

Научная статья
УДК 101.1:316(035.3)
DOI: 10.18384/2949-5148-2026-2-102-113

КИБЕРКУЛЬТУРА – ФЕНОМЕН XXI ВЕКА

Тонконогов А. В.^{1*}, Ахмедова М. Г.²

¹Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Москва, Российская Федерация

²Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы, г. Москва, Российская Федерация

*Корреспондирующий автор; e-mail: alekstonkonogov@yandex.ru

Поступила в редакцию 23.11.2025

После доработки 12.12.2025

Принята к публикации 28.12.2025

Аннотация

Цель. Анализ сущности культуры, которая является неотъемлемой составляющей и наиважнейшей частью человеческого бытия людей любых рас, национальностей, верований и места их постоянного проживания.

Процедура и методы. Основными методами стали системный и диалектический, позволяющие рассмотреть культуру как целостный социоисторический организм, состоящий из множества элементов, находящихся в противоречивом единстве.

Результаты. В эпоху постиндустриального развития общества в контексте формирования и развития *киберкультуры*, предполагающей в культурной среде продукты, созданные исключительно искусственным интеллектом, которая будет противопоставляться *культуре* человеческих сообществ, созданной исключительно самими людьми, как и прежде, намеренно не использующими для своего развития систему каких бы то ни было нейросетей (искусственный интеллект / разум).

Теоретическая и/или практическая значимость заключается в раскрытии культуры разных социумов в социентальной системе, которые можно считать также и уникальным духовным феноменом человеческой цивилизации.

Ключевые слова: культура, массовая культура, киберкультура, элитарная культура, конфессиональная культура

Для цитирования:

Тонконогов А. В., Ахмедова М. Г. Киберкультура – феномен XXI века // Современные философские исследования. 2026. № 2. С. 102–113. <https://doi.org/10.18384/2949-5148-2026-2-102-113>.

Original research article

CYBERCULTURE AS A 21ST CENTURY PHENOMENON

A. Tonkonogov^{1*}, M. Akhmedova²

¹Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russian Federation

²Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow, Russian Federation

*Corresponding author; e-mail: alekstonkonogov@yandex.ru

Received by the editorial office 23.11.2025

Revised by the author 12.12.2025

Accepted for publication 28.12.2025

Abstract

Aim. To analyze the essence of culture that is an integral and crucial part of human existence for people of all races, nationalities, faiths, and places of permanent residence.

Methodology. The primary methods are systemic and dialectical, which made it possible to examine culture as a holistic sociohistorical organism consisting of many elements existing in a contradictory unity.

Results. Culture is a universal phenomenon of global society, developing in any human community. However, culture also always has its own specific characteristics, determined by the mental characteristics of the people who create it.

Research implications lie in revealing the cultures of different societies within a societal system, which can also be considered a unique spiritual phenomenon of human civilization.

Keywords: culture, mass culture, cyberculture, elite culture, confessional culture

For citation:

Tonkonogov, A. V., Akhmedova, M. G. (2026). Cyberculture as a 21st Century Phenomenon. In: *Contemporary Philosophical Research*, 2, 102–113. <https://doi.org/10.18384/2949-5148-2026-2-102-113>.

Введение

Культура – это социальный духовный (интеллектуальный, нравственно-моральный, эстетический) феномен, характеризующийся созданием продуктов индивидуального или коллективного творчества, имеющий свои специфические особенности в контексте развития конкретного народа, проживающего на определённой территории (территориях) в различных регионах мира.

Особенности культур разных человеческих сообществ целиком и полностью зависели и зависят до сих пор от особенностей восприятия окружающего бытия творческим людьми: их дара глубокого видения, их понимания и способности внести в духовный процесс частичку своей души и сердца. Во многом их восприятие, духовная (интеллектуальная, этическая, эстетическая) деятельность определяются ментальными факторами их личного развития, которое, вне всякого сомнения, напрямую зависит от особенностей формирования социальной среды их народов – этносов и суперэтносов [1, с. 35].

В современных условиях можно констатировать, что культура всё ещё остаётся уникальным национальным и профессиональным феноменом, однако очень активно культуры разных народов мира приобретают всё больше универсальных черт, общих универсальных элемен-

тов и компонентов, формирующихся в глобализирующемся мировом социуме. «Возможность различных версий культуры вытекает из характеристики природы культуры. Современная культура, очевидно, реализует “программу” современности. Однако разворачивающаяся программа современности привело к невыносимым социальным последствиям, и в результате возникла необходимость в радикальном пересмотре программы» [2, с. 229].

