

«ЧЕЛОВЕК И НОВЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УКЛАД. АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ФОРСАЙТ». 2021 – 2023 гг.

DOI: 10.32691/2410-0935-2023-18-85-119

Словарь проекта¹

Данный Словарь не рассматривается в жанре привычного словаря или энциклопедии. Он не предназначен для сбора и обобщения всего многообразия знаний и опыта, посвященных антропологии будущего, умным технологиям, их разработке и внедрению в разные сферы жизнедеятельности и связанным с этим гуманитарным, антропологическим последствиям.

Словарь представляет собой концептуальный каркас, состоящий из понятий, терминов, смысловых словообразований, крепящих содержание проекта, позволяющий удерживать понимание всего контекста проекта и показывающий позицию его авторов.

Словарь призван сработать на основную цель проекта – представить образ концепции антропологии будущего, понимание места человека в новом технологическом укладе. Данная концепция антропологии будущего нацелена на выработку антропологической альтернативы тренду «ухода человека».

В этом смысле Словарь не энциклопедичен (учитывает не все понятия), концептуален (удерживает данную концепцию), субъектен (в нём представлена позиция авторов проекта), проектно ориентирован.

Конфигуратор

Данный проект предполагает прежде всего выработку концептуального видения образа будущего человек в новом *технологическом укладе*².

В этом образе будущего ключевую роль играет отношение человека и умных технологий, человека и техники, человека и цифры. В этой связи важно понять – каким должен быть (может быть) будущий оптимальный *интерфейс человека и умной машины*, как и какой между ними будет выстраиваться функционал. В философском плане в этом укладе по-новому будет решаться *главный философский вопрос о месте человеке в мире*, его отношении к бытию. Полагаем, что при определении места человека в указанном интерфейсе за ним, за человеком, останется ключевая роль субъекта действия и субъекта принятия решений, а машина станет его умным помощником.

В этом плане на другом языке мы отвечаем на базовый кантовский вопрос – но не в залого «что такое человек?», а в залого «где и когда есть чело-

¹ В составлении Словаря принимали участие: Аванесов С. С. (Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого); Гайдученко М. С. (лицей № 130 имени М. А. Лаврентьева, Новосибирск); Горбачева А. Г. (Новосибирский государственный университет экономики и управления); Зайкова А. С. (Институт философии и права СО РАН); Кайгородов П. В. (Новосибирский государственный университет экономики и управления); Персидская О. А. (Институт философии и права СО РАН); Пестунов А. И. (Новосибирский государственный университет экономики и управления); Смирнов С. А. (Институт философии и права СО РАН); Сидорова Т. А. (НИУ Новосибирский государственный университет); Спешилова Е. И. (Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого).

² Курсивом выделены понятия, приведённые в Словаре.

век?»), какое место он будет занимать в бытии? Как и какое он осуществляет *онтологическое самоопределение* в новых условиях обитания.

Если обсуждать эту ситуацию онтологического самоопределения человека, то ключевой проблемой современности выступает проблема выработки ответа на *цифровой вызов*, меняющий всю среду обитания человека, экономику, социум и его самого. Мы полагаем, что речь идёт не только и не столько о собственно внедрении умных технологий в повседневность, сколько о том, что при их внедрении меняется сам способ обитания человека, меняется его образ жизни, его идентичность, его среда обитания. Именно в результате *цифровизации и виртуализации* происходит складывание и формирование новой реальности, новых сфер жизнедеятельности и профессиональной среды, что воплощается в таких новых сферах, как *цифровая медицина, цифровая антропология, цифровое образование (цифровая школа и университет)*, цифровое воспитание и проч.

В результате складывания этих сфер жизнедеятельности и формирования новых профессий и видов занятости формируется и новая идентичность человека. Под влиянием цифровизации и виртуализации мы имеем дело с такими явлениями и феноменами, как *цифровая социализация, цифровая идентичность, цифровая личность, цифровое детство* и связанные с этим такие феномены и превращенные формы, как *цифровой двойник, аватар* и проч.

При решении вопроса о месте человека в образе будущего и выработке ответа на цифровой вызов в настоящее время формируются различные так называемые *антропологические тренды*, то есть стратегии и сценарии, за которыми стоят различные группы влияния, стейкхолдеры, группы интересов. Эти группы выступают носителями этих антропологических трендов. Носители разных антропологических трендов видят по-разному место человека в образе будущего. Между ними в настоящее время идет конкуренция за образ будущего.

Мы выделяем таких антропологических трендов три. В них выражается по-разному понимание их сторонниками роли умных технологий (*умной цифры*), места человека в интерфейсе человек – умная машина, человек – *искусственный интеллект*.

В настоящее время фактически (в основном в технологически развитых странах, ориентированных на модель развития англосаксонской западной цивилизации), все более доминирует так называемый тренд ухода человека. Тренд означает то, что его носители допускают такое перераспределение функций и работ между человеком и умной машиной, в результате чего ключевая роль человека как субъекта действия и принятия решений редуцируется и сам человек готов отдать умной машине и качества субъектности, а не только передать в аутсорсинг (*функциональный, жизненный аутсорсинг*) те или иные рутинные функции. Тем самым формируется тренд ухода человека как субъекта действия и замена его *постчеловеком* в его разных вариантах. К сторонникам такого тренда относятся носители разных версий *трансгуманизма, постгуманизма и компьютеризации*. В пределе в рамках этой позиции допускается вообще отказ человека не быть, бытие перестаёт рассматриваться как норма (*норма быть, норма человека*), поскольку перестаёт вообще выступать в качестве принципа онтологического самоопределения. Именно потому, что человек, будучи редуцированным существом, выступает здесь как

существо сугубо функциональное и натурализованное. И в этой связи сами *границы человека* здесь представлены сугубо натурально-телесно, материально-вещно или функционально, а не онтологически (не как границы между бытием и небытием, мышлением и немышлением, между человеком как сущим и не-человеком).

Такое допущение ухода человека связано прежде всего с тем, что его сторонники при понимании человека и его природы осуществляют *антропологическую редукцию*, сведя его либо к набору функций (понимая его как функциональное устройство), либо к биоидному, натуральному, телесному началу. С этой точки зрения человек именно как функциональное устройство всегда будет проигрывать более эффективной умной машине. В этой рамке и высшие человеческие функции (мышление, воля, воображение) также понимаются в логике редукции. Мышление сводится к активности мозга, все высшие психические функции описываются в рамках бихевиористской и натуралистической модели. Поэтому и модель искусственного интеллекта при таком подходе строится по логике исчислений и вычислений. Сознание и мышление человека по этой логике имеет вычислительную природу (*принцип вычислимости*). А всё многообразие деятельности человека описывается в моделях поведения и вычисления, в категориях *алгоритма*, программы, *алгоритмизации* и программирования поведения.

Ко второму тренду можно отнести движение, точнее, разного рода активность сторонников *неоконсерватизма*, выступающих за запрет умных гаджетов в школах и детских садах, против цифровизации образования, против цифрового воспитания и т.д. Неоконсерваторы видят в умной цифре прежде всего зло, в связи с чем выступают с разного рода алармистскими лозунгами, но взамен содержательно ничего не предлагают. Если сторонники первого тренда ухода человека фактически отказывают человеку быть, поскольку полагают, что человека необходимо заменить более эффективным умным устройством, то сторонники неконсервативного тренда также отказывают человеку в праве быть, поскольку выступают фактически против закономерного технологического прогресса, против использования умных технологий во благо человека, видя в них лишь разрушительную и демоническую силу.

В этой связи мы полагаем, что оба антропологических тренда должны рассматриваться нами как не конструктивные, поскольку элиминируют главного носителя изменений – самого человека. Этим позициям мы противопоставляем своё понимание ответа на цифровой вызов и своё видение места человека в будущем.

Мы являемся сторонниками третьего тренда, который можно назвать продолжением традиции *антропологической альтернативы* (АА). Последняя представлена именно как альтернатива первым двум трендам. В широком смысле сторонники АА выступают против объектного, натуралистического и технического отношения к человеку, которое было заявлено более 100 лет назад в рамках так называемого *антропологического поворота* в работах таких авторов, как М. Хайдеггер, М. Шелер, М. М. Бахтин, Л. С. Выготский и др.

К представителям АА в послевоенный период можно отнести сторонников разных антропологических концепций, разработанных в последние 30-40 лет в русле так называемого неклассического антропологического дискурса в противовес эссенциальной парадигме, это такие, как синергическая антропо-

логия С. С. Хоружего, практики себя М. Фуко, концепция антропологической навигации С. А. Смирнова и др.

Согласно этой концепции, место человека в бытии не дано, а задано, представлено ему как культурное задание. Его он как в онтогенезе, так и в филогенезе, как индивидуально, так и в рамках своего поколения призван решать каждый раз в новой ситуации. Каждый раз человек призван осуществлять *онтологическое самоопределение*, не отказываясь от места в бытии, а каждый раз беря на себя это задание и определяясь как субъект действия и смысловая точка мира. Он несёт ответственность за себя и за мир, в котором обитает. Единство ответственного поступка остаётся его регулятивным принципом для выполнения культурного задания.

Но все до ныне существовавшие антропологические концепции были разработаны в доцифровую эпоху. В настоящее время в свои права вступает новая реальность, гибридная (или социально-цифровая, материально-цифровая, материально-виртуальная). В этой реальности человек призван по-новому осуществлять онтологическое самоопределение, преодолевая разного рода антропологические редукции, выстраивая в новых условиях на новых основаниях новую версию антропологической альтернативы, используя богатейший арсенал выше названной духовной культурной традиции.

В данном случае АА основана на ряде концептуальных положений. Концепт выступает первой составной частью нашей АА.

Первое. Человек осуществляет своё онтологическое самоопределение как культурное задание, которое ему предстоит выполнить в новой гибридной среде, преодолевая цифровой соблазн не быть. И тем самым по-новому, в новых условиях восстанавливает норму быть посредством собственного личностного усилия быть. Последнее (норма человека) понимается не в узкоисчислимых критериях, а онтологически. Нормой человека выступает бытие в его полном и целостном воплощении, которое достигается путем личностных усилий (в духе философии ответственного поступка у М. М. Бахтина).

Второе. Культурное становление и личностное развитие человека понимается нами в духе философии поступка М. М. Бахтина и в рамках традиции культурно-исторического подхода, выработанного в школе Л. С. Выготского. В отличие от моделей, предлагаемых в трансгуманизме и компьютеризации, в которых человек редуцируется до натуралистических и поведенческих схем (стимул-реакция), в рамках КИП предлагается иная объяснительная модель, *модель опосредствования*, согласно которой человек осуществляет акт развития посредством овладения своим поведением с помощью психологических орудий (знаков и предметных орудий), посредством чего формируются и высшие психологические функции. Новая ситуация развития здесь характеризуется тем, что в репертуар психологических орудий включается теперь и «умная цифра», сочетающая в себе функции знака и орудия. В силу чего необходимо выстраивать новую модель опосредствования, в которую включена наряду с привычными психологическими орудиями и цифра (в разных версиях, включая *цифровые образовательные платформы*, виртуальные тренажеры и проч.).

Третье. В рамках АА нами иначе понимается роль, место и природа так называемого *искусственного интеллекта*. В подавляющем большинстве ИИ по-

нимается как устройство или программа, копирующая человеческие качества и способности. Мы полагаем, что проблема заключается не в копировании человека (причём в его редуцированном виде, при котором сознание понимается как способность совершать вычислительные операции), а в распределении и выстраивании взаимодействия человек-ИИ, выстраивании такого интерфейса, при котором человек сохраняет за собой качества мыслящего субъекта, а ИИ становится его умным помощником в тех областях, где требуется быстрое действие и качество в больших масштабах и объёмах.

