антигуманизм», шаг за шагом начинает оправдывать себя. Среди предлагаемых альтернативных путей [Микайлова, 2016, с. 104–105] человечество, как демонстрирует опыт социокультурного воспроизводства последних десятилетий, выбрало путь перехода к глобальной цифровой трансформации с присущими ей необратимыми последствиями.

2. Одним из главных стратегических ориентиров воспроизводства цифровой культуры служит нацеленность на преодоление принципа неизменности социальных и естественных законов с целью трансформации доминирующего в обществе социального порядка в цифровом пространстве.

3. Специфика цифровой культуры определяется ее частным (личностным) характером, обусловленным лишением присущих ей смыслов общезначимой интерсубъективности и соответствующей ориентацией на частночеловеческие идеалы (или антиидеалы) и провозглашаемые ими частночеловеческие культурные ценности (или антиценности).

4. Субъекты воспроизводства цифровой культуры моделируют свой, обособленный фрагмент социального, защищая его от проникновения социокультурных смыслов, которые угрожают деструкцией цифрового пространства. Производным подобного акта становится маргинализация механизмов формирования смысла существования субъектов по отношению к процессу активного воспроизводства накопленного социокультурного опыта в социальной реальности (который ориентирован на доминирование общезначимых идеалов) вследствие смещения фокуса внимания к частночеловеческим идеалам и провозглашаемым ими ценностям. Именно эта маргинализация служит фактором, препятствующим интеграции сообщества на основе общезначимой идеологии.

5. Специфика трансформаций сознания субъектов воспроизводства цифровой культуры определяется инициаций архаических (мифо-магических) форм человеческой психики.

6. Если в доцифровую эпоху технический прогресс развивался в оппозиции к естественной среде, то этап цифровой революции ознаменовался ее поглощением техническим миром. Ориентация на освоение природного мира техническими средствами сменилась ориентацией на моделирование реальности. Производным этому служат процессы интегрализации технологий, утративших зависимость от своих творцов – субъектов сознания. Такое освобождение технических

средств положило начало отсчету времени для тотальной замены человека цифровыми устройствами.

7. Путь самоопределения, выбранный человечеством в качестве единственной альтернативы, уже продемонстрировал свою деконструктивную природу углублением раскола между цифровой техникой и субъектами воспроизводства цифровой культуры, актуализируя проблему, на успешное решение которой изначально был ориентирован процесс глобальной цифровизации.

В целом предлагаемый подход позволил выявить специфику формирования и трансформаций сознания субъектов воспроизводства цифровой культуры, обусловленных цифровой стимуляцией их ментальной активности, с одной стороны, и дуальной природой производных этой активности – с другой, как объективно заданного условия цифровой революции.