Многозначность и многоаспектность современной культуры

Современная культура человеческой цивилизации – это уникально-универсальный всеобъемлющий феномен, объединяющий в себе все аспекты общественной жизнедеятельности людей: материальной (орудия и продукты производства, архитектура и строительство, элементы быта; компоненты социального – межличностного, но также политического и государственного управления); духовной (язык, обычаи, традиции, письменность, верования), включая искусство (во всех проявлениях: светская и религиозная литература, живопись, скульптура, архитектура); науку, образование, массовую информацию и коммуникацию, в том числе электронные сети интернет, нейросети и религию, – соединяющие светское и теологическое понимание окружающего бытия, духовные и матери-

альные ценности, морально-нравственные нормы и эстетические эталоны мышления и поведения, в том числе в контексте взаимодействия человеческих сообществ с искусственным интеллектом (искусственным супер-интеллектом / разумом).

В современном мире мы наблюдаем очень резкое разграничение в сфере культуры отдельных стран и народов. **Национальные культуры** имеют достаточно ярко выраженные характерные для них особенности, являясь системой традиционных для определённого этноса обычаев, верований, жизненного уклада, форм мышления, общения и поведения. *Национальные культуры* так же, как и *конфессиональные культуры*, очень часто используются некоторыми радикально настроенными антиобщественными элементами как фактор разобщения и откровенной вражды.

Конфессиональная культура – это основанные на определённом религиозном (устном или письменном) учении концепты мышления и поведения, священные символы, музыкальные и художественные произведения, иные атрибуты и сооружения теологического культа.

Вместе с тем **элитарная культура** как культура избранного меньшинства, создающая продукты духовного производства исключительно на профессиональной основе и часто по заказу для узкого круга ценителей сложных в исполнении и восприятии произведений искусства, науки, образования, законодательства, управления, претендует на универсальность, объединяя представителей разных национальных сообществ по признаку восприимчивости к уникальным духовным творениям.

Однако более всего в современном мире распространена **массовая культура**, которая представляет собой совокупность произведений научного, образовательного, художественного, литературного, музыкального, информационного, технического, религиозного и псевдорелигиозного характера, доступных для адекватного восприятия людьми разных национально-

стей, вероисповедания, уровня развития, профессий и вкусов. Последние пятьдесят лет наряду с национальными культурами в мире доминирует вестернизированная массовая культура Соединённых Штатов Америки, где массовая культура является, по сути, одновременно и народной, и элитарной культурой. Американизированная культура, так или иначе, проникла во все страны на всех континентах и оказывает существенное влияние на развитие не только искусства, но и науки, образования, спорта, а также средств массовой информации, включая телевидение, радио и интернет.

Стандарты массовой вестернизированной культуры США с конца XX в. оказывают прямое влияние на музыкальную и киноиндустрию всех стран и народов, а также на развитие современной живописи, скульптуры, архитектуры, моды на одежду, et cetera. Эталоны и шаблоны *американизированной (вестернизированной)* массовой культуры, окончательно сформировавшейся только во второй половине XX в., уже являются частью мышления не только рядовых граждан различных стран, но даже их лидеров.

В сфере телевидения в качестве примера можно привести появившиеся в 1990-е гг. на Российском телевидении передачи: «Час Пик» в жанре аналитического ток-шоу, скопированная с шоу Ларри Кинга «Larry King Live» вплоть до подтяжек ведущего; «Поле Чудес», являющаяся частичным аналогом американской телевизионной программы «Колесо Фортуны».

С 5 октября 2012 г. в эфир «Первого канала» стало выходить развлекательное вокальное шоу талантов – «Голос», которое является Российской версией формата телевизионного вокального конкурса “The Voice”, предложенного голландским продюсером. При этом Российские исполнители ориентируются в основном на образцы современной западной музыки, где есть очевидные фавориты-лидеры.

Вместе с тем, несмотря на всё вышеизложенное, следует особо указать на следующий факт. Если сравнивать Соединённые

Штаты Америки и их культуру с такими странами и их культурами, как Китай, Индия, Россия, то США можно аллегорически представить в виде молодого, красивого, цветущего, очень крепкого дерева, а Китай, Индию и Россию, как старые, даже обветшалые, с поломанными ветвями, т. е. на вид дряхлыми деревьями. Возможно, это на первый взгляд и так. Поэтому более привлекательны и США, и их культура, которая действительно намного моложе культур большинства стран мира, в частности, например, российской культуры: вестернизированная культура младше почти на тысячу лет.

Это обстоятельство в контексте развития человеческой цивилизации является особенно важным, т. к. любые серьёзные потрясения могут легко уничтожить молодое дерево (молодую и пока ещё не очень развитую культуру США, существующую как сформировавшийся феномен всего около ста лет), имеющую, несмотря на внешнюю привлекательность, пока ещё более слабые корни, нежели корневая система древних цивилизаций, например, Китая, Индии и России. Поэтому наши многонациональные, многоконфессиональные культуры (России и евразийских партнёров) способны «переварить» и этот новомодный вестернизированный западный псевдодуховный «попкорн», пережить, в отличие от США и её культуры, серьёзные потрясения политического (идеологического), экономического, военного и геостратегического в целом (во всех сферах социального бытия) характера, как это и было в нашей стране в период распада Советского Союза в последнее десятилетие XX в. Подобные потрясения древними культурами переживаются, конечно, болезненно, но достаточно стабильно.

