

Список литературы

1. Социотехнический ландшафт цифровой реальности: философско-методологический концепт, онтологические матрицы, экспертно-эмпирическая верификация / В. И. Аршинов, М. В. Артеменко, И. А. Асеева, В. Г. Буданов, О. А. Гримов, Е. Г. Каменский, Н. А. Корневский, А. В. Маякова, В. В. Чеклецов; отв. ред. В. Г. Буданов, И. А. Асеева. Курск: ЗАО «Университетская книга», 2019. 232 с.

2. Artemenko M. V., Budanov V. G., Korenevskiy N. A. Classification of sociotechnical landscapes on the basis of analogies of cortege codes of indicators //Journal of Physics: Conference Series. 2019. Vol. 1352, no. 1. P. 012002.

3. Чеклецов В. В. Социальная оценка вызовов цифровой реальности и моделирования развития киберфизических систем в контексте пандемии COVID-19 // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2020. № 1 (17). С. 4–15.

V. I. Arshinov¹ ✉

¹ *Southwest State University, Kursk, Russia*

✉ e-mail: varshinov@mail.ru

THE CONVERGENT APPROACH IN SCIENCE AS A METHOD FOR STUDYING COMPLEXITY

The report expounded and argued the idea of using a convergent approach, suggesting the possibility of synergistic interaction of different disciplines, different points of view in the optics of studying complexity.

Keywords: philosophy of science and technology; convergent approach; complexity; observer.

Funding: The research was carried out with the support of the Russian Science Foundation grant No. 19-18-00504 "Socio-technical landscapes of digital reality: ontological matrices, ethical and axiological regulations, road maps and information support for management decisions."

УДК 316.42: 502.3

В. Г. Буданов¹ ✉

¹ *ФГБОУ ВО «Юго-Западный государственный университет», Курск, Россия*

✉ e-mail: budsyn@yandex.ru

К ВОПРОСУ О ГЕТЕРОГЕННОСТИ СОЦИОТЕХНИЧЕСКОГО ЛАНДШАФТА АНТРОПОТЕХНОСФЕРЫ

В статье показана динамика изменения антропосоциотехнического ландшафта современной цивилизации под воздействием цифровых технологий, предложена методика

изучения и измерения различных таксонов ландшафта – социальных практик разного масштаба.

Ключевые слова: философия науки и техники; антропотехносфера; социотехнический ландшафт.

Финансирование: Исследование выполнено при поддержке гранта РФФИ №19-18-00504 «Социотехнические ландшафты цифровой реальности: онтологические матрицы, этико-аксиологические регулятивы, дорожные карты и информационная поддержка управленческих решений».

Здесь, поскольку мы занимаемся неким осмыслением, репрезентацией и работой с социотехническими и антропосоциотехническими ландшафтами [1], насколько этот новый объект доступен пониманию и объяснению, прогнозированию его развития, его трансформации, насколько он связан, насколько здесь есть топологические новые качества, мы стараемся подойти к проблеме комплексно. Все эти аспекты являются объектом внимания при анализе особенностей шестого технологического уклада [2].

Естественно, даже в самом термине – «антропосоциотехнический» есть три пространства: антропологические, социальные и технологические. В четвертом измерении мы должны были бы надстраивать некие характеристики, некие маркеры над этим трехмерным пространством. Дело ведь не только в том, чтобы задать какие-то большие таксоны в базах данных, с которыми человек не может работать наглядным образом, а дело в том, чтобы это было нашим образным инструментарием для понимания целостности. Поэтому хотим обратить внимание на одну вещь. Человек, по Протагору, есть мера всех вещей, поэтому естественно сделать все-таки социальную и технологическую оси как некие базы ландшафта, тогда антропологический отклик будет, собственно, безусловной ценностью для цивилизации, потому что, что бы мы не взяли, даже, например, в экономике, все равно это сводится к человеку и должно сводиться. Наша последняя индустриальная революция демонстрирует, что мотивы ее возникновения – это улучшение человека, преобразование человека, строительство и проектирование человека. Поэтому, человек скорее – это как аспект отклика на меняющиеся социальные институты, в которых происходит имплантирование или ассоциирование современных технологий.