Список литературы

1. Гасилин В.Н., Тягунова Л.А. Виртуализация современного общества // *Власть*. – 2007. – № 1/3. – С. 60–62.
2. Микайлова И.Г. Социокультурные идеалы и глобальная художественная культура. – Saarbrücken : Palmarium Academic Publishing, 2016. – Т. 1 : Социокультурные и религиозные идеалы в динамике глобального воспроизводства человеческой цивилизации. – 692 с.
3. Микайлова И.Г. Субъект самовыражения в динамике сдвига культурных смыслов // *Мир психологии*. – 2008. – № 2. – С. 116–127.
4. Микайлова И.Г. Ценностные ориентиры человечества. Их роль в динамике воспроизводства Российской цивилизации и ее культуры с позиций Синергетического Историзма. – Saarbrücken : LAP Lambert Academic Publishing, 2017. – 280 с.
5. Носов Н.А. Виртуальный человек // *Виртуальная психология*. – М. : Аграф, 2000. – С. 73–110.
6. Флоренский П.А. У водоразделов мысли. – М. : Правда, 1990. – 447 с.
7. Baudrillard J. Simulacres et Simulation. – Paris : Galilée, 1981. – 164 p.
8. Belk R. Digital Consumption and the Extended Self // *Journal of Marketing Management*. – 2014. – Vol. 30, N 11/12. – P. 1101–1118. – URL: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2014.939217> (дата обращения 30.01.2021).
9. Belk R.W. Possessions and the Extended Self // *Journal of Consumer Research*. – 1988. – Vol. 15, N 2. – P. 139–168. – URL: <https://doi.org/10.1086/209154> (дата обращения 30.01.2021).
10. Botvinick M., Cohen J. Rubber hands ‘feel’ touch that eyes see // *Nature*. – 1998. – Vol. 391, Art.. 756. – URL: <https://doi.org/10.1038/35784> (дата обращения 30.01.2021).
11. Cramer P. Ego Functions and Ego Development: Defense Mechanisms and Intelligence as Predictors of Ego Level // *Journal of Personality*. – 1999. – Vol. 67, N 5. – P. 735–760. – URL: <https://doi.org/10.1111/1467-6494.00071> (дата обращения 30.01.2021).
12. Facebook Usage on Smartphones and Grey Matter Volume of the Nucleus Accumbens / Montag Ch., Markowetz A., Blaszkiewicz K., Andone I., Lachmann B., Sariyska R., Trendafilov B., Eibes M., Kolb Ju., Reuter M., Weber B., Markett S. // *Behavioural Brain Research*. – 2017. – Vol. 329. – P. 221–228. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2017.04.035> (дата обращения 30.01.2021).
13. Feyerabend P. Against Method: Outline of an Anarchistic Theory of Knowledge. – New York : Verso Books, 1975. – 413 p.
14. Gonzales A.L., Hancock J.T. Mirror, Mirror on My Facebook Wall: Effects of Exposure to Facebook on Self-Esteem // *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*. – 2011. – Vol. 14, N 1/2. – P. 79–83. – URL: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2009.0411> (дата обращения 30.01.2021).
15. Hamaide J., De Groof G., Van der Linden A. Neuroplasticity and MRI: A Perfect Match // *Neuroimage*. – 2016. – Vol. 131. – P. 13–28. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2015.08.005> (дата обращения 30.01.2021).
16. Jacobi B.G. The Human Dilemma. Life Between Illusion and Reality // *Journal of Philosophy of Life*. – 2013. – Vol. 3, N 3. – P. 202–211. – URL: <https://www.philosophyoflife.org/201312.html> (дата обращения 30.01.2021).
17. Jaynes J. The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind. – New York : Houghton Mifflin Company, 2000. – 512 p.
18. Kringelback M.L. The Human Orbitofrontal Cortex: Linking Reward to Hedonic Experience // *Nature Reviews Neuroscience*. – 2005. – Vol. 6, N 1. – P. 691–702. – URL: <https://www.nature.com/articles/nrn1747> (дата обращения 30.01.2021).
19. Lanier J. Dawn of the New Everything. A Journey Through Virtual Reality. – London : The Bodley Head, 2017. – 351 p.

