

Научная статья

<https://doi.org/10.21202/2782-2923.2024.4.1007-1023>

УДК / UDC 004:008:130.2:17:316

JEL: O15, O3, Z1

Е. Л. Яковлева¹,

Р. А. Григорьев¹

¹ Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова, г. Казань, Россия

Назад в будущее: примитивизация, варваризация или новые сценарии развития человека?

Контактное лицо:

Яковлева Елена Людвиговна, доктор философских наук, кандидат культурологии, доцент, заведующий кафедрой философии и социально-политических дисциплин, Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова

E-mail: mifoigra@mail.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4940-604X>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/U-4147-2017>

eLIBRARY SPIN-код: 3784-8642

Григорьев Руслан Аркадиевич, доктор философии в области экономики (Великобритания), заместитель директора НИИ проблем социально-экономического развития, Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова

E-mail: Ruslan.grigoryev@yandex.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7707-2657>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/A-6697-2015>

eLIBRARY SPIN-код: 4289-2740

Аннотация

Цель: анализ вступившего в свои права цифрового этапа развития с точки зрения общественного устройства и проявлений в нем индивида, приобретшего новую форму идентичности – цифровое кочевничество.

Методы: диалектический и феноменологический методы с использованием сравнительного анализа. Материалом для теоретического осмысления проблемы послужили идеи А. А. Дыдрова и Р. В. Пеннера, Г. Л. Тульчинского, М. Шпитцера, Е. Л. Яковлевой.

Результаты: анализ проблемы позволил выявить в современном бытии общества и электронного кочевника, начавших функционировать в системе координат двоемирия, черты примитивизации и варваризации. Их модус сегодня оказывается цифровым. При этом примитивизация связана с интеллектуальными проявлениями электронного кочевника, а варваризация – с его действиями в виртуальном пространстве. Пересечение элементов примитивизации и варваризации приводит к некоторым аморальным проявлениям электронного кочевника, позволяющим себе в цифровой среде неблагоприятные поступки. Пытаясь прогнозировать будущее, авторы указывают на лучший вариант развития, связанный с сотрудничеством электронных кочевников и роботов, и худший, обусловленный внедрением в человеческий мозг имплантов. Второй сценарий развития сделает электронного кочевника полностью управляемым, что станет выгодным для владельцев корпораций и цифровых платформ. Но всегда остается надежда на избежание негативного. И в ситуации электронного кочевника его постепенная адаптация к цифровой среде и запуск процесса рационализации позволит пойти по оптимистичному пути развития.

Научная новизна: обусловленный достижениями в области науки и техники процесс цифровизации носит неоднозначный характер. Несмотря на высокий уровень комфортности современной цивилизации, в бытии электронного кочевника проступают черты примитивизации и варваризации. Подчеркивается, что данные характеристики имеют временный характер, связанный с этапом переходности общества на новую ступень развития, и постепенно электронный кочевник научится грамотно функционировать, работать и проявлять себя в цифровой среде. Но возможен и иной исход. В условиях развития технологий модифицирования работы мозга электронный кочевник может быть интегрирован в новую экономику, что не даст возможности для его развития и приведет к полной изоляции от осмысленности, осознанности и рефлексии, присущих самодостаточной личности.

© Яковлева Е. Л., Григорьев Р. А., 2024

Практическая значимость: использование результатов исследования для дальнейшего изучения состояния современного этапа цивилизационного развития, связанного с цифровизацией, и особенностей нового типа личности – электронного кочевника, а также выявления зон рисков в бытии социального и индивидуального с целью их блокировки или минимизации.

Ключевые слова:

электронный кочевник, цивилизация, примитивизация, digital dementia, клиповое мышление, мифизация, варваризация, цифровое варварство, культурное насилие, безнравственные проявления

Статья находится в открытом доступе в соответствии с Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), предусматривающем некоммерческое использование, распространение и воспроизводство на любом носителе при условии упоминания оригинала статьи.

Как цитировать статью: Яковлева, Е. Л., Григорьев, Р. А. (2024). Назад в будущее: примитивизация, варваризация или новые сценарии развития человека? *Russian Journal of Economics and Law*, 18(4), 1007–1023. <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2024.4.1007-1023>

Scientific article

E. L. Iakovleva¹,

R. A. Grigoryev¹

¹ *Kazan Innovative University named after V. G. Timiryasov, Kazan, Russia*

Back to the future: primitivization, barbarization, or new scenarios of human development?

Contact:

Elena L. Iakovleva, Doctor of Philosophical Sciences, Candidate of Culturology, Associate Professor, Head of the Department of Philosophy and Social-Political Sciences, Kazan Innovative University named after V. G. Timiryasov

E-mail: mifoigra@yandex.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1799-0883>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/U-4147-2017>

eLIBRARY SPIN-code: 3784-8642

Ruslan A. Grigoryev, PhD in Economics (UK), Deputy director at Scientific-Research Institute, Kazan Innovative University named after V. G. Timiryasov

E-mail: ruslan.grigoryev@yandex.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7707-2657>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/A-6697-2015>

eLIBRARY SPIN-code: 4289-2740

Abstract

Objective: to analyze the current digital stage of development from the viewpoint of the social structure and manifestations of an individual in it, as the latter has acquired a new form of identity – digital nomadism.

Methods: dialectical and phenomenological methods using comparative analysis. The ideas of A. A. Dydrov and R. V. Penner, G. L. Tulchinsky, M. Shpitzer, and E. L. Yakovleva served as material for theoretical understanding of the problem.

Results: the analysis made it possible to identify the features of primitivization and barbarization in the modern existence of society and the electronic nomad, which began to function in the coordinate system of the two worlds. Their modus appears to be digital. At the same time, primitivization is associated with the intellectual manifestations of the electronic nomad, and barbarization is associated with their actions in the virtual space. The intersection of elements of primitivization and barbarization leads to some immoral manifestations of the electronic nomad, who allow themselves indecent deeds in the digital environment. Trying to predict the future, the authors point to the best development option associated with the cooperation of electronic

nomads and robots, and the worst one, determined by the introduction of implants into the human brain. The latter scenario will make the electronic nomad fully manageable, which will be beneficial for owners of corporations and digital platforms. But there is always hope to avoid the negative option. In the situation of the electronic nomad, their gradual adaptation to the digital environment and the launch of the rationalization process will allow them to follow an optimistic path of development. **Scientific novelty:** due to advances in science and technology, the digitalization process is ambiguous. Despite the high level of comfort of modern civilization, the features of primitivization and barbarization appear in the existence of the electronic nomad. The authors emphasize that these characteristics are temporary in nature, associated with the society transition to a new stage of development; hence, the electronic nomad will gradually learn to function competently, work and express themselves in the digital environment. But a different outcome is also possible. In the context of the development of brain modification technologies, the electronic nomad can be integrated into a new economy, which will not allow for their development and will lead to complete isolation from the meaningfulness, awareness and reflection inherent in a self-sufficient personality. **Practical significance:** consists in using the research results to further study the modern stage of civilizational development associated with digitalization and the features of a new type of personality – the electronic nomad, as well as in identifying risk zones in social and individual existence in order to block or minimize them.

Keywords:

electronic nomad, civilization, primitivization, digital dementia, clip thinking, mythization, barbarization, digital barbarism, cultural violence, immoral manifestations

The article is in Open Access in compliance with Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), stipulating non-commercial use, distribution and reproduction on any media, on condition of mentioning the article original.

For citation: Iakovleva, E. L., & Grigoryev, R. A. (2024). Back to the future: primitivization, barbarization, or new scenarios of human development? *Russian Journal of Economics and Law*, 18(4), 1007–1023. (In Russ.). <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2024.4.1007-1023>

Введение

Цифровой сдвиг современности

Мы живем в эпоху очередного сдвига в истории человеческой цивилизации, и он связан с цифровизацией. Как резюмировал Г. Л. Тульчинский, «цифровизация – суть разработка и использование технологий, основанных на идеях дискретности, алгоритмичности, вычисляемости, программируемости», и «эти компьютерные, информационно-коммуникативные технологии, их применение – определяют облик современной цивилизации, точнее – смену формата развития всей цивилизационной среды» (Тульчинский, 2021. С. 35). Переход на цифровой виток развития в современности способствует переструктурированию всех социальных сфер и их систем. «Буквально на наших глазах привычное мироустройство становится достоянием прошлого, переопределяясь в нечто иное, обретая другую, заметно более сложную композицию»: «одновременно изменяется миропонимание, подвергаются сомнению смысловые начала и ценности современной цивилизации»¹.

Процесс цифровизации онтологически оказывается всеохватывающим. Он проник не только в каждую социальную сферу, но и в жизнь людей, изменив их алгоритмы мышления и действий. Происходящая в обществе цифровизация показывает не только довольно высокий уровень цивилизационного развития, но и создает благоприятную среду бытия-в-мире каждого человека. Как справедливо подчеркивает Г. Л. Тульчинский, «человечество никогда еще не жило в столь комфортных условиях», как сегодня, а «цифровые технологии, в сочетании с основанным на обработке Big data маркетингом подталкивания (nudge), способны не только удовлетворить, но и стимулировать практически любые потребности» (Тульчинский, 2021. С. 35). Без цифровых технологий сегодня уже никто не способен представить себе бытие-в-мире.

¹ Неклесса, А. И. (2024, 24 сентября). Сюжеты цивилизационной навигации. Независимая газета. https://www.ng.ru/science/2024-09-24/9_9100_navigation.html

Внедрение технологий довольно сильно трансформировало облик отдельного человека: он изменился вследствие взаимодействия с компьютерами, мобильными устройствами и разнообразными гаджетами. Его приобретенную и уже начавшую укореняться форму идентичности мы называем электронным кочевничеством (Яковлева, 2023а, 2024). Акцент на кочевничестве принципиален и неслучаен. Современный кочевник, используя мобильные устройства, мигрирует в системе координат двоемирия – между реальным и виртуальным мирами, практически не замечая переходов между ними. Как утверждают А. А. Дыдров и Р. В. Пеннер, «человек в единстве своих классических ипостасей как био-социо-культурное существо соответственно принадлежит миру физическому (сохраняя свою телесность), но все увереннее заходит в пространство виртуального (делая цифровые копии своих Я и все чаще обитая в онлайн)» (Дыдров, Пеннер, 2024. С. 35). Повседневность, рабочий/учебный процесс, коммуникация и развлечения электронного кочевника сопряжены с реальным и цифровым мирами, а мобильные устройства и подключение к Сети позволяют беспрепятственно переходить границы между ними (в любое время и в любом пространстве). Для перехода границ современный кочевник приобрел технологическую сноровку, но многие операции, осуществляемые им, имеют автоматический, машинальный характер.

Необходимо признать, что сегодня на смену очарованности виртуальностью приходит ее принятие как естественной среды, помогающей электронному кочевнику и позволяющей ему проявить себя. Более того, кочевник не воспринимает в полном объеме ситуации двоемирия: сегодня виртуальный мир довольно органично встраивается в реальный, считаясь его продолжением или одним из модусов, где можно функционировать. У электронного кочевника практически стирается граница между мирами, и нередко он проявляет себя одновременно в обоих мирах, демонстрируя навык работы в режиме многозадачности.

Анализ современности позволяет говорить, что электронный кочевник во всем полагается на множество мобильных устройств, которыми свободно оперирует, и Интернет. В виртуальной реальности индивид находит/создает/пересылает рабочие/учебные материалы, общается, развлекается, нередко не замечая *текучей современности* (Бауман, 2006). На первый взгляд, цифровизация и происходящие под ее влиянием изменения имеют позитивное значение для общества и человека, создают комфортные условия для жизнедеятельности. Но нахождение внутри цивилизационных изменений заставляет критически относиться к ним. Выявляются некоторые неоднозначные моменты, риски и негативные последствия которых в результате накопительного эффекта проявят себя в будущем. Перечисленное заставляет исследовать влияние цифровизации на общественное устройство и личность электронного кочевника с точки зрения его онтологических, интеллектуальных и нравственных качеств, что и стало объектом статьи. В качестве методов рассуждений избраны диалектический и феноменологический с использованием сравнительного анализа.

Результаты исследования

Современный модус примитивизации

Само именование формы идентичности – электронное кочевничество – не только указывает на современность, но и отбрасывает нас в прошлое, к кочевому образу жизни. На кочевом этапе развития люди не задерживались долго на одном месте, постоянно перемещаясь в пространстве с целью получения новых источников питания. Сегодня кочевание переместилось в виртуальную среду, а его целью, как и в древности, является поиск источников для поддержания жизни в виде дохода, саморазвития, утверждения власти, коммуникации, отдыха и развлечений.

Исходя из того, что «цивилизация в большей степени ассоциируется с технологией, прогрессом, комфортом, достижениями науки, техническими устройствами» (Буданов и др., 2022. С. 155), мы не будем отрицать ее преимуществ в современности. Но многие ее аспекты свидетельствуют об определенной *примитивизации и варваризации* как своеобразном откате человечества назад, в прошлое (с технологиями настоящего и будущего).

Начнем наши рассуждения с примитивизации. Она представляет собой процесс, связанный с упрощением представлений о мире, поверхностным пониманием чего-либо. Данная трактовка в первую очередь характеризует когнитивную сферу индивида. В современности, несмотря на достижения в области науки и техники, наблюдаются обратные процессы в бытии личности, начинающей полагаться на компьютеры и гаджеты. Неслучайно некоторые исследователи называют электронного кочевника *цифровым аборигеном* (М. Пренски,

М. Шпитцер). Так, М. Шпитцер следующим образом описывает его: «типичный абориген цифрового общества постоянно или большей частью находится онлайн; он постоянно связан с друзьями и родственниками по электронной почте, коротким сообщениям или через социальные сети, по несколько часов в день слушает музыку и предаётся этим занятиям даже тогда, когда, к примеру, сидит вечером перед телевизором или играет в видеоигру» (Шпитцер, 2014. С. 177). Образ жизни электронного кочевника сводится к удовлетворению небольшого количества потребностей (в еде, заработке, дофаминовых удовольствиях и развлечениях), но самое главное – круглосуточному доступу к Сети. Довольно часто у кочевника отсутствуют долгосрочные планы и цели, смысложизненные поиски, теряется навык сосредоточения на главном. Нередко он не может понять и объяснить, что он хочет. Его бытие-в-мире приобретает бессмысленный, поверхностный формат.

Из жизни кочевника исчезают знания, что делает его интеллектуально примитивным. Им на смену приходит быстро считываемая и так же быстро забываемая информация. Из-за этого электронный кочевник оказывается человеком довольно неглубоким и недалеким, у него отсутствуют фундаментальные знания, в том числе касающиеся профессиональной сферы. Он становится неспособным к образованию, довольствуясь получением поверхностного представления о чем-либо с помощью различных социальных платформ. Механизмы получения информации у кочевника сводятся к следующим операциям: он «некоторое время беспорядочно щелкает по ссылкам и никогда не возвращается назад; он осуществляет поиск в горизонтальной плоскости (т. е. поверхностно), а не в вертикальной (не идет вглубь и не поднимается к вершинам)» (Шпитцер, 2014. С. 184). Напомним, что процесс получения и усвоения знаний представляет собой работу с ними: детальное изучение, мысленную проработку, анализ. Усвоение знаний – «это нечто совершенно иное, нежели перенос битов и байтов из одного запоминающего устройства в другое» (Шпитцер, 2014. С. 184), и при «поверхностном брожении по Сети» «исключено истинное понимание информации, а в памяти ничего не задерживается» (Шпитцер, 2014. С. 184).

Свое незнание кочевник компенсирует посредством технологий и добывания с их помощью необходимых (информационных) ресурсов, но данная компенсация имеет краткосрочный характер. Электронный кочевник оказывается «запрограммированным на то, чтобы обращаться к компьютеру, когда... сталкивается с пробелами в знаниях» (Шпитцер, 2014. С. 86, 84), но «если он не использует... головной мозг, то и следы памяти в нем не возникают, т. е. он ничему не обучается» (Шпитцер, 2014. С. 86, 84). Перечисленное приводит к тому, что у кочевника утрачиваются или не формируются потребности к интеллектуальной деятельности, запоминанию знаний, самообразованию и самоконтролю, что приводит к деградации. Как справедливо резюмирует М. Шпитцер, «передача информации от компьютерной обучающей программы прямо в головной мозг процессу запоминания и усвоения учебного материала не способствует» (Шпитцер, 2014. С. 185).

В отношении современного кочевника сегодня можно говорить о проявлении его слабоумия, или *digital dementia*. Данный диагноз связан с изменениями в функционировании головного мозга: они «схожи с теми, что появляются после черепно-мозговой травмы или на ранней стадии деменции – слабоумия, которое обычно развивается в старческом возрасте»². Практически для всех кочевников сегодня характерны следующие симптомы, являющиеся показателями его слабоумия: «потеря памяти, расстройство внимания, когнитивные нарушения, подавленность и депрессия, низкий уровень самоконтроля» (Стрельникова, 2014), а также «снижение умственной работоспособности, утрата навыков мышления и способности к критической оценке фактов, неумение ориентироваться в потоках информации» (Шпитцер, 2014. С. 17). Постоянное пребывание в цифровой среде и манипуляция с гаджетами приводят к потере мозгом своей пластичности, благодаря которой он реагирует на среду и обучается в ней. «Чем больше внешних стимулов в детстве и отрочестве, тем активнее и быстрее формируется мозг»³. Но длительное времяпрепровождение электронного кочевника с раннего детства в виртуальности приводит к деградации мозга. «Применение цифровых средств для письма, которое начинается уже в детском возрасте, отрицательно влияет на способность к чтению у детей и взрослых» (Шпитцер, 2014. С. 156). В результате «постоянное отчуждение от реальности посредством переключения внимания на виртуальность, где осуществляется бесконечное обновление информации и бездумное ее считывание, приводит к снижению активности мозга, в том числе в непосредственной действи-

² Стрельникова, Л. (2014). Цифровое слабоумие. Химия и жизнь, 12. <https://www.hij.ru/read/5210/>

³ Там же.