Если брать конструкцию, что человек с древнейших времен существует в четырех умвельтах, соответственно: природное, социальное, внутренние миры или миры образов (виртуальная культура) и технологии, удобно их свернуть в некий тетраэдр, в котором человек посередине, а вокруг него эти четыре умвельта, которые в нашей современной ситуации начинают насыщаться кибернетическими подходами, технологиями, имитациями, заменами и т.д. Тем самым возникает четыре киберумвельта с теми же названиями. Мы прекрасно понимаем, что есть кибертехника, которая, например, в

Индустрии 4.0 называется интернет-вещей, с которым весь социум связан – киберсоциум. Кибернетическая реальность сегодня является вожделенным пристанищем для многих молодых, для которых этот мир чужд и агрессивен, а там им комфортно и удобно. То же самое и в отношении природы. Она начинает рассматриваться как некая сложная саморазвивающаяся система, которую мы наблюдаем с помощью множества датчиков, распределенных и в сельском хозяйстве и, скажем, в каких-то заказниках и лесных угодьях и т.д. Тем самым искусственный интеллект расширяет эти умельты, но и туда передает наши компетенции. Раньше было понятно, что техника связана с органопроекциями, техника создается по их образу и подобию, расширяет наши телесные и энергетические возможности. Но постепенно происходит автоматизация, речь идет и о реактивных, рефлекторных дугах, которые туда включаются, и в кибернетических системах первого порядка возникают. А сейчас современные технологии начинают перехватывать когнитивные функции, по мере возникновения простейшего, а сейчас уже не простейшего искусственного интеллекта. И когда мы пытаемся рассуждать об антропологических откликах, то, соответственно, у нас в качестве базы – ландшафты.

Образ ландшафта – это обычный, географический ландшафт, в котором третьим измерением берется высота. Можно брать другие измерения, это может быть демография на сетке географической – плотность населения, могут быть полезные ископаемые, отсюда различные типы географий. Образ такого рода ландшафта мы пытаемся создать, где одно измерение – это социальные практики самого разного рода, причем каждая из них может быть разного масштаба, уменьшая размер шага, можно делать более подробное подразделение. Допустим, образование. У нас есть разновозрастное образование, с разными задачами: есть непрерывное, есть дополнительное образование, внутри – таксоны, которые еще делятся. Итак, одно измерение – это социальные практики, другое измерение – это современные технологии. Речь идет о цифровизации, допустим, в области медицины. Вот, соотносим искусственный интеллект, допустим, и таксон социальных практик медицины. Мы смотрим, как возникает информатизация, цифровизация медицинского кластера, таксона. Но при этом в качестве измерений у нас возникает так называемый контейнер. Контейнер – это уже не одно измерение, туда помещаются наборы маркеров, показателей т.д. и т.п., а как это делать – это каждый раз отдельная задача. Либо необходимо сделать его достаточно ёмким и универсальным, но тогда мы будем иметь некую базу знаний. При этом наше предложение, а мы всякий раз обращаемся к человеческой природе, предполагает, что и саму антропосферу надо каким-то образом представить в виде функциональных таксонов.

Вот здесь используется еще одна идея, которая идет от Гуссерля, – идея обобщенной телесности, помимо сомы, энергии, у нас есть еще тело смыслов, тело культуры. Если следовать более внимательно этим направлениям,

то там есть функциональный изоморфизм, так называемые тела обобщенной телесности, функциональные тела, такие как, скажем, у человека: сома, витальность, реактивность, рефлекторность, эмоциональность, алгоритмичность, способность к логическим выводам. Затем есть креативно-интуитивное тело, тело эмпатии и, наконец, волевое.

Специфика в том, что для современных IT-технологий, искусственного интеллекта последние три тела недостижимы, потому что мы уже сегодня понимаем, что они обладают в том числе и трансперсональной природой, и принципы синхронистичности работают, и проблемы личностного взаимоотношения, субъект-субъектного, педагогики или театральной игры, туда современные IT-технологии не достигают, они могут что-то, соответственно, имитировать, но совершенно статично, неспешно. Возникает идея антропологического ключа, т. е. смотреть, каким образом, в том или ином таксоне определенные практики изменяют антропологический профиль человека. Допустим, самое банальное, многочасовое просиживание человека за компьютером разрушает его энергетическую сферу, сома истощается как-то, увядает эмоциональная сфера. Но самый главный вопрос: чем он занимается за этим компьютером? И тут вы увидите, что есть игротехники, есть задания, связанные с редактированием или поиском информации под какие-то задачи. И выясняется, что эти практики могут, напротив, эмоциональную сферу развивать, где-то будут, если, например, это игра тетрис, развивать реактивные способности человека.

Таким образом, получается, что работа в цифровых пространствах, которые тем или иным образом отражают наши повседневные практики вне всякой цифры, они антропологические профили будут либо поддерживать, либо подавлять примерно так, как бы это происходило в обычной сфере [3; 4]. В связи с этим возникает такой вызов [5]. Многие сегодня говорят о цифровом аутизме, т. е. человек только потребляет информацию, он уже не способен продуцировать что-то свое, его реактивные качества резко понижаются, ему уже внутренний мир его не так интересен, он будет жить в виртуальных средах, например, на уровне Tik Tok. Да, там есть замечательные вещи, но если быть все время в режиме полутора минутного ролика, то что происходит с личностью, например? Вот эти личностные профили антропологические мы предлагаем мерить. Вот такая идея. Соответствующие формы репрезентации этих профилей мы тоже сделали в виде определенных визуализированных ключей, и можно смотреть динамику этих ключей.