Четвертое. АА предполагает отказ от всякого рода антропологических редуций, от такого видения человека, в котором он представлен либо как биологический носитель сознания (последнее сводится к активности мозга), либо как техническое, функциональное устройство. Мы предлагаем такое выстраивание интерфейса человек-умная техника, при котором последняя помогает человеку в его усилиях быть, в его стремлении к развитию и формированию высших качеств в их полноте и целостности. Последнее выступает как новое культурное задание человеку. Это означает предложение вернуть технике её исходное родовое задание – быть не протезом и костылём для человека, а поставом, помогающим ему быть, а не действовать как онтологический инвалид.

Пятое. При таком понимании АА по-иному представляется и природа *виртуальной реальности* (VR). Мы полагаем, что VR действительно стала реальностью, в которой также обитает человек. Вопрос только в том, что человек делает в этой VR? И что для него есть виртуальные формы? Мы считаем, что VR не является иллюзией или только феноменом сознания, или миражом, галлюцинацией. VR есть действительная реальность, в том числе и существующая в материальных формах, только представленная в её *превращённой форме*. Природу превращённых форм в своё время описал К. Маркс на материале денежной формы стоимости в «Капитале». Денежная форма выступает такой же реальностью, как вещи и товары, только в превращённой форме, которая замещает товарную форму и саму стоимость товара. В этом плане виртуальные формы реальности выступают превращёнными формами человека, то есть такими, которые замещают ему исходную социальную реальность. Сама VR не может существовать в качестве самостоятельного сущего, она лишь замещает исходное сущее. Поэтому так называемая виртуализация, в процессе которой человек «уходит» в VR, выдавая её, виртуальную копию, за действительную реальность, является вариантом выше названного в первом тренде «ухода человека». В то же время саму VR можно использовать, не отрицая её, а приспособлявая, используя её новые возможности, например, в виде создания разнообразных виртуальных тренажёров, что уже используется при создании заводов-цифровых двойников, при обучении пилотов, водителей, при разработке цифровых моделей в конструировании, при создании цифровых образовательных платформ и др.

Второй составной частью нашей АА выступает практика организации и проведения *гуманитарных экспертиз* (ГЭ). Концепт АА невозможно придумать, сделать продуктом сугубо кабинетной теоретической работы. Поэтому в рамках проекта организованы так называемые полигоны, на которых проходят обкатку основные идеи концепта и проводятся процедуры ГЭ.

Таковых полигонов было организовано три – полигон «Школа и цифра», полигон «Умный гаджет», полигон «Медицина».

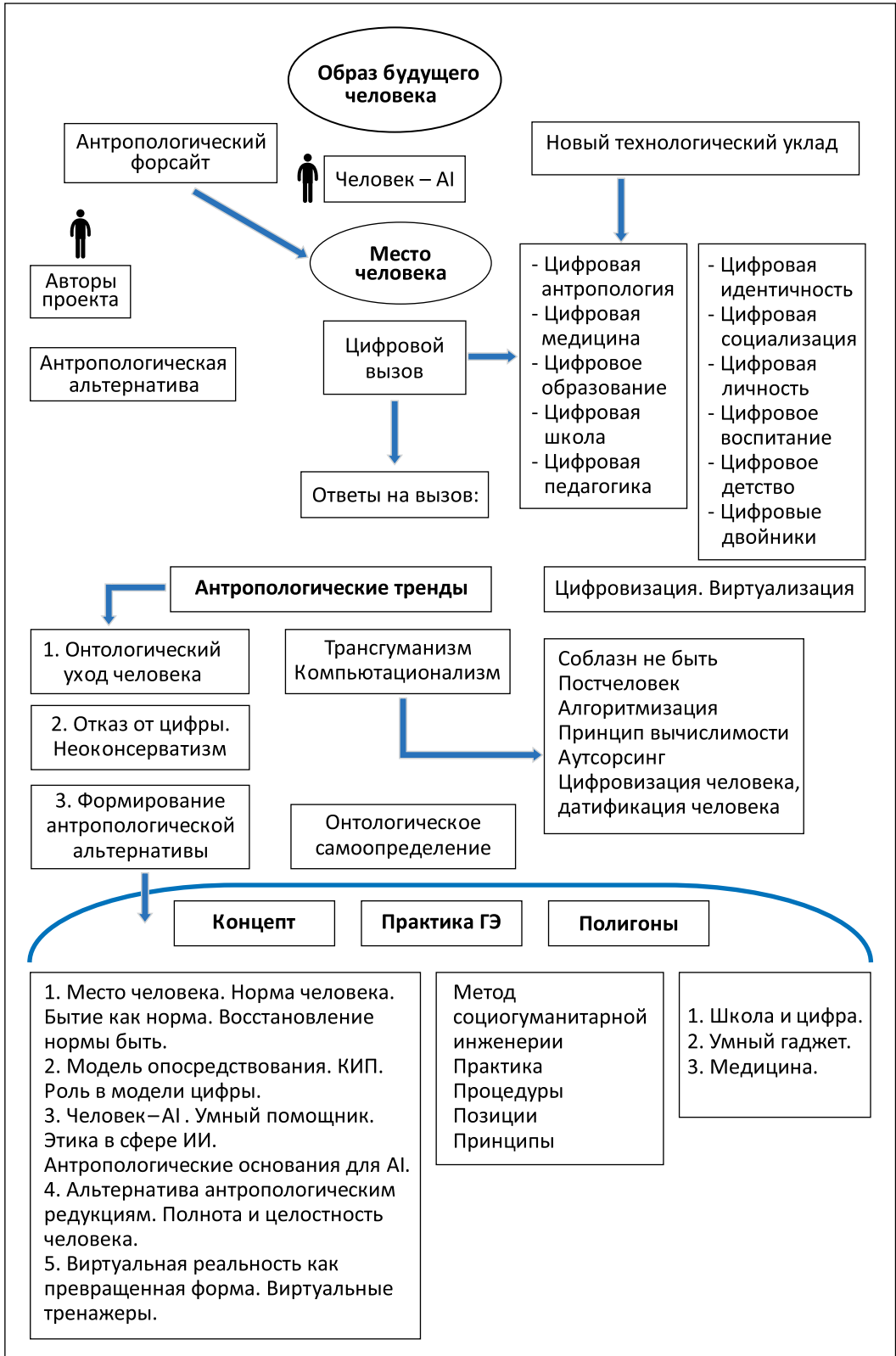


Рис. Концептуальный конфигурактор

На всех полигонах на разном материале (использование цифровых образовательных платформ в обучении, проекты по информационным цифровым технологиям, проекты внедрения цифры в образование и медицину, умные технологии в «умном городе» и др.) выстраивался опыт осмысления последствий внедрения умной цифры в разные сферы жизнедеятельности и отработка самой практики и процедур ГЭ.

В рамках проведения ГЭ выстраивается модель ГЭ, отличная от более привычной модели *этической экспертизы*, отрабатываются процедуры, принципы, регламенты и позиции, на которых строится модель ГЭ.

Последняя ввиду специфики ситуации, связанной с цифровым вызовом, понимается как практика *социогуманитарной инженерии*, то есть выстраивание человеком новых социальных моделей взаимодействия здесь-и-теперь, то есть, в рамках самой ГЭ, в которых (в моделях взаимодействия) учитывается специфическая роль цифры, умных технологий и виртуальных форм реальности, выстраиваются разного рода модели взаимодействия человека и умных технологий и новые формы социального взаимодействия, претерпевающих изменения ввиду формирования гибридной среды обитания.

Ключевым отличием ГЭ и ЭЭ в этой связи выступает то, что если предметом ЭЭ как раз выступала названная выше норма человека, норма быть, она была представлена в культуре, описана и признана всеми участниками, то в настоящее время сама норма человека, норма быть, оказалась поставлена под вопрос вследствие деструктивного влияния тренда «ухода человека». Поэтому сама практика ГЭ выступает по своему культурному заданию не только опытом оценки последствий внедрения умной цифры в повседневность, но также и практикой восстановления нормы человека, его нормы быть, практикой возрождения человека в его целостности, но в новых условиях. В этой связи в рамках данной АА проводятся дополнительные концептуальные поиски, связанные с выстраиванием взаимодействия человека и умной машины, человека и ИИ, в таких областях, как *этика в сфере ИИ* и др.

Алгоритм, алгоритмизация

Понятие, описывающее пошаговые действия по заданной программе. Выступает следствием введённого в науку принципа вычислимости, согласно которому мышление имеет вычислимую природу (напр., *компьютериализм*, полагающий вычислительную природу разума). В таком случае допускается, что мышление можно запрограммировать. Таким образом вводится алгоритмический принцип, по которому разрабатываются различные программы, лежащие в основе создания ИИ. Некоторые исследователи разводят цифро-алгоритмический подход, описывающий действие по образцу, по готовой схеме вопрос-ответ, доминирующий при обучении в массовой школе, и цифро-когнитивный подход, описывающий действие, связанное с моделированием в поисковой ситуации при отсутствии готовой схемы (работы Ю. В. Громыко, В. В. Рубцова, С. А. Смирнова и др.). Если использовать язык культурно-исторического подхода, разработанного в школе Л. С. Выготского, то можно говорить о принципе опосредствования, согласно которому цифра может выступать новым видом орудия-знака, с помощью которого субъект опосредствует своё действие и через это овладевает своим собственным поведением. Тем самым преодолевается ограниченность алгоритмического принципа.

Антропологическая альтернатива

Понятие-научная метафора, означающее стратегию и позицию, противопоставленную стратегии и позиции, предполагающей замену человека пост-человеком (в разных вариантах). Стратегия альтернативы предполагает не отказ от умных технологий (на чём настаивают неоконсерваторы), а также не отказ человека от самого себя в пользу постчеловека, а выстраивание нового интерфейса человека и умной техники в новых условиях, в новой гибридной среде. В основании такой стратегии лежит восстановление *онтологического самоопределения* человека, которое лежало как основание в многовековой культурной традиции континентальной философии. Фактически в разных вариантах стратегию антропологической альтернативы предлагали такие авторы, как М. Фуко (проект практик себя, возвращение в новых условиях к базовым принципам и практикам заботы о себе, лежащим в античной традиции); С. С. Хоружий, В. В. Бибихин, О. И. Генисаретский (проект синергичной антропологии, предлагающий восстановление практик заботы, лежащих в основе духовной традиции православного исихазма); С. А. Смирнов (проект антропологической навигации), Г. Л. Тульчинский (проект персонологии) и др. Концептуальный фундамент для АА был заложен в рамках так называемого *антропологического поворота*, совершённого в 20-30-е годы прошлого века в трудах таких авторов, как М. Хайдеггер, П. А. Флоренский, М. Шелер, М. М. Бахтин, М. Бубер и др., предложивших иное отношение к человеку, предполагающее отказ от объектного отношения к человеку (отказ от технического отношения к человеку, отношения к нему как к средству или объекту описания и познания). Например, М. М. Бахтин предложил два предела, две установки – отношение к миру и человеку как к Вещи и как к Личности. Первое предполагает познание, потребление, использование, второе – проникновение, понимание и общение.

Антропологическая альтернатива – концепт, объединяющий философские теории, направленные на утверждение человека как особой формы бытия.

Антропологическую альтернативу можно реализовать как аналитическую практику, например, в анализе рисков редукции человека в технологиях ИИ. В качестве методологической основы можно использовать концепцию П. С. Гуревича, который считал, что человек есть особый, уникальный род сущего.

К теориям в русле АА можно отнести концепцию бытия и обладания Э. Фромма, являющихся полярными модусами ценностных ориентаций. Бытие как ценность – это утверждение подлинности жизни с другими людьми на основе любви и взаимности, как самореализация, как утверждение развития человеческой сущности, это истинный гуманизм, когда целью поступка является человек, а не замещающая его вещь. Обладание уводит от подлинности, от возможности стать личностью и в таком качестве призванно врождает бытие как позитивное начало сущего.

Основания для АА были заложены в антропологии христианства и ислама, утверждающих, что человек в акте творения наделён даром богоподобия. Богоподобие – это одновременно отличающие человека от других сотворённых живых существ качества – разумность, способность к познанию и творчеству, это одухотворенность, способность к трансцендированию, ум, свобода, это способность к осознанию пределов и одновременно неограниченность

существования в идее духовного бессмертия, личностное достоинство, способность и готовность на самоопределение. Если человек – цель творения, то это и готовность к ответственности. Разумная целенаправленная деятельность человека является таковой в силу способности человека к ценностной (моральной) рефлексии, к различению добра и зла, божественного и отпадающего от Бога. Поэтому с точки зрения христианской антропологии переведение человека в ряд сущностей, снижающих это высокое достоинство человека и его уникальное место в иерархии тварного мира, является вызовом против Бога.

Антропологическая редукция

1) Такая концептуальная (теоретическая) интерпретация специфики человеческого существования и человеческих практик, которая совершается путём сведения (*reductio*) всего многообразия измерений человека лишь к одному из них – чаще всего биологическому, но также и ментальному или трансцендентному, что позволяет объяснить сложное через простое, но при этом закономерно ведёт к упрощённому и потому ложному пониманию человеческой реальности и к потере представления о человеке в его действительной онтологической полноте. 2) Прагматика, стратегически опирающаяся на теоретическую редукцию человека к механизму, организму или конечному набору психических состояний и поэтому выступающая как сумма простых операций, направленных на управление человеком как одномерной системой (программой) элементарного уровня сложности.

Антропологический вопрос (главный вопрос философии)

Согласно философии И. Канта, главным вопросом философии является вопрос «Что такое человек?». С тех пор мировая антропология развивалась по логике кантовского вопроса, стремясь ответить на него объектным образом – дать очередное определение человеку и разработать соответствующий концепт, предполагающий ответ на вопрос о сущности человека. Сам вопрос объектного типа (что это такое?), требующий определить человека, задать сущностные пределы и способ существования, загонял исследователя в тупики объектной, эссенциальной парадигмы. В течение XX века многие антропологические концепции так или иначе стремились отвечать именно на кантовский вопрос. Другая антропологическая стратегия, заложенная в трудах авторов *антропологического поворота* и *антропологической альтернативы*, предполагает поиск ответа на иной вопрос – «где и когда есть человек?». Последний вопрос связан с полаганием, согласно которому сущности человека нет и к нему необходимо относиться не как к объекту описания и познания (в пределе – использования и уничтожения), а как к возможному существу, всякий раз совершающему своё онтологическое самоопределение. Последнее осуществляется в логике поиска своего места в этом мире, которое не дано, а задано, то есть предъявлено человеку как жизненное задание. Ему (каждому поколению и каждому индивиду) ещё предстоит найти своё место в мире посредством разного рода практик заботы о себе (культурных, духовных практик, духовных упражнений т. д.).

В этой связи в течение XX века постепенно происходило смещение акцента в данном антропологическом вопросе – с акцента «что?» на акцент «где и когда?». Смещение акцента в главном вопросе произошло прежде всего в связи

с тем, что человек переживает так называемую онтологическую дезориентацию, связанную с тем, что привычные, устоявшиеся, общепринятые ранее границы человека и иного ему сущего, перестали быть таковыми.

Последнее связано с тем, что впервые человек столкнулся с онтологическим соблазном, означающим отказ человека от усилия быть, от собственного онтологического самоопределения, то есть от собственной нормы, в силу чего человек, отказываясь от необходимости совершать онтологическое усилие, отказываясь тем самым от самого себя, теряет представления о собственной границе, предпочитая не быть. Подобное переживалось человеком и ранее, человек всегда испытывал соблазн не быть, но его спасала вера в Бога и страх божий.

В настоящее время этот вопрос обострился в связи с тем, что человек отказался от онтологического ориентира, веры в Бога и стал перекладывать ответственность за онтологическое самоопределение на другое сущее, являющееся его собственными творением, – искусственному интеллекту. Подобное перекладывание (точнее, *функциональный аутсорсинг*) стало возможным в связи с развитием техники, в функционал которой человек всё более включает те или иные умные функции, свойственные ранее только ему как разумному существу.

Но за передачей функций и работ, что было в рамках всемирно-исторического технологического процесса допустимо и объяснимо, последовала передача технике роли субъекта, ответственного за умное действие. За этим неминуемо последует и переход онтологической границы, допускающий отказ человека от самого себя в пользу так называемого постчеловека. В этой связи происходит исчезновение и самого субъекта, задающего главный вопрос – «где и когда есть человек?». Его задавать в таком случае уже будет некому.

Антропологический поворот

Направление исследований, концептов и практик, развивавшийся в 20-30 годы XX века. Связан с такими авторами, как М. Шелер, М. Бахтин, М. Хайдеггер, М. Бубер, Л. С. Выготский и др.

Антропологический поворот не сводится к философско-научному направлению (философская антропология). Он означает смену парадигмы в мышлении о человеке и поиск языка для выработки, условно говоря, неклассического антропологического дискурса. Этот поворот не означает «смерти человека». Он означает переориентацию базовых ориентиров человеческого бытия и восстановление исходных онтологических основ антропологии, с одной стороны, и наполнение живым антропологическим содержанием онтологии человека, с другой стороны.

Фактически всеми авторами антропологического поворота велся поиск не ещё одной новой концепции человека самой по себе, а поиск места человека и одновременно поиск нового метода мышления о человеке. Искалась не окончательная формулировка сущности человека, а тот особый способ существования, который делает человека человеком. В этом смысле представители поворота вели работу по навигации человека в двойном смысле: как поиск места человека и как поиск слова о человеке. Специфика места состоит в том, что оно онтологически не предзадано, заранее не готово. Это метафизическое место всякий раз обустроивается особого рода антропопрактиками заботы

в связи с онтологическим самоопределением человека. Соответственно и слово о человеке всякий раз заново выстраивается, исходя из специфики обустройства его места, то есть исходя из мыслительных, символических и деятельностных опор и ориентиров.

Авторами поворота была проделана попытка рассматривать антропологический дискурс в широком, не узконаучном смысле, как мета-антропологию, выстраивающую свой мыслительный дискурс по границам и пределам. Был проделан опыт отказа от позитивизма знания и опыт преодоления всевозможных редукций в понимании сущностных сил человека: биологической редукции, технической, религиозной, научной, рациональной и т. д.

Авторы АП не столько выстраивали строгие научные определения и термины, сколько искали опорные точки-ориентиры. К таковым относятся такие, как забота, личность, событие, ответственность, жизнь, энергия и проч. Был сделан шаг в сторону выстраивания не готового словаря антропологических терминов, а словаря-путеводителя с опорами и ориентирами. Был изменён сам способ работы с понятийным и терминологическим аппаратом антропологического дискурса.

С разной степенью воплощения в работах представителей поворота была проделана попытка преодоления разрыва между онтологией, метафизикой и антропологией. Понятийные гибриды возникали разные. Но была обозначена общая тенденция, направленная на онтологическое укоренение антропологии, с одной стороны, и на преодоление абстрактности и бесчеловечности учений о бытии человека, с другой.

Работы авторов АП используются в качестве мировоззренческой, философской, концептуальной опоры для выработки в настоящее время так называемой *антропологической альтернативы*.

Аватар

1. Аватар – это цифровое изображение, предназначенное для представления человека, которое он сам себе выбрал. 2. Аватар – это виртуальный помощник, наделённый функциями «искусственного интеллекта».

Автономия пользователя

Самоопределение, право принимать решения в части вопросов пользовательского выбора; независимость воли и действий относительно алгоритмов, подсказок и решений, предлагаемых интеллектуальными системами.

Асинхронное обучение

Асинхронное обучение – образовательный процесс, в котором ученики обучаются удалённо и в разное время с помощью цифровых образовательных платформ. Им даётся доступ к урокам, они сами делают домашнее задание. Оно может быть выстроено с обратной связью, когда его проверяют или без проверки.

Антропологический тренд

С одной стороны, набирающая силу тенденция в области антропологического знания; с другой стороны, ключевая линия развития событий (прежде всего – значительных трансформаций) в сфере бытия человека.

Массовидное явление, заключающееся в выборе определённой стратегии, связанной с онтологическим самоопределением человека. Можно выделить три антропологических тренда. Первый: тренд технологического и биологического улучшения человека, за этим стоит стратегия фактически ухода человека классического типа, человека разумного, человека как субъекта. Здесь человек рассматривается как существо, нуждающееся в улучшении (биологическом и технологическом), как по частям, так и в целом. Но улучшение приводит к тому, что классический человек разумный в итоге заменяется на *постчеловека*. Это означает отказ человека от усилия быть, редукцию человека к биологическому существованию, подчинение человека умным технологиям, в пределе – уход из мира как активного субъекта в пользу постчеловека. Второй тренд: *неоконсерватизм*, предполагающий отказ от умной цифры, запрет цифровых технологий, понимающих как изначальное зло и порчу человеческой природы. Третий тренд: *антропологическая альтернатива* первым двум трендам, которая предполагает выбор стратегии преобразования человека, возрождение его, но в новой гибридной реальности и использование умной цифры во благо развития человека.

Акторы ИИ

Субъекты разработки (проектирования, конструирования, пилотирования), внедрения и использования технологий ИИ на всех этапах жизненного цикла: заказчики, IT специалисты, менеджеры по продвижению, институционализированные и неинституционализированные пользователи, эксперты по ИИ:

Кодекс этики в сфере ИИ): «<...> под Акторами ИИ понимается круг лиц, в том числе иностранных, принимающих участие в жизненном цикле СИИ при его реализации на территории Российской Федерации или в отношении лиц, находящихся на территории Российской Федерации, включая предоставление товаров и оказание услуг. К таким лицам относятся, в том числе: разработчики, создающие, обучающие, тестирующие модели/системы ИИ и разрабатывающие, реализующие такие модели/системы, программные и/или аппаратные комплексы и принимающие на себя ответственность в отношении их конструкции; заказчики (лицо или организация), получающие продукт или услугу; поставщики данных и лица, осуществляющие формирование наборов данных для применения их в СИИ; эксперты, осуществляющие измерение и/или оценку параметров разработанных моделей/систем; изготовители, осуществляющие производство СИИ; эксплуатанты СИИ, на законном основании владеющие соответствующими системами, использующие их по назначению и непосредственно реализующие решение прикладных задач с использованием СИИ; операторы (лицо или организация), осуществляющие работу СИИ; лица, принимающие участие в регуляторном воздействии на сферу ИИ, в том числе разработчики нормативно-технических документов, руководств, различных регуляторных положений, требований и стандартов в области ИИ; иные лица, действия которых потенциально могут повлиять на результаты действий СИИ или лиц, принимающих решения с использованием СИИ».

Антропологические вызовы искусственного интеллекта

Проблемная ситуация, суть которой заключается в осознании угроз и рисков, в сложности оценки блага и вреда для человека, возникающих при внедрении технологий искусственного интеллекта.

У А. Тойнби под вызовом понималась проблемная ситуация, решение которой становится узловым моментом цивилизационного развития. Риски для человека, с которыми сталкивается современный мир, связаны, в первую очередь, с утратой человеком субъектности с точки зрения возможности принимать решения. Это вызов человеческой природе, когда у машины развивают способность, до сих пор принадлежавшую только человеку – способность к интеллектуальной деятельности, тем самым стирая грань между человеческим и нечеловеческим, природным и искусственным. Человек, передавая своё исключительное преимущество машинному интеллекту, превращается в существо алгоритмизированное и предсказуемое, расстаётся с контингентностью собственного выбора, уникальностью как основанием своей незавершённости и открытости миру. Полагание на ИИ приводит к тому, что у человека изменяются когнитивные свойства, способность к запоминанию, трансформируется память в качестве элемента самоидентификации. Происходит вытеснение человека машиной из производственных процессов, исчезает целый ряд профессий, прогнозируется, что системы ИИ благодаря своей сверхэффективности возьмут на себя большую часть человеческого труда, так что людям больше не придётся зарабатывать на жизнь трудом. Возникают новейшие формы неравенства, например, в силу возраста когнитивно обусловленная недоступность паритетного взаимодействия с алгоритмами.