20. *Liepelt R., Dolk T., Hommel B.* Self-Perception Beyond the Body: The Role of Past Agency // *Psychology Research*. – 2017. – Vol. 81. – P. 549–559. – URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00426-016-0766-1> (дата обращения 30.01.2021).
21. *Miller D.T., Ross M.* Self-Serving Biases in the Attribution of Causality: Factor Fiction // *Psychological Bulletin*. – 1975. – Vol. 82, N 2. – P. 213–225. – URL: [http://web.mit.edu/curhan/www/docs/Articles/biases/82_Psychological_Bulletin_213_\(Miller\).pdf](http://web.mit.edu/curhan/www/docs/Articles/biases/82_Psychological_Bulletin_213_(Miller).pdf) (дата обращения 30.01.2021).
22. *Montag Ch., Diefenbach S.* Towards Homo Digitalis: Important Research Issues for Psychology and the Neurosciences at the Dawn of the Internet of Things and the Digital Society // *Sustainability*. – 2018. – Vol. 10, N 2, Art.. 415. – URL: <https://doi.org/10.3390/su10020415> (дата обращения 30.01.2021).
23. Orbitofrontal Gray Matter Deficits as Marker of Internet Gaming Disorder: Converging Evidence from a Cross-Sectional and Prospective Longitudinal Design / *Zhou F., Montag C., Sariyska R., Lachmann B., Reuter M., Weber B., Trautner P., Kendrick K.M., Markett S., Becker B.* // *Addiction Biology*. – 2019. – Vol. 24, N 1. – P. 100–109. – URL: <https://doi.org/10.1111/adb.12570> (дата обращения 30.01.2021).
24. Peer Influence Via Instagram; Effects on Brain and Behaviour in Adolescence and Young Adulthood / *Sherman L.E., Greenfield P.M., Hernandez L.M., Dapretto M.* // *Child Development*. – 2018. – Vol. 89, N 1. – P. 37–47. – URL: <https://doi.org/10.1111/cdev.12838> (дата обращения 30.01.2021).
25. Selfie-Posting Behaviours Are Associated with Narcissism Among Men / *Sorokowski P., Sorokowska A., Oleszkiewicz A., Frackowiak T., Huk A., Pisanski K.* // *Personality and Individual Differences*. – 2015. – Vol. 85. – P. 123–127. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.05.004> (дата обращения 30.01.2021).
26. *Solomon S., Greenberg J., Pyszczinski T.* The Cultural Animal: Twenty Years of Terror Management Theory and Research // *Handbook of Experimental Existential Psychology*. – New York : The Guilford Press, 2004. – P. 13–34. – URL: <https://psycnet.apa.org/record/2004-21900-002> (дата обращения 30.01.2021).
27. The Rubber Hand Illusion in Action / *Kammers M.P.M., de Vignemont F., Verhagen L., Dijkerman H.C.* // *Neuropsychologia*. – 2009. – Vol. 47, N 1. – P. 204–211. – URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18762203/> (дата обращения 30.01.2021).
28. *Toma C.L.* Feeling Better but Doing Worse: Effects of Facebook Self-Presentation on Implicit Self-Esteem and Cognitive Task Performance // *Media Psychology*. – 2013. – Vol. 16, N 2. – P. 199–220. – URL: <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.762189> (дата обращения 30.01.2021).
29. *Turecki G., Meaney M.J.* Effects of the Social Environment and Stress on Glucocorticoid Receptor Gene Methylation : A Systematic Review // *Biological Psychiatry*. – 2016. – Vol. 79, N 2. – P. 87–96. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2014.11.022> (дата обращения 30.01.2021).
30. *Turkle S.* Life on the Screen: Identity in the Age of Internet. – New York : Simon & Shuster, 1994. – 352 p.
31. Use-Dependent Cortical Processing from Fingertip in Touch Screen Phone Users / *Gindrat A.-D., Chytiris M., Balerna M., Rouiller E.M., Ghosh A.* // *Current Biology*. – 2015. – Vol. 25, N 1. – P. 109–116. – URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0960982214014870> (дата обращения 30.01.2021).
32. *Wallis J.D.* Orbitofrontal Cortex and Its Contribution in Decision-Making // *Annual Review of Neuroscience*. – 2007. – Vol. 30, N 1. – P. 31–56. – URL: <https://doi.org/10.1146/annurev.neuro.30.051606.094334> (дата обращения 30.01.2021).
33. *Zhao S., Grasmuck S., Martin J.* Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships // *Computers in Human Behaviour*. – 2008. – Vol. 24, N 5. – P. 1816–1836. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.02.012> (дата обращения 30.01.2021).

GLOBAL DIGITALIZATION OF SOCIOCULTURAL REPRODUCTION: «DEUS EX MACHINA» OR THE END OF THE HUMAN ERA?

Mikhailova Irina

DrS (Fil. Sci.), professor, Saint-Petersburg Humanitarian Center of Education (Saint-Petersburg, Russia)

Abstract. The article is focused on discussing the new methodological approach from the terms of Synergetic Historicism, to the study on specifics of reproducing digital culture and its influence on

individual and collective consciousness. The results of the investigation in question based on the Method of Dual Oppositions and the Law of Self-Organizing Social and Cultural Ideals, showed that the global digital transformation toward substituting the biological human brain for Artificial Intelligence threaten Humanity not only with the irreversible transformation of human nature, but also with the end of Human Era. The results of the analysis as deconstructive implications for the reproduction of digital culture in recent years indicate that the selected path contributes to deepen the divide between digital culture and the subjects of reproduction, as well as the worsening of the problem, which was initially focused digitization process.

Keywords: *digital culture; digital revolution; law of self-organizing social and cultural ideals; dual oppositions; homo digitalis; digital transformations of human consciousness.*

For citation: Mikailova I.G. Global digitalization of sociocultural reproduction: «deus ex machina» or the end of the human era? // Social novelties and Social sciences. – Moscow : INION RAN, 2021. – № 1. – 121–132 Pp.

URL: <https://sns-journal.ru/ru/archive/>

DOI: 10.31249/snsn/2021.01.10