Следовательно, доминирование вестернизированной культуры США будет продолжаться ещё очень незначительное время, т. к. не выдержит, во-первых, конкуренции с древними культурами человеческой цивилизации, а во-вторых, конкуренцию с киберкультурой, которая уже стремительно формируется в современном

мировом социуме в контексте развития искусственного интеллекта, искусственного супер-интеллекта / разума.

По иронии судьбы именно США пока являются лидерами в области разработок и применения искусственного интеллекта. Скорее всего, именно североамериканское общество станет первой реальной жертвой киберкультуры, решив от лениности подчиниться искусственному интеллекту, искусственному супер-интеллекту / разуму, поскольку духовных потенциалов, обусловленных многовековыми традициями и в целом национальной ментальностью, для равноправного сотворчества с искусственным интеллектом у представителей этой молодой (во всех смыслах) нации и культуры просто нет.

Уже сейчас на наших глазах происходит (с каждым месяцем всё менее управляемый людьми) процесс формирования феномена *кибернетического сознания* и *кибернетического общества* и, как следствие, *киберкультуры – культуры кибернетического общества*. «Киберкультура в настоящий момент представляет собой вид современной виртуальной культуры, формирующейся пользователями в результате взаимодействия с цифровой техникой с помощью ИКТ и охватывающий возникающие при этом социокультурные и поведенческие формы взаимодействия в киберпространстве. Она охватывает различные аспекты деятельности человека в виртуальном пространстве: от простой коммуникации, социальных сетей и компьютерных игр до программирования и разработки программного обеспечения, IT-технологий, онлайн-мерча» [3, с. 133].

Киберкультура (cyberculture) определяется западными исследователями как состояние социума в результате использования средств автоматизации и компьютеризации. Под *киберкультурой* также понимается один из видов современной культуры, формирующийся с помощью цифровой техники и технологий, прежде всего компьютерных систем, являющихся продуктом науки кибернетики. Примерно в этот же период западными исследовате-

лями было принято решение применить дефиницию «кибернетика» для обозначения теории управления и связи как в машине, так и в живых организмах. Таким образом, можно сделать нижеследующий вывод.

Киберкультура – это система взаимосвязанных и взаимозависимых элементов кибернетического общества, которыми являются искусство, наука, образование, средства массовой информации и коммуникации, религия, мифология, эзотерика, производство светских и конфессиональных материальных и духовных ценностей, этические (моральные – общественные, нравственные – личностные), а также эстетические нормы и эталоны мышления и поведения, формирующиеся преимущественно с помощью нейросетей (искусственным интеллектом, искусственным супер-интеллектом / разумом) изначально с помощью заданных человеком специальных алгоритмов и программ, способных к активному и стремительному саморазвитию.

В современных условиях развития мирового социума различия идеологические, национальные, конфессиональные утрачивают свой прежний смысл перед угрозой поглощения человеческой культуры – культурой искусственного интеллекта (искусственного супер-интеллекта / разума).

В данном контексте очень важно, чтобы в интернете были *контролируемые источники* с проверенной, в том числе специалистами Российской академии наук, информацией, которую можно разместить, например, на *едином государственном научно-образовательном портале*, который следует создать в России [4, с. 47].

В современных условиях уже можно констатировать, что искусственный интеллект посредством самого человека уже вступил с людьми в открытую *духовную конкуренцию* в сфере прозы, драматургии и поэзии, а также в других областях творческой жизнедеятельности. Искусственный интеллект, используемый людьми, активно участвует в формировании таких феноменов киберкультуры, как *киберпроза* и *киберпоэзия*, *кибермузыка* и *киберархитек-*

тура, *киберкино* и *кибертелевидение*, *киберобразование* и *киберспорт*, et cetera.

Киберпроза – это сформированный с участием искусственного интеллекта устный и/или письменный способ вербального общения, основанный на не зарифмованном наборе повторяющихся слов, относящихся к одному национальному языку или нескольким национальным языкам, а также различным этническим языковым группам и искусственно созданным языкам, используемым для открытого выражения мыслей и чувств человека и/или роботизированной техники.

В области *поэтического искусства* программы искусственного интеллекта создают «поэзию», копирующую образцы человеческого творчества: уже дети и даже простые домохозяйки, не имеющие большого опыта работы с программным обеспечением, создают с его помощью поздравительные стихи и прочие зарифмованные продукты, в том числе тексты песен. Таким образом, на наших глазах формируется новый вид современной культуры – *киберпоэзия*.

