
ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

УДК 008.2

DOI:10.31249/scis/2022.03.03

Гаврилова Ю.В.*

«ДИДЖИТАЛ-ЭФФЕКТЫ» КАК ФАКТОР ОБНОВЛЕНИЯ МЕНТАЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Gavrilova Yu.V.

«DIGITAL EFFECTS» AS A FACTOR OF MENTALITY RENEWAL IN THE MODERN WORLD

Аннотация. Стирание границ между онлайн- и офлайн-пространством формирует новую среду жизнедеятельности человека и общества – цифровую метареальность, в рамках которой моделируются и функционируют метавселенные (metaverse). Основанием внедрения метавселенных в жизнь человека и общества являются иммерсивно-цифровые технологии, способствующие полному погружению субъектов в альтернативные среды, изменению восприятия, ощущений, переживаний. Основными субъектами таких обширных социовиртуальных экосистем являются люди и искусственные агенты (цифровые помощники, аватары, интернет-боты), между которыми выстраивается иерархия и производятся цифровые интеракции. В метавселенных функционируют «диджитал-эффекты», возникающие как результат соотношения

* © Гаврилова Юлия Викторовна – кандидат философских наук, доцент кафедры «Социология и культурология», Московский государственный технический университет им Н.Э. Баумана (Национальный исследовательский университет), Москва, Россия (julia.voitsuk@yandex.ru).

Gavrilova Yulia V. – candidate of philosophical sciences, associate professor of the Department of Sociology and Cultural Studies, Bauman Moscow State Technical University (National Research University), Moscow, Russia (julia.voitsuk@yandex.ru).

социальной действительности и виртуальной реальности. Основными диджитал-эффектами являются: мнимая транспарентность, апгрейд феноменов реальности, в том числе тела человека, апгрейд мышления, гибридизация естественного и искусственного интеллектов, размывание и стирание смыслов, неосинкретизм. «Диджитал-эффектам» отводится решающая роль в определении основных тенденций трансформации ментальности в современном мире. Вследствие интеграции социальной и виртуальной реальностей меняется не только окружающий человека мир, но и сам человек: трансформируются его психофизиологические особенности, субъективный опыт становится богаче, расширяется содержание сознания. В итоге меняются восприятие реального мира, воображение человека, перестраивается система его жизненных установок, смыслов, ценностных ориентиров и ценностей, что находит отражение в содержании всех уровней ментальности. Наблюдаемыми становятся тенденции трансформации содержания ментальности и ее структуры. Выявляется обновление общественного и индивидуального уровней ментальности, а также добавление к основной структуре «срединного» (социодигитального) уровня.

Ключевые слова: ментальность; «диджитал-эффекты»; цифровая метареальность; социальная действительность; метавселенные; трансформации.

Abstract. The blurring of the boundaries between online and offline space forms a new environment of human and social life – a digital metareality, within which metaverses are modeled and function. The basis for the introduction of metaverses into human life and society are immersive digital technologies that contribute to the complete immersion of subjects in alternative environments, changing perceptions, sensations, experiences. The main subjects of such vast socio-virtual ecosystems are people and artificial agents (digital assistants, avatars, Internet bots), between which a hierarchy is built and digital interactions are produced. In the metaverses, there are «digital effects» that have arisen as a result of the correlation of social reality and virtual reality. The main digital effects are: imaginary transparency, upgrade of reality phenomena, including the human body, upgrade of human consciousness, hybridization of natural and artificial intelligence, blurring and erasing of meanings, neosincretism. «Digital

effects» play a decisive role in determining the main trends in the transformation of mentality in the modern world. With the integration of social and virtual realities, not only the world around a person changes, but also the person himself: his psychophysiological features are transformed, subjective experience becomes richer, the content of consciousness expands. As a result, the perception of the real world, the imagination of a person changes, the system of his life attitudes, meanings, value orientations and values are transformed, which is reflected in the content of all levels of mentality. Trends in the transformation of the content of mentality and its structure become observable. The renewal of the social and individual levels of mentality is revealed, as well as the addition of a «median» (socio-digital) level to the basic structure.

Keywords: mentality; «digital effects»; digital metareality; social reality; metaverses; transformations.