В свою очередь, технологии ИИ несут очевидные выгоды человеку: их использование оптимизирует коммуникационные процессы, ускоряет обработку огромных массивов информации, обеспечивает общественную безопасность, упрощает покупки и улучшает медицинское обслуживание, избавляет человека от бюрократических процедур.

Аутсорсинг (жизненный, функциональный, технологический)

Процесс передачи различных функций и работ от человека – технике. Фактически по логике функционального аутсорсинга выстраивался весь научно-технический прогресс в течение всего времени существования человека. В основании аутсорсинга заложено понимание техники как удлинённого тела человека, уподобление тех или иных орудий его органам и функциям. Так родилось понятие органопроекции (его ввёл Э. Капп, развивал это понятие П. А. Флоренский). По логике органопроекции и аутсорсинга стало возможным допущение, что человек, будучи не эффективным как работник со своими органами и функциями, может быть заменен как частично, так и полностью. Дыхание, зрение, слух, физическая работа мышц и проч. могут быть заменены более эффективными техническими устройствами. В итоге мы пришли к идеям *постгуманизма* и *трансгуманизма*. С этой стратегией замены человека связана *антропологическая редукция*, согласно которой человека сводят к его части, к его телу, к его отдельным органам и функциям. Он здесь понимается и описывается в категориях биологического существа или функционального устройства. При этом не рассматривается принципиально иная стратегия, согласно которой человек есть сущее духовно-практическое, всякий раз осуществляющее своё онтологическое самоопределение. Именно последнее представление соответствует норме человека (усилию быть), а не представление в версии разнообразных антропологических редукций.

Базовая модель интерфейса человек-машина

Модель, предполагающая оптимальное распределение функций и работ между человеком и машиной (умным техническим устройством), при которой человек остаётся субъектом действия, принимающим решение. Проблемы с её построением связаны с тем, что работает так называемый тренд технологического *аутсорсинга*, предполагающий передачу умных функций и работ от человека – машине. А также в связи проблемами, связанными с *онтологическим самоопределением* человека и *антропологической редуccionей*. Если человек предпочитает тренд ухода как активного субъекта и если он редуccionируется до биологического существа, до какой-то своей части, то при такой стратегии он неминуемо становится придатком технического устройства, одной из его функций.

Виртуализация

Виртуализация означает процесс создания особой *виртуальной реальности* (VR), претендующей на роль новой среды обитания человека. VR создаётся с помощью разного рода программных, цифровых, аппаратных, технических средств, расширяющих исходную, первую, социальную реальность, в которой привык обитать человек. Сам по себе тренд создания виртуальной среды обитания не плох и не хорош. Важно другое. Важно то, что молодые поколения, выросшие уже в цифровой культуре, то есть, выросшие не в культуре медленного чтения книги (организованного по логике линейного текста), попадают в мир нелинейных знаковых образований, в мир гипертекста, в котором привычная иерархия смыслов и символов перестаёт работать. В этой связи снимаются установленные в традиционных (доцифровых) культурах нормы и образцы, что позволяет выбирать любые варианты для самоидентификации. Но важнее другое. В процессе виртуального сдвига человек, уходящий всё более в VR, постепенно начинает предпочитать ориентироваться на образцы, положенные в VR, зачастую деструктивные, рискованные и не помогающие культурному взрослению. В результате виртуального смещения происходит сдвиг событийного центра, означающий, что события, происходящие и переживаемые человеком в VR, более значимы для него. Именно в VR для него формируется ценностный, событийный центр. В этой связи с точки зрения ситуации человека виртуализация важна не столько своими техническими возможностями, сколько своим ценностным и событийным смещением.

Виртуальная реальность

В проекте предлагается обсуждать проблему реальности виртуальных миров в категориях превращенных форм. Превращенная форма является не извращённой или ложной реальностью и не фантазией сознания, а отдельной, реальной формой жизни, но представленной в её превращении, как это было показано на примере метаморфоза стоимости труда в денежную форму товара в «Капитале» К. Маркса. Виртуальная реальность есть такая же превращенная форма реальности, а не иллюзия сознания, и не воображаемый мир. Это реальный мир. Можно выделить следующие качества превращённой формы реальности: 1) отдельная, но не самостоятельная форма жизни; 2) ПФ выполняет в процессе превращения роль опосредованной формы; 3) ПФ представлена в виде копии исходного оригинала; 4) имеет знаково-символический способ

существования; 4) ПФ зависима от исходной, родовой формы реальности, не самостоятельна.

Виртуальная реальность представляет собой как бы недоовощённую форму реальности, существование в её потенции. Такое представление было представлено в истории философии в виде идеи потенциального бытия (Николай Кузанский). Но это представление не стало впоследствии основанием для выработки самостоятельной онтологии виртуальной реальности. В работах Д. Чалмерса ВР также представлена не как иллюзия, а как реальность, но только как реальность сознания. Вместе с тем виртуальная реальность не сводится лишь к реальности воображаемых миров, к реальности сознания, реальности особых психологических состояний. Виртуальная реальность представляет собой продолжение естественно-искусственного процесса метаморфоза деятельности человека, только воплощённой в её превращённой форме. В этой связи предлагается понимать виртуальную реальность как такую форму жизни в её превращении и недоовощёнии, которую человек может использовать в виде нового ресурса для своего развития с целью преодоления отчуждения от самого себя. Этот ресурс ВР выражен в виде разного рода приложений и продолжений этого мира, воплощённых с помощью иммерсивных средств погружения. С их помощью можно выстраивать виртуальные модели и тренажёры и на них отрабатывать новые практики, невозможные в социальной и технической реальности. В таком случае виртуальные тренажёры и модели реальны, но выступают в качестве заменителей исходной реальности (как тренажёр самолета на тренировках заменяет реальный самолет). Это не означает, что виртуальная модель должна заменять реальный оригинал. Риски ухода в ВР в этой связи заключаются в том, что пользователи постепенно теряют границу между этой реальностью и ВР, подменяя превращённой формой первую.

Границы человека

Человек как сущее отличается тем, что его границы имеют не субстратную и ставшую, фиксированную природу, а духовно-практическую, энергетическую. В этой связи они постоянно подвижны. Например, полагание человека как существа свободного и возможного, допускает то, что пространство свободы никак не может быть фиксировано и дано. Оно всякий раз переопределяется в каждой новой исторической ситуации и даётся как задание. Каждый раз в новой ситуации человек вынужден переопределять свои границы. Вместе с тем долгое время человек полагал, что эти границы между ним как сущим и животным миром, между ним и миром техники, между жизнью и смертью, даны как незыблемые. На этом представлении выстраивались различные ценностные полагания и ориентиры. В связи с достижениями в области умных технологий человек попал в ситуацию, когда и представления об этих границах претерпевают переосмысление. Как говорил Б. Г. Юдин, я думал, что у человека есть ядро, но и оно поплыло.

В биоэтике принято представление о границах допустимых изменений природы человека. Границы – нормативно определённые состояния человека, пределы нормальности, которые могут существенно трансформироваться в случае массового применения новых биомедицинских технологий (репродуктивных, нейротехнологий и т. д.). Например, медицинская нормология

прописана в МКБ (международная классификация болезней). Есть нормальная анатомия, нормальная физиология и есть патологическая анатомия и физиология. В данном случае отклонение от нормы и есть болезнь, патология.

Гуманитарная экспертиза

Целью гуманитарной экспертизы является оценка социальных, этических, правовых, антропологических, аксиологических и нормативных последствий применения той или иной технологии или реализации общественно значимого проекта. Субъектами в гуманитарной экспертизе являются и эксперты, и разработчики, и люди «со стороны» – реальные или потенциальные пользователи, потребители новых технологических продуктов или инфраструктуры. Эксперты оценивают риски и последствия в проекции своих профессиональных компетенций, позволяющих им считаться экспертами. Разработчики представляют свои проекты, чтобы учесть высказанные замечания и сделать свой продукт более конкурентоспособным в глазах потребителей. Пользователи знакомятся с новыми разработками, проектами, которые будут менять их жизнь, прислушиваются к экспертному мнению, дополняют его из своей перспективы жизненного мира.

ГЭ имеет дело с ситуацией, когда привычное, принятое ранее ядро человека и его границы оказались поставлены под вопрос, они оказались проблематизированными. Поэтому предметом ГЭ является не защита ставшей нормы, а восстановление границы человека, восстановление его нормы быть.

В ГЭ человек выступает как активный субъект, развивающийся субъект, становящийся, постоянно возвращающийся к себе и восстанавливающий себя в своей онтологической норме быть.

Проблематизация границы человека происходит именно потому, что переживаются массовые практики внедрения умных технологий в повседневность, практики внедрения в сущее человека (искусственный интеллект, генная инженерия, биомедицинские исследования, редактирование генома), вследствие чего представления о границе человека оказались подвергнуты пересмотру.

Гуманитарная экспертиза отличается незавершённостью перечней правил и стандартизации того, что она защищает. Предмет её – жизнь человека и общества в ценностной, значимой для них проекции. Необходимость ГЭ возникает, если есть предположения о том, что реализация проекта или внедрение технологических новинок будет трансформировать значимые элементы жизни человека, далеко не всегда они связаны с изменениями для здоровья, часто это изменения привычных жизненных укладов, моральных порядков, ценностные сдвиги, которые порождают социальное напряжение, меняют самопонимание человека, его идентичность в глазах других, меняют отношения между людьми, меняют представления о «нормальном». ГЭ с помощью разнонаправленных взглядов – экспертного, обыденного, специального – «проецирует» возможные влияния и то, как изменится жизнь человека и общества, если технология будет широко применяться.

В ГЭ человек выступает точкой отсчёта, смысловым ориентиром, что позволяет совершать разворачивание человека к самому себе, но в новой социокультурной ситуации. ГЭ представляет собой место борьбы разных трендов: тренда ухода человека и замены его постчеловеком в духе трансгуманизма,

тренда отказа от умных технологий в духе неоконсерваторов, и тренда возрождения человека, возвращения его к самому себе, но возродившемуся.

Предельными ориентирами в ГЭ являются опасности преодоления человеком своего видового порога – «бытия человеком», перехода на стадию пост-человеческого существования. В таком случае для экспертного анализа востребованы понятия философской антропологии, философская аналитика антропологических рисков.

В ГЭ нет жёсткой фиксации функции эксперта на конкретном носителе. Здесь в качестве эксперта могут быть привлечены и учёные, и общественные деятели, и обычные пользователи, потребители технологий, в зависимости от ситуации и конкретного содержания, от оценки рисков в конкретной практике внедрения тех или иных разработок, от задач ГЭ. Как таковая экспертная позиция плавает, но остаётся главным одно условие – быть «участным субъектом» (П. Д. Тищенко, Л. П. Киященко), быть погружённым в проблему, быть заинтересованным собеседником и быть готовым меняться и развиваться в зависимости от содержания проектов.

ГЭ выступает как класс методов, действий, совокупность инструментов и средств, собираемых для организации процесса управления изменениями, в рамках которых меняются и сами авторы того или иного проекта, и эксперты, и благополучатели, и лица, принимающие решения. ГЭ выступает как способ программирования изменений. Поэтому ГЭ выступает как как модель *социогуманитарной инженерии*, то есть метод управления социальными изменениями.

ГЭ имеет дело с прогнозом будущих ситуаций, которые могут складываться в силу внедрения умных разработок в повседневность. В таком случае она может пониматься как «метод опережающего реагирования» (Б. Г. Юдин).