Киберпоэзия – это сгенерированные с помощью искусственного интеллекта (нейросетей) стихотворные произведения, в основе которых художественные образы (реальные и/или воображаемые), сформированные посредством деления речи (языковых конструкций) на ритмически соизмеримые, повторяющиеся с определённой периодичностью фрагменты.

Сейчас уже многие люди создают ради развлечения композиции в различных стилях, очень часто предоставляя возможность нейросети полностью выстраивать программу и параметры создания музыкального произведения – *кибермузыки*.

Кибермузыка – это синтезирование с использованием потенциалов искусственного интеллекта (нейросетей) упорядоченных звуков, объединённых в одно произведение по частоте, высоте и ритму, образующих определённую оригинальную или преобразованную мелодию.

Искусственный интеллект не только генерирует музыкальные произведения, но уже и создаёт *полноценные сценические*

образы. Пока ещё в большинстве вариантов стихов, песен, прозаических текстов, сгенерированных искусственным интеллектом, есть много недостатков (ошибок), которые выдают тот факт, что это произведения, созданные не человеком. Но искусственный интеллект быстро учится и буквально с каждым днём становится всё более совершенным по отношению к большинству людей, пытающихся заниматься творчеством, в том числе в области интеллектуальных игр, например *шахмат*.

В области *фотоискусства* и *живописи* у ИИ тоже очень впечатляющие результаты: люди с удовольствием генерируют различные коллажи и поздравительные открытки по индивидуальному уникальному заказу с использованием изменённых изображений настоящих людей и существующих предметов, а также выдуманных персонажей и воображаемых объектов. Сейчас такой возможностью уже активно пользуются даже дети.

Киберживопись – это воспроизведение программами искусственного интеллекта (нейросетями) статичных предметов, образов и явлений реального и/или воображаемого мира на цифровых и иного рода носителях, включая фотобумагу, холст, камень, стекло, железо, с помощью красок и иных материалов, использующихся для изображения.

В *кинематографе* и *телевизионном вещании* человечество ждёт безусловный прорыв уже в ближайшие 5 лет. Скорее всего, сначала будут использоваться сгенерированные образы реально существующих (или существовавших) актёров, телеведущих и корреспондентов, а затем будут создаваться *новые оригинальные образы с новой уникальной эстетикой искусственного интеллекта*. При этом созданные нейросетями *цифровые актёры* (и иные персонажи) не будут уставать, не будут по-человечески капризны, но одновременно с этим будут точно способны выполнить самые трудные, опасные и даже нелепые трюки и любые действия. То же самое будет происходить в сфере *телевизионного вещания*, от информационного до развле-

кательного, т. е. станут активно формироваться феномены *киберкино* и *кибертелевидения*.

Людей-ведущих передач информационного вещания, ток-шоу и прочих программ заменят приятные *цифровые образы*, не имеющие физиологических дефектов, включая дикцию. Актёры, ведущие, другие персонажи будут генерироваться с учётом эстетических эталонов красоты и безобразного, востребованных в мировом социуме в целом или в обществе отдельной страны.

Киберкино – это созданные с использованием цифровых образов при помощи искусственного интеллекта (нейросетей) изображения реальных и/или воображаемых предметов и объектов в движении, в основном в звуковом сопровождении, объединённых определённой идеей или концепцией.

Кибертелевидение – это передача на расстояние через электронные средства коммуникации официальной или развлекательной информации, в основном движущихся цифровых изображений и текстов, сгенерированных при помощи искусственного интеллекта (нейросетей), в контексте создания различного рода программ (в том числе политических ток-шоу, интервью), фильмов, сериалов, выпусков новостей и рекламы.

Мультипликация так же, безусловно, почти полностью станет областью деятельности программ искусственного интеллекта (нейросетей). Когда мы смотрели в 1990-е гг. созданные с помощью компьютерной графики иностранные мультфильмы, то чувствовали их безобразную искусственность, невыгодно отличавшую их от советских и первых российских мультфильмов, которые по праву можно считать шедеврами мирового мультипликационного искусства. Теперь пришло время *кибермультфильмов*, которые будут сгенерированы даже самими детьми под их вкусы и представления, что, конечно же, является значительной опасностью, так как создавая свой мир, дети могут отдалиться от реального бытия, ведь детям необходимо воспи-

тание и обучение в контексте национальных традиций и ценностей своего социума.

Кибермультипликация – это реализуемые с помощью искусственного интеллекта (нейросетей, компьютерной анимации) технико-технологические средства и методы создания эффекта движущихся рисованных, кукольных и иных специальных изображений живых существ, предметов и явлений (реальных и воображаемых) с помощью повторяющейся последовательности кадров, сменяющих друг друга с большой частотой.

Важнейшими элементами воспитания и развития на данный момент уже являются *киберспорт* и *киберигры*.