Введение

В условиях информационно-технологического прогресса во все сферы жизни общества внедряются нанобиоинженерные, информационные и компьютерные технологии (NBIC), функционирование которых детерминирует и интенсифицирует процессы интеграции виртуальной реальности в социальную действительность. В результате формируется цифровая метареальность с элементами социального присутствия. Включенность индивидов в условия функционирования цифровой метареальности и смоделированных в ее плоскости метавселенных (metaverse) – глобальных социовиртуальных сред – позволяет решить комплекс социальных задач, особо актуальными из которых являются: 1) нивелирование ограничений во взаимодействиях индивидов при реализации социальных практик; 2) прогнозирование и минимизация возможных негативных последствий внедрения объектов в эксплуатацию; 3) выражение творческого потенциала личности посредством создания локальных виртуальных миров; 4) устранение географических и языковых барьеров коммуникации, снятие социокультурных фильтров; 5) упрощение бизнес-процессов, повышение эффективности проектной деятельности; 6) тонизирование психофизиологических процессов и т.д. В итоге межличностные отно-

шения, сделки купли-продажи, маркетинг и менеджмент, взаимодействие с органами государственной власти, искусство и другие социальные практики приобретают цифровой характер и теперь реализуются в цифровой метареальности или «метавселенных». При этом человек все глубже интегрируется в область соотношения виртуального и социального; он уже не представляет свою жизнь без Интернета, гаджетов, интерфейсов и других атрибутов цифровой реальности.

Интеграция человека в метавселенные является беспрецедентным событием, не имеющим аналогов в истории. Поэтому, столкнувшись с новой реальностью, человек зачастую не знает, как реагировать на те изменения, возможности и ограничения, которые накладываются на него в цифровой метареальности. Так, включенность в цифровые среды открывает перед человеком безграничный мир информации (множество новых знаков и символов, новых смысловых конструктов); усиливает возможности восприятия и ощущений либо облегчает выполнение определенных функций (сокращается время поиска данных, при этом снижается скорость запоминания информации, однако увеличивается скорость восприятия и обработки данных сознанием, «сжимаются» объемы памяти и т.д.); расширяет спектр переживаний посредством иммерсивно-цифровых технологий; предоставляет множество способов самосовершенствования, оттачивания навыков, развития способностей. Это лишь некоторые из возможностей и ограничений человека в цифровой метареальности. И их оказалось больше, чем готовых, сформировавшихся веками, ментальных схем и программ реагирования на неопределенность, позволяющих вовремя отвечать на события, находить выход из сложных ситуаций. Кроме того, в области соотношения виртуального и социального миров функционируют «диджитал-эффекты», оказывающие трансформирующее влияние на сознание человека.

Проявление «диджитал-эффектов», их влияние на ментальное здоровье человека, когнитивную сферу и физическое состояние выявлены зарубежными и отечественными учеными посредством социологических и психологических исследований [Вислова, 2019 ; Зрительные стимулы ..., 2018 ; Пронкина, 2018 ; Agarwal, 1997 ; Barth, 2017]. Особого внимания заслуживает исследование трансформации ментальности, так как стремительное

развитие технологий и их внедрение в жизнь социума непрерывно совершенствуют область соотношения социального и виртуального миров, а значит, влияние «диджитал-эффектов» на человека и общество становится все более интенсивным. При этом у человека и общества также отсутствуют готовые схемы реакций на действие «диджитал-эффектов», позволяющих вырабатывать верные стратегии поведения в современном мире.

Процессы внедрения NBIC-технологий опережают осмысленные особенности их функционирования и последствий от их внедрения [Cascio, 2020]. Прежние методы осмысления реальности оказываются непригодными для выбора верных жизненных стратегий. Тем более не отвечают требованиям времени ментальные программы адаптации человека к внешней среде, представленной метавселенными. Новые ментальные установки находятся в стадии становления. В таких условиях неизбежно конструируется «новая ментальность», общественный и индивидуальный уровни которой приобретают качественно новое содержание; также заметны трансформации в структуре ментальности.

Все вышеизложенное определяет цель исследования – выявить и проанализировать факторы трансформации структуры и содержания ментальности. Предполагается, что формирование «нового типа» ментальности, алгоритмизирующего поведение человека на успешное существование в современном мире, в том числе в условиях метавселенных, происходит под воздействием «диджитал-эффектов», возникающих в результате соотношения социальной и виртуальной реальностей.

Специфика иммерсивно-цифровой стадии трансформации ментальности

Анализ многочисленных определений понятия «ментальность», сформулированных отечественными и зарубежными учеными, позволил нам определить ментальность как совокупность осознаваемых и неосознаваемых установок, присущих индивиду и коллективам людей, определяющих их реактивные и проактивные поведенческие акты.

В своем развитии ментальность преодолела несколько стадий – от архаического синкретизиса, господствовавшего на заре че-

ловческой истории, до состояния «социовиртуального сознания» в цифровой метареальности. На каждой из стадий развития происходило обновление отдельных элементов структуры и содержания ментальности, однако современные социокультурные реалии дают возможность говорить о коренной, глубинной трансформации ментальных матриц активности человека и общества. На современном этапе ментальность обновляется в контексте функционирования «диджитал-эффектов», возникающих как результат интеграции виртуальной реальности в социальную действительность. «Диджитал-эффекты» проявляются в иммерсивно-цифровых средах и оказывают трансформирующее влияние на психофизиологию человека и его сознание. Таким образом, ключевую роль в обновлении ментальности в современном мире играют иммерсивные цифровые среды – искусственно созданные «синтетические» пространства, при погружении в которые изменяется переживание человеком реальности и его субъективный опыт. В связи с этим современную стадию динамики ментальности следует называть «иммерсивно-цифровой» стадией.

В отечественной и зарубежной науке проблемам обновления ментальности в условиях включенности человека в иммерсивно-цифровые среды уделяется недостаточно внимания. В основном исследования аккумулируются вокруг особенностей применения иммерсивных технологий в образовании [Карев, 2021], искусстве [Венкова, 2020], коммуникациях [Rubio-Gamayo, 2017]. Особое внимание уделяется роли автономных интеллектуальных систем в конструировании иммерсивных цифровых сред [Kovacova, 2022], анализу влияния цифровых двойников и аватаров на личность, моделированию бизнес-процессов [Dembski, 2019]. Проблемам обновления ментальности на иммерсивно-цифровой стадии посвящены единичные исследования российских и зарубежных ученых, например работы по выявлению специфики ментальности в условиях функционирования виртуальной реальности, «техническому менталитету», анализу цифрового менталитета российского общества [Simondon, 2009 ; Бекбергенева, 2021 ; Гаврилова, 2022]. Ученые указывают на незавершенность процессов обновления ментальности на иммерсивно-цифровой стадии; предупреждают от преждевременных выводов о негативном характере «новой» ментальности; указывают на продуктивность когнитивных схем «со-

циовиртуального сознания» при достаточно низком уровне эмоциональной готовности личности.

Особого внимания заслуживает анализ метавселенных как непосредственных иммерсивно-цифровых сред, в условиях которых человек проводит значительную часть своего времени, а следовательно, испытывает их влияние на себе. Функционирование метавселенных и их влияние на сознание человека являются особенностями иммерсивно-цифровой стадии обновления ментальности. Исследователи акцентируют внимание на анализе структуры метавселенных и особенностях влияния на естественный и искусственный интеллекты, полагая, что именно в пространстве метавселенных формируется «новая» личность с обновленным мышлением [Shep, 2022]. Метавселенные – пример глубокой интеграции социальной и виртуальной реальностей. По мнению ученых, особенностью метавселенных является вывод виртуальной реальности за границы технических специализированных устройств, т.е. виртуальная реальность соприкасается с социальной действительностью и образует особого рода цифровую метареальность. При этом метавселенные мыслятся как сконструированные виртуальные экосистемы с 3D-симуляциями [Савченко, 2021]. Метавселенные отличаются присутствием неограниченного числа пользователей, функционированием независимо от AR и VR технологий, непрерывностью в пространстве и времени [Гуров, 2022].

Содержание понятия «метавселенная» близко понятию «искусственная социальность». Виртуальные среды сформированы внутри социальной реальности, но при этом обособлены от нее качеством «искусственности». Исследователи А.В. Резаев, В.С. Стариков, Н.Д. Трегубова дают широкое определение понятию «искусственная социальность», рассматривая ее как «эмпирический факт участия агентов (искусственного интеллекта) в социальных взаимодействиях в качестве активных посредников или участников этих взаимодействий» [От искусственного интеллекта ..., 2020, с. 4]. Социальность приобретает качество «искусственности» благодаря включенности в ее пространство искусственно созданного интеллекта, представляющего собой «ансамбль разработанных и закодированных человеком рационально-логических, формализованных правил, которые организуют процессы, позволяющие ими-

тировать интеллектуальные структуры, производить и воспроизводить целерациональные действия, а также осуществлять последующее кодирование и принятие инструментальных решений вне зависимости от человека» [От искусственного интеллекта ..., 2020, с. 4]. Искусственный интеллект (ИИ) проявляет свои уникальные свойства (автономность, самообучаемость, генерация образов и идей) в метавселенных, что позволяет проводить демаркацию границ виртуальной и социальной реальностей. В социальной реальности система взаимодействий выстраивается на основании функционирования естественного интеллекта человека, а агентами интеракций выступают люди. В метавселенных активны как люди (естественный интеллект), так и иные агенты (искусственный интеллект). Таким образом, метавселенные как сферы соотношения социальной действительности и виртуальной реальности могут рассматриваться наряду с естественным и социальным мирами как относительно самостоятельные области жизнедеятельности человека и иных агентов. Таким образом, взаимодействие естественного и искусственного интеллектов в иммерсивно-цифровых средах накладывает отпечаток на ментальность, придавая ей социовиртуальный характер.

Однако понимание особенностей иммерсивно-цифровой стадии обновления ментальности будет неполным без упоминания роли внутреннего естественного, так как именно данная характеристика бытия человека является фундаментом формирования его субъективного опыта как основания индивидуального уровня ментальности. Поясним, что ученые рассматривают мир прежде всего как один, единый – естественный, в рамках которого сравнительно недавно появилось социальное [Субботина, 2001]. Во-первых, как результат развития социальной организации возникают объединения людей в группы. Во-вторых, как результат возникновения индивидуального и группового типов сознания, позволяющего заниматься созидательной деятельностью. Групповая организация и наличие у человека сознания определили оформление индивидуальной и групповой ментальностей. Поэтому ментальность часто наделяется исключительно социальными характеристиками, складывается и трансформируется под влиянием социальных факторов [Губанов, 2014]. Все же нельзя умалять роль естественной (психо-

физиологической) сущности человека в процессах оформления ментальности.

Мы придерживаемся концепции развития общества на основе естественных (природных) предпосылок. Мы считаем, что «социальное “зажато” естественным снаружи (внешнее естественное) и пронизано изнутри (внутреннее естественное)» [Субботина, 2001, с. 109]; любые процессы и феномены, существующие в обществе, невозможно рассматривать в отрыве от их естественных оснований. Следовательно, утверждаем: 1) «природа всегда воздействует на человеческое общество не только извне как условие его существования, но и изнутри – в качестве естественных предпосылок его развития» [Субботина, 2001]; 2) в социальных феноменах и процессах в снятом виде присутствует естественное содержание, оказывающее влияние на социальные изменения [Гаврилова, 2011].

Для обновления ментальности на иммерсивно-цифровой стадии ее динамики особую важность приобретает анализ внутреннего естественного, а именно биотических особенностей организма человека, его психики и закономерностей ее функционирования, естественных потребностей, индивидуального бессознательного. Закономерности функционирования психики и сознания человека как системообразующие компоненты ментальности мы по умолчанию наделяем социально-естественным содержанием. Таким образом, важность внутреннего естественного для обновления ментальности определяется фундаментальными характеристиками человека как биосоциального существа. Иммерсивно-цифровая стадия обновления ментальности без внутренних естественных оснований была бы бесполезной для обновления ментальности, так как влияние «диджитал-эффектов» на психику человека, его биотику (способность видеть, чувствовать, ощущать) неизбежно приведет к изменениям в содержании сознания, а через него и в содержании и структуре ментальности. Например, на трансформации в когнитивной сфере человека (воображение, память) «реагируют» восприятие, распознавание и обработка поступившей в мозг информации, что может привести к искажениям в отражении реальности и сместить акценты с привычных человеку смыслов, нарушить его поведение.

На наш взгляд, ментальность «нового типа» на современном этапе своей динамики носит социовиртуальный характер. Это позволяет говорить об образовании на пересечении виртуального мира, социальной действительности и естественной психофизиологической сущности человека особой области их соотношения. В пределах этой области возникают специфические феномены, функционирующие по новым, не имеющим аналогов правилам и закономерностям, а следовательно, требующие осмысления и интерпретации.

Специфика «диджитал-эффектов»

В иммерсивно-цифровых средах человек находится под влиянием системы «диджитал-эффектов», возникающих в области соотношения социальной и виртуальной реальностей и являющихся результатом их взаимодействия. Среди «диджитал-эффектов» следует назвать: 1) эффект апгрейда реальности (процессы, улучшающие отдельные социальные феномены за счет их замены, дополнения виртуальными феноменами: биовиртуализация, киборгизация, биоботы); 2) гибридизацию элементов естественного и искусственного интеллектов (сращивание способностей интеллекта человека и искусственного интеллекта: высокоточные расчеты, обработка больших данных); 3) мнимую транспарентность (иллюзорные установки на полную открытость и доступность информации, ее ясность, тотальный контроль человека над собственной жизнью, самостоятельное управление собственной деятельностью, автономия человека); 4) эффект синкрезиса «человек–сознание–машина» (размывание смыслов, экзистенциальная пустота знаков и символов). Перечисленные эффекты находятся во взаимосвязях и неразрывном единстве. В настоящее время они достаточно размыты и лишь отчасти уникальны, но требуют детального анализа. Влияние данных эффектов отражается на изменениях привычных для человека принципов реализации социальных практик и интеракций, их содержании, трансформациях уклада жизни. Изменяется не только окружающий человека мир, но и сам человек (его психофизиологические параметры и ментальность). Рассмотрим влияние «диджитал-эффектов» на трансформации ментальности.

Эффект мнимой прозрачности формирует прочные иллюзорные установки на переживание свободы, а также иллюзию прочности бытия и иллюзию контроля над собственной жизнью. Проводя свою жизнь в метавселенных, создавая свои аватары «самостоятельно», но используя исключительно доступные, предложенные разработчиками навыки (skills), человек осуществляет свою виртуальную деятельность в доступных локациях, на виду у всех агентов метавселенных. При этом агенты с высокой точностью таргетирования предложат человеку именно то, в чем он нуждается, ограничив возможные варианты выбора. Человек, будучи уверен, что контролирует собственную жизнь (а все процессы в области соотношения социальной и виртуальной реальности «прозрачны»), самостоятельно формирует иллюзорную систему установок, мешающих ему выбирать верные способы реагирования на вызовы современного мира. «Неосознанно» – является ключевым маркером эффекта мнимой прозрачности, так как в современной ментальности прочно укоренилась неосознаваемая установка на полную открытость и доступность информации, ее ясность, тотальный контроль человека над собственной жизнью, управление им самим собственной деятельностью и автономией. Установка эта является иллюзорной и может быть названа мнимой прозрачностью. По мнению исследователей, «метавселенные – новая современная версия виртуального “Паноптикона”. Метавселенные – это еще один способ контроля и наблюдения за человеком, только более инновационный и менее очевидный» [Гуров, 2022].

Эффект гибридизации элементов естественного и искусственного интеллектов приводит к формированию у человека ментальных установок на снятие с себя ответственности за принятие решений. Привыкнув к тому, что искусственный интеллект способен молниеносно обрабатывать большие массивы информации и на этом основании выполнять высокоточные расчеты, анализировать ситуации неопределенности и быстро принимать нестандартные решения, человек перекладывает на ИИ ответственность за результативность и эффективность выполнения личных задач. Этот эффект также способен сформировать глубинный страх перед ИИ и его возможностями. Перекладывание ответственности на ИИ и страх перед ним парализуют активность человека, столь необхо-

димую в современном мире. В области соотношения социальной и виртуальной реальностей интеракции между человеком и ИИ осуществляются посредством технологий VR/AR и нейроинтерфейсов, благодаря чему процесс обмена информацией можно контролировать и регулировать. Взаимодействие человека с иммерсивными аппаратными комплексами позволяет ему «переключаться» из социальной реальности в виртуальную и обратно, что является важным ориентиром, маяком, позволяющим верно понимать сигналы, поступающие из области соотношения социальной и виртуальной реальностей. Кроме наличия осязаемых интерфейсов интеракции в иммерсивно-цифровых средах обусловлены когнитивной сферой человека, способностью обрабатывать сигналы, поступающие в сознание и бессознательные структуры. Попадающая в сознание человека информация преломляется через его субъективный опыт, а следовательно, перекодируется. Если устранить осязаемые интерфейсы и иммерсивные технологии из области соотношения виртуального и социального, то возможно нарушение восприятия и перцепции человеком окружающего мира.

Ученые обращают внимание на перцепцию виртуальной реальности, отмечая, что прекращение восприятия означает прекращение существования *actu* (на деле, актуально) виртуальной реальности и переход ее в статус *potentia* (возможности) [Савченко, 2020]. На наш взгляд, устранение осязаемых устройств для управления процессами в виртуальном мире может привести к потере человеком ориентира в различении особенностей социальной и виртуальной реальностей. Человек может утратить ощущение перехода реальности из состояния *actu* в состояние *potentia* и обратно. Социальная и виртуальная реальности могут превратиться для него в единое целое. При этом данным видам реальности присущи собственные, несовпадающие по содержанию закономерности функционирования. В условиях, затрудняющих различение социальной и виртуальной реальностей возможно изменение понимания и интерпретации человеком происходящих вокруг процессов. Возникшие в социальной реальности схемы принятия решений, алгоритмы выбора стратегий адаптации к среде перестанут работать, что потребует от человека выработки новых ментальных программ.

Эффект апгрейда реальности, собственного тела и психики оказывает сильное воздействие на обновление ментальности. Сейчас уже проводятся медицинские операции по внедрению в тело человека микросхем, запрограммированных и управляемых нейронинтерфейсами (например, проф. К. Уорвик, Х. Исигуро, Ф. Кайзер); создаются цифровые инфраструктуры, объединяющие организационные и информационные системы с обществом; искусственный интеллект занимается постановкой диагнозов больным, составляет индивидуальные программы питания, обучения, участвует в подборе персонала компаний и др. Так, например, известный профессор К. Уорвик внедрил в собственную руку микроимплант, запрограммированный и управляемый с помощью нейронинтерфейса, что позволило ученому «открывать двери, включать и выключать свет и компьютер в своем университетском офисе практически силой мысли» [Обушинский, 2011]. В своем интервью Уорвик указывает на возможность более глубокой интеграции биологических, технических, виртуальных и социальных систем. По его мнению, регулировать поведение животных или человека уже сегодня можно без «непосредственных вещей» (нейронинтерфейсов), с помощью крошечных мобильных сенсоров, циркулирующих в крови, которые попадают в мозг и устраняют проблему операций с внешними устройствами.

Трансформации тела, нервной системы, психики человека, интегрированных в область соотношения социальной и виртуальной реальностей, становятся все более явными, а фраза «киборги среди нас» уже редко кого удивляет. Настоящим трендом в мировой науке являются разработка и внедрение нейронинтерфейсов, предназначенных для управления поведением путем стимуляции мозга. Пока такие практики реализуются на биологическом уровне: микрочипы внедряют в нервную систему насекомым и животным. Ученые «экспериментируют с превращением строго биологических организмов в кибернетические, иногда называемые «биоботами»» [Конькова (Кураева), 2019]. Эффект апгрейда реальности устойчиво держит курс на обновление биологического содержания бытия, которое становится биовиртуальным.

Итак, в настоящее время бытие человека и общества протекает преимущественно в области соотношения социальной и виртуальной реальностей, оформившейся в результате их интеграции.

Эта область может называться «иммерсивно-цифровая реальность» либо «метавселенная». Ввиду структурной и содержательной специфики социальной и виртуальной реальностей их соотношение продуцирует систему «диджитал-эффектов» (осязаемых явлений и ментальных конструкторов), способных оказывать воздействие на обновление индивидуального и общественного уровней ментальности.

Заключение

Таким образом, можно сделать следующие выводы: 1) в современном мире человек и общество оказались под воздействием совокупности «диджитал-эффектов» интеграции виртуальной реальности в социальную действительность; 2) система «диджитал-эффектов» изменяет не только жизнь и деятельность человека и общества, но и саму сущность социального – сознание и ментальность; 3) особую (доминирующую) роль в обновлении ментальности играют иммерсивно-цифровые технологии и системы, оказывающие влияние на неосознаваемую психическую деятельность, а следовательно, корректирующие содержание неосознаваемых элементов ментальных матриц, детерминирующих психическую и социальную активность; 4) обновление заметно на периферийных, глубинных и ядерных уровнях индивидуальной и общественной ментальности; 5) обновленная под таким воздействием ментальность отличается хрупкостью, размыванием смыслов и кризисом их выражения, доминированием установок мнимой транспарентности; ментальность становится экзистенциально пустой – череда знаков и символов, слитых в «информационные пласты», требует поиска смыслового содержания и выражения.

Список литературы

Бекбергенева Д.Е. Содержание элементов цифрового менталитета населения региона // Мир в эпоху глобализации экономики и правовой сферы : роль биотехнологий и цифровых технологий : сборник науч. статей по итогам VIII Международной научно-практической конференции, Москва, 15–16 августа 2021 г. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью «КОНВЕРТ», 2021. – С. 8–11.

Венкова А.В. Цифровые иммерсивные среды в искусстве : новый антропологический регистр // Актуальные проблемы теории и истории искусства. – 2020. – № 10. – С. 649–654.

Вислова А.Д. Потенциал психологии интеллекта в контексте моделирования искусственного интеллекта // Известия Кабардино-Балкарского научного центра РАН. – 2019. – № 6(92). – С. 32–46.

Гаврилова Ю.В. Ментальность в контексте взаимодействия социальной и виртуальной реальностей // Гуманитарный вектор. – 2022. – Т. 17, № 2. – С. 82–93.

Гаврилова Ю.В. Диалектика естественных и социальных факторов формирования религиозного сознания // Вестник Бурятского государственного университета. – 2011. – № 6. – С. 59–63.

Губанов Н.Н. Формирование, развитие и функционирование менталитета в обществе. – Москва : Международный издательский центр «Этносоциум», 2014. – 214 с.

Гуров О.Н., Конькова (Кураева) Т.А. Метавселенные для человека или человек для метавселенных // Искусственные общества. – 2022. – Т. 17, вып. 1. – С. 1–9.

Зрительные стимулы для интерфейса мозг-компьютер на основе зрительных вызванных потенциалов : цвет, форма, подвижность / Григорян Р.К., Крысанова Е.Ю., Кирьянов Д.А., Каплан А.Я. // Вестник Московского университета. Серия 16: Биология. – 2018. – № 2. – С. 111–117.

Карев Б.А., Прокопцева Н.В. Возможности применения иммерсивных технологий при преподавании гуманитарных дисциплин в современной образовательной среде // Перспективы науки. – 2021. – № 3 (138). – С. 130–134.

Конькова (Кураева) Т.А. Кибер-люди и кибер-общество // Искусственные общества. – 2019. – Т. 14, вып. 2. – С. 1–6.

Обушинский В., Шукин Т. Профессор-киборг из Англии присоединился к «России 2045». [Электронный ресурс]. – 2011. – 14.12. – URL: <http://www.2045.ru/expert/268.html> (дата обращения: 04.03.2022).

От искусственного интеллекта к искусственной социальности : новые исследовательские проблемы современной социальной аналитики / под ред. А.В. Резаева. – Москва : ВЦИОМ, 2020. – 256 с.

Пронкина Е.С. Парадокс приватности : почему пользователи социальных медиа раскрывают персональную информацию в публичном пространстве // Вестник РГГУ. Серия История. Филология. Культурология. Востоковедение. – 2018. – № 8. – С. 155–165.

Савченко А.В., Сегал А.П. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. – 2021. – Т. 16, вып. 4. – С. 1–10.

Савченко А.В., Сегал А.П. Виртуальная реальность – онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. – 2020. – Т. 15, вып. 4. – С. 1–9.

Субботина Н.Д. Социальное в естественном. Естественное в социальном. – Москва : Прометей, 2001. – 193 с.

Agarwal R., Sambamurthy V., Stair R. Cognitive absorption and the adoption of new information technologies / Dossier L., Keys J. (eds.) // Academy of Management Best Paper Proceedings, Office of Publications and Faculty Research Services in the College of Business Administration, Georgia Southern University, Statesboro. – 1997. – P. 293–297.

Barth S., Jong M.D.T. de Jong. The privacy paradox – investigating discrepancies between expressed privacy concerns and actual online behavior. A systematic literature review // Telematics and informatics. – 2017. – Vol. 34, N 7. – P. 1038–1058.

Cascio J. Facing the age of chaos. [Electronic resource]. – 2020. – April 29. – URL: <https://medium.com/@cascio/facing-the-age-of-chaos-b00687b1f51d> (date of access: 27.03.2022).

Dembski F., Wössner U., Letzgus M. The digital twin : tackling urban challenges with models, spatial analysis and numerical simulations in immersive virtual environments // Smart cities. – 2019. – Vol. 1 – P. 795–804.

Kovacova M., Horak J., Higgins M. Behavioral analytics, immersive technologies, and machine vision algorithms in the Web3-powered metaverse world // Linguistic and philosophical investigations. – 2022. – Vol. 21. – P. 57–72.

Rubio-Tamayo J.L., Gertrudix M., García F. Immersive environments and virtual reality : systematic review and advances in communication, interaction and simulation // Multimodal technologies and interaction. – 2017. – Vol. 1, N 4. – P. 1–21.

Shen X. Metaverse : the latest sign of human existence // Metaverse. – 2022. – Vol. 3, N 1. – P. 1–10.

Simondon G. Technical mentality / transl. by Arne De Boever // Parrhesia. – 2009. – N 7. – P. 17–27.

References

Agarwal R., Sambamurthy V., Stair R. Cognitive absorption and the adoption of new information technologies / Dossier L., Keys J. (eds.) // Academy of Management Best Paper Proceedings, Office of Publications and Faculty Research Services in the College of Business Administration, Georgia Southern University, Statesboro, 1997. – P. 293–297.

Barth S., Jong M.D.T. de Jong. The privacy paradox – investigating discrepancies between expressed privacy concerns and actual online behavior. A systematic literature review // Telematics and informatics. – 2017. – Vol. 34, N 7. – P. 1038–1058.

Bekbergeneva D.E. The content of the elements of the digital mentality of the population of the region // World in the era of globalization of the economy and the legal sphere : the role of biotechnologies and digital technologies : Collection of scientific articles based on the results of the VIII International Scientific and Practical

Conference, Moscow, August 15–16, 2021. – Moscow : Limited Liability Company «ENVELOPE», 2021. – P. 8–11 (in Russ.).

Cascio J. Facing the age of chaos. [Electronic resource]. – 2020. – April 29. – URL: <https://medium.com/@cascio/facing-the-age-of-chaos-b00687b1f51d> (date of access: 27.03.2022).

Dembski F., Wössner U., Letzgu M. The digital twin : tackling urban challenges with models, spatial analysis and numerical simulations in immersive virtual environments // Smart cities. – 2019. – Vol. 1 – P. 795–804.

From artificial intelligence to artificial sociality : new research problems in modern social analytics / ed. A.V. Rezaev. – Moscow : VCIOM, 2020. – 256 p. (in Russ.).

Gavrilova Yu.V. Dialectics of natural and social factors in the formation of religious consciousness // Bulletin of the Buryat State University. – 2011. – N 6. – P. 59–63 (in Russ.).

Gavrilova Yu.V. Mentality in the context of interaction between social and virtual realities // Humanitarian vector. – 2022. – Vol. 17, N 2. – S. 82–93 (in Russ.).

Gubanov N.N. Formation, development and functioning of the mentality in society. – Moscow : International Publishing Center «Ethnosocium», 2014. – 214 p. (in Russ.).

Gurov O.N., Konkova (Kuraeva) T.A. Metauniverses for humans or humans for metauniverses // Artificial societies. – 2022. – Vol. 17, N 1. – P. 1–9 (in Russ.).

Karev B.A., Prokoptseva N.V. Possibilities of using immersive technologies in teaching humanities in the modern educational environment // Prospects of science. – 2021. – N 3(138). – P. 130–134 (in Russ.).

Konkova (Kuraeva) T.A. Cyber-people and cyber-society // Artificial societies. – 2019. – Vol. 14, N 2. – P. 1–6.

Kovacova M., Horak J., Higgins M. Behavioral analytics, immersive technologies, and machine vision algorithms in the Web3-powered metaverse world // Linguistic and philosophical investigations. – 2022. – Vol. 21. – P. 57–72.

Obushinsky V., Shchukin T. A cyborg professor from England joined «Russia 2045» [Electronic resource]. – 14.12.2011. – URL : <http://www.2045.ru/expert/268.html> (date of access: 03/04/2022) (in Russ.).

Pronkina E.S. The paradox of privacy : why social media users disclose personal information in the public space // Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series : History. Philology. Culturology. Oriental studies. – 2018. – N 8. – P. 155–165.

Rubio-Tamayo J.L., Gertrudix M., García F. Immersive environments and virtual reality : systematic review and advances in communication, interaction and simulation // Multimodal technologies and interaction. – 2017. – Vol. 1, N 4. – P. 1–21.

Savchenko A.V., Segal A.P. Metavers – how is it in Russian? On the construction of the Russian sector of the metaverse // Artificial societies. – 2021. – Vol. 16, N 4. – P. 1–10.

Savchenko A.V., Segal A.P. Virtual reality – ontology, epistemology, praxis. Statement of problems // Artificial societies. – 2020. – Vol. 15, N 4. – P. 1–14.

Shen X. Metaverse : the latest sign of human existence // Metaverse. – 2022. – Vol. 3, N 1. – P. 1–10.

Simondon G. Technical mentality / transl. by Arne De Boever // Parrhesia. – 2009. – N 7. – P. 17–27.

Subbotina N.D. The social in the natural. Natural in the social. – Moscow : Prometheus, 2001. – 193 p.

Venkova A.V. Digital immersive environments in art: a new anthropological register // Actual problems of theory and history of art. – 2020. – N 10. – P. 649–654 (in Russ.).

Vislova A.D. The potential of the psychology of intelligence in the context of artificial intelligence modeling // Proceedings of the Kabardino-Balkarian Scientific Center of the Russian Academy of Sciences. – 2019. – N 6 (92). – P. 32–46 (in Russ.).

Visual stimuli for the brain-computer interface based on visual evoked potentials : color, shape, mobility / Grigoryan R.K., Krysanova E.Yu., Kiryanov D.A., Kaplan A.Ya. // Bulletin of Moscow University. Series : 16. Biology. – 2018. – N 2. – P. 111–117 (in Russ.).