Главным предметом в этом прогнозе в рамках ГЭ выступает видение образов будущих действий людей, складывания новых практик реагирования и поведения людей, связанных с изменением среды обитания, что в свою очередь связано с массовым внедрением умных технологий в повседневность. Предметом прогноза ГЭ выступают новые модели жизнедеятельности людей, новые модели их обитания.

ГЭ, коль скоро она предполагает осуществление прогнозного действия, предполагает далее проектирование, разработку человекообразных, человекоориентированных моделей и технологий, в которых уже заранее, опережающим способом, учитываются возможные гуманитарные риски и гуманитарные возможности.

Поэтому ГЭ предполагает не просто оценку конкретного проекта. Она предполагает прогноз на будущее – что будет, если... Если проект внедряется в массовом порядке, то что будет, если... ГЭ предполагает прогноз последствий, прежде всего гуманитарных (как рисков, так и новых возможностей), которые могут произойти в случае, если будет нарастать тренд массового внедрения тех или иных «умных» проектов и разработок.

Датификация человека (или цифровизация человека)

Переведение жизненных параметров (показателей и характеристик здоровья, социального положения, экономического и образовательного статуса, демографических описаний) в цифровые данные для их использования

в цифровых системах. Более узким понятием, встречающимся в научной литературе по биоэтике, является квантификация человека. Оно означает разбиение целостности человека с помощью оцифрованных показателей здоровья, собираемых через индивидуальные системы мониторинга.

Искусственный интеллект

Программное обеспечение, имитирующее мыслительную деятельность человека. По аналогии с человеческим интеллектом может ранжироваться по степени развитости.

Существует множество определений ИИ. Например, следующие:

1. «Искусственный интеллект – моделируемая (искусственно воспроизводимая) интеллектуальная деятельность мышления человека» [1].

2. «ИИ – комплекс технологических решений, позволяющий имитировать когнитивные функции человека (включая самообучение и поиск решений без заранее заданного алгоритма) и получать при выполнении конкретных задач результаты, сопоставимые как минимум с результатами интеллектуальной деятельности человека» [2].

3. «Направление исследований в современной компьютерной науке, целью которого является имитация и усиление интеллектуальной деятельности человека посредством компьютерных систем» [3].

4. «В настоящее время к ИИ фактически относят различные программные системы и применяемые в них методы и алгоритмы, главной особенностью которых является способность решать интеллектуальные задачи так, как это делал бы размышляющий над их решением человек. К числу наиболее популярных направлений применения ИИ относятся прогнозирование различных ситуаций, оценка цифровой информации и выведение из нее заключений, анализ различных данных с поиском скрытых закономерностей [4].

5. «ИИ – теория и реализация компьютерных систем, способных копировать интеллектуальное поведение человека, выполнять задачи, обычно требующие человеческого интеллекта». Такие, как визуальное восприятие, распознавание речи, принятие решений и перевод с одного языка на другой [5].

6. «ИИ – способность цифрового компьютера или управляемого компьютером робота выполнять задачи, обычно связанные с разумными существами. Термин часто применяется к проекту разработки систем, наделенных интеллектуальными процессами, характерными для человека, такими как способность рассуждать, находить смысл, обобщать или учиться на прошлом опыте» [6].

7. Программа (или алгоритм), которая на основе обработки данных научается «принимать решения в ситуации неопределенности» [7].

[1] ГОСТ Р 43.0.5-2009. Определение ИИ в российском в ГОСТ Р 43.0.5-2009 (п. 3.17) // Национальный стандарт Российской Федерации. Информационное обеспечение техники и операторской деятельности. Процессы информационно-обменные в технической деятельности. Общие положения. «КонсультантПлюс». <http://www.consultant.ru>.

[2] Указ Президента РФ «О развитии искусственного интеллекта в РФ» от 19.10.2019, № 490. Национальная стратегия развития искусственного интеллекта на период до 2030. Ст. 5а.

[3] Финн В. К. Искусственный интеллект // Энциклопедия эпистемологии и философии науки. М.: Изд-во Канон+» РООИ «Реабилитация», 2009. С. 316.

[4] Гусев А. В., Добридюк С. Л. Искусственный интеллект в медицине и здравоохранении // Информационное общество. 2017. № 4-5. С. 81.

[5] Oxford English Dictionary URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

[6] Encyclopedia Britannica URL: <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>

[7] Искусственный интеллект. Что стоит знать о наступающей эпохе разумных машин. Пер. с англ. О. Д. Сайфутдиновой. М.: Изд-во АСТ, 2019. С. 13.

ИТ-проповедник (технопроповедник)

Одна из профессий будущего из «Атласа новых профессий». Это человек, который продвигает идеи пользы от использования как отдельных новых технических устройств, так и цифровых технологий в целом. Фактически такие люди формируют или навязывают новую норму человека человечеству. Можно сказать, что ИТ-проповедники способствуют ускорению принятия новой нормы человека в информационном обществе. Фактически ИТ-проповедниками выступают сторонники *трансгуманизма и постгуманизма*. Также ИТ-проповедники относятся к такой пестрой группе людей, как технопрогрессоры, выступающие за всяческое развитие передовых технологий и улучшение за счёт этого природы человека (в отличие от неоконсерваторов и биоконсерваторов).

Компьютационализм

Концепция или шире течение в науке и философии, согласно которой происходит перенос понятий и терминов из компьютерных наук и практик в философию, таких, как алгоритм, вычислимость, дискретность и др. (см. *принцип вычислимости*). Такой перенос допускается сторонниками К. в связи с тем, что они полагают, активность мозга имеет такую же вычислительную природу, и шире – допускается, что разум имеет вычислительную природу. По логике такого допущения вырабатываются такие модели искусственного интеллекта, построенные по аналогии с активностью мозга. В пределе допускается, что модель ИИ – это и есть аналог мозга. Тем самым совершается целый ряд ложных допущений и редуций. 1. Разумность, сознание человека сводится к активности мозга. 2. ИИ сводится к модели мозга. 3. Разумность и сознание сводится к вычислительным операциям. 4. Сведение в свою очередь мозга к метафоре компьютера. Мозг сводится к представлению устройства, обрабатывающего информацию. Интересная на первых порах с точки научных исследований метафора (мозг-компьютер) становится чреватой серьёзными ошибками и вульгарными антинаучными допущениями. Логические допущения, разрешённые в рамках К., становятся одним из обоснований идеологии постгуманизма, предполагающего замену человека постчеловеком именно в связи с тем, что редуцированный человек, сведённый к функциональному устройству, гораздо менее эффективен, чем ИИ, и потому может быть заменен.

Конвергентные технологии (НБИК-технологии, НБИКС-технологии)

Технологии, которые переплетаются и дополняют друг друга. Термин может использоваться как расширение или замена более привычных понятий, таких, как цифровые и информационные технологии. В настоящее время сложно отделить технологии одну от другой. Их переплетение идёт не просто внутри одной технологической отрасли, но и на стыке разных сфер деятельности. Для примера, давно привычным стало переплетение математики, программирования и компьютерных технологий, но лишь относительно недавно ИТ стали тесно сосуществовать с когнитивными, биологическими социальными и другими технологиями. В этом контексте может использоваться термин НБИК-технологии или НБИКС-технологии, но подобная связка всё равно ограничивает сферы. Конвергентные технологии фактически могут включать все существующие технологии. Состав гибридных связок между ними зависит от степени сложности конкретных проектов.

Конфиденциальность данных

Этический принцип и практика защиты персональных данных от разглашения. Конфиденциальность подразумевает признание права личности на сохранение тайны данных о себе, право распоряжения этими данными. В цифровых системах собирают, хранят и используют личные данные, однако сложно гарантировать санкционированный личностью доступ к ним и варианты их использования.

Неоконсерватизм (в науке, философии)

Сложное и пёстрое течение, представители которого призывают к отказу от умных технологий, к отказу от их внедрения в сферы жизнедеятельности человека, ссылаясь на то, что их внедрение разрушает традиционные консервативные ценности.

Основания представителей Н. самые разные, начиная от научного скептицизма и кончая религиозной верой. В этой связи в это пёстрое течение могут входить как научные скептики, так и религиозные фанатики, для которых любая современная технология есть зло, идущее от Антихриста.

Представители Н. призывают к отказу от таких современных биотехнологий, как стволовые клетки, клонирование, продление жизни, улучшение качеств человека, геновая инженерия. Одними из самых активных представителей Н. являются биоконсерваторы религиозные активисты. В США наиболее последовательно эту позицию занимает так называемый Совет по биоэтике при президенте США.

Такие представления так или иначе стали распространяться в целом на мировоззренческую позицию человека, выступающего как неоконсерватор или антропоконсерватор. Это человек, придерживающийся консервативных или негативных взглядов на технический прогресс. Эти взгляды могли у него появиться не обязательно в процессе воспитания, а по мере осознания драматических последствий для человека внедрения конвергентных технологий. Подобные взгляды могут быть как обоснованными, так и базироваться на субъективных страхах и стереотипах.

Норма человека

Представление о человеке в его норме фактически является другой версией ответа на вопрос о сущности человека. Вопрос о сущности человека долгое время был краеугольным камнем в истории философии. Вопрос о норме становится актуальным в ситуации, когда по тем или иным причинам человек перестаёт соответствовать этой норме, собственной сущности. Последняя в то же время представлена и описана в библиотеке культуры. Соответствие норме означает соответствие представлениям о том, что такое человек в его существе, по своей природе. Долгое время под нормой человека понималось его разумное поведение (разумность, рациональность). История философии в этой связи описывалась как история разума. Поэтому безумие (или иные виды ненормальности, патологий) не входило в этот список. В XX веке вопрос о таком представлении о норме человека было поставлено под вопрос. Разумность перестаёт выступать нормой человека.

Одновременно стала пересматриваться и сама парадигма представление о самом понятии нормы, нормальности. В классической традиции под нормой имелась в виду устоявшаяся, сложившаяся природа человека, со ставшими качествами, состояниями и признаками. По этой логике человек рождался с уже сложившейся природой (сиречь нормой), задача заключалась в том, чтобы раскрыть её. Такое представление было характерно для так называемой эссенциальной парадигмы, полагавшей наличие у человека готовой и данной ему сущности, поэтому перед философ-исследователем стояла задача исследовать её, постичь и описать в той или иной концепции. При такой логике доминировал объектный вопрос «что такое человек?», ответы на который порождали разные антропологические концепции и теории.

В XX веке стала развиваться антиэссенциальная, или энергийная парадигма (см. *антропологический поворот*), согласно которой природы, точнее, сущности у человека нет, а человек вынужден всякий раз становиться заново, то есть восстанавливать норму быть. В этой связи и под нормой человека стали понимать не готовую природу, а само усилие человека осуществить собственное *онтологическое самоопределение*, совершить усилие быть, и найти своё незаменимое и незаместимое место в мире. Результаты этого усилия не гарантированы. Поэтому норма человека не может быть устоявшимся качеством или признаком, а всегда остаётся неким возможным шансом быть, стать. Норма человека выступает жизненным, культурным заданием, как для каждого поколения, так и для каждого индивида.

Модель опосредствования

Модель опосредствования выступает одной из ядерных идей в культурно-историческом подходе школы Л. С. Выготского. Согласно этому представлению, человек развивается благодаря тому, что он в своём онтогенезе совершает много раз операцию по опосредствованию своего поведения с помощью так называемых психологических орудий (знаков, вещей, символов, предметов). Человек овладевает орудием и посредством этого овладевает своим поведением. Овладевая своим поведением, он формирует у себя новые функциональные органы, которые от рождения у него отсутствуют. Например, орган письма или орган счёта, или орган чтения, понимания, мышления. Процесс опосредствования рассматривается в качестве базового процесса развития высших

психических функций человека. В ситуации цифровизации возникла базовая проблема – что такое цифра как психологическое средство опосредствования? Можно ли считать цифру новым знаком-орудием, овладевая которым человек формирует себя в новой гибридной среде, формирует в себе новые, условно говоря, цифровые органы? Вопрос до сих пор остаётся открытым, поскольку находится в стадии разработки, научного поиска и собирания эмпирического материала.