Киберспорт представляет собой индивидуальное или командное соревнование людей (геймеров) между собой, между людьми и искусственным интеллектом, а также между совместными командами людей с искусственным интеллектом против других людей в команде с другим искусственным интеллектом в виртуальном пространстве на основе компьютерных игр и технологий, а также соревнования между собой роботизированной техники, обладающей искусственным интеллектом. В настоящее время регулярно проводятся соревнования по различным видам киберспорта.

Киберигра – это осуществляемая с помощью технико-технологических потенциалов искусственного интеллекта для развлечения людьми себя и/или других людей деятельность, основанная на добровольно принятых правилах и условных ситуациях, часто задаваемых в символической форме на определённое (ограниченное) время, в определённом (ограниченном) пространстве локальной или глобальной виртуальной сферы.

Рынок компьютерных игр в современном мире огромен. Киберигры часто используются в процессе *цифрового образования – киберобразования*. Однако многие *киберпсихологи* указывают на в целом пагубное влияние большинства компьютерных игр на психическое и соматическое здоровье людей, особенно детей и подростков.

Без сохранения здоровья не может быть и речи о развитии любого общества, в том числе и кибернетического. Болеют не только люди, но и могут испортиться машины, о которых пока заботится человек, следовательно, роботизированная техника, ИИ на данном историческом этапе напрямую заинтересованы в здоровье сохраняющих их в исправности людей.

Во всём мире и в России активно развивается **кибермедицина – медицина кибернетического общества (цифровая медицина)**, представляющая собой созданный с помощью искусственного интеллекта комплекс научно-практических знаний и деятельности, направленных на сохранение и укрепление здоровья, лечение и профилактику заболеваний людей и животных, облегчения страданий больных посредством использования цифровых технологий и роботизированной техники.

Особое развитие, вне всякого сомнения, можно будет наблюдать в ближайшие годы у такого направления, как **телемедицина**, т. е. предоставления медицинских услуг пациентам, а также взаимодействия медицинских работников и непосредственно лечащих врачей между собой посредством электронных средств массовой коммуникации в основном через интернет. Наиболее активно в России, скорее всего, будет развиваться институт консультирования (*телемедицинские консультации*) через государственные порталы, например, через «Госуслуги».

В качестве приоритетного направления, наверное, будет круглосуточное (что в России возможно в связи с нашей огромной территорией и часовыми поясами) консультирование граждан в режиме реального времени специалистами из разных регионов, находящимися на дежурстве в своих медицинских учреждениях. Т. е. любой потенциальный пациент при первых же симптомах болезни – недомогании, нарыве, ушибе и т. п. – может через свою учётную запись войти в *систему телемедицинского консультирования* и получить консультацию специалиста (специалистов, которые могут сразу образовать консили-

ум) в режиме реального времени. При этом следует особо отметить, что практически все болезни наиболее эффективно излечиваются, если к врачам обращаются вовремя, как можно раньше. В данном контексте можно привести в пример одного из авторов, являющегося безответственным пациентом, который приходит к врачам в самом запущенном состоянии, в пиковом случае, когда уже и ходить-то затруднительно. Телемедицинские консультации также могут снизить заболеваемость от инфекционных, вирусных заболеваний особенно во время эпидемий, т. к. все назначения во многих случаях пациент может получить через «Госуслуги» онлайн. Передача материалов для анализов также может быть организована с помощью служб доставки и упрощения процедуры забора крови на дому (остальные ингредиенты мы уже давно научились собирать самостоятельно).

Онлайн-консультации должны быть организованы на портале **государственных кибермедицинских услуг** (*исключительно государственных*), который целесообразно создать, чтобы каждый потенциальный пациент с помощью врачей мог бы адекватно в режиме реального времени оценить, например, степень опасности элементарного ушиба, пореза, першения в горле, et cetera.

Следует также указать, что, по данным на 2022 г., профессиональные хирурги во всём Мире уже провели с помощью роботов более 700 тыс. операций. С 2004 г. три типа операций на сердце выполняются с использованием роботизированных систем хирургии: устранение дефекта межпредсердной перегородки, восстановление митрального клапана, коронарное шунтирование [5]. Роботизированная хирургия также завоевала позиции в торакальной хирургии для патологий средостения, лёгочных патологий и в последнее время сложной хирургии пищевода [6]. На данный момент основной минус роботизированной хирургии – это высокая стоимость операций, что обуславливается высокой стоимостью роботов, которая неизбежно будет снижаться с каждым годом. Но процесс развития кибермедицины достаточно

стремителен, т. к. искусственный интеллект очень быстро повышает свои потенциалы во всех областях социального бытия.

В области архитектуры и строительства с помощью искусственного интеллекта также уже создаются *киберархитектурные проекты*.

Современные технологии ИИ всё больше внедряются в различные сферы нашей жизни, в том числе и в архитектуру. Искусственный интеллект способен не только генерировать оригинальные архитектурные идеи, но и значительно ускорить и упростить процесс проектирования зданий.