тельности» (Яковлева, 2024. С. 316). Кочевник проявляет зависимость от гаджетов и в результате начинает испытывать негативные эмоции, приобретает бессонницу, становится нервным. Он теряет контроль над собой и ситуацией, находясь всегда в напряжении. «Цифровые средства массовой информации и коммуникации противодействуют способности к самоконтролю и потому вызывают стресс» (Шпитцер, 2014. С. 222).

Как мы отметили, усиливает эффект проявлений слабоумия электронного кочевника в результате взаимодействия с компьютером переустройство функционирования его мозга. «Специфика современной рациональности состоит в том, что рациональное мышление характеризуется как проективно-конструктивное ментальное действие, отражающее интерактивные процессы, которые опосредуются знаково-символическими системами» (Мамедова, 2021), в результате чего «формируется ослабленный вариант рациональности» (Мамедова, 2021). Потоки информации, образующие гипертекст, приводят к ее поверхностному считыванию без аналитической обработки. «Незавершенность, нелинейность, фрагментарность... электронного текста качественно изменяют процесс работы с ним» (Богданова и др., 2024. С. 11). Появившееся *клиповое мышление* неспособно воспринимать большие объемы информации и создавать объемную картину мира. У индивида не складывается панорамное видение истории, не рождается перспектива собственной жизни, не формируются навыки анализа, сравнения, выявления причинно-следственных связей. Кочевник предпочитает мыслить образами и характеризовать их небольшими объемами информации.

Многие функции мозга начинают относиться к атавизмам (в том числе память, эмоциональный интеллект). Кочевник полагается только на высокие технологии и созданных на их основе помощников, например *ChatGPT*. «Клиповое (мозаичное) сознание на глазах превращается в геймерское, в реакцию на ситуацию, задаваемую неким алгоритмом», а «эмоциональное переживание связано не столько с занимаемой позицией, сколько является непосредственной, желательно быстрой (автоматической) реакцией на ситуацию» (Тулчинский, 2021. С. 39). Все чаще кочевник не размышляет и не анализирует происходящее с ним, а подчиняется уже подготовленной для него реакции в виде закадрового смеха, неодобрения, аплодисментов и пр. Хотя именно «в процессе использования мозг постоянно изменяется»: «восприятие, мышление, переживание, ощущение и любые поступки – все оставляет так называемые следы памяти» (Шпитцер, 2014. С. 14). Но все эти операции индивид должен осуществлять самостоятельно, обучаясь им: «чем активнее и глубже мозг обрабатывает информацию, тем лучше она будет усвоена» (Шпитцер, 2014. С. 83). Только в этом случае приобретает навык, способный дать когнитивный эффект в бытии личности.

Для клипового мышления характерно снижение концентрации внимания, что приводит к эффекту *попкорнового мозга* (термин Д. Леви, не относящийся к числу официальных). Данная метафора неслучайна. Подобно жарящемуся попкорну, издающему хлопки, мозг кочевника, подверженный интенсивному влиянию цифровой среды, начинает проявлять себя подобным образом. Рождаемые в нем мысли схлопываются и буквально рассеиваются: не успев появиться, они тут же исчезают и забываются. Кочевник неспособен длительное время быть сосредоточенным на чем-то одном: его внимание из-за использования гаджетов постоянно переключается на другие темы/проблемы.

Обращает на себя внимание еще один аспект примитивизации кочевника. Сегодня в информации довольно сильно заявляет о себе элемент *мифизаций*, захватывающий внимание аудитории. Реальность и созданный о ней информационный текст, являющий *реальную виртуальность* (М. Кастельс), не совпадают между собой. Каждый из элементов живет своей жизнью. Но кочевник, как мы уже отмечали, потерял навык критического понимания прочитанного, принимая все к сведению. «Виртуальная реальность может выступать мощным инструментом деформации и деградации мировосприятия и миропонимания» (Буданова, 2018), усиливая примитивизацию электронного кочевника и служа его варваризации. При восприятии информации у кочевника формируется «*эффект фрейминга*, т. е. эффект воздействия рамок восприятия, зависящий от формы подачи материала и уровня интеллектуальной культуры» индивида, в результате чего у него появляются «когнитивные искажения, влекущие за собой отклонения в мышлении, восприятии, поведении» (Яковлева, 2023а. С. 66). И искаженная, деструктивная информация, и эффект фрейминга приводят к «негативным последствиям, связанным с неправильными убеждениями, лежащими в основу мировидения, алгоритмов (нелогичного) мышления и (иррациональных) действий» (Яковлева, 2023а. С. 66).

В социальном отношении у электронного кочевника нарушаются взаимодействия с людьми и коммуникация. Он предпочитает общение на расстоянии, в безъязыковом и отчужденном формате. Коммуникация в Сети оставляет кочевника одиноким и отчужденным от других коммуникантов: создается ситуация *одиночества*

вместе/в-месте. В подобной ситуации у электронного кочевника уменьшается социальное мышление и разрушаются социальные навыки, в том числе «способность сопереживать, умение поставить себя на место другого человека, совершение поступков, направленных на улучшение положения других людей» (Шпитцер, 2014. С. 110, 100). Сами «контакты через виртуальные социальные сети намного чаще связаны с передачей отрицательных эмоций, чем общение в реальном мире» (Шпитцер, 2014. С. 100).

Высказываясь на социальных платформах, кочевник ждет одобрения. Но сегодня оно оказывается невербальным, практически пиктографическим или идеографическим – в виде лайков, стикеров, гифок, эмодзи и т.д., показывающих эмоции, состояния, действия, предметы. Данные знаки помогают выразить эмоции или определенную мысль. Сегодня «коммуникационная схема возникает вследствие переживания, а не осмысления своего „я“, она экстернизирует внутреннюю речь» (Мамедова, 2021), являющуюся довольно эмоциональной. Используемые кочевником при переписке графические символы выступают в качестве смысловых единиц. На наших глазах произошел своеобразный невербальный поворот, который был воспринят кочевниками. Лайки, стикеры, гифки, эмодзи и т.д. стали неотъемлемой частью сознания кочевника, усугубив его примитивизм и клиповость мышления. Видимость и заметность в социальных сетях становятся принципом жизни современного индивида.

Заметим, сегодня лайк, придуманный в 1998 г. программистом Ван дер Меером и впервые появившийся в 2009 г. в *Facebook*⁴, возведен в своеобразный фетиш. Скульптор Дэвид Шригги в 2016 г. на Трафальгарской площади в Лондоне установил ему семиметровую бронзовую скульптуру «Лайк» в виде комбинации большого пальца.

В целом у электронного кочевника обнаруживаются черты когнитивной деградации природы, говорящие в пользу его примитивизации. Из-за того, что кочевник полагается на мощь высоких технологий, у него происходит уменьшение объемов его памяти, теряются некоторые навыки аналитического мышления, связанные с анализом информации и умением прогнозировать риски, учитывая сильные и слабые стороны проблемы. Кочевник испытывает сложности с устной и письменной речью: не умея объяснить, что он хочет или испытывает, современный индивид переходит на стилизованное графическое письмо в виде изображений (смайликов).

Над возникающими проблемами и вопросами кочевник предпочитает глубоко не размышлять, проявляя *тонкое искусство пофигизма* (М. Мэнсон). Возникающие задачи кочевник пробует решить, опираясь на ресурсы Интернета. В своем мобильном телефоне индивид оставляет множество напоминаний, позволяющих использовать их в качестве подсказок о событиях и делах. Самого электронного кочевника элементарные вопросы/ситуации/действия нередко ставят в тупик. Он не понимает, каким образом необходимо проявить себя для решения возникшей проблемы, что требует обращения за помощью к Интернету. При этом отсутствие доступа к Сети делает его нервным и истеричным. Перечисленные черты есть свидетельство примитивизации современного электронного кочевника.

Варваризация электронного кочевника

Переходим к следующей части наших рассуждений, касающихся процессов варваризации, наблюдаемой в системе координат двоимирия. В истории человечества *варварство* (с греч. βάρβαρος – «чужеземец»), связанное с первобытной историей, характеризуется деструктивностью, бесчеловечностью, уничтожением ценностей, отсутствием культуры, коварными методами действий, игнорированием разного рода норм, невежественным и грубым поведением, за которые не несет никакая ответственность. При этом варваром мог быть человек, находящийся не только на низкой ступени развития, но и на высокой. Главная его характеристика связана с конфликтогенностью и разрушением в действиях и проявлениях.

«В любой точке бифуркации варварство культивировало отрицание, распад и умирание» (Буданова, 2018). Приведенное описание характеризует образ жизни варвара, его интеллектуальный и эмоциональный уровень развития, связанный с отрицанием ценностей, что демонстрировалось в его действиях. Как справедливо замечает В. П. Буданова, варварство многопланово. Оно есть «исторически пройденный этап материального и духовного развития», «обществцивилизационная идеология разрушения», «деструкция цивилизации», «действие,

⁴ Социальная сеть, принадлежащая Meta, признанной экстремистской организацией и запрещенной на территории РФ.

модель злонамеренного поведения, произвольная или преднамеренная активность людей, направленная на достижение осознаваемой цели», «морально- и нравственно-этическая характеристика поведения человека», «„темная сторона“ человеческой природы» (Буданова, 2018).

Многие современные исследователи считают, что в современной цивилизации имеет место варварство, а сами «варвары... – это в значительной степени порождение самой цивилизации» (Ерасов, 2002. С. 99). Варварство оказывается *транзитивным сквозным состоянием* (В. П. Буданова), присущим развитию общества. Оно приобретает *вертикальный формат*, ассоциируемый «не с прямым столкновением этносов или конфессий, а со сложными социальными процессами, в первую очередь с мощной вертикальной мобильностью и резким расширением доступа широких общественных слоев к достижениям цивилизации», «выходом из глубин общества и включения в число политических, социальных, экономических и культурных акторов, непосредственно влияющих на развитие человечества, „массового человека“, который не приемлет основ цивилизации, враждебен к носителям ее ценностей и культурных кодов» (Малашенко и др., 2018). Справедливым, на наш взгляд, является вывод Н. В. Мотрошиловой о том, что цивилизация «порождала на каждой ступени своего развития – наряду с новыми средствами цивилизации – и новое варварство» (Мотрошилова, 2010. С. 118). Данный вид варварства Н. В. Мотрошилова называет внутренним.

Резюмируя вышесказанное, отнесем к варваризации в условиях цифровизации определенные действия и алгоритмы поведения электронного кочевника, связанные с захватом и покорением пространства и аудитории, а также проявлением им власти. Другое дело, что сегодня подобные тактики осуществляются в цифровой среде.

Современный модус варварства стал цифровым. Предложенные исследователями Н. В. Мотрошиловой (политическое, милитаристское, экологическое, бытовое, безнравственное варварство) и А. В. Будановым (интеллектуальное, эстетическое и мировоззренческое варварство) (Буданов, 2013) классификации варварства можно дополнить еще и *цифровым варварством*, нередко включающим в себя все перечисленные виды. Подчеркнем, цифровое варварство мы уже не можем обнаружить в качестве ничтожений в реальности. В новом своем формате – виртуальном – оно имеет иные акценты, обладающие поведенческими и вербальными деструкциями.

Подобно древним варварам, электронный кочевник является (нередко хищным) захватчиком и покорителем территорий, но не реальных, а виртуальных. Он интенсивно осваивает пространства Интернета, начиная чувствовать в нем свою безграничность. Как известно, цифровая среда и ее массовое освоение электронными кочевниками оказываются неоднозначными. Наряду с большим количеством положительных моментов (доступностью, комфортностью, мобильностью), здесь появляются многочисленные угрозы и риски. В цифровой среде активизировалась «варварская матрица поведения человека», обозначив «тенденцию к тиражированию варварства, становясь стереотипом фантомного, угрожающего восприятия мира», что «создало ощущение незащищенности и фантомообразной угрозы» (Буданова, 2018). Данному факту способствует и направленность занятости современных кочевников. У них «мерой качества бытия стало свободное время как полное проявление сущностных сил человека, искренний человеческий восторг (*menschliche Freude*), богатство ощущений (*Reichtum der Empfindung*) и бьющая ключом радость жизни», а «„революция 4.0.“ открывает перспективу перекачки занятости в тоффлеровскую „четвертичную“ сферу свободного творческого самовыражения, любительства, волонтерства, благотворительности, развлечений» (Тульчинский, 2021. С. 36).

Цифровая среда обесценивает человека, превращая его в *пустую отрицательность* (Г. В. Ф. Гегель). Сама среда технологична, являя собой пространство девальвации человечности и человекосоразмерности. Так, «появление “everyday digital traces” не могут быть однозначно оценены: с одной стороны, в категориях индивидуализма, это явления порядка “self”, с другой – независимое, автономное существование digital self» (Дыдров, Пеннер, 2024. С. 44).

В виртуальности кочевник буквально *забывает* себя, что сказывается на отчужденном отношении к своей жизни и жизни других кочевников. Эмпатия, лежащая в основе социального взаимодействия и коммуникации, у кочевника не формируется или оказывается в зачаточном состоянии. Утрата этого социального навыка не способствует полноценному контакту с другими кочевниками, влияя на качество социальной жизни, начинающей подвергаться ничтожению, т. е. протеканию со знаком *минус*. Индивид в виртуальности приравнивается к вещи, цифровому коду, оцифрованному элементу или Ничто, а его жизнедеятельность превращается в *активацию опций* (Г. Л. Тульчинский). Данное обесценивание сказывается и на трудовом

процессе. Например, «цифровая экономика в целом предстает закономерным этапом трансформации капитализма – системы ведения хозяйства, в принципе, вне- и бесчеловечной, ориентированной исключительно на самовозрастание капитала – этапом дальнейшего расчеловечивания, близким к буквальной реализации» (Тульчинский, 2021. С. 37).

Но и сам кочевник, подобно варвару, теряя человеческую соразмерность, действуя бесконтактно, проявляя анонимность и чувствуя собственную безнаказанность, в виртуальности начинает демонстрировать отрицание существующих общекультурных норм и принципов, выстраивает разного рода мошеннические схемы. Называемое В. П. Будановой *новое варварство* характеризуется «злонамеренным агрессивным поведением, содержащим угрозу, наносящим оскорбление, обиду и причиняющим ущерб другим»: «облачившись в одежды „тайности“ и „скрытности“, варвары стремительно заявили себя в информационном пространстве, распространяя оскорбления, клевету, сплетни, интриги, месть и провокации» (Буданова, 2018). По отношению к некоторым проявлениям электронного кочевника справедливым будет замечание В. П. Будановой: его «деструктивное поведение... стало все более напоминать классическое варварское поведение» (Буданова, 2018). Именно в цифровой среде «разворачиваются новые форматы социальных интеракций – от коллабораций до соперничества и откровенной вражды» (Дыдров, Пеннер, 2024. С. 43). Коммуницируя и функционируя в виртуальной среде, электронный кочевник проявляет характерные для варваров элементы поведения.

В пользу современной цифровой варваризации свидетельствует и тот факт, что в виртуальности начинает развиваться *культурное насилие* (Й. Галтунг) и заявляет о себе *прозрачность зла* (Ж. Бодрийяр). Наиболее ярко это проявляется в отношении размещаемой в Интернете (анонимной) информации, за которую нередко никто не несет ответственность. Виртуальная среда и ее площадки становятся мощным средством продвижения разного рода провокаций. В ней осуществляются взламывание профилей, тиражирование аморальной и скандальной информации, троллинг.

Современные потоки информации, нередко обладающие деструктивным посылом и манипулирующие восприятием и эмоциями, выстраиваются мифотехнологиями с привлечением внимания и «имеют дурную привычку исчезать из вида, прежде чем вы успеете прочитать то, что на них написано, осмыслить прочитанное и поступить» согласно написанному или вопреки (Бауман, 2006. С. 113). Парадоксальность ситуации современного кочевника-варвара заключается в том, что некоторые свои деструктивные стороны он прикрывает позитивностью. Во внешне позитивных манипулятивных текстах имеют место скрытые механизмы управления из негативных слов или фраз, инициирующие агрессивные реакции и алгоритмы действий современных кочевников. Оправдываются сегодня и действия хакеров. В них «сосредоточен потенциал интеллектуального развития как партикулярного индивида, так всего общества и мира в целом», а «стратегией в действиях хакеров выступает борьба за освобождение каналов информации» (Дыдров, Пеннер, 2024. С. 39).

Позиционирование кочевником себя в цифровой среде выказывает определенный нарциссизм, демонстрирующий шаг в прошлое. Кочевник начинает активно обращаться к мифологическому типу мировоззрения, эксплуатируя мифологическую компоненту своего сознания. Сегодня «люди стараются „превратить“ себя в богов посредством визуальной идеализации и „сочинения“ своей повседневности ради яркого поста» (Маякова, 2024. С. 88). Превращение себя в современного бога обусловлено ситуацией обесценивания личности в цифровой среде и ее отчужденности от себя и других. Индивид желает компенсировать утраченные качества. Электронный кочевник как варвар убежден, что никто не может быть лучше его, поэтому только он может пользоваться всеми благами цивилизации. Убежденность в своей исключительности делает кочевника агрессивным и непримиримым с ценностными доминантами ему подобных. Кочевник, позиционируя себя в виртуальности и желая придать значимость, обращается к мифотворчеству. «Создание мифа о себе действительно становится жизнью для многих современников, они уже и сами не замечают, где есть „я“ подлинный» (Маякова, 2024. С. 89). В виртуальности (особенно в социальных сетях) появляется множество богов, требующих поклонения себе. Более того, такой индивид начинает навязывать свой жизненный мир другим кочевникам. Именно своей уникальностью кочевник пытается оправдать себя, в том числе и в неблагоприятных действиях. «Нарратив (приписывание себе определенных черт) вместе с медийной саморепрезентацией создает возможность управлять впечатлениями о самом себе» (Мамедова, 2021).

Формой общения кочевников стал текстинг. Сама коммуникация кочевников в безъязыковом и бессловесном формате имеет отчужденный формат и даже не предполагает диалога. Кочевник и здесь проявляет себя

как варвар, захватывающий коммуникативное пространство. Его «монологизм в пределе отрицает наличие вне себя другого равноправного и ответно-равноправного сознания, другого равноправного я (ты)»: монолог современного кочевника «глух к чужому ответу, не ждет его и не признает за ним решающей силы, монолог обходится без другого» (Бахтин, 1986. С. 327, 328). Кочевник монологичен. Он не слышит никого, считая, что его слово истинно, а мнение божественно.

Одной из распространенных форм занятий современного электронного кочевника оказывается собирательство, осуществляемое им в цифровой среде. Кочевник собирает информацию, людей в группы на социальных платформах, лайки, впечатления, коллекционируя и/или монетизируя эмоции (Яковлева, 2023б). «Человечество на новом уровне возвращается к собирательству: мол, какая разница – срывать плод с дерева или получать его на 3D-принтере: природная рента сменяется цифровой и сетевой» (Тульчинский, 2021. С. 36).

Вследствие варваризации как захвата в обществе постепенно формируется цифровое неравенство. Сегодня оно обусловлено доступом к цифровым ресурсам и умением разрабатывать компьютерные алгоритмы. Капитализм платформ как характеристика современной стадии развития общества «развернулся к данным, ища теперь в них источник экономического роста и жизнестойкости» (Срничек, 2020. С. 6). Сегодня массивы данных превратились в ресурс, умелое обращение с которыми (в виде регистрации, извлечения, анализа и использования) может принести прибыль. В «цифровой экономике владельцы капитала – это, по сути, владельцы алгоритмов»: «основной актив многих, если не большинства, современных хайтек-компаний зачастую не недвижимость, оборудование и прочие основные фонды, а алгоритм и средство коммуникации – платформа, в основном в виде мобильного приложения для той или иной деятельности (вроде Uber'a)» (Тульчинский, 2021. С. 40).

Особую роль в захвате цифрового пространства и демонстрации власти играют «цифровые инфраструктуры, которые позволяют двум и более группам взаимодействовать, поэтому они позиционируются как посредники, соединяющие между собой различных пользователей – покупателей, рекламодателей, поставщиков услуг и товаров, производителей и даже физические объекты» (Срничек, 2020. С. 32). Большое количество пользователей платформ как базовых инфраструктур делает их значимыми и, как следствие, приносит хорошую прибыль владельцам. «Множество пользователей притягивает новых пользователей», «и в результате платформа естественным образом движется к модели монополии», что «подталкивает платформы к динамике развития, заставляющей предлагать доступ ко все более широкому спектру видов деятельности, а следовательно, и накапливать новые данные» (Срничек, 2020. С. 33). Для удержания пользователей владельцы платформ постоянно прибегают к разнообразным тактикам: например, одни услуги/товары предлагают бесплатно, другие – продают по низким ценам, а третьи – по высоким. В итоге платформы выступают сегодня в качестве бизнес-моделей, занимающихся извлечением данных и контролем за ними. Со временем расслоение общества проявится в том, что «одни будут иметь работу, хорошее образование, качественную медицинскую помощь, перспективы саморазвития, а другие – испытывать страх потери работы, падения доходов, отсутствие жизненных перспектив» (Богданова и др., 2024. С. 12).

Точкой пересечения примитивизации и варваризации кочевника оказываются его безнравственные проявления. И захватнический тип поведения, и искажения в когнитивной сфере приводят к нарушениям в области этики и делового этикета. Так, популярное времяпровождение в виде стриминга как непрерывного прослушивания вещания в общественных местах на достаточной громкости нарушает пространства других и их спокойствие, незнание делового этикета приводит к написанию сообщений в режиме 24/7 или к нарушениям в деловой переписке, в которую постоянно вставляются гифки, мемы или открытки по случаю, или написание некорректных замечаний в социальных сетях с огромным количеством ошибок.

Нарушению этической составляющей в бытии электронного кочевника способствует его возможность проявлять себя в цифровом мире анонимно. «Нигде нет большего количества аватаров, псевдонимов, вымышленных адресов, фальшивых личностей и фиктивных личных страничек», потому что «компьютер и Интернет представляют собой невероятно мощное средство для обеспечения анонимности» (Шпитцер, 2014. С. 95). Данный факт ведет к проявлению неблагоприятных черт индивида, начинающего лгать, симулировать свои действия, шантажировать, клеветать, запугивать, дискредитировать других и пр.

С этической точки зрения, «все более тревожной становится практика подчинения человека цифровой инфраструктуре, беспрецедентный масштаб контроля и принуждения, вторжений в приватное пространство личной жизни и отсутствие конфиденциальности, чему способствует формирование систем распознавания

лиц, биллинга, геолокации и пр.» (Богданова и др., 2024. С. 12). У кочевника оказываются незащищенными его персональные данные, что делает его открытым для разного рода мошенников.

Как и в древности, на месте своего пребывания кочевники оставляют следы. Но современный след оказывается цифровым. «Геолокация, имущество, связи, слова и даже мотивы поведения стали прозрачны для маркетинга и манипулируемы на протяжении всего жизненного цикла», посредством «сбора, хранения и обработки этих массивов данных (Big Data) корпорации, государства создают, используя возможности современных технологий, все более изощренные системы наблюдения за собственными работниками, потребителями и гражданами» (Тульчинский, 2021. С. 39). И подобный тип виртуального слежения ограничивает свободу кочевника: за ним всегда ведется слежение/подсматривание.

Одновременно с этим обращают на себя внимание качества электронного кочевника, оказавшегося у власти. Нередко он демонстрирует примитивизм и варварство в профессиональной деятельности, ведя себя как непрофессионал. И это негативно сказывается на его взаимодействии с другими, в том числе коллегами и подчиненными. Сегодня «ученых наличествует больше, чем когда-либо, а подлинно образованных людей гораздо меньше, чем было в предшествующие эпохи», и «проявляется данный синдром в том, как неумно ведут себя сегодня во всех жизненных вопросах – в политике, в искусстве, в религии – „люди от науки“, а за ними и все категории узкоквалифицированной рабсилы (врачи, инженеры, экономисты, учителя)» (Волошин, Тума, 2015).

Обратим внимание еще на один аспект. Несмотря на то, что кочевник как варвар рождает в бытии Других огромное количество проблем, тем не менее и у него оказываются зоны уязвимости. Он подвержен «рискам интенсивного внедрения и использования виртуально-цифровой реальности и искусственного интеллекта» (Богданова и др., 2024. С. 10). В недалеком будущем возможно появление имплантов для головного мозга, с помощью которых будет осуществляться слежение и полный контроль (например, со стороны работодателей) за жизнедеятельностью электронных кочевников. В этом случае сознание кочевника полностью утратит свою самостоятельность, подчинившись контролю со стороны технологий и тех, кто ими владеет, что также внесет вклад в процесс варваризации цифрового общества. Нечто подобное описал А. Зиновьев в своей антиутопии «Глобальный человек» (1998), назвав период тотального подчинения технике и технологиям эпохой «сверхчеловеческой и постчеловеческой истории, истории без надежд и без отчаяния, без иллюзий и без прозрений, без обольщения и без разочарований, без радости и без горя, без любви и без ненависти» (Зиновьев, 2022. С. 15). Согласно А. Зиновьеву, кочевник, превратившись в слугу техники, станет являть собой собственную ничтожность, а его «*желание проявлять свободу* в механизме тотального закрепощения» окажется бесполезным (Яковлева, 2022. С. 188).

Обратим внимание на одну деталь. Варварство в цифровом мире имеет латентный характер. В. П. Буданова определяет его как «скрытые, недоступные прямому наблюдению замыслы и намерения, имеющие целью достижение негативных последствий, причинение вреда, боли или страдания другим», что достигается посредством «выставления в невыгодном свете, пренебрежительном высказывании за глаза, злостной клевете, сплетнях, распространении слухов, интриги, мести, публичного осмеяния и др.» (Буданова, 2018). Отметим, все перечисленные способы легко и безнаказанно можно осуществить в виртуальности, при этом сам кочевник не признает свое варварство. Используя различные гаджеты и неплохо ориентируясь в цифровой среде, он считает себя прогрессивным и цивилизованным человеком.

Среди угроз, имеющих негативное воздействие на кочевника и обладающих этическим измерением, называют валеологические, когнитивные и социальные. Так, валеологические проблемы связаны с сохранением здоровья и обусловлены «продолжительным пребыванием человека перед компьютером», что влечет за собой «зрительное утомление; проблемы опорно-двигательного аппарата, органов дыхания, эндокринной системы; психическое напряжение, снижение иммунитета и пр.» (Богданова и др., 2024. С. 11). Итогом продолжительной работы за компьютером оказываются повышенная тревожность и депрессивные состояния.

В целом современный электронный кочевник, как и древний, нуждается в безопасности, современную модификацию которой можно назвать *цифровой безопасностью*. Но сегодня пока рано говорить о появлении подобной среды в виртуальности. Цифровое общество находится в стадии своего становления, и многие его проблемы оказываются вуалированными. Более того, электронный кочевник не осознает в полном объеме рисков своего существования, своей примитивизации и варваризации и, как следствие, не готов к изменению себя и формированию безопасной цифровой среды.

Некоторые сценарии будущего, или Какой тип личности выгоден экономической сфере?