Таким образом, мы предложим некий инструментарий для работы и для интерпретации того, что происходит с человеком в современных практиках, использующих цифровую реальность. Можно было бы брать и не цифровую, просто с другими практиками все достаточно понятно, и существует множество исследований. Но сегодня цифра внедряется фантастическими темпами. И вот когда дети попали на дистанционное обучение, а по старым

санитарным нормам было разрешено, чтобы не более получаса в день для младших классов дети проводили за компьютером, то происходили очень серьезные психологические и ментальные травмы. Про родителей нечего и говорить, они не знакомы с методикой освоения материала, и как помочь своему ребенку это сделать. Вот вам пример, выявлены стрессы антропологические, которые связаны с необходимостью неизбежной жизни в определенных технологиях. Поскольку технологии сегодня развиваются стихийно, по потребностям и возможностям запроса рынка или просто по идеям научного интереса, такого высокого любопытства, которое свойственно ученому, то наша постановка вопроса очень уместна, и сегодня наша задача – каждую технологию посмотреть в разных практиках на общем социотехнологическом ландшафте через призму антропологических изменений. Они могут быть очень полезны. Тренажеры очень многие работают именно с этим выходом, но это далеко не так для подавляющего большинства технологий, игр, развлечений и т.д.

В конечном счете дело не только в инструментари, а в некоторой постановке задачи, т. е. цифра, которая пронизывает сегодня все четыре расширяющиеся умвелта, ставит перед нами вызов: понятно, что человек будет меняться, но что бы мы хотели сохранить? Или нам все равно? Вот эта система набора новых когнитивных карт и зачистка старых, оказывается, идет фантастическими темпами, как никто даже не предполагал. Считалось, что это все уровень детства, а оказывается, что это возможно и у взрослых людей в достаточно интенсивной форме, в жизни в информационных потоках.

Список литературы

1. Artemenko M. V., Budanov V. G., Korenevskiy N. A. Classification of sociotechnical landscapes on the basis of analogies of cortege codes of indicators // *Journal of Physics: Conference Series*. 2019. Vol. 1352, no. 1. P. 012002.
2. Глущенко В. В. Системная сущность и разработка стратегии развития шестого технологического уклада в постиндустриальном мире // *Современные научные исследования и инновации*. 2021. № 2. С. 16–16.
3. Асеева И. А. Готовы ли россияне к новой антропотехнореальности? // *Вестник Института социологии*. 2020. № 2. С. 141–156.
4. Аршинов В. И., Буданов В. Г. Сетевая цивилизация и природа Большого антропологического перехода // *Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент*. 2021. Т. 11, № 1. С. 220–231.
5. Артеменко М. В., Маякова А. В. Управление социальными проблемами экспансии современной цифровой реальности: философско-методологический и технический аспекты // *Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент*. 2019. Т. 9, № 4. С. 216–224.

V. G. Budanov¹ ✉

¹ Southwest State University, Kursk, Russia

✉ e-mail: budsyn@yandex.ru

TO THE QUESTION OF THE HETEROGENEITY OF THE SOCIOTECHNICAL LANDSCAPE OF ANTHROPOTECHNOSPHERE

The article shows the dynamics of changes in the anthropo-socio-technical landscape of modern civilization under the influence of digital technologies, a method is proposed for studying and measuring various taxa of the landscape - social practices of different scales.

Keywords: philosophy of science and technology; anthropotechnosphere; socio-technical landscape.

Funding: The research was carried out with the support of the Russian Science Foundation grant No. 19-18-00504 "Socio-technical landscapes of digital reality: ontological matrices, ethical and axiological regulations, road maps and information support for management decisions."

УДК 167.7

A. B. Маякова¹ ✉

¹ ФГБОУ ВО «Юго-Западный государственный университет», Курск, Россия

✉ e-mail: BerryAnnett@yandex.ru

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ПРОЦЕСС В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОГО ПЕРЕВОРОТА

В статье анализируется цифровая трансформация социокультурного процесса, аргументируется факт свершения цифрового переворота, активизированного пандемией коронавируса. Автор утверждает, что обращение к духовности и гуманоцентрическим технологиям может стать эффективным инструментом по минимизации последствий цифрового переворота.

Ключевые слова: духовность; цифровой переворот; социокультурный процесс; цифровизация; гуманоцентрические технологии.

Финансирование: Публикация подготовлена при поддержке Гранта РФФИ, проект № 19-18-00504 «Социотехнические ландшафты цифровой реальности: онтологические матрицы, этико-аксиологические регулятивы, дорожные карты и информационная поддержка управленческих решений».

Глобализационные процессы в современном мире, обусловленные воздействием СМИ и виртуального интернет-пространства, коснулись современного российского общества. Социальные изменения под влиянием цифровизации в российском обществе детерминированы состоянием неопреде-