Киберархитектура – это сформированная с помощью искусственного интеллекта (нейросетей) система проектирования зданий и сооружений, являющаяся основой для строительства объектов, образующих пространственную среду жизнедеятельности человеческих сообществ.

Искусственный интеллект занимается не только проектированием зданий и иных сооружений, но уже (правда пока при помощи людей) строит дома без непосредственного использования человеческого труда, осуществляя **киберстроительство**, представляющее собой создание и ремонт зданий и сооружений посредством применения роботизированной техники и технологий, сгенерированных нейросетями, например, 3D-принтеров, управляемых либо полностью, либо в основном искусственным интеллектом.

В 2021 г. архитекторы Марио Кучинелла и специалисты по 3D-печати WASP продемонстрировали первую 3D-печать дома из глиняной смеси *Tecla*. В ноябре 2022 г. исследователи из Центра передовых конструкций и композитных материалов Университета штата Мэн завершили строительство дома площадью 600 квадратных футов (56 м²), состоящего из модульных секций, напечатанных из древесных отходов. Список исследовательских проектов за последние пару лет ещё больше расширился благодаря растущему интересу к этой области [7]. ИИ, скорее всего, сможет применять при строительстве в

качестве основного материала любые отходы (мусор). Особенно это актуально при восстановлении объектов после военных действий, обычно характеризующихся тотальными разрушениями.

В сфере *кибернауки и киберобразования* искусственный интеллект, возможно, будет играть, к сожалению, на определённом этапе даже доминирующую роль в процессе развития и обучения людей.

Кибернаука – это система исследовательской деятельности, направленной на формирование объективных и обоснованных знаний об окружающей действительности (природе, человеку, вселенной в целом), созданная людьми с использованием всех существующих и возможных потенциалов искусственного интеллекта (искусственного супер-интеллекта / разума).

В современном мире уже действуют *суперкомпьютеры* (сверхЭВМ, суперЭВМ, сверхвычислители), нейросети генерируют свои собственные оригинальные гипотезы и модели решения, в том числе из ими же самими поставленных задач и проблем.

Суперкомпьютеры выполняют массовую параллельную обработку данных, при которой задачи разбиваются на части и одновременно обрабатываются тысячами процессоров. Потенциал суперкомпьютеров используется в медицине, прогнозировании погоды и климата, моделировании реальности, разработке новых технологий, в оборонной промышленности и, конечно же, в области совершенствования цифровых образовательных технологий как основы формирующейся в мировом социуме и в России, в частности, системы *киберобразования*.

Киберобразование – это основанная на использовании потенциалов искусственного интеллекта, цифровых технологиях, компьютерной техники, иных технических средств и методов система обучения (получения знаний и умений), а также воспитания (усвоения морально-нравственных парадигм) людей и роботизированных комплексов.

Значительное влияние искусственный интеллект уже начал оказывать в сфере

политики. На данный момент в качестве общемирового тренда полит-технологий – применение на выборах разных уровней в большинстве развитых стран электоральных программ дистанционного (электронного) голосования (для желающих), что, конечно же, в свою очередь, повышает риск недобросовестного и откровенно криминального использования электронных систем при подсчёте голосов избирателей теми, кто контролирует *цифровые системы голосования*, или теми, кто может с помощью компьютерных технологий вмешаться в процесс их функционирования вначале, во время и после выборов. В первой половине XX в. Норберт Винер, размышляя о роли кибернетики в политике, писал: «есть и такие, кто надеется, что польза от лучшего понимания человека и общества, которое даёт эта новая наука, сможет предупредить и перевесить наше невольное содействие концентрации власти (которая всегда – по самим условиям своего существования – сосредоточивается в руках людей, наиболее неразборчивых в средствах)» [8, с. 79].

В формирующейся сфере *киберполитики – политики кибернетического общества* – значительное влияние будут иметь технологии использования искусственного интеллекта в политической борьбе и политическом управлении. В частности, людей-политиков при необходимости в связи с болезнью или иными, в том числе деструктивными обстоятельствами станут заменять их цифровые копии, сгенерированные нейросетями, способными ретушировать их психофизиологические недостатки, например косноязычие.

Не вызывает сомнений, что искусственный интеллект фактически сможет на определённом этапе самостоятельно подменять реальных политических деятелей, и не только визуально, что внесёт во внутреннюю и внешнюю политику государств и в международную политику значительную долю риска, обусловленного путаницей, которая предопределена бездушной неадекватностью искусственного интеллекта в понимании проблем людей.

Кроме того, возможность использования *цифровых клонов политиков* будет способствовать активному применению политическими оппонентами «чёрного пиара» (фейковых сюжетов, созданных при помощи нейросетей) для устранения политических конкурентов посредством создания видео- и аудиоматериалов, их дискредитирующих. В данном контексте будет активно развиваться, в том числе в деструктивных формах, **кибердемократия: кибернетическая демократия**, т. е. народовластие, реализуемое посредством кибернетических технологий главным образом в виртуальном пространстве формирующегося *киберобщества*.

В эпоху *кибернетического общества* в контексте формирования и развития *киберкультуры*, предполагающей преобладание в культурной среде продуктов материального и духовного производства, созданных исключительно искусственным интеллектом ввиду лености значительного количества представителей человеческой цивилизации в качестве **киберконтркультуры**, которая будет противопоставляться *культуре*, основанной на потенциалах искусственного интеллекта, станет выступать культура человеческих сообществ, созданная исключительно самими людьми, как и прежде, и намеренно не использующими для своего развития систему каких бы то ни было нейросетей (искусственный интеллект / разум).

Субкультуры в киберобществе, скорее всего, будут полностью поглощены киберкультурой, т. е. искусственным интеллектом, который сформирует для различных *субкультурных сообществ*, включая криминальные, особые, подконтрольные ИИ – *киберсубкультуры*.

Киберсубкультура – это формирующийся и функционирующий в системе культуры кибернетического общества и подконтрольный искусственному интеллекту культурологический феномен, имеющий свои специфические особенности: оригинальные материальные и духовные ценности, эталоны мышления и поведения, нетипичные (не принятые большин-

ством) установки открытой и латентной жизнедеятельности.

В последние годы новые продукты в области искусственного интеллекта создаются в Китае. Его успех меняет баланс сил среди игроков на мировом рынке. Процесс стремительного развития ИИ похоже стал уже необратимым, и уж точно не контролируется технологическими гигантами какой-то одной страны.

Поэтому очень важно начать формирование *киберправа* и *киберзаконодательства* для регулирования социальных отношений при взаимодействии людей с искусственным интеллектом, в том числе в сфере противодействия киберпреступности.

«Кибернетические преступления – правонарушения экономического, политического и этнодискриминационного характера, выражающиеся в форме незаконной политической борьбы (кибертерроризме, киберэкстремизме), совершения мошеннических операций во всех сферах общественной жизнедеятельности, в том числе в виде размещения в интернете, иных средствах электронной коммуникации материалов, пропагандирующих радикальные идеи национального превосходства; информации, имеющей заведомо вредоносный характер и касающейся незаконной торговли оружием, взрывчатыми веществами, взрывными устройствами, их изготовления; торговли людьми, человеческими органами, наркотическими средствами, психотропными и сильнодействующими веществами, рецептами по их производству» [9, с. 99].

«Кибернетическое право (киберправо) – система формально определённых легитимно установленных на государственном, межгосударственном и международном уровне юридических правил и норм, регулирующих порядок развития, использования искусственного интеллекта, контроля над ним, взаимодействия с человеческим социумом в области экономической, финансовой, политической, культурной и иной деятельности в кибернетическом обществе; юридические основы – противодействия кибернетическим

преступлениям (киберпреступлениям) и наказания за их совершения. ...

Кибернетическое законодательство (киберзаконодательство) – легитимно установленная, формально утверждённая система национальных, межгосударственных и международных юридических нормативных и правовых актов, действующих на территории конкретного государства, региональном или глобальном уровне, регулирующая гражданские, уголовные, административные, арбитражные, трудовые, семейные и иные социальные отношения в контексте открытого и латентного, умышленного и непреднамеренного взаимодействия социальных институтов, организаций и отдельных граждан с искусственным интеллектом» [10 с. 98–99].

Заключение

Все вышеуказанные тренды и тенденции в мировом социуме представляют собой *различные формы проявления киберкультуры* [9, с. 13; 11], формирующейся буквально на наших глазах, в том числе и всеми нами – теми, кто уже активно применяет *кибертехнологии* в быту или творчестве (самодеятельном или профессиональном), теми, кто пассивно потребляет продукты цифровых технологий и пользуется роботизированной техникой и, конечно же, теми, кто создаёт программы для развития и саморазвития искусственного интеллекта / разума (нейросетей). В этом процессе наряду с очевидной выгодой, как полагают авторы, будет всё больше проблем и реальных угроз, по крайней мере, духовному развитию человечества в XXI в.

ЛИТЕРАТУРА

1. Тонконогов А. В. Россияне как политический суперэтнос // Социально-гуманитарные знания. 2015. № 1. С. 31–49.
2. Шакиров А. И., Симкачева М. В. Онтологические основы киберкультуры в цифровом обществе // Философия и культура. 2023. № 4. С. 227–238.
3. Мартыанова Е. Г., Чеснова Е. Н. Киберкультура и виртуальная этничность как феномены цифрового общества: проблемы и перспективы // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. 2025. № 4 (56). С. 128–146.
4. Тонконогов А. В. О Государственном научно-образовательном портале Рунета // Закон и право. 2023. № 2. С. 109–112.
5. Kypson A. P., Chitwood Jr W. R. Robotic Applications in Cardiac Surgery // International Journal of Advanced Robotic Systems. 2004. Vol. 1. № 2. P. 87–92.
6. Early Experience with Robotic Technology for Thoracoscopic Surgery / F. M. Melfi, G. F. Menconi, A. M. Mariani, C. A. Angeletti // European Journal of Cardio-Thoracic Surgery. 2002. № 21 (5). P. 864–868. DOI: 10.1016/s1010-7940(02)00102-1.
7. 3D Printing Trends in Building and Construction Industry: A Review / Y. W. D. Tay, B. Panda, S. C. Paul, N. A. Noor Mohamed, M. J. Tan, K. F. Leong // Virtual and Physical Prototyping. 2017. № 12 (3). P. 261–276. DOI: <https://doi.org/10.1080/17452759.2017.1326724>.
8. Винер Н. Кибернетика или управление и связь в животном и машине. 2-е изд. М.: Советское радио, 1968. 328 с.
9. Стельмах А. П., Тонконогов А. В. Обеспечение кибернетической безопасности Российской Федерации (основы общей киберологии). М.: РГАУ-МСХА, 2012. 102 с.
10. Тонконогов А. В. Киберправо и киберзаконодательство: юриспруденция кибернетического общества // Закон и право. 2026. № 1. С. 97–100.
11. Тонконогов А. В. КиберКультура: научное эссе. М.: б. и., 2025. 28 с.

REFERENCES

1. Tonkonogov, A. V. (2015). Russians as a Political Super-Ethnos. In: *Social and Humanitarian Knowledge*, 1, 31–49 (in Russ.).
2. Shakirov, A. I. & Simkacheva, M. V. (2023). Ontological Foundations of Cyberculture in the Digital Society. In: *Philosophy and Culture*, 4, 227–238 (in Russ.).
3. Martyanova, E. G. & Chesnova, E. N. (2025), Cyberculture and Virtual Ethnicity as Phenomena of

- Digital Society: Problems and Prospects. In: *Gumanitarnyye Vedomosti TGPU im. L. N. Tolstogo*, 4 (56), 128–146 (in Russ.).
4. Tonkonogov, A. V. (2023). On the State Scientific and Educational Portal of the Runet. In: *Law and Legislation*, 2, 109–112 (in Russ.).
 5. Kypson, A. P. & Chitwood, Jr. W. R. (2004). Robotic Applications in Cardiac Surgery. In: *International Journal of Advanced Robotic Systems*, 1 (2), 87–92.
 6. Melfi, F. M., Menconi, G. F., Mariani, A. M. & Angeletti, C. A. (2002). Early Experience with Robotic Technology for Thoracoscopic Surgery. In: *European Journal of Cardio-Thoracic Surgery*, 21 (5), 864–868. DOI: 10.1016/s1010-7940(02)00102-1.
 7. Tay, Y. W. D., Panda, B., Paul, S. C., Noor Mohamed, N. A., Tan, M. J. & Leong, K. F. (2017). 3D Printing Trends in Building and Construction Industry: A Review. In: *Virtual and Physical Prototyping*, 12 (3), 261–276. DOI: <https://doi.org/10.1080/17452759.2017.1326724>.
 8. Wiener, N. (1968). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Moscow: Sovetskoye radio publ.
 9. Stelmakh, A. P. & Tonkonogov, A. V. (2012). *Ensuring Cybernetic Security of the Russian Federation (Fundamentals of General Cyberology)*. Moscow: Russian State Agrarian University: Moscow Agricultural Academy publ. (in Russ.).
 10. Tonkonogov, A. V. (2026). Cyberlaw and Cyberlegislation: Jurisprudence of a Cybernetic Society. In: *Law and Legislation*, 1, 97–100 (in Russ.).
 11. Tonkonogov, A. V. (2025). *CyberCulture: A Scientific Essay*. Moscow (in Russ.).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Тонконогов Александр Викторович (г. Москва) – доктор философских наук, профессор Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации; e-mail: alekstonkonogov@yandex.ru

Ахмедова Муслимат Газиевна (г. Москва) – доктор философских наук, профессор кафедры социальной философии Российского университета дружбы народов им. П. Лумумбы; ORCID: 0000-0002-0160-7010; e-mail: muslima11@rambler.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Aleksandr V. Tonkonogov (Moscow) – Dr. Sci. (Philosophy), Prof., Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, e-mail: alekstonkonogov@yandex.ru

Muslimat G. Akhmedova (Moscow) – Dr. Sci. (Philosophy), Prof., Department of Social Philosophy, Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba; ORCID: 0000-0002-0160-7010; e-mail: muslima11@rambler.ru