
ЧЕЛОВЕК, ОБЩЕСТВО, КУЛЬТУРА MAN, SOCIETY, CULTURE

Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 5 (463). Философские науки. Вып. 64. С. 12—21.

ISSN 1994-2796 (print). ISSN 2782-4829 (online)

Bulletin of Chelyabinsk State University. 2022;(5(463):12-21. ISSN 1994-2796 (print). ISSN 2782-4829 (online)

Научная статья

УДК 101.1

doi: 10.47475/1994-2796-2022-10502

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ АКТОР ПОСТЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ОБЩЕСТВА

Лилия Алексеевна Серединская^{1✉},
Инна Владимировна Черданцева²,
Станислав Александрович Шукшин³

^{1,2,3} Алтайский государственный университет, Барнаул, Россия

¹ kshattra@gmail.com ✉, ORCID: 0000-0003-1377-6695

² innacherd@mail.ru, ORCID: 0000-0003-3445-8071

³ shukshin.stanislav@mail.ru, ORCID: 0000-0002-4516-0863

Аннотация. Мощный рост нейронаук в первые два десятилетия XXI века демонстрирует востребованность различного рода технологий превосходения естественного человеческого состояния с его когнитивными, сенсорными и прочими ограничениями. Это призывает к необходимости очередного философского переосмысления не только того, что значит быть «человеком» в обществе и культуре, но и что значит «человеком» не быть. В исследовании анализируются различные типы участия в процессах социальной динамики, представленные акторами, не являющимися типично биологическими человеческими существами. Делается вывод о существовании подобных социальных акторов в более ранних обществах. Общая позиция, выраженная результатами этого исследования, заключается в необходимости комплексного междисциплинарного анализа динамики более ранних человеческих культур, включая ресурсы антропологии, истории, лингвистики, политологии, социальной психологии, способного предложить актуальное понимание ожидаемого поведения различных участников постгуманистического общества, не являющихся людьми.

Ключевые слова: постантропология, киберфизическое общество, социофизикоментальный континуум, постгуманизация, нечеловеческий субъект, «Society 5.0»

Для цитирования: Серединская Л. А., Черданцева И. В., Шукшин С. А. Нечеловеческий актер постчеловеческого общества // Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 5 (463). Философские науки. Вып. 64. С. 12—21. doi: 10.47475/1994-2796-2022-10502.

Original article

NON-HUMAN ACTOR OF POST-HUMAN SOCIETY

Liliya A. Seredinskaya^{1✉}, Inna V. Cherdantseva², Stanislav A. Shukshin³

Altai State University, Barnaul, Russia

¹ kshattra@gmail.com ✉, ORCID: 0000-0003-1377-6695

² innacherd@mail.ru, ORCID: 0000-0003-3445-8071

³ shukshin.stanislav@mail.ru, ORCID: 0000-0002-4516-0863

Abstract. The rapid growth of neurosciences in the first two decades of the 21st century reveals the demand for various technologies to exceed natural human abilities with their cognitive and sensory limitations. This involves another philosophical rethinking: what it means to be “human” in society and culture, and what it means to be “non-human.” The study analyzes various types of participation in social dynamics processes represented by actors

© Серединская Л. А., Черданцева И. В., Шукшин С. А., 2022

who are not biologically typical human beings. We have concluded that similar social actors also existed in earlier societies. This study revealed the need for a comprehensive interdisciplinary analysis of earlier human cultures' dynamics. For this purpose, we should use the tools of anthropology, history, linguistics, political science, and social psychology. Only this approach can offer a modern understanding of the expected behavior of various non-human actors in post-human society.

Keywords: Post-anthropology, Cyber-physical Society, Socio-physical continuum, Post-humanism, Non-human actor, "Society 5.0"

For citation: Seredinskaya LA, Cherdantseva IV, Shukshin SA. Non-human actor of post-human society. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2022;(5(463):12-21. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2022-10502.

Введение

Трансформации, к которым приводит развитие кибер-, био- и нейротехнологий в современности уже вышли за рамки социального, персонального и даже физического уровня бытия. Процессы эти идут с огромной скоростью, которую наглядно можно проиллюстрировать следующим примером. Выдвинутое в середине 20-х годов XXI века предположение о том, что растущее использование киберфизических систем в конечном итоге приведет к воздействиям, выходящим за внутренние рамки производственных корпораций, для преобразования общества в целом, концептуально воплотилось буквально спустя 5 лет в государственной стратегии правительства Японии — «Society 5.0». Тенденция к созданию киберфизического общества, которое будет включать в себя человека, социальную и культурную сферы, а также физическое пространство и киберпространство [5], высвечивает перед нами проект нового мира — назовём его социофизикоментальным континуумом, в котором киберпространство соединяет все его уровни.