Представленные выше размышления характеризуют индивида с деформированным сознанием и мышлением, не готового встраиваться в постоянно усложняющийся мир. Тем не менее следует полагать, что в одном из сценариев экономика может быть спасена не только в рамках концепции роботизации. Согласно ей, главенствующим оказывается принцип о том, что «роботы нам помогут, а люди будут заниматься творчеством и находиться в виртуальном пространстве» (Гришин, 2008)⁵. При таком развитии будущего электронный кочевник и роботы начнут активно взаимодействовать друг с другом в разных сферах, решая возникающие проблемы. Вспомним произведения А. Азимова, где роботы, выступая в качестве помощников человека, проявляли себя человечно и разумно. Но при этом сотрудничество электронного кочевника с роботами породит очередной виток проблем, понимание которых возможно только в сложившихся условиях. Так, американский философ Джон Саллинс считает, что взаимодействие с роботами поможет понять человеческий мозг (Sullins, 2012), а Марк Кокельберг утверждает, что перед кочевником встанет проблема социализации робота и сотрудничества, но не соперничества, с человеком (Coeckelbergh, 2014).

Другой сценарий связан с внедрением технологий в самого кочевника. Можно допустить, что развитие технологий мозговых имплантов и корректоров мыслительной деятельности приведут к появлению нового вида человека, а значит – к новому типу работников/сотрудников. Уже сегодня существует множество программ управления и контроля за персоналом в рамках ERP-систем (Gueutal, 2003). Представим себе, что их парадигму GTD (Get Things Done (Allen, 2003)) и AGILE (Cohen et al., 2004; Abrahamsson et al., 2017)⁶ удастся интегрировать с мозговыми имплантами, что расширит продуктивность человека в рамках задач корпорации. Властные структуры посредством технологий внедрят *диктат обязанностей*. Люди добровольно будут брать на себя функцию подчинения системе для осуществления повседневных обязанностей на работе и дома, так как самоконтроль мозга кочевника уже перестал работать. Виной тому – его электронная зависимость и постоянные выбросы дофамина. Более того, добровольное внедрение мозговых имплантов будет стимулироваться получением бонусов или повышенной зарплатой от работодателя.

Со временем мозговые импланты станут необходимостью каждого электронного кочевника. Данный факт обусловлен несколькими причинами. Во-первых, импланты решают проблемы потери памяти (уже сегодня большинство кочевников не помнят, что было две недели назад, неделю назад). В памяти благодаря техническим устройствам можно будет постоянно держать задачи корпорации с дедлайнами и убирать ненужные воспоминания прошлых событий, отвлекающих человека от продуктивной деятельности. Во-вторых, посредством имплантов будут контролировать уровни гормонов, кортизола, адреналина, серотонина, эндорфинов у электронного кочевника, заставляя их посредством определенной программы в нужные моменты генерировать их или впрыскивать напрямую в организм⁷. Это позволит корпорации контролировать виды деятельности индивида и направлять его энергию на продуктивную работу с подкреплением гормонами удовольствия или, напротив, искусственно вызывать отвращение к определенным видам непродуктивной деятельности, отвлекающих кочевника от нужных задач. В-третьих, совмещение контроля памяти и возможности управления уровнями гормонов позволит управлять воспоминаниями о прошлом опыте, забыванием об усталости, стиранием ненужной для корпорации информации и навязыванием необходимых фобий (например, боязней невыполнения задачи, дедлайнов, критики начальства), потребляемым контентом (отсутствие подкрепления гормонами за потребление мусорного контента). С точки зрения корпорации, электронный кочевник должен

⁵ Мацкевич, В. В. (1988). Занимательная анатомия роботов. Москва: Радио и связь.

⁶ Agile («проворный») – это «семейство „гибких“ подходов к разработке программного обеспечения. Такие подходы также иногда называют фреймворками, или agile-методологиями. Agile возник в IT-среде, но затем распространился и в другие сферы – от промышленной инженерии до искусственного интеллекта» (<https://www.itru.ru/гибкие-методологии-разработки/>).

⁷ В книге Харари «сосредоточьтесь на единственной вещи, которая может сделать нас по-настоящему счастливыми: манипулирование нашей биохимией» (Harari, 2014), и далее, приводя пример Олдоса Хаксли с антиутопией «О дивный новый мир», опубликованной в 1932 г., описывает прием таблеток «сома», где все люди становятся счастливыми без снижения продуктивности и эффективности. В кастовом обществе знать получает «сома» каждый день, а низшим дают только после каждой рабочей смены (Huxley, 1932).

всцело отдаваться только продуктивной деятельности. В-четвертых, подключение ИИ к слуховым центрам, а компьютерных мониторов к зрительным центрам полностью подчинит человека технологиям.

Приведенное описание будущего оказывается катастрофичным и страховенным при внешней позитивности. Дело в том, что внедрение систем *GTD* и *AGILE* в человеческий мозг с целью работы кочевника со стопроцентной отдачей на корпорации приведет не столько к повышению «само»дисциплины индивида, сколько к полному диктату обязанностей. Возможно, для кочевника подобное включение инородного станет спасением из дофаминовой ямы, где он обречен на вечное потребление мусорного контента, но для самодостаточного индивида, выступающего полной противоположностью кочевнику, это станет виртуальной каторгой: контроль дофамина и постоянный выброс кортизола заставит его круглосуточно выполнять задания, поступающие одно за другим.

В перспективе речь может идти о контроле за мозговыми центрами. Более того, в новой реальности все структурные элементы сознания индивида могут быть перепрограммированы (перепрошиты). Естественные функции головного мозга заменятся искусственными, технологичными, что позволит манипулировать кочевником и программировать его на определенные мысли/высказывания/действия. Достигается абсолютная пластичность ментальной части сознания, контроль потока мыслей, включение и выключение внутреннего, навязанного имплантами собеседника. Контроль будет осуществляться не только за перемещениями кочевника и его мыслительной активностью, но и за его конфликтностью, выбросами при встречах и общении индивидов дофамина/адреналина, афродизиак. Но кочевник перестанет ощущать имплант и встроенную в себя иную, техногенную самость, осуществляя контролируемый внутренний диалог с технособеседником непосредственно в мозгу. Последнее даст корпорации и государству поистине обескураживающий спектр возможностей по управлению социумом, когда задачи и нужное настроение, ценности и ориентиры приходят непосредственно в мозг индивида. Подобное может привести к появлению сетевых групп индивидов с имплантами с внушением нового типа парадигм, принципов или религиозности. Складываемая ситуация с управлением электронным кочевником посредством имплантов окажется выгодной владельцам корпораций/цифровых платформ, позволяя внедрять определенные идеи (например, о светлом будущем) и манипулировать ими.

Внедрение имплантов в мозг создаст почву для переосмысления социального капитала. Он окажется нивелированным ввиду ничтожения электронного кочевника как самодостаточной личности. Кастомизация сознания (сохранение нужного и стирание из сознания ненужного) кочевника превратит его в пластичный атом социального мироустройства, а социум в рой, стаю или человежник (Зиновьев, 2022). Таким образом, при контроле индивидуумов в стае можно модифицировать цели и задачи самой стаи и принципы ее организации (по желанию можно трансформировать группу в муравьиную колонию, стадо слонов или толпу разъяренных болельщиков). «Описанное положение дел и характеристики кочевника оказываются нормой в социальном, загоняя личность в тупиковое состояние безысходности, ощущения собственной ничтожности и ненужности в цивилизации одиноких людей» (Яковлева, 2022. С. 190), но помыслить об этом для кочевника будет роскошью, так как гормональный «кнут и пряник» будет отсеивать ненужные мыслеформы. «Надзирать и наказывать» (М. Фуко) – станет основным дисциплинирующим принципом общества электронных кочевников, где надзор проникнет даже в повседневную жизнь, осуществляя контроль 24/7. Кочевник подчинится тотальной слежке, испытывая страх из-за возможных карательных мер, обусловленных правилом *Get the things done* – «Доведение дел до завершения» (Allen, 2003). «Отсутствие убеждений, нивелировка различий „из-за одинаковой интеллектуально-информационной техники и одинаковой информированности“ (Зиновьев, 2022) превратит людей в *человекообразных информационных роботов* (одной серии), а их существование – в *роботообразное, бессмысливая жизнь*» (Яковлева, 2022. С. 189). В качестве одной из главных обязанностей кочевника как функционального работника станут быстрый поиск, отбор и структурирование информации, подобно системам *Notion*, *Obsidian*.

Возможен еще один сценарий будущего. Посредством технологий осуществится локальное отключение (стирание) памяти с целью корректировки мировоззрения, фобий и страхов электронного кочевника, что приведет к воплощению ницшеанской идеи о рождении белокурой бестии. Такой тип личности проявит нарциссичность. Его «я» будет игнорировать окружающих людей, позиционируя собственную богоподобность. В результате утраты памяти, в том числе о совершенных проступках, кочевник начнет чувствовать свою непогрешимость. Его «я» станет очищенным, как только что переустановленная операционная система,

без намеков на отражение в сознании опыта прошлых лет. И «я» такого электронного кочевника, совмещающая в себе вечного ребенка, взрослого и старца в одном лице, станет формировать удобную для себя позицию, алгоритмы действий и нравственность, игнорируя желания и потребности окружающих его людей.

Несмотря на наличие целого ряда этических вопросов относительно бытия электронного кочевника и процесса его деградации, по-видимому, предложенный сценарий будет для него своеобразным решением некоторых проблем: он окажется следующим этапом их адаптации к реалиям нового мира, точнее, к системе двоемирия.

Полагаем также, что глубинная погруженность в виртуальную реальность и компьютерные игры способна помочь обретению навыков в специфических профессиях будущего. Подобно тому, как *Counter Strike* оттачивает тактические навыки бойцов, а игра «Танки» – навыки прицеливания, расчета баллистики и работы дронами. Эти игры воспитали поколения геймеров, сформировав среду и специфический язык взаимодействия между игроками. В будущем, по-видимому, у различных игр найдутся аналоги деятельности в реальном мире⁸. И здесь для нас возникает поле для форсайта в поисках ответов на вопросы: например, для каких реальных задач готовят игроков в *MineCraft*? Ответ связан с образом жизни кочевников: *MineCraft* нацеливает игроков на освоение и обустройство незанятых территорий с суровыми условиями обитания, что можно осуществить посредством дистанционно управляемых роботов. Можно сказать, что электронный кочевник начинает с раннего детства готовиться к «работе мечты», в отличие от тезиса Харари, что в будущем класс «ненужных людей» (*unnecessary people*) следует занять наркотиками и компьютерными играми (Harari, 2016).

Обсуждение и выводы

Современная цивилизация перешла на цифровой виток развития, и многие ее тенденции оказываются довольно неоднозначными, рождая определенные проблемы и риски. В процессе становления цифрового общества обнаруживают себя черты примитивизации и варварства. В первую очередь данные характеристики заявляют о себе в экзистенциальных проявлениях электронного кочевника, являющего собой новый тип личности. У кочевника нарушаются социальные связи, когнитивные и нравственные аспекты его бытия.

Электронный кочевник примитивен в своем слабоумии, отсутствии эмпатии, бездумности, бесцельности и бессмысленности. Он упрощает многие аспекты своего бытия-в-мире, в том числе язык и письмо, что негативно сказывается на его когнитивных способностях. Кочевник оказывается зависимым от современных технологий, что делает его манипулируемым объектом. В результате манипуляции с гаджетами и длительного пребывания в цифровой среде многие отделы его мозга оказываются недоразвитыми. Варварство кочевника, связанное с его действиями, проявлениями (нередко прозрачной) агрессивности, захватом цифровых территорий, мягкой силой, связанной с владением цифровыми ресурсами и манипуляцией другими кочевниками, деструктивно. Кочевник разрушает стабильность как своего бытия, так и бытия общества, ничтожа многие ценности. При этом многие аспекты варварства оказываются скрытыми анонимностью кочевника в социальных сетях. Несмотря на разнонаправленность примитивизации (в мышлении и когнитивной сфере) и варваризации (в действиях), они отражаются на нравственном облике электронного кочевника, в жизни которого появляются аморальные алгоритмы мыслей и действий. Примитивизация и варварство электронного кочевника есть показатель кризисности его бытия, что в качестве накопительного эффекта отразится в будущем не только на нем, но и на ситуации в социальном.

Учитывая факт проявления варварства и примитивизации в переходные эпохи, мы считаем, что они у современного кочевника оказываются явлениями преходящими. Постепенное освоение в пространствах двоемирия приведет к стабилизации антропогенных качеств личности, и кочевник сможет проявлять себя как вполне цивилизованный индивид. Неслучайно шаг назад есть залог движения вперед. Поэтому метафора

⁸ Со слов Алены Шунулиной, HR-директора мебельной группы «Дятьково», «на собеседовании на должность дизайнера кандидат без опыта работы уверенно заявил, что никогда не занимался проектированием, но порядка десяти лет играл в *The Sims*, где строил дома, расставлял мебель. После пробного задания стало ясно: соискатель и правда выполняет эту задачу быстро и качественно. Теперь вопрос “Играете ли вы в *The Sims*?” стал вполне рабочим при поиске подходящего сотрудника» (<https://lenta.ru/articles/2024/08/25/net-opyta/>).

назад в будущее актуальна в современности, находящейся в стадии освоения новых социокультурных реалий, связанных с цифровизацией.

Понимая негативные тенденции, связанные с электронным кочевником (в виде примитивизации и варваризации), прогнозы на будущее оказываются неоднозначными. Сценарии будущего могут быть как оптимистичными, связанными с поиском алгоритмов взаимодействия роботов и кочевников, так противоречивыми (пессимистичными для электронного кочевника и оптимистичными для владельцев корпораций и цифровых платформ). Пытаясь улучшить индивида посредством внедрения в него мозговых имплантов, владельцы капитала сформируют новый тип человека, полностью управляемого ими. Безусловно, для развития корпораций подобное решение будет эффективным, принося огромные прибыли. Но электронный кочевник оказывается полностью поработанным, не имея возможности проявить свою индивидуальность. И данный факт он сам не осознает, оказавшись навсегда в дне сурка. Развитие приведет либо к очередному кризису, либо к восстановлению электронных кочевников, либо к скуке владельцев капитала, для преодоления которой они создадут очередные технологии, улучшающие природу человека. Но не будем слишком сгущать краски, надеясь на тот факт, что постепенное привыкание к системе двоемирия выработает у электронных кочевников определенный иммунитет. Привыкание к цифровой среде приведет кочевника к рационализации своих мыслей и действий, что не позволит ему согласиться с процедурой внедрения мозговых имплантов.

Список литературы

- Бауман, З. (2006). *Глобализация. Последствия для человека и общества*. Москва: Весь Мир.
- Бахтин, М. М. (1986). *Эстетика словесного творчества*. Москва: Искусство.
- Богданова, М. А., Абросимова, Л. С., Татарченко, А. Г. (2024). Человек в цифровой реальности: классификация рисков. *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*, 2(43), 9–13. <https://doi.org/10.36809/2309-9380-2024-43-9-13>
- Буданов, А. В. (2013). Постмодерн и варварство. В кн. *Цивилизация и варварство: парадоксы победы цивилизации над варварством* (II, с. 379–400).
- Буданов, В. Г., Кучуков, М. М., Барахвостов, П. А., Санакоев, И. Б., Дзугаев, К. Г., Шохов, А. С. (2022). Межцивилизационный диалог: возможности локальных цивилизаций (материалы научной дискуссии). *Россия и мир: научный диалог*, 1(3), 142–159. [https://doi.org/10.53658/rw2022-2-1\(3\)-142-159](https://doi.org/10.53658/rw2022-2-1(3)-142-159)
- Буданова, В. П. (2018). О сущности и проявлении современного варварства. *Преподаватель XXI век*, 4, 233–246.
- Волошин, Д. А., Тума, Е. А. (2015). Варварский быт и «социальное небытие» современной России (о некоторых особо актуальных аспектах). *Концепт*, 5, 66–70.
- Гришин, Е. А. (2008). Об интеллекте: просто о сложном (реплики на выдержки из книги Д. Хокинса и С. Блейкли «Об интеллекте»). *Искусственный интеллект и принятие решений*, 4, 49–57.
- Дыдров, А. А., Пеннер, Р. В. (2024). Манифест цифровой антропологии. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2, 34–51. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.466>
- Ерасов, Б. С. (2002). *Цивилизации: Универсалии и самобытность*. Москва: Наука.
- Зиновьев, А. (2022). *Глобальный человек*. Москва: Канон+.
- Малашенко, А. В., Нисневич, Ю. А., Рябов А. В. (2018). Современное варварство: причины и следствия. *Полития. Анализ. Хроника. Прогноз*, 2(89), 6–22. <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennoe-varvarstvo-prichiny-i-sledstviya>
- Мамедова, Н. М. (2021). Человек в эпоху цифровизации: на грани реального и виртуального. *Век глобализации*, 3(39), 74–85. <https://doi.org/10.30884/vglob/2021.03.06>
- Маякова, О. В. (2024). Изменение телесно-пространственного ощущения человека в контексте цифровой культуры. *Сфера культуры*, 2(16), 87–94.
- Мотрошилова, Н. В. (2010). *Цивилизация и варварство в эпоху глобальных кризисов*. Москва: ИФ-РАН, Канон+, РООИ «Реабилитация».
- Срничек, Н. (2020). *Капитализм платформ*. Москва: Издательский дом ВШЭ.
- Тульчинский, Г. Л. (2021). Цифровизация: возможности и социально-гуманитарные издержки. *Ведомости прикладной этики*, 57, 34–47.
- Шпитцер, М. (2014). *Антимозг: цифровые технологии и мозг*. Москва: АСТ.
- Яковлева, Е. Л. (2024). Когнитивные риски в бытии электронного кочевника. В сб. М. Н. Филатова (ред.), *Гуманитарные Губкинские чтения – Человек в координатах современной цивилизации и культуры: материалы VIII Международной научно-практической конференции* (с. 314–317). Москва: РГУ нефти и газа (НИУ) имени И. М. Губкина.

Яковлева, Е. Л. (2022). На новом витке цивилизационного развития: актуализация идей антиутопии А. Зиновьева. В сб. Г. К. Гизатова, О. Г. Иванова, Ф. Ф. Серебряков, Н. А. Терещенко, Т. М. Шатунова (ред.), *IX Садыковские чтения. Зияющие высоты. Памяти А. А. Зиновьева: материалы Международной научно-образовательной конференции (Казань, 21–22 октября 2022 г.)* (с. 186–192). Казань: Издательство Казанского университета.