Омни обучение

Омниканальное или омни-обучение (omni-learning) – подход к обучению, который предполагает использование различных методов, технологий и ресурсов, чтобы создать наилучшие условия для освоения материала и развития учащегося. Включает в себя как традиционные методы обучения, такие как лекции и семинары, так и новые формы, такие как онлайн-курсы, вебинары, игры, интерактивные приложения и т.д.

Данный вид обучения подразумевает наличие образовательной программы как в оффлайн, так и в онлайн режиме (одинаково удобной для использования на смартфоне, планшете, ноутбуке и т. д.), при котором полученный опыт не будет отличаться друг от друга вне зависимости от платформы обучения.

Образы восприятия ИИ

Представленность в сознании и языке тех угроз и рисков, а также благ и выгод, которые ассоциируются с искусственным интеллектом.

Онтологическое самоопределение / онтологический выбор

Возможность, которой всегда располагает человек в силу специфики своего бытия. Заключается в способности человека принимать участие (в конечном счёте решающее) в определении уровня качества и степени перспективности своего существования. Самоопределение человека выражает его ценностные установки и является свободным, поскольку оно совершается как предпочтение одного из многих вариантов (линий, сценариев) существования. Конкретное бытие есть следствие человеческого выбора (или ряда таких актов), а не наоборот. Человек всегда живёт в той реальности, которую он выбрал, выбирая себя самого. Онтологическое самоопределение полагается в качестве базового принципа человеческого бытия в персонализме и экзистенциализме, а также в философии поступка М. М. Бахтина. Онтологическое самоопределение становится особенно актуальным в рамках выстраивания так называемой антропологической альтернативы в ситуации цифровизации и виртуализации, когда человек испытывает соблазн отказа от нормы быть.

Поколение Z

Поколение людей, которые родились в эпоху цифровых технологий. Они не застали период неразвитости цифровых технологий в осознанном возрасте. Они принимают цифровую среду как данность. Очевидно, что *норма человека* для них будет отличаться от нормы для тех людей, которые начали пользоваться компьютером и смартфоном, скажем, в 20, 30, 40 лет и позже.

Постгуманизм

Пестрое и многосоставное движение или течение сторонников преодоления человека и в пределе его замены на постчеловека. В целом, согласно пост-

гуманизму, постчеловек есть существо, которое приходит на смену человеку, заменяя его и выступая более эффективным существом, обладающим кибернетическим бессмертием, природа которого улучшена за счёт передовых умных технологий, как некий человек улучшенный (*homo enhanced*). Происходит тем самым подмена и извращение самой практики развития человека. Идея духовного усовершенствования человека заменяется идеей технического улучшения. Вместо духовно-практической деятельности, духовных, культурных антропопрактик заботы о себе ему предлагается техническое улучшение. Сам человек изнутри себя не может стать совершенным, а потому его можно и нужно технически улучшить за счёт умных технологий, генной инженерии, достижений биомедицины, цифровых приложений и технических насадок.

Постчеловек

Гипотетический на данный момент субъект, возникающий по замыслу постгуманистов после преодоления ограниченностей человека. Точный портрет постчеловека в значительной степени определяется технологиями его создания (протезированный киборг, или генномодифицированный организм, или оцифрованное сознание без органической плоти вовсе), однако общий пафос его создания можно выразить в повышении «планки старта» для развития личности. Для примера: современный человек может, проведя десятилетия в медитации и умерщвлении плоти, достичь отрешения от своих эмоций и привязанностей. Субъект, могущий по желанию регулировать в крови уровень тестостерона и иных половых гормонов, к этому же состоянию ума приходит за сутки. И теперь он понимает эту точку как начальную, следуя по пути просветления дальше и достигая новых духовных высот. То же справедливо в отношении эмпатии, боли и иных психофизиологических процессов.

Превращенная форма

Понятие, обозначающее феномен превращения какого-то вида деятельности и ее продуктов в иную форму, которая становится заменителем первой. Процесс описан в «Капитале» К. Маркса на примере превращения стоимости товара в денежную форму выражения. Бумажные деньги становятся заменителем товаров, всеобщим эквивалентом. Или товар становится заменителем труда, который был потрачен на его производство. Люди привыкают к этому вещному выражению и допускают, что существо и тайна товарообмена состоит в этой вещной форме. Но невидимое (стоимость) они не видят. И поэтому придают значимость товару, или еще более – её денежной форме, а не труду. Тогда формируется так называемый товарный фетишизм, согласно которому ценность и значимость приобретает сам товар и ее денежная форма, а не труд, скрытый за ним. Превращение является естественным процессом метаморфоза деятельности в ее вещные формы. В этом плане это не иллюзия и не фантазия, и не извращенная форма. Это самая настоящая реальность, только имеющая деятельностьную природу и превращенную форму. Но проблема здесь заключается в том, что человек принимает в качестве ценностной и значимой именно денежную форму, отрывая её от своего истока, и присваивая денежной, шире, вещной форме свойства самостоятельной сущности. И тем самым впадает в зависимость от вещной формы, забывая, что тем самым происходит отчуждение человека от своего труда, а продукты его труда отчуждаются

от него, и он перестаёт быть хозяином самого себя. Загадка понимания феномена превращённой формы, тем самым, состоит в преодолении человеком отчуждения от самого себя. В данном случае – понимание границы между реальным и виртуальным мирами, преодоление отождествления ВР и первой, исходной реальности.

Принцип вычислимости

В данном случае нам для проекта важно различие принципа вычислимости и иного принципа, выступающего главным регулятивным принципом, объясняющим природу деятельности (мышления) человека (см. также *Алгоритм*). Согласно принципу вычислимости, мышление имеет вычислительную природу. Поэтому мозг человека начинает уподобляться компьютеру и наоборот. В этой связи само мышление описывается в логике вычислительных операций. А стало быть необходимо разрабатывать алгоритмы, на основании которых можно построить вычислительную модель искусственного мозга, то есть ИИ. Поэтому главной задачей при разработке ИИ становится разработка таких алгоритмов, которые позволяли бы ИИ считать быстро, много и не ошибаться. Согласно такой парадигме долгое время и развивались разработки по ИИ. Этой парадигме противостоит иная, согласно которой мыслит не мозг. И мышление имеет не вычислительную природу, а опосредованную. То есть мыслит новый функциональный орган, который человек на себе формирует в процессе своего развития, посредством разных культурных практик, начиная с простейших практик овладения простейшим орудиями и своим телом, и заканчивая сложными практиками опосредования в сложных системах (см. Модель опосредования). Но схема остаётся той же. В этом плане принципу вычислимости можно было бы противопоставить принцип опосредования.

Саморегулирование акторов ИИ

Добровольное принятие акторами ИИ принципов профессионального долга – системы моральных обязательств по непричинению вреда человеку.

Семантика алгоритмов

В антропологическом ключе это цели, смыслы и ценности, лежащие в основании алгоритмического контента и синтеза. Антропоориентированная семантика алгоритмов не должна противоречить целям человеческого существования и развития.

Социальная (социогуманитарная) инженерия

В настоящее время, в так называемой постнеклассической ситуации, полагающей наличие и развитие мира миров, допускается сосуществование разных онтологий и онтологических установок. Допускается, что мир миров не объективен, он человекотворен. На место привычных подходов объектного познания мира и заданного проектирования и освоения мира необходимым образом приходит подход, соразмеряющий, с одной стороны, постоянную трансформацию миров, с другой – метаморфоз и самих авторов проектов, переживающих также вместе с рукотворными мирами собственный процесс изменений. Поэтому актуальным становится метод социогуманитарной инженерии, предполагающей конструирование и изменение социальных миров и управление метаморфозом этих изменений. Переход к неклассической ситуации самоопределения связан с тем, что принцип человекоразмерности мира,

принципы объективности, разумности и познаваемости мира замещаются иными установками: что мир не объективен, не соразмерен человеку, не разумен и не целесообразен. Он разный – в зависимости от установок проектирующего. При социогуманитарном проектировании ставится в качестве цели не только создание новых миров, но и управление метаморфозом изменений самих авторов этих изменений. Этим отличается гуманитарное проектирование и социальная инженерия от известных и ранее описанных опытов и практик применения проектного подхода, в которых сами авторы проектов не выступали предметом рефлексивного самопроектирования.

Трансгуманизм

Философское направление. Частный случай постгуманизма. В целом решает задачу преодоления человека (типичную для постгуманизма вообще), которого определяет как набор недостатков и слабостей, требующих превосходения. Специфическими чертами подхода трансгуманизма являются ориентированность на инженерные методы решения задачи (протезирование и загрузка сознания на цифровые носители) и материалистическое, утилитарное мировоззрение. Последнее выражается в выстраивании риторики в духе попытки «продать» идею со всеми прилагающимися маркетинговыми приёмами и лексикой.

Умные технологии

Научная метафора, означающая наделение технологий умными функциями, которые ранее приписывались человеку (принятие решений, диагностика, распознавание образов, чтение, письмо, счет, прогноз и т.д.). Это не понятийный конструкт, а скорее метафорический, как и ИИ.

«Умный» город

Первоначально город, в пространство которого интегрированы различные информационно-коммуникационные технологии для управления городской инфраструктурой (транспортными потоками, системами ЖКХ, образованием, медициной и т. д.) с целью улучшения качества жизни горожан и повышения эффективности распоряжения городскими ресурсами. В современных городских исследованиях отмечается недостаточность технологического подхода к определению «умного» города. Многие авторы делают акцент не столько на современные технологии, сколько на рассмотрение «социального капитала, который имеет решающее значение не только для обеспечения информационных и коммуникативных качеств, но и для выявления более широкой экологической и культурной роли, которую такие технологии играют в поддержке перехода к умным городам» (Deakin & Al Waer, 2011). Таким образом, от ограниченности технологического понимания «умного» города мы переходим к осознанию того, что «умный» город невозможен без «умного» сообщества, креативного и вовлечённого в городскую жизнь.

Уклад технологический

Выделение технологических укладов – следствие технологического подхода к периодизации развития мировых цивилизаций, который базируется на идее цикличности мировой экономики (циклов Кондратьева). Каждый технологический уклад определяется появлением, повсеместным распространением и интеграцией технологий, характерных для конкретного уровня развития

производства, в жизненный мир человека. В существующих классификациях технологических укладов в качестве основного ресурса развития цивилизации рассматривается тот или иной вид сырья и сопутствующих ему технологий – энергия воды, энергия пара, электрическая энергия, энергия углеводородов, атомная энергетика и так далее.

Следуя этой логике, выделяется 6 технологических укладов: первый из них (1770–1830) связывается с развитием текстильной промышленности, механизацией и концентрацией производства на фабриках; второй (1830–1880) определяется созданием парового двигателя, расширением железнодорожной сети; третий (1880–1930) обусловлен появлением электродвигателя, активным использованием чёрной металлургии; четвёртый (1930–1980) сформировался в связи с применением энергии углеводородов и распространением нефтепродуктов; пятый (1980–2010) характеризуется совершенствованием микроэлектроники и информационных технологий; и, наконец, шестой (2010 – по н. в.) – новый технологический уклад – связывается с комплексом информационно-коммуникационных технологий, био- и нанотехнологий, активным развитием систем искусственного интеллекта и методов геной инженерии.