Процессы «постгуманизации», констатируемые в современном обществе, не ограничиваются изменениями непосредственно во «внутренней архитектуре» людей; скорее, человеческое общество в целом может подвергнуться процессу постгуманизации посредством включения в него все более многочисленных интеллектуальных искусственно созданных существ: социальных роботов, получивших телесное воплощение ИИ, роев нанороботов, разумных нейросетей и других носителей нечеловеческого статуса. В постгуманистическом регистре мышления с необходимостью придется пересматривать классическую парадигму картезианского дуализма, сформировавшую концепты субъекта, личности, актора, индивидуальности, гуманности, прав человека и т. д. Тем не менее это не означает необходимости полного устранения этих концептов из философского и научного дискурса постинформационной эпохи. В рамках этого мышления необходимо переосмыслить кон-

цепцию человека в онтоантропологическом смысле, поскольку уже сейчас живые люди претерпевают важные изменения, которые могут затруднить дальнейшее определение их как «людей». Это создает моральные дилеммы как в социальной, так и в политической сферах.

Философия постгуманизма, как правило, не ставит перед собой такую задачу, поскольку делает предмет своего рассмотрения мир после господства человека разумного, в котором человеку вообще может не найтись места, и пытается подготовить нас к нему. Постгуманизм озабочен преимущественно деконструкцией (во всех смыслах) человека. Показательны в этом отношении концепции «классиков» постгуманизма: Донны Харауэй, Кевина Уорвика, Кэтрин Хейлз, Розы Брайдотти, Джейн Беннетт.

Философия трансгуманизма в большей степени фокусируется на формах реконфигурации и трансформации людей и состояния человека в результате вмешательства технологий. В любом случае и пост- и трансгуманизм концентрируют внимание на фигуре постчеловека, либо пытаясь исключить из дискурса категорию человека, как это принято в постгуманистической традиции, либо намеренно делая акцент на эволюцию *Homo Sapiens* как вида, как в случае трансгуманизма. Таковы концепции Ника Бострома, FM-2030, Роберта Раниша, Фрэнсиса Фукуямы.

Исследования построения «Society 5.0» опираются на работы Хараюмы, Кицурегавы, Ясууры.

Вопрос: что такое быть не-человеком и как возможно помыслить нечеловеческое бытие в формирующемся постчеловеческом обществе, как правило, остается за горизонтом исследований. Исключения составляют исследования возможностей наделения статусом личности нечеловеческих существ, в числе которых работы Бернара Стиглера, Романа Ингардена, Мэттью Гладдена.

Материалы и методы

Данное исследование основывалось на сборе, анализе и синтезе вторичных данных в форме

опубликованных научных текстов. Анализ участия нечеловеческих субъектов в киберсоциуме в значительной степени опирается на три ресурса:

- антропологическую концепцию постгуманизации общества, недавно разработанную в рамках философии постгуманизма;
- феноменологическую модель человека как трехуровневого эмерджентного целого, созданную Романом Ингарденом;
- феноменолого-антропологический анализ киберфизического общества как комбинации отдельных типов «естественных» биологических людей, искусственно дополненных людей, метахьюменов, эпихьюменов, паряхьюменов и нечеловеческих существ, представленный Мэттью Гладденом.

Нечеловеческий актер в постчеловеческом обществе: постановка проблемы

Вопрос о том, как можно быть, не будучи человеком, относится к исконно онтологическим вопросам, и появляется в философии задолго до XXI века. В прошлом веке об этом писал Мартин Хайдеггер, позицией которого вдохновляется вся современная философия техники. Помимо концепта *Das Man*, в качестве нечеловеческого участника социальных взаимодействий он называет технологию, понимаемую им как средство для реализации человеческих целей, которое способно преобразовывать сам человеческий способ существования. Техника как актер в социуме рассматривалась в том или ином масштабе большинством представителей Франкфуртской школы.

В современной философии постгуманизма показательна позиция французского философа Бернара Стиглера, рассматривающего технику как социальный организм, сравнимый с организмом биологическим, обнаруживающий на протяжении своего существования характеристики, подобные сущностным характеристикам живого — возникновение, рост, развитие, взаимодействие со средой. Известный постгуманист предлагает «стараться не быть человеком», что означает рассмотрение любого социального актора как высшей ценности, а не в качестве некоего природного или сверхприродного существа, второстепенного по отношению к человеку как актору социальных взаимодействий.