Яковлева, Е. Л. (2023a). Социальные сети как разновидность информационной войны. Информационные войны: когнитивные и аксиологические аспекты. В кн. *Сборник трудов Международной конференции* (с. 62–69). Новосибирск.

Яковлева, Е. Л. (2023b). Философский взгляд на проблему монетизации эмоций. *Russian Journal of Economics and Law*, 17(3), 473–489. <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2023.3.473-489>

Abrahamsson, P., Salo, O., Ronkainen, J., & Warsta, J. (2017). Agile software development methods: Review and analysis. *arXiv preprint arXiv:1709.08439*.

Allen, D. (2003). *Ready for Anything: 52 Productivity Principles for Work and Life*. Viking Books.

Coeckelbergh, M. (2014). Responsibility, Robots, and Humans: A Preliminary Reflection on the Phenomenology of Self-Driving Cars. In *Sociable Robots and the Future of Social Relations* (pp. 265–269). IOS Press.

Cohen, D., Lindvall, M., & Costa, P. (2004). An introduction to agile methods. *Adv. Comput.*, 62(03), 1–66.

Dulebohn, J. H., & Johnson, R. D. (2013). Human resource metrics and decision support: A classification framework. *Human Resource Management Review*, 23(1), 71–83.

Gueutal, H. G. (2003). The brave new world of eHR. In *Advances in human performance and cognitive engineering research* (pp. 13–36). Emerald Group Publishing Limited.

Harari, Yu. N. (2014). *Sapiens: A brief history of humankind*. Random House.

Harari, Yu. N. (2016). *Homo deus: a brief history of tomorrow*. Signal Books.

Huxley, A. (1932). *Brave New World* (London, Chatto & Windus). Garden City, NY.

Sullins, J. P. (2012). Robots, love, and sex: the ethics of building a love machine. *IEEE transactions on affective computing*, 3(4), 398–409.

References

Abrahamsson, P., Salo, O., Ronkainen, J., & Warsta, J. (2017). Agile software development methods: Review and analysis. *arXiv preprint arXiv:1709.08439*.

Allen, D. (2003). *Ready for Anything: 52 Productivity Principles for Work and Life*. Viking Books.

Bakhtin, M. M. (1986). *Esthetics of verbal creativity*. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.).

Bauman, Z. (2006). *Globalization. Implications for a man and society*. Moscow: Ves Mir. (In Russ.).

Bogdanova, M. A., Abrosimova, L. S., & Tatarchenko, A. G. (2024). Man in Digital Reality: Classification of Risks. *Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian research*, 2(43), 9–13. (In Russ.). <https://doi.org/10.36809/2309-9380-2024-43-9-13>

Budanov, A. V. (2013). Postmodernism and barbarianism. In: *Civilization and barbarianism: paradoxes of a victory of civilization over barbarianism* (II, pp. 379–400). (In Russ.).

Budanov, V. G., Kuchukov, M. M., Barakhvostov, P. A., Sanakoev, I. B., Dzugaev, K. G., & Shokhov, A. S. (2022). Intercivilizational dialogue: The possibilities of local civilisations. *Russia & World: Sc. Dialogue*, 1(3), 142–159. (In Russ.). [https://doi.org/10.53658/rw2022-2-1\(3\)-142-159](https://doi.org/10.53658/rw2022-2-1(3)-142-159)

Budanova, V. P. (2018). On the essence and manifestation of modern barbarianism. *Prepodavatel XXI vek*, 4, 233–246. (In Russ.).

Coeckelbergh, M. (2014). Responsibility, Robots, and Humans: A Preliminary Reflection on the Phenomenology of Self-Driving Cars. In *Sociable Robots and the Future of Social Relations* (pp. 265–269). IOS Press.

Cohen, D., Lindvall, M., & Costa, P. (2004). An introduction to agile methods. *Adv. Comput.*, 62(03), 1–66.

Dulebohn, J. H., & Johnson, R. D. (2013). Human resource metrics and decision support: A classification framework. *Human Resource Management Review*, 23(1), 71–83.

Dydrov, A., & Penner, R. (2024). Digital Anthropology Manifesto. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 17–51. (In Russ.). <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.466>

Erasov, B. S. (2002). *Civilizations: universalities and originality*. Moscow: Nauka. (In Russ.).

Grishin, E. A. (2008). On intelligence: speaking about difficult things in simple words (replies to extracts from J. Hawkins and S. Blakeslee's 'On intelligence'). *Artificial Intelligence and Decision Making*, 4, 49–57. (In Russ.).

Gueutal, H. G. (2003). The brave new world of eHR. In *Advances in human performance and cognitive engineering research* (pp. 13–36). Emerald Group Publishing Limited.

Harari, Yu. N. (2014). *Sapiens: A brief history of humankind*. Random House.

Harari, Yu. N. (2016). *Homo deus: a brief history of tomorrow*. Signal Books. <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2023.3.473-489>

Huxley, A. (1932). *Brave New World* (London, Chatto & Windus). Garden City, NY.

- Iakovleva, E. L. (2022). At a new stage of civilization development: actualizing the ideas of A. Zinovyev's antiutopia. In G. K. Gizatova, O. G. Ivanova, F. F. Serebryakov, N. A. Tereshhenko, & T. M. Shatunova (Eds.), *9th Sadykov's Readings. Gaping heights. To the memory of A. A. Zinovyev: works of the International scientific-educational conference (Kazan, October 21–22, 2022)* (pp. 186–192). Kazan: KFU Publishing House. (In Russ.).
- Iakovleva, E. L. (2023b). Monetization of emotions in the existence of an electronic nomad. *Russian Journal of Economics and Law*, 17(3), 473–489. (In Russ.).
- Iakovleva, E. L. (2023a). Social networks as a kind of information war. Information wars: cognitive and axiological aspects. In *Collection of works of the International conference* (pp. 62–69). Novosibirsk. (In Russ.).
- Iakovleva, E. L. (2024). Cognitive risks in the being of an electronic nomad. In M. N. Filatova (ed.), *Humanitarian Gubkin's Readings – Human in the coordinates of modern civilization and culture: works of the 8th International scientific-practical conference* (pp. 314–317). Moscow: Gubkin University. (In Russ.).
- Malashenko, A. V., Nisnevich, Yu. A., & Ryabov, A. V. (2018). Modern barbarism: reasons and consequences. *Politeia journal*, 2(89), 6–22. (In Russ.).
- Mamedova, N. M. (2021). Human in the age of digitalization: at the verge of the real and virtual. *Vek globalizacii*, 3(39), 74–85. (In Russ.). <https://doi.org/10.30884/vglob/2021.03.06>
- Mayakova, O. V. (2024). Changing the body-spatial feeling of a human in the context of digital culture. *Sfera kultury*, 2(16), 87–94. (In Russ.).
- Motroshilova, N. V. (2010). *Civilization and barbarianism in the epoch of global crises*. Moscow: IF-RAN, Kanon+, ROOI “Reabilitacziya”. (In Russ.).
- Pelipenko, A. A. (2002). Postmodernism in the context of transitional processes. In N. A. Hrenov (Ed.), *Art in the situation of a change of cycles: Interdisciplinary aspects of researching artistic culture in transitional processes* (pp. 383–398). Moscow: Nauka. (In Russ.).
- Shpitcer, M. (2014). *Antibrain: digital technologies and brain*. Moscow: AST. (In Russ.).
- Srnichek, N. (2020). *Platform capitalism*. Moscow: HSE Publishing House. (In Russ.).
- Sullins, J. P. (2012). Robots, love, and sex: the ethics of building a love machine. *IEEE transactions on affective computing*, 3(4), 398–409.
- Tulchinskiy, G. L. (2021). Digitalization: opportunities and social-humanitarian costs. *Vedomosti prikladnoy etiki*, 57, 34–47. (In Russ.).
- Voloshin, D. A., Tuma, E. A. (2015). Barbarian lifestyle and “social nonbeing” of modern Russia (on certain especially topical aspects). *Concept*, 5, 66–70. (In Russ.).
- Zinovev, A. (2022). *Global human ant-hill*. Moscow: Kanon+. (In Russ.).

Вклад авторов

Е. Л. Яковлева осуществляла основные работы по статье, проводила обзор литературы.
Р. А. Григорьев разрабатывал концепцию статьи, осуществлял структурирование статьи, финальную редактуру.

The author's contributions

E. L. Iakovleva performed the overall research and literature review.
R. A. Grigoryev elaborated the article concept, performed structuring and final editing.

Конфликт интересов / Conflict of Interest

Один из авторов (Р. А. Григорьев) является членом редколлегии (ответственным секретарем) журнала. Статья прошла рецензирование на общих основаниях / One of the authors (R. A. Grigoryev) is a member of the Journal Editorial Board (Executive secretary). The article has been reviewed on the usual terms.

История статьи / Article history

Дата поступления / Received 02.09.2024
Дата одобрения после рецензирования / Date of approval after reviewing 08.10.2024
Дата принятия в печать / Accepted 08.10.2024