Однако в данной классификации не учитывается тот факт, что главным двигателем и ресурсом любого технологического уклада являлся человек, его качества и компетенции, которые по-разному применялись в различные моменты времени. Используя в качестве ключевого критерия периодизации тип ресурса, который был главным капиталом и опорой для человека в определённый период, можно выделить следующие уклады:

- 1) аграрный, при котором главным ресурсом являлась земля и, соответственно, развивались аграрные технологии, связанные с переработкой продуктов, выращенных на земле или шире – в природе. Человек на земле, человек – придаток аграрных технологий, зависящий от природы. Главный ресурс, который используется в человеке, – его физическая сила, с помощью которой он приводит в действие орудие труда;
- 2) индустриальный, при котором интенсивно развивается промышленность, индустрии первого поколения. Человек и машина, человек – придаток машины, одна из функций производства;
- 3) электрический, с которым связано появление телеграфа и радиосвязи. Человек и электричество, производство электроэнергии как главный ресурс, человек – потребитель электроэнергии;
- 4) индустриально-сырьевой, при котором возникают новые технологии на основе добычи и переработки сырья. Человек и углеводороды, человек – придаток трубы;
- 5) информационный, при котором происходит информатизация многих процессов, совершенствуются телекоммуникации и, кроме того, развивается атомная энергетика. Человек и микромир, человек уподобляется информационной машине;
- 6) антропный, который определяется распространением и применением НБИКС-технологий, попытками решить проблему моделирования и клонирования человека, в том числе за счёт редактирования генома. Главный ресурс – человек и его мышление в ситуации совершенствования искусственного интеллекта и соблазна цифры. Наука внедряется

в то, что заповедано, – в тайну рождения человека. Наука готова создать новое существо. Значит, человеку не нужен ни Бог, ни тайна творения. Значит, человек в принципе заменим на другое существо. Он больше не нужен.

Очевидно, что распространение новых технологий приводит к трансформации антропологической реальности, существенным образом влияет на социальность и, в итоге, на онтологию человека. При этом те изменения, которые сулит шестой – новый технологический уклад, становятся самыми значительными с антропологической точки зрения. Именно в шестом технологическом укладе решается вопрос о том, превращает ли человек себя в придаток техники или становится самоцельным.

Умное устройство

Устройство, способное принимать решения разной степени сложности. Начиная с простых, например, включение автомобильных дворников при попадании капель дождя на стекло, и заканчивая сложными, как интеллектуальные системы, берущие на себя высшие когнитивные функции человека.

Форсайт (антропологический)

Форсайт – практика конструирования образов будущего. Стал распространенной практикой в силу того, что мировые тренды развития и мировая динамика стали фактически опережать существующие линейные прогнозы. Впервые стал использоваться в Японии после второй мировой войны и в США (первые доклады RAND Corporation). Среди всех форсайтов самый распространенный тип форсайта по содержанию – технологический, поскольку понятен предмет конструирования. Антропологический форсайт – самый редкий, поскольку сам предмет (человек) – самый сложный. Но именно он является рамочным для всех остальных форсайтов. Основные допущения форсайта в отличие от привычного линейного прогноза следующие: 1. Будущее не выводимо из прошлого. Нельзя методом экстраполяции прошлых трендов конструировать образ будущего, полагая что завтра будет так же, как вчера. Это далеко уже не так. 2. Образ будущего не придумывается из головы. Образ будущего конструируется исходя из самоопределения самого форсайтера в коллективных практиках. От того, как он полагает себя в будущем, зависят и образы будущего. 3. образов будущего много, не один, поскольку нет линейного поступательного движения из прошлого в будущее. образов будущего столько, сколько самих авторов этих образов. 4. Поскольку образы разные и у авторов разное самоопределение, то за образ будущего идёт борьба, конкуренция. И никто не знает, какой образ будущего победит. Для этого вырабатываются определённые методы и практики форсайта. К таковым относятся такие, как анализ и прогноз трендов, разработка сценариев, разработка дорожных карт, сканирование горизонта (слабых сигналов, предсказание диких карт, джокеров или черных лебедей). Последнее – самое сложное и самое не успешное в практике форсайта, поскольку чёрных лебедей предсказать невозможно. Но именно они случаются всё чаще в связи со всё бóльшим усложнением мировой динамики развития. Инструменты в форсайте используются самые разные (Дельфи опросы, интервью, экспертные панели, фокус-группы и др.).

Цифра как средство опосредствования

В процессе цифровизации встаёт вопрос о том, можно ли рассматривать цифру как средство опосредствования? В культурно-исторической психологии (КИП) базовой моделью выступает модель описания развития человека через понятие опосредствования, согласно которой человек, овладевая внешним орудием и знаком, овладевает своим поведением и через многократное овладение формирует у себя и высшие психические функции (мышление, память, волю, воображение). Тем самым складывается новая функциональная личностная органика в процессе культурного развития. Но КИП разрабатывалась в доцифровую эпоху, в которой психологическими орудиями выступали знаки, слова, вещи, символы, образы, числа. Цифры в этом списке не было. В настоящее время встала задача выстраивания *новой модели опосредствования*, в которой ключевым средством опосредствования выступает цифра, являющаяся новым посредником, будучи одновременно знаком, орудием и признаком (качеством) среды обитания.

Цифровая антропология

Новое направление в современных антропологических исследованиях. Пока носит условное название, выделяя аспект цифровизации среды обитания человека и влияния цифры на него. В принципе, коль скоро мировая антропология так и развивалась, плодя новые отрасли (появились социальная, педагогическая, историческая, инженерная, медицинская и проч. антропологии), то по этой логике стало употребляться и такое сочетание ЦА, хотя существа делу это не прибавило. Пока своих языка, предмета и метода у ЦА нет.

Цифровой вызов

Вызов для гуманитаристики со стороны цифровых технологий, заключающийся в том, что все доньше существовавшие концепты и доктрины, использовавшиеся в гуманитарных науках (философии, психологии, педагогике и др.) не имели в своем понятийном строе таких понятий, как цифра, виртуальная реальность, цифровой двойник и др. Гуманитарные науки оказались принципиально, точнее, онтологически не готовы к цифровому вызову. В этой ситуации неготовности гуманитарные сообщества выбирают разные стратегии, которые пока показывают свою неэффективность: 1. Поспешное встраивание цифры в свои концепты, разработанные до цифры. При такой стратегии цифра ломает эти концепты, последние выглядят искусственными, не работающими. 2. Сохранение старых концептов и всяческое отрицание цифры как необходимой и неизбежной реальности. Эта стратегия также неэффективна. 3. Стратегия встраивания цифры в новую онтологию и картину мира, что предполагает парадигмальное переустройство, смену оптики мышления. Эта стратегия самая сложная, но неизбежная

Цифровая личность

Оксюморон, допускающий формирование личности человека в цифровой, виртуальной среде. Некоторые исследователи допускают, что она складывается в этой среде. В мягком варианте имеется в виду совокупность цифровых следов конкретного человека, которые он оставляет в виртуальной среде (персональные данные, медицинские карточки, цифровой дневник и проч.). В более продвинутом виде допускается, что молодое поколение действительно

но проходит своё развитие и формирование в цифровой среде. Хотя в таком случае под личностью имеется в виду любая индивидуальность человека как эмпирического существа. А нам в проекте важно понять, формируются ли действительно в цифровой среде новые личностные качества, которые ранее в доцифровую эпоху и не формировались. Не навыки, не способности, а качества личности. С изменением технологий, разумеется, у человека формируются новые способности и навыки (переход от ручного труда к машинному это показал). Но речь идёт о личности. Вопрос остаётся открытым.

Цифровая школа

В данном случае речь идёт о модели школы, в которой выстраиваются такие культурные практики развития, в которых цифра выступает средством и технологией развития, встроенной в программы обучения, как в рамках цифровых образовательных платформ, так и с помощью иных цифровых технологий и средств обучения.

Цифровая социализация

В ряде работ разных авторов допускается, что в настоящее время подрастающее поколение переживает так называемую цифровую социализацию, то есть осваивает социальные нормы и образцы в цифровой среде. Словосочетание пока не стало понятием. Оно больше похоже на оксюморон, поскольку главным в этом процессе всё же выступает социализация, которая по определению должна проходить на практике, через овладение реальными социальными нормами и образцами, а в виртуальной реальности овладение произойти не может, поскольку соответствующей социальной практики там нет по природе своей. Как не может заменить виртуальный тренажер самолета – сам самолет. От виртуальных симуляций человек всё равно должен переходить к реальным социокультурным практикам.

Цифровое воспитание

В узком смысле под цифровым воспитанием понимается действия родителей (опекунов, воспитателей), направленные на контроль, корректировку, поддержку освоения цифровых технологий детьми. В качестве методов цифрового воспитания могут выступать как поддерживающее, так и запрещающее поведение родителей: от моделирования здорового цифрового образа жизни и создания безопасной цифровой среды до отслеживания экранного времени и даже полного запрета на взаимодействие с цифровыми устройствами.

В широком смысле к понятию «цифровое воспитание» можно отнести любые идеи традиционного воспитания при добавлении в модель взаимодействия взрослый-ребёнок цифровых технологий.

Стоит отметить также появление в англоязычной литературе термина «позитивное цифровое воспитание». Такое воспитание не демонизирует цифровую среду, но предполагает, что родитель обучает ребёнка безопасному и ответственному взаимодействию с цифровыми устройствами и интернетом.

Цифровые технологии

Технологии, используемые для построения виртуальной реальности с помощью цифры. Зачастую понятия цифровая среда, виртуальная среда, виртуальная реальность используются как синонимы.

Цифровая медицина

Обозначение современного этапа в развитии медицинских практик и организации здравоохранения после цифровой трансформации.

Цифровая педагогика

Использование методов цифрового обучения в образовательной практике, для контроля, передачи и хранения учебных знаний.

Цифровая трансформация

Появление в социуме новых системных свойств, институтов, типов деятельности и коммуникации, профессий благодаря использованию цифровых систем для создания, хранения, передачи, обработки информации.

Цифровой двойник

Система социальных, когнитивных, медицинских описаний реальных людей в информационной среде. Это такой виртуальный образ человека, который позволяет сделать управляемыми его когнитивные и телесные процессы.

Записанные в едином профиле ключевые или расширенные характеристики человека (фото, персональные данные, авторские тексты, видеоконтент и пр.), представляющие собой объект, с которым отождествляется человек в сетевом пространстве или иной информационной системе. Фактически информационная система распознает не человека, а цифрового двойника. Очевидно, что цифровой двойник – это упрощенная версия человека, далеко не всегда адекватно отражающая сущность человека. При этом однако, именно образ цифрового двойника зачастую считается нормальным контрагентом при коммуникациях.

Цифровая дидактика

Цифровая дидактика – это отрасль педагогики, нацеленная на организацию образовательного процесса в условиях цифровизации общества. Данная научная дисциплина пользуется традиционными для дидактики принципами и основными понятиями, но трансформирует и дополняет их, адаптируя под современные реалии. Цифровая дидактика является основой для построения современных методик и стратегий обучения.

Цифровая идентичность

В соответствии со сложившейся теорией и практикой социально-гуманитарных и психологических исследований под ЦИ понимают совокупность свойств психики, компетенций и черт характера, формирующихся у человека, значительную часть своей жизни пребывающего в цифровой среде. ЦИ специфицирует и в концентрированном виде выражает осознание человеком своей принадлежности к цифровому сообществу.

Основными опорными концептуальными точками в дискурсе о ЦИ можно считать (1) представления о её текучем характере (она постоянно изменяется, переопределяется в своем содержании, является становящимся, а не ставшим феноменом), (2) о расширении персональных возможностей конструирования цифровой идентичности и (3) о включении цифрового устройства в механизмы жизнедеятельности человека (здесь речь идет о слиянии человека и умного устройства, которое в литературе иногда называют «расширенным разумом»).

Можно выделить два направления концептуализации, которые преобладают в дискурсе о ЦИ: первое направлено на изучение расщепления ЦИ и реальной идентичностей личности; второе рассматривает перспективы замены человека как сущности *постчеловеком*.

В соответствии с первым направлением принято считать, что воплощение своей личности в цифровой среде происходит через удвоение, предполагающее появление у человека, помимо реальной, дополнительной ЦИ. Эта идентичность конструируема: в цифровой среде человек пробует и примеряет, ориентируясь на собственные предпочтения, не только разные стили общения и социальные роли, но даже такие характеристики, как пол, возраст, социальный статус – все это допустимо в рамках «виртуального самопредъявления» и «игр с идентичностью».

Второе направление более радикально и связано с трансгуманистическими перспективами, которые открывают достижения науки, направленные на глобальное преобразование качеств человека. В приложении к проблематике социально-философского осмысления феномена ЦИ важно акцентировать вопрос о том, останется ли человеческое в человеке после разнообразных вмешательств. Ход такого рассуждения наталкивает на необходимость выстраивания философской проблематики, связанной с коренным переопределением или даже поиском новой идентичности измененным человеком; таким образом, трансгуманизм в острой форме актуализирует проблему самоидентичности человека.

Авторы проекта отстаивают посылку, в соответствии с которой цифровая среда онтологически является превращенной формой социальной среды и выстраивают свои представления о ЦИ в соответствии с такими критериями, как: (1) роли цифрового устройства и цифровой среды для человека; (2) расположение событийного центра человека; (3) центр самоопределения человека. Такой подход усложняет понимание ЦИ и позволяет развернуть экспериментальный набор ее типов, таких, как (1) человек с достроенным разумом; (2) человек с цифровой телесностью; (3) человек алгоритмический; (4) человек возвращающийся и (5) человек – информационный бродяга. При этом типы ЦИ не являются у отдельной личности взаимоисключающими и могут реализовываться как по отдельности, так и в совокупности. Подробнее о типах см. ниже.

ЦИ «достроенного разума» реализуется, когда человек занимается получением информации с помощью цифрового устройства. Последнее здесь выступает в роли инструмента, а цифровая среда – как источник информации. Специфика состоит в том, что, так как люди все чаще компенсируют возможности своей памяти или способности к аналитическому мышлению обращением к цифровым устройствам, то можно говорить уже о «достройке себя» цифровым орудием. При этом человек остается в субъектной позиции, но усовершенствуется и расширяет свои способности; центр его событийности также остается в реальности (не смещается в цифровую среду).

ЦИ цифровой телесности формируется в результате активного использования носимых цифровых устройств, отслеживающих параметры состояния тела. Так как человек может воспринимать носимое цифровое устройство как наставника, предоставляющего количественные оценки параметров тела,

и доверять его информации больше, чем опыту собственной телесности, создается ситуация, когда гаджет влияет на формирование у человека того образа, к которому ему следует стремиться (сколько часов спать, какое количество воды потреблять, как много двигаться, к какому весу стремиться и пр.). В результате человек частично теряет позицию субъекта сразу и в отношении с собственным телом, и в отношении способности выстраивать горизонт своего физического развития. Здесь можно говорить о смещении событийного центра человека, связанного с ощущением телесности.

ЦИ алгоритмического человека может складываться как ответ на растущее время пребывания в социальных сетях, в ходе которого происходит перенос человеком внимания с себя на ту аудиторию, с которой он входит в отношение, подстройка под нее. Цифровая среда, выступающая вместилищем социальных сетей, выступает как превращенная форма, за счет чего перестраивается сама суть коммуникативного процесса: строго говоря, коммуникация может не иметь прямого отношения не только к социальности в общепотребительном смысле, но и вообще к реальности ни с точки зрения самого коммуниканта (он может разделять себя и ту личность, которая общается в сети), ни с точки зрения его визави (существует ли он вообще или является ботом, не-человеческим субъектом?), ни по своим последствиям (которые могут восприниматься коммуникантом как игра).

Этот тип ЦИ назван алгоритмическим, так как ответ цифровой среды, на которую ориентированы коммуникативные действия человека, исчислим количественными параметрами – числом виртуальных друзей, с большей частью которых нет прямого знакомства, размещенных постов, лайков и комментариев к ним и пр. Этот тип идентичности можно описать через несколько характеристик, выявленных разными исследователями. Прежде всего, она становится «не просто множественна, а с необходимостью расфокусирована» для того, чтобы подстроиться под запросы разнообразной аудитории и собрать как можно более богатый урожай в виде желательных реакций на ту или иную самопрезентацию. Вероятно, здесь же возможно конструирование ложных идентичностей, масок, а также «идеализированное, утрированное самопредъявление, позволяющее человеку быть тем, кем он захочет, или не быть собой, присваивая себе утрированные атрибуты сверхчеловека». В результате человек, у которого реализуется алгоритмическая ЦИ, становится все более атомизирован, одинок, замкнут сам на себя. Одновременно происходит девальвация значимости для человека не цифровых социальных институтов.

Субъектная позиция человека в ходе коммуникации в сети сохраняется, но сама среда выступает как превращенная форма социальной, а значит, остается неопределенной, размытой. В то же время, именно в ней человек осуществляет попытку реализации этой субъектности, и с опорой на нее выстраиваются параметры идентичности личности. Соответственно, событийный центр человека смещается из реальной в цифровую среду.

ЦИ возвращающегося человека отличается от предыдущего тем, что в ходе его реализации человек не переносит акцент внимания на цифровую аудиторию, а оставляет его на себе, а цифровая среда выступает не как превращенная форма, а как воплощенное через цифрового посредника (устройство) продолжение социальной среды, позволяющее устанавливать, поддерживать

и развивать социальные контакты. Это означает, что при реализации данного сценария поведения цифровая среда как отдельный феномен перестает существовать, а цифровое устройство выступает в роли инструмента в коммуникации. Назвав этот тип цифровой идентичности «человек возвращающийся», мы имели в виду, что идентификационные параметры человека дополняются составляющей, обретенной в цифровой среде, но сам он не остается в ней, а возвращается к себе.

ЦИ информационного бродяги может быть реализована при погружении в практики, связанные с отвлечением и развлечением: листание ленты социальных сетей, просмотр видеороликов, определенный вид игр, которые часто называют «убийцами времени». Особенно притягательной силой такой способ времяпрепровождения обладает для детей, для которых «гаджет становится живым собеседником ребенка, одушевляющего его, относящегося к нему больше, чем к игрушке», то есть цифровое устройство наделяется пользователем свойствами субъектности. Наедине с экраном человек остается в позиции пассивного наблюдателя, возможная полнота его деятельности, понимаемая как социокультурный акт, редуцируется к стимульно-реактивной модели. Здесь возможно воплощение сценария ухода человека от самого себя с потерей собственной субъектности. Соответственно, пределом такого сценария может являться формирование бессубъектной идентичности.

Цифровое детство

Детство, значительную часть которого занимают цифровые практики. Отдельные исследователи рассматривают его как особый культурно-исторический тип детства, возникающий в условиях информационного общества.

Цифровые образовательные платформы

К цифровым образовательным платформам (ЦОП) можно отнести любые сайты и приложения, предназначенные для использования в образовательных целях (видео-, аудиоматериалы, изображения, текст, обучающие игры, тесты, чаты, форумы и пр.). ЦОП может упрощать отдельные механизмы взаимодействия учителя и ученика (допустим, при проверке домашнего задания), служить источником дидактического и иного учебного материала, помогать при оценке знаний или выступать как тренажёр для отработки навыков. Однако на текущий момент ЦОП не может моделировать поисковую ситуацию и, следовательно, выступать заменой живому процессу обучения.

Цифровая эпоха

Цифровую эпоху (Digital Age) часто понимают и используют как синоним понятия «информационная эпоха» (Information Age), исторический период, для которого характерно быстрое развитие технологий и переход от традиционной промышленности к экономике, основанной на информационных технологиях. Это не вполне корректная классификация, поскольку начало информационной эпохи традиционно отсчитывается с середины XX века, в то время как к цифровой эпохе в первую очередь относят начало XXI века, иногда с включением последнего десятилетия XX века. Различаются и социальные характеристики эпох: если начало информационной эры определялось исследованиями, научными и экономическими преобразованиями, то для цифровой эпохи уже характерны антропологические изменения в том смысле,

что электронные девайсы становятся частью каждого человека (умение использовать цифру как новый функциональный орган), а граница между цифровым пространством и физическим (нецифровым) колеблется, размывается или полностью стирается.

Цифровая грамотность

Владение базовыми навыками использования цифровых устройств с целью эффективного решения повседневных задач. Популярный тезис о том, что все современные люди должны обладать цифровой грамотностью, может быть подвергнут сомнению. Если человек счастливо и комфортно себя ощущает без наличия этой грамотности, то почему он должен ею обладать? С другой стороны, если перед человеком стоит задача социально реализоваться, то ему приходится сталкиваться с ожиданиями других людей. И здесь мы уже говорим о новой ожидаемой норме человека: другие люди могут считать человека не «нормальным», если он не обладает цифровой грамотностью.

Цифровизация (см. также виртуализация)

Процесс модернизации человеческой цивилизации за счёт внедрения цифровых технологий во все сферы жизни общества. Переведение информации, коммуникации на язык цифровых алгоритмов с использованием компьютерной техники.

Процесс развития умных цифровых технологий, вследствие чего меняется среда обитания человека, она становится гибридной, сочетающей в себе и привычную физическую, материальную и социальную сторону, и новую, виртуальную. Цифровой контекст выделяет в процессе инструментальный смысл, выделяет единицу, то есть цифру. А виртуальный контекст означает другой аспект – аспект новых возможностей и новых миров, только виртуальных, созданных с помощью цифровых технологий.

Человеко-машинный интерфейс

Программно-аппаратные системы для обеспечения взаимодействия человека и компьютера (или любого произвольного технического устройства). Примеры: экран монитора, клавиатура и мышь; нейроинтерфейс; джойстик; сенсорный дисплей.

В более широком смысле означает построение кентавра или гибрида человек-умное устройство (человек – ИИ) и распределение между ними функций и работ. По мере развития умной техники этого функционала постоянно пересматривается и перераспределяется (см. *Базовая модель интерфейса человек-машина*).

Этика алгоритмов или Алгорэтика

Вид прикладной этики в области регулирования технологий искусственного интеллекта. В Ватикане разработан Кодекс Этики Алгоритмов. Основные принципы кодекса: уважать частную жизнь человека, действовать прозрачно и непредвзято, гарантировать соблюдение прав людей, особенно незащищённых слоёв населения. Разработчики искусственного интеллекта, согласно кодексу, должны разъяснять не только то, как алгоритмы приходят к своим решениям, но также поставленные перед ними цели и задачи.

Этика в сфере ИИ

Регулятивная практика, целью которой является обоснование норм и принципов в отношении ИИ. Предмет этики ИИ – использование самообучаемых нейросетей, риски, возникающие в связи с предположениями о том, что нейросети будут принимать решения за человека, имитировать, замещать, а то и превосходить человека в когнитивной, творческой деятельности.

Этическая экспертиза

Оценка научных и прикладных проектов на соответствие принятым этическим требованиям и нормам закона. Осуществляется экспертными советами, этическими комитетами и комиссиями. В России широко распространена этическая экспертиза клинических исследований (с участием человека). Для этой цели в научных учреждениях создаются этические комитеты. Они могут разрешить, отказать или приостановить проведение исследования. Экспертами этического комитета могут быть представители медицинских, научных организаций, образовательных организаций высшего образования, а также представители общественных организаций, религиозных организаций и средств массовой информации. Процедурные правила этической экспертизы устанавливают порядок подачи документов по проекту, их перечень, порядок оценивания и выдачи заключения, порядок мониторинга в ходе осуществления проекта.

Этическое регулирование

Тип нормативного регулирования новых технологий, опирающийся на конвенционально принятые системы принципов и правил, выполняющих роль этических норм. Этические нормы могут не совпадать с юридическим и морально-нравственным регулированием. Этическое регулирование является элементом «мягкой силы» по сравнению с юридическим, основанном на принудительном исполнении. От норм нравственного регулирования этические правила отличаются кодифицированным характером, т.е. оформляются в Кодексе, не имеют универсального характера, поскольку предназначены для ситуативного регулирования.

Юзабилити

Показатель того, насколько легко и удобно пользователю взаимодействовать с интерфейсом сайта.