Мэттью Гладден предлагает целую типологию существ, бытие которых отлично от человеческого, в качестве акторов нового сверхумного общества.

Результаты

В рамках данного исследования «нечеловеческое» существо может быть определено с феноме-

ного-антропологической точки зрения как сущность, не обладающая чувственно-эмоциональной или интенциональной системой.

Жизненный мир человека и поле его социальных взаимодействий наполнен множеством существований, отличных от человеческого: камни, растения, животные, строения, предметы обихода, книги, небо, реки и другие виды нечеловеческих существ, хотя большинство из них нельзя считать структурными компонентами человеческого общества. Однако нельзя сбрасывать со счетов факт существования и в архаичном, и в традиционном, и в индустриальном обществах таких типов существ, которые могли считаться компонентами структуры общества, даже несмотря на то, что они не проявляли никакой когнитивной деятельности, которую можно было бы считать подобной человеческой. Таким примером является в различных культурах священное дерево, являвшееся воплощением духа первопредка или оси мира, и в этом отношении — своего рода значимым членом общества, даже если он не способен говорить или демонстрировать эмоции таким же образом, как и люди [14]. Точно так же неантропоморфные монстры, божества или сверхъестественные силы и примеры простой животной жизни, в которой явно отсутствуют человеческие ощущения, эмоции и самосознание, в разные времена и в разных местах считались членами общества людьми и вносили значимый вклад в общество.

В случае технологически постгуманизированного Общества 5.0, нечеловеческими существами, которые могли бы внести существенный вклад в такое общество, и считались бы его членами», несмотря на то, что в нем отсутствует человеческий менталитет, могут быть синтетические биологические компьютеры, поведение которых не моделирует поведение *Homo Sapiens*, рои нанороботов и AGI (сильный искусственный интеллект), обладающие совершенно нечеловеческими когнитивными структурами и динамикой [9].

Помимо людей, «сверхумное общество» может включать в себя множество типов интеллектуальных социальных акторов, не являющихся людьми, в качестве участников или даже полноправных членов общества. В обозримом будущем от таких искусственных созданий пока не ожидается, что они заслужат или получат признание в качестве моральных субъектов (например, моральных агентов) или политических лиц (например, граждан), таких же, как люди. Тем не менее, такие искусственные существа могут оказаться не просто пассивными инструментами или анонимными частями среды. Представляется возможным, что они могли бы выступать в качестве истинных

нечеловеческих участников общества, точно так же, как домашние животные долгое время были неотъемлемой частью человеческого общества [4].

Действительно, архаическое и традиционное общества определялись в значительной степени включением диких животных и одомашненных животных в социальные структуры и процессы человечества [5; 7; 14], современным исследователям представляется, что постгуманистическое сверхумное общество будет отличаться от индустриального и постиндустриального общества тем, что будет включать в себя множество сложных социальных роботов, облеченный плотью ИИ, рои нанороботов, биотехнологически продуцируемую искусственную жизнь, самоорганизующиеся и самоуправляющиеся компьютерные сети, искусственные социальные агенты, действующие в виртуальных реальностях, и другие искусственные типы интеллектуальных киберфизических социальных акторов.

Возможность включения в общество разнообразных типов искусственных интеллектуальных существ, создаваемых благодаря современным биоинформационным технологиям, актуализируется и становится необходимостью вследствие, по-видимому, именно неблагоприятным демографическим и экономическим реалиям: так, например, снижение рождаемости в Японии и «гиперстарение общества» [7] создает срочную необходимость для решения проблемы снижения производительности труда в стране [5]. Вследствие нехватки людей, способных осуществлять необходимые для общества виды деятельности, концепция, предлагаемая правительством Японии, рассматривает в качестве потенциальных социальных агентов роботов и сильный ИИ, которые будут играть все более значительную роль в Обществе 5.0, тем самым формируя экономический рост и в идеале способствуя формированию «здорового, долгоживущего общества, следующего к дальнейшим социальным преобразованиям в направлении создания процветающего общества, в котором каждый человек может жить энергичной жизнью» [7].

Правительство Японии предполагает, что Общество 5.0 будет «средой, в которой люди, роботы и искусственный интеллект сосуществуют и работают над улучшением качества жизни, предлагая тонко дифференцированные индивидуальные услуги, отвечающие различным потребностям пользователей» [7]. Такое использование все более интеллектуальных роботов больше не будет ограничиваться производством, а будет играть все более важную роль в «различных областях,

таких как общение» и «социальное обслуживание и помощь в работе» [7]. В отличие от типов роботов, уже имеющихся в нашем современном информационном обществе, роботы Общества 5.0 не будут находиться на уровне предметного бытия *das Man*, и просто служить пассивными инструментами, которые требуют сложного программирования и ждут получения инструкций от своих операторов-людей; скорее роботы, ИИ и другие автоматизированные системы и устройства Общества 5.0 будут демонстрировать растущую степень автономии — активно собирать данные из среды, принимать решения и самостоятельно принимать участие в сложных социальных взаимодействиях.

Следует отметить, что данный анализ в силу своих логико-методологических оснований выявляет в качестве потенциальных акторов в обществе множество сущностей, которые не будут считаться акторами в других контекстах исследования. Так, например, в биомедицинских исследованиях в общество могут быть включены в качестве соответствующих элементов не только его человеческое население, но также и другие элементы экосистем или пищевых цепей; но в этом случае в него не будут включены корпорации. И напротив, при экономическом анализе общества нечеловеческие существа будут игнорироваться, но корпорации будут считаться полноправными социальными акторами, поскольку они являются юридическими лицами, финансовая деятельность которых отличается от их человеческих аналогов — физических лиц.

Согласно концепции Романа Ингардена, корпорации, так же как и города, штаты, деньги, мифологические и вымышленные персонажи и другие типы сущностей относятся к «чисто интенциональным объектам»: можно сказать, что они действительно существуют в определенном смысле, — но как ментальные конструкции, которые зависят от человеческого сознания в своем существовании, поскольку они не воплощены в физической реальности. Несмотря на то что их способ существования в качестве чисто интенциональных объектов радикально отличается от способа существования реальных людей или других биологических организмов, в ракурсе феноменолого-антропологического анализа, проводимого в данном исследовании, включенными в человеческое общество могут быть даже фольклорные или вымышленные персонажи, такие как Спайдермен, Дракула, Шерлок Холмс, Дарт Вейдер и т. д., могут быть вовлечены в человеческое общество, оказывая существенное влияние на ход и содержание деятельности в нем. Отголоски концепции интенциональных объектов Ингардена можно

найти в современном понятии «мемы», которое приписывает определенный тип существования и активности политическим, религиозным, литературным образам.

Поскольку такие вымышленные персонажи стимулируют экономическую активность на миллиарды долларов, вдохновляют различные формы художественного творчества, влияют на то, как проводится досуг и приобретаются навыки грамотности и культурного сознания, служат примерами для подражания для многих людей и образцами представления общего социального опыта, такие вымышленные персонажи, вероятно, играют не менее значимую роль в деятельности общества, чем домашние животные или социальные организации, такие как правительства и корпорации. Несмотря на то что единичный способ, которым такие персонажи существуют и влияют на общество, явно помещает их в категорию сущностей, отличных от человеческой, с антропологической точки зрения игнорирование их существования и участия в социальной динамике означало бы создание неполной картины общества. Данные интенциональные сущности являются особенно иллюстративным примером для этого исследования, поскольку постгуманизация обеспечивает дополнительную концептуальную основу для рационализации того, как такие субъекты могут быть признаны членами общества, несмотря на тот факт, что они не являются людьми, существующими или существовавшими в физической реальности.

Необходимо отметить, что на протяжении всей истории различные допостгуманистические общества включали в себя участников, которых можно определить как «искусственно дополненные люди». Так, например, политические и военные лидеры, обладающие большим авторитетом в обществе, по сути, являются «искусственно дополненными людьми»; им предоставлена социальная власть для контроля над другими людьми и для изменения окружающей среды таким образом, который превосходит непосредственные физические возможности их естественных биологических тел: они могут строить города, переносить государственные границы и вести войну, не используя ресурсы тела, но создавая и произнося инструкции, которые заставляют других членов общества действовать определенным образом. В таких случаях искусственные возможности лидера создаются не с помощью бионейротехнологий, а с помощью нетехнологических механизмов социальных ролей, ожиданий и институтов. Подобная динамика наблюдается в сообществах, в которых священники, шаманы или другие ду-

ховные лидеры, как полагают рядовые члены общества, обладают сверхъестественными способностями. В своих сообществах такие люди рассматриваются не как рядовые члены общества, а как люди, чьи способности формировать окружающую среду были увеличены сверх их природных возможностей.

Нетрудно предположить, что существование искусственно дополненных людей в постгуманистическом проекте Общества 5.0 примет новый формат, но тем не менее мы должны констатировать, что данное явление присутствовало в различных человеческих обществах на протяжении всей их истории.

В качестве еще одного типа нечеловеческих сущностей в структуре постгуманистического общества можно выделить фигуру метачеловека, или, согласно терминологии, разрабатываемой в постгуманистической философии, — метяхьюмена. Вслед за Мэттью Гладденом, в данной работе предлагается дефиниция метяхьюмена как индивидуального существа, происходящего в биологическом смысле от человека, но претерпевшего необратимое преобразование и превратившегося в своего рода квазичеловеческое «другое».

Опираясь на антропологическую модель Ингардена, «метяхьюмен» определяется как человек, тело которого было необратимо преобразовано качественно отличным от тела естественного биологического человека образом. В результате этих качественных физических трансформаций сенсорно-эмоциональная «душа» и интенциональное «я» метяхьюмена может быть структурирована или функционировать несколько иначе, чем у естественного биологического человека; тем не менее, его способ существования в большой степени фундирован его исходной человеческой природой. Вследствие этого факта предполагается, что общества могут легко признать, что такие существа обладают моральным статусом и политическими правами, не отличающимися от прав естественных биологических людей.

В технологически постгуманистическом Обществе 5.0, такие метачеловеческие существа могут быть представлены людьми, которые были генетически модифицированы с помощью геной терапии зародышевой линии (ГГТ), чтобы обладать сверхчеловеческими или нечеловеческими способностями или трансгенными людьми с введенными генами животных или растений. В дополнение к этим радикально новым способам существования можно идентифицировать другие формы сущностей, которые на протяжении тысячелетий были членами человеческих обществ, аналогичным образом удовлетворяющими

определению человекоподобных существ. Так, например, с древних времен в различных человеческих культурах принималось существование призраков, бестелесных духов умерших людей и различной воплощенной в телесности нежити как участников человеческого общества.

В некоторых случаях к таким историческим метачеловеческим существам относились негативно: считалось, что они существуют как часть человеческого общества, но в качестве носителей некоторой метафизической ненормальности, угрожающей самому обществу. Например, исторически в различных культурах присутствовали народные верования в существование вампиров, драугов, навьев, зомби и других материальных живых существ, в прошлом бывших естественными биологическими людьми, но после смерти необратимо превратившихся в опасных квазичеловеческих «других», эстетически отталкивающих, морально и метафизически чуждых. В то же время во многих исторических культурах считалось, что после смерти физического тела естественный биологический человек может перенести позитивную трансформацию, и обрести новый способ существования. Эта концепция формально выражена, например, в традиционном католическом учении о «*communio sanctorum*», согласно которому святые, уже находящиеся на небесах, считаются невидимой частью человеческого общества и посредством своих молитв активно действуют, чтобы помочь человеческим существам, которые все еще живут своей жизнью на земле, так же, как те, кто живет на земле, могут помочь душам в чистилище, готовящимся попасть на небеса. Таким же образом концепция бодхисаттв в Махаяне предполагает реальное существование позитивно трансформированного постчеловеческого существа и его активное участие в жизни общества.

Представляется, что данная исторически сложившаяся дихотомия понимания метачеловеческих существ либо как испорченных по отношению к биологически естественному человеку как к норме социального субъекта, и, следовательно, опасных для общества, либо напротив, как возвышенных по отношению к человеку существ, будет воспроизводиться и в постгуманистическом Обществе 5.0. Это подтверждается, например, современными дебатами между биоконсерваторами [17], утверждающими, что такое изменение человеческого вида является опасным и аморальным унижением человеческой природы, которое следует предотвратить, и трансгуманистами, убежденными в том, что создание таких существ является позитивным шагом в эволюции человечества, который следует ускорять, насколько это возможно [1].

В качестве еще одного социального актора Общества 5.0 рассматривается эпихьюмен — существо, чьи способности или характеристики превосходят возможности обычного человека по совершенно другому принципу, нежели характеристики метачьюмена. В данном случае исходное значение греческого префикса «ἐπι-» как «быть на поверхности» используется для того, чтобы описать сущность, которая некоторым образом «надстроена» над биологически человеческим субстратом. С помощью феноменологической антропологической модели этого исследования эпихьюмен может быть определен как сущность, физическое тело которой включает в себя одну или несколько человеческих онтических основ, которые функционально связаны особым образом. По сути, эпихьюмность — это возникающее коллективное целое, которое «построено» на фундаменте множества людей.

Эпихьюмные существа могут представлять собой коллективные «разумные ульи», созданные путем установления прямых технологических связей между мозгами членов общества, позволяя общаться в реальном времени через устройства-нейропротезы или другие высокотехнологичные устройства, такие, как интерфейсы «мозг-компьютер». Такие сложные мультиагентные системы могут позволять людям в разных местах испытывать сенсорные восприятия, эмоции или даже воспоминания друг друга; могут быть способны проявлять общие чувства и принимать коллективные решения, которые, будучи основаны на познавательной деятельности отдельных членов разумного улья, являются чувствами и решениями возникающей эпихьюмной сущности в целом, а не отдельных ее членов.

В то время как возможность создания таких нейропротезирующих разумных ульев является принципиально новой, актуализирующейся только с развитием технологий сверхчеловеческого общества, в социальной истории уже существуют варианты типов эпихьюмных структур, которые с древних времен были характерными чертами человеческих культур. Такие сущности высшего порядка не имеют единого материального «ядра», которым обладает отдельный человек; вместо этого они соединяются между поколениями связями, такими как общий язык и культура [6]. Например, сформулированному таким образом определению «эпихуман» соответствуют такие структуры — коллективные социальные акторы, как: семьи, кланы, религиозные общины, нации, правительства и коммерческие организации.

С этой феноменолого-антропологической позиции интерфейс «человек — компьютер»,

которые могут уже в обозримом будущем привести к появлению новых типов «улья» в Обществе 5.0, рассматриваются как параллели с древними процессами общественных дебатов, голосования, социальных ролей и ожиданий, а также другими механизмами создания коллективных структур и выработки общих решений, которые использовались в обществах на протяжении всей истории человечества.

Термин «парачеловек» или «парахьюмен» охватывает ещё один тип нечеловеческих участников постчеловеческого общества: это сущности, которые сами по себе не являются людьми, но которые сопровождают людей, напоминают их, или существуют рядом с ними. Опираясь на феноменологическую антропологическую модель данного исследования, «парахьюменное существо» можно определить как сущность, обладающую онтическим фундаментом, чьи материалы, структуры, процессы или системы не зависят напрямую от вида онтического фундамента, связанного с природным биологическим человеческим телом, но которая, тем не менее, имеет значительное количество человеческих характеристик.

В структуре Общества 5.0 такие парачеловеческие существа могут включать будущих андроидов, созданных по подобию человеческого физического тела (т. е. «андроиды»), а также искусственные объекты, встречающиеся в виртуальной реальности, которые по внешнему виду и поведению напоминают людей

Хотя технологическая природа таких сущностей является новой особенностью Общества 5.0, включение парачеловеческих сущностей в человеческое общество — также исторически известный социальный феномен. Во многих культурах мира члены общества давно и регулярно общаются с такими существами, как лошади, собаки, дельфины, обезьяны, кошки и другие животные, проявляющими эмоции, способность к обучению и другие формы умственной деятельности, и в некоторой степени по этим критериям могут быть уподоблены людям. Поскольку такие существа обладают некоторыми ментальными характеристиками, подобными человеческим, они не просто разделяют с людьми социальное пространство, но помимо этого могут являться в определенной степени активными членами общества. Во многих исторических обществах люди считали, что они делят мир с такими сущностями, как ангелы и демоны, антропоморфные монстры или божество — абсолютный субъект, обладающий сравнимыми с человеческими умственными качествами и проявляющий интерес к деятельности членов человеческого общества. Исходя из концепции Ингарде-

на, с феноменолого-онтологической точки зрения даже литературные персонажи, являющиеся творениями человеческого воображения, могут, тем не менее, в определенном смысле существовать и участвовать в структуре общества, внося свой вклад и влияние в его динамику. Парахьюменные существа, таким образом, уже имели прецедент в более ранних человеческих обществах, вследствие этого включение андроидов, искусственного общего интеллекта (AGI) и других парачеловеческих существ в Общество 5.0 можно считать новым воплощением прежнего социального феномена.

Вместе с тем необходимо отметить, что фактическое отсутствие у человека возможности достоверно узнать, являются ли такие искусственные существа фактическими обладателями разума и интеллектуального опыта, подобного человеческому, не имеет значения для классификации таких существ в данной антропологической структуре — хотя вопрос о том, действительно ли синтетические существа разумны, является, например, критичным для политических, этических или теологических исследований.

Дискуссия

При рассмотрении вопроса о возможных типах акторов в постгуманистическом обществе дискуссия проиллюстрировала качественные различия между различными типами человеческих и нечеловеческих социальных акторов, которые, как ожидается, будут участвовать в Обществе 5.0.

Дискуссионным представляется исследование возможных прав и обязанностей таких синтетических социальных существ, а также потенциал их ролей в обществе. В современной постгуманистической философии уже ставятся серьезные вопросы о росте их общественной значимости с точки зрения этики, права, политики, экономики, инженерии и кибербезопасности. Тем не менее результаты этого исследования показывают, что в антропологической перспективе Общество 5.0, включающее в себя различные типы синтетических нечеловеческих существ, будет отличаться от предшествующих ему лишь повышением частоты встреч с «другими».

Заключение

Киберфизическая инфраструктура, полагаемая в качестве основы постгуманистического общества на примере Общества 5.0, обладает потенциалом, позволяющим ему стать именно таким обществом, в котором участвуют разнообразные социальные акторы: естественные люди, трансформированные люди, роботы, животные

и другие элементы данной социальной системы, чтобы создать живой, разнообразный и экзотический мир, при этом ориентированный на человека.

Общая позиция, выраженная результатами этого исследования, заключается в том, что, поскольку «новые» типы нечеловеческих постгуманизированных существ, которые, как ожидается, будут участвовать в Обществе 5.0, имеют ана-

логи в более ранних обществах, необходим комплексный детальный междисциплинарный анализ динамики более ранних человеческих культур, включая ресурсы антропологии, истории, лингвистики, политологии, социальной психологии, способный предложить актуальное понимание ожидаемого поведения различных участников постгуманистического общества, не являющихся людьми.

Список источников

1. Bostrom N. Dafoe A. Carrick F. Version 4.3. Policy Desiderata for Superintelligent AI: A Vector Field Approach. URL: <https://www.nickbostrom.com/papers/aipolicy.pdf>.
2. Gladden M. E. Who Will Be the Members of Society 5.0? Towards an Anthropology of Technologically Posthumanized Future Societies // *Social Sciences* 8. 2019. No. 5. Article 148. Retrieved from DOI: 10.3390/socsci8050148.
3. Haraway D. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York : Routledge, 1991. Retrieved from DOI: <http://doi.org/10.21061/spectra.v3i1.296>
4. Haraway Donna. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago : Prickly Paradigm Press, 2003.
5. Harayama Yu. Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. Japan's Science and Technology Policies for Addressing Global Social Challenges / Interviewed by Mayumi Fukuyama // *Hitachi Review*. 2017. 8—13. Retrieved from https://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017_06/trends/index.html
6. Ingarden R. *Über die Verantwortung. Ihre ontischen Fundamente*. Stuttgart : Reclam, 1970.
7. Keidanren (Japan Business Federation). *Toward Realization of the New Economy and Society: Reform of the Economy and Society by the Deepening of 'Society 5.0'*. 2016. April 19. URL: http://www.keidanren.or.jp/en/policy/2016/029_outline.pdf (дата обращения: 25 March 2019).
8. Prasetyo, Yu. A., Arry A. A. Group Management System Design for Supporting Society 5.0 in Smart Society Platform. Paper presented at 2017 International Conference on Information Technology Systems and Innovation. Retrieved from DOI: 10.1109 / ICITSI.2017.8267977.
9. Searle J. Minds, brains, and programs // *Behavioral and brain sciences*. 1980. Vol. 3, № 3 (September). — P. 417—424. Retrieved from DOI: 10.1017/S0140525X00005756.
10. Shibata M., Yuichi O., Kazuya O., Masakazu T. Toward an Efficient Search Method to Capture the Future MOT Curriculum Based on the Society 5.0. Paper presented at 2017 Portland International Conference on Management of Engineering and Technology. Retrieved from <https://doi.org/10.23919/PICMET.2017.8125333>.
11. Stigler B. *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. Stanford University Press, 1984. URL: <https://books.google.ru/books?id=uJdoW2MLdQgC&printsec=frontcover&dq=isbn:9780804730419&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwiftNS1ldLnAhXsw8QBHZK1DikQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false>.
12. Warwick K. Cyborg morals, cyborg values, cyborg ethics // *Ethics and Information Technology*. 2004. Vol. 5, no. 3. P. 131—137. Retrieved from DOI: 10.1023 / Б: ETIN.0000006870.65865.cf.
13. Watanabe M., Kohei O., Hiroshi I. At the Department Store—Can Androids Be a Social Entity in the Real World? // *Geminoid Studies: Science and Technologies for Humanlike Teleoperated Androids*. Edited by Hiroshi Ishiguro and Fabio Dalla Libera. Singapore : Springer Nature, 2018. P. 423—427. Retrieved from DOI: 10.1007 / 978-981-10-8702-8_28
14. Yasuura H. ICT Impact to Society and Education. In *Future Services & Societal Systems in Society 5.0*. Edited by Kazuo Iwano, Yasunori Kimura, Yosuke Takashima, Satoru Bannai, and Naohumi Yamada. Tokyo : Center for Research and Development Strategy, Japan Science and Technology Agency, 2017. P. 220—222. Retrieved from <https://www.jst.go.jp/crds/pdf/en/CRDS-FY2016-WR-13.pdf>.
15. Барад К., Брайдотти Р., Вивейрус ди Кастру Э. и др. *Опыты нечеловеческого гостеприимства* : сб. ст. V-A-C press, 2018. 336 с.
16. Фукуяма Ф. *Конец истории и последний человек*. URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/fuku/index.php (дата обращения: 05.05.2022).

