

Министерство образования и науки РФ  
Национальный исследовательский  
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского

**РЕВОЛЮЦИЯ И ЭВОЛЮЦИЯ:  
МОДЕЛИ РАЗВИТИЯ В НАУКЕ,  
КУЛЬТУРЕ, ОБЩЕСТВЕ**

*Сборник научных статей*

Под научной редакцией И.Т. Касавина, А.М. Фейгельмана

Нижегород  
Красная ласточка  
2019

УДК 13+16 (08)  
ББК Ю25+Ю52+СОя4  
Р32

*Рецензенты:*

*Е.И. Кузнецова* — доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии, социологии и теории социальной коммуникации Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова;  
*Л.П. Сидорова* — кандидат философских наук, руководитель департамента социальных наук Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» в Нижнем Новгороде

**Р32 Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе:** Труды II Всероссийской научной конференции / Под общей ред. И.Т. Касавина, А.М. Фейгельмана. – Н. Новгород: Красная ласточка, 2019. – 355 с.

ISBN 978-5-9908655-3-2

В книгу вошли статьи участников II Всероссийской научной конференции «Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе», которая проходила 29 ноября – 1 декабря 2019 года в Нижегородском государственном университете имени Н.И.Лобачевского. На конференции рассматривались вопросы, связанные с философией, методологией и историей науки, философией образования, концептуальными и методологическими проблемами эпистемологии, а также новационным развитием и перспективами человека в цифровую эпоху.

Для исследователей, преподавателей, аспирантов и студентов, практических работников образовательных и социальных учреждений и общественных организаций.

ISBN 978-5-9908655-3-2

УДК 13+16 (08)  
ББК Ю25+Ю52+СОя4

*Книга издана при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (грант РФФИ №19-011-20119 «II Всероссийская научная Конференция «Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе»).*

© Красная ласточка, 2019  
© Авторы статей, 2019

тельности по созданию и конструированию своего бытия вместо его же определения. Все научные содержания включаются в науку, какими бы чуждыми они ни казались [Латур, 2013]. Вновь включаемые системы знания из биологии, теории информации, когнитивных исследований, а так же их социотехнические мутации изменяют ландшафт и фактуру познавательной деятельности. Они по-своему генерируют человеческую фатальность и заставляют человека множить свои арт-стратегии.

#### *Литература*

1. Бодрийяр, 2017 – *Бодрийяр Ж.* Фатальные стратегии. М.: РИПОЛ классик, 2017. – 288 с.
2. Волкова, 2014 - Волкова В. О. Духовная симфония человека: неклассический смысл. – СПб., Алетейя, 2014. – 184 с.
3. Волков, 2017 – *Волков И. Е.* Социокультурная реальность - артефакт меняющегося мира // Известия высших учебных заведений. Серия "Гуманитарные науки". – 2017. – Т. 8. – Вып. 4. – С. 294-297.
4. Касавин, 2017 — *Касавин И. Т.* Нормы в познании и познание норм // Эпистемология и философия науки. – 2017. – Т. 54. – №4. – С. 8–19
5. Латур, 2013 – *Латур Бр.* Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – 414 с.
6. Лосев, 1994 — *Лосев А. Ф.* История античной эстетики: Итоги тысячелетнего развития: В 2-х кн. Кн. 2. М.: Искусство, 1994. – 604 с.
7. Лосев, 1993 – *Лосев А. Ф.* Античный космос и современная наука // Бытие – имя – космос. М.: Мысль, 1993. 958 с.
8. Мамардашвили, 2014 — *Мамардашвили М. К.* Мысль в культуре // Сознание и цивилизация: Выступления и доклады. СПб.: Издательская группа «Лениздат», «Команда А», 2014. – 384 с.
9. Можейко, 2002 – *Можейко М. А.* Нарратив // История философии: Энциклопедия. Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2002. – 1376 с.
10. Пуанкаре, 1990 — *Пуанкаре А.* Ценность науки// О науке. – М.: Наука, 1990. – 736 с.
11. Lock, 2018 – *Lock A.* Scienticity and Artistry Across All Subjects // *Philosophia*. – 2018. – №46 (2). p. 355-377.
12. Takaragawa, S., Halloran, L., 2017 – *Takaragawa, S., Halloran, L.* Exploring the Links of Contemporary Art and Anthropology: Archiving Epistemologies // *Critical Arts*. – 2017. – №31 (2). – p. 127-139.

УДК 1:316

### **ВИРТУАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО КАК ФОРