DOI 10.33278/SAE-2018.rus.455-458
УДК 338.24
JEL B41

# ПРОБЛЕМА ОБРАТИМОСТИ: КОНСТРУИРУЕМОЕ КОНСТРУИРУЕТ ДИЗАЙНЕРА ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

Дмитрий Васильевич Реут (ORCID 0000-0003-3577-7373)[1]
Евгения Алексеевна Тишина (ORCID 0000-0003-2097-1368)[2]

[1]ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана»
[2]ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»
ООО "КлаудЛинк"

***Аннотация***. Актуальность, цели, задачи. Глобальный коллективный «дизайнер» современности, в т.ч. цифровой экономики, постоянно повышает степень искусственности среды оперирования и обитания. Субъекты различных уровней социокультурной общности несистемно взаимодействуют между собой конкурентным, коллаборативным, сетевым образом. Предпринимательство конвертирует расширяющийся фронт достижений науки в усложнение глобальной общности. Совокупность нововведений неконтролируема, эмерджентна, приобретает свойства вторичной естественности. «Дизайнер» пытается освоиться в непрерывно усложняющихся «цифровых джунглях» в режиме догоняющего понимания. Нестационарность среды несет отпечатки исторически складывающейся активности «Дизайнера». Последняя может быть представлена как результат реконструкции активности его виртуального оппонента – коллективного «Субъекта Истории». Он существует в собственном «отстающем» времени и непрерывно участвует в конструировании «Дизайнера» современности посредством идеологического ресурса. «Сдвиг» определяется временным промежутком, в течение которого актуализируется осестествление результатов деятельности «Дизайнера». Реликтовая сущность «субъекта истории» блуждает по уровням структуры социокультурной общности.

Цель работы – построение объяснительной модели перечисленного, позволяющей парировать регрессивные действия «субъекта истории», в частности двойные послания (термин Г. Бейтсона), угрожающие устойчивому развитию. Использован системный подход, концепт методологии устойчивого воспроизводства культурной единицы. Результат работы: переход от концепции активной эмерджентной среды к концепции блуждающей реликтовой субъектности.

Перспективы применения: инструментализация устойчивого (направляемого) развития.

***Ключевые слова:*** блуждающая субъектность; вторичная естественность; догоняющее понимание; культурная единица; устойчивое воспроизводство; объяснительная модель; эмерджентность; двойное послание.

***Abstract.*** Relevance, purposes, tasks. Global collective "designer" of the Present, including digital economy – constantly raises degree of artificiality of the habitat. Numerous subjects of various levels of sociocultural community interact not systemically in competitive, collaborative, network way. Business converts the extending front of science into complication of global community. The totality of innovations is uncontrollable, emergent, gains properties of secondary naturalness. The "Designer" accustoms to "digital jungle" which continuously becomes more and more complicated in the mode of the catching-up understanding. Human being tries to catch up, but can't overcome the lag in principle. The lack of stationarity of the environment bears impresses of historically developing activity of the "Designer". The last can be presented as a result of reconstruction of activity of his virtual opponent – the collective "Subject of History". He exists in his own "lagging behind" time and continuously participates in designing of the "Designer" of the Present by means of an ideological resource. The "shift" is defined by a time interval during which the results of activity of the "Designer" gain quality of secondary naturalness. The relic essence of "the Subject of History" wanders in the structure of sociocultural community from one level to another.

The work purpose – creation of explanatory model of the totality of processes afore-named. It intends for parrying of regressive influence of "the subject of history", in particular the double bind (G. Beytson's term) menacing to sustainable development. System approach and the concept of methodology of steady reproduction of cultural unit are used. The result of work is transition from the concept of the active environment to the concept of the wandering relic subjectivity.

Prospects of application: an instrumentalization of the sustainable (directed) development.

***Keywords:*** wandering subjectivity; perceptual space; secondary naturalness; catching-up understanding; cultural unit; steady reproduction; explanatory model; the emergency; double bind.

*"Le mort saisit le vif"*
*«Мертвые хватают живых»*
*(французская пословица)*

## Введение. Актуальность, цели, задачи

С позиции субъектов хозяйственно-экономической деятельности новая реальность характеризуется небывалой и постоянно возрастающей нестабильностью трендов и агрессивностью окружающей среды. Поэтому актуальным представляется разработка адекватных моделей, позволяющих идентифицировать наблюдаемые явления и выстраивать оптимальные или хотя бы приемлемые стратегии с их учетом.

Несмотря на декларации культурологов о наступлении эпохи постмодерна, не приемлющей «больших нарративов», в мейнстриме общественного сознания один за другим возникают мегапроекты глобализации, устойчивого развития, прав человека, цифровой экономики и т.д. При всей их гуманитарной привлекательности нельзя не задаться рутинными вопросами о потенциале реализуемости соответствующих институтов, их возможной устойчивости, непротиворечивости и т.д. Не окажутся ли они симулякрами или чем-то, существенно превосходящим ожидания публики?

Наиболее важным сегодня нам представляется рассмотрение феномена цифровой экономики, поскольку она базируется на стихийно и стремительно разворачивающихся процессах цифровизации повседневности.

В данной работе мы остановимся на одном из сопутствующих становлению цифровой экономики процессов – обратному влиянию выстраиваемой цивилизационно-культурной общности на ее коллективного дизайнера. Некоторая часть этого влияния может быть осознана и элиминирована названным субъектом деятельности, но существует темпоральная слепая зона, недоступная осознанию без применения специальных приемов, которые обсуждается в настоящей статье.

## Используемый инструментарий

Прежде всего предлагается использовать метод парных категорий. Обратимся к парной категории естественное-искусственное. Будем считать (вслед за О.С. Анисимовым), что «Естественное – бытие вне организующих рамок социокультурного и деятельностного типа» [1, с. 39]. «Искусственное – содержание предписывающей мысли или организованность, использование которой состоит в том, чтобы быть источником предписывающих утверждений (средства нормирования)» [1, с. 56]. Важно, что данная пара предоставляет широкий спектр возможностей для описания и формирования естественно-искусственных и искусственно-естественных сущностей окружающего мира, как в статике, так и в динамике изменений на условной оси, заданной названными категориями. «Хайек, разрабатывая эволюционную теорию морали, расширяет употребление категории Естественного на процесс культурной эволюции, подчеркивая тем самым его спонтанность и независимость от сознательных намерений отдельных индивидов» [2, с. 239].

«Оискусствление – процесс трансформации «естественного» (морфологии или организованности в функции морфологии) в рамках внесения в него атрибутов «искусственного» [1, с. 99].

Глобальный коллективный «Дизайнер» цифровой экономики постоянно повышает степень искусственности среды своего оперирования и обитания. Мы используем здесь термин «дизайнер», а не «конструктор», поскольку поле его деятельности включает не только технические средства, но и сферу человеческой активности, порождаемой обращением к этим техническим средствам. Составляющие этого коллективного «Дизайнера» индивидуальные и коллективные же субъекты различных уровней социокультурной общности несистемно – в чем проявляется коренная особенность рыночных отношений – осуществляют конкурентные, коллаборативные, сетевые взаимодействия, преследуя свои частные и

групповые интересы. Экономисты и представители других научных дисциплин тщательно изучают протекающие процессы. Пространство оперативного и стратегического мышления человека ограничено в силу физиологических причин, а фронт научных исследований и системотехнических разработок постоянно расширяется. Предприниматели конвертируют расширяющийся фронт научных результатов в неисчислимое и все возрастающее количество коммерческих проектов, программ, усложняющих глобальную общность – как в техническом, так и в социальном отношении. В частности, человек разворачивает не только реальную экономику, но и офисную, а в ее продолжение – цифровую экономику и их разнообразные расширения, например, impact investing.

Совокупность нововведений столь многочисленна, что давно стала неконтролируемой и эмерджентной, о чем свидетельствуют хотя бы ежедневные биржевые сводки. Таким образом, вышеописанный динамически наращиваемый конгломерат взаимодействий «**оестествляется**». В связи с массовой актуализацией ситуаций описанного типа мы предлагаем, в дополнение к словарю [1], термин **вторичная естественность**.

Человеку приходится осваивать как нечто во многом незнакомое феномены вторично оестествляющегося мира, хотя они были созданы им в качестве искусственных, некогда полностью подвластных его разуму. Эти феномены и наполняют темпоральную слепую зону, анонсированную выше. Человек пытается привносить в нее упорядоченность, которую можно характеризовать как **вторичную искусственность**.

Следующий инструмент, который мы предлагаем использовать, – концепция виртуального субъекта. Она широко применяется в кибернетиках высоких порядков и в квантовой физике. Имеется в виду условная фигура «наблюдателя».

Кроме того, предлагается использовать методологии устойчивого воспроизводства культурной единицы. Данный термин взят из антропологии, в которой, для того, чтобы описать культуру как целое или диагностировать ее состояние, «…используется понятие «культурная единица», обозначающее любую социальную целостность, о которой можно говорить как об отдельной культуре. Речь идет о том, что для нее характерны устойчивые совокупности черт, категорий, паттернов и тем, воспроизводящихся от поколения к поколению в определенных соотношениях, или культурных конфигурациях» [3, с. 83]**.** Конкретизируя термин «социальная целостность», мы не будем отличать его от «культурно-цивилизационной общности» [4]. Отметим также родство этого понятия с «локальной цивилизацией» в смысле А. Дж. Тойнби, под которой он подразумевает «замкнутое общество, характеризующееся при помощи двух основных критериев: религия и форма её организации; территориальный признак, степень удалённости от того места, где данное общество первоначально возникло» [5].

Читатель, конечно, заметил, что в работе широко используется также системный подход.

## Результаты

Итак, коллективный субъект – «Дизайнер» – формирует современность, в частности, цифровую экономику и одновременно вынужден осваивается в непрерывно усложняющихся «цифровых джунглях» в режиме **догоняющего понимания**. Не будем останавливаться на аутопоэтическом содержании, находящемся в актуальном доступе коллективного субъекта, поскольку с ним нет когнитивных затруднений. Сосредоточимся на способе работы с содержанием упомянутого темпорального слепого пятна.

Нестационарность среды несет отпечатки исторически складывающейся активности «Дизайнера». Последняя может быть представлена как результат реконструкции активности его виртуального оппонента – коллективного «Субъекта Истории». Он существует в собственном «отстающем» времени и непрерывно участвует в конструировании «Дизайнера» современности

посредством идеологического ресурса, конвертируемого по мере надобности и возможности в другие доступные ресурсы. «Сдвиг запаздывания» определяется усредненным временным промежутком, в течение которого актуализируется оестествление результатов деятельности «Дизайнера». В ходе истории власть как основание для распределения ресурсов неоднократно переходит от одной социальной группы к другой. В соответствии с этим процессом реликтовая, «теневая» сущность «субъекта истории» блуждает по уровнями структуры социокультурной общности. Поэтому мы можем определять эту сущность как блуждающую субъектность.

Нестационарность эмерджентной среды принципиально отличается от белого шума. В качестве конфигуратора она содержит отпечаток исторически складывающейся активности человека. Она может быть понята как результат реконструкции активности виртуального коллективного субъекта – «дизайнера истории». Этот субъект «существует» в собственном «сдвинутом» времени. «Сдвиг» определяется формируемым социально-психологическими факторами временным шагом оестествления результатов коллективной деятельности «человеческого муравейника». Этот виртуальный «дизайнер» «прилагает усилия по конструированию конструктора современности. Поскольку активность «виртуального дизайнера» в разные исторические периоды определяется разными уровнями структуры социокультурной общности, он обладает блуждающей субъектностью. Целью работы является построение объяснительной модели перечисленных процессов. Это позволит в перспективе вырабатывать меры, парирующие действия «виртуального дизайнера», в частности дойные послания (термин Бейтсона [6]), угрожающие устойчивому развитию социокультурной общности.

## Обсуждение результатов

Итак, зафиксируем результат проведенного исследования: предложение при построении прогнозов развития современности использовать наряду с концепцией активной среды концепцию блуждающей реликтовой субъектности, влияющей на «Дизайнера» современности, в частности, «Дизайнера» цифровой экономики.

Если искать аналогию в области биржевой торговли, то наш тезис сходен с предложением использовать фундаментальный анализ наряду с техническим. Попытки угадать грядущие изменения активной среды напоминают методы технического анализа биржевых рынков. А принятие концепции «Субъекта Истории» позволяет строить более протяженные во времени предположения относительно влияний, которым будет подвергаться «Дизайнер» современности.

Перспективы применения: инструментализация устойчивого (направляемого) развития.

## Список источников

1. Анисимов О.С. Методологический словарь для стратегов. Т.2. М., 2004. 364 с.
2. Новейший философский словарь. Сост. Грицанов А.А. Минск, 1998. 896 с.
3. Орлова Э.А. история антропологических учений. М.: Альма матер – Академический проект. 2010. 621 с.
4. Левяш И.Я. Глобальный мир и геополитика. Культурно-цивилизационное измерение. В двух книгах. Книга 2. Минск: Беларуская навука. 2012. 409 с.
5. Тойнби А.Дж. Постижение истории. М.: Издательство «Прогресс», 1991. 736.с
6. Бейтсон Г. К теории шизофрении // Бейтсон Г. Экология разума. М., 2000. С. 234.
7. Реут Д.В., Молчанов А.Н., Тишина Е.А. Пространство существования цифровой экономики / *Экономика и управление: проблемы, решения*, 2018, № 5 (май), с. 45 – 49.