References

1. Bostrom N, Dafoe A, Carrick F. Policy desiderata for superintelligent AI: A vector field approach. 2018 Available from: <https://www.nickbostrom.com/papers/aipolicy.pdf>
2. Fukuyama F. The End of History and the Last Man. 2005/ Available from: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/fuku/index.php (In Russ.)
3. Gladden ME. Who will be the members of society 5.0? Towards an anthropology of technologically posthumanized future societies. *Social Sciences*, 2019;8(5):1-39. Available from: <https://doi.org/10.3390/socsci8050148>.
4. Haraway DJ. The companion species manifesto: dogs, people, and significant otherness. Chicago, IL: Prickly Paradigm Press; 2003.
5. Haraway DJ. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature, Reinventing Nature as a Revolutionary Re-appropriation of Knowledge. *Spectra*, 2014;3(1). Available from: <http://doi.org/10.21061/spectra.v3i1.296>
6. Harayama Y. Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. Japan's Science and Technology Policies for Addressing Global Social Challenges. Interviewed by Mayumi Fukuyama. *Hitachi Review*. 2017; 66(6). Retrieved from https://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017_06/trends/index.html
7. Ingarden R. Über die verantwortung. Ihre ontischen fundamente. Stuttgart, Germany: Reclam; 1970.
8. Kramar M, Sarkisov K. (ed.). Experience of non-human hospitality. Moscow: V-A-C press; 2018. (In Russ.)
9. Prasetyo YA, Ahmad AA. Group Management System Design for Supporting Society 5.0 in Smart Society Platform. *International Conference on Information Technology Systems and Innovation*. 2017:398-404. <http://doi.org/10.1109/ICITSI.2017.8267977>.
10. Searle J. Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*. 1980;3(3):417-424. <http://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>
11. Shibata M, Ohtsuka Y, Okamoto K, Takahashi M. Toward an Efficient Search Method to Capture the Future MOT Curriculum Based on the Society 5.0. 2017 Portland International Conference on Management of Engineering and Technology. 2017:1-7. <https://doi.org/10.23919/PICMET.2017.8125333>.
12. Stigler B. *Technics and time, 1: the fault of epimetheus*. Stanford university press; 1984. Available from: <https://books.google.ru/books?id=uJdoW2MLdQgC&printsec=frontcover&dq=isbn:9780804730419&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKewiftNS1ldLnAhXsw8QBHZK1DikQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false>
13. Toward realization of the new economy and society: Reform of the economy and society by the deepening of "Society 5.0." Available from: https://www.keidanren.or.jp/en/policy/2016/029_outline.pdf
14. Warwick K. Cyborg morals, cyborg values, cyborg ethics. *Ethics and Information Technology*. 2004;5(3):131—137. <http://doi.org/10.1023/B:ETIN.0000006870.65865.cf>.
15. Watanabe M., Ogawa K., Ishiguro H. (2018). Can Androids Be a Social Entity in the Real World? *Science and Technologies for Humanlike Teleoperated Androids*. Springer Nature, 423-427. http://doi.org/10.1007/978-981-10-8702-8_28.
16. Yasuura H. ICT Impact to Society and Education. *Future Services & Societal Systems in Society 5.0*. 2017:220-222. Available from: <https://www.jst.go.jp/crds/pdf/en/CRDS-FY2016-WR-13.pdf>.

Информация об авторах

Серединская Л. А. — кандидат философских наук, доцент кафедры философии и политологии.

Черданцева И. В. — доктор философских наук, доцент, заведующий кафедрой философии и политологии.

Шукшин С. А. — магистр философии, ассистент кафедры философии и политологии.

Information about the authors:

Seredinskaya L. A. — Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy and Political Science.

Cherdantseva I. V. — Doctor of Philosophical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Philosophy and Political Science.

Shukshin S. A. — Master of Philosophy, Assistant of the Department of Philosophy and Political Science.

Статья поступила в редакцию 09.05.2022; одобрена после рецензирования 12.05.2022; принята к публикации 05.06.2022.

The article was submitted 09.05.2022; approved after reviewing 12.05.2022; accepted for publication 05.06.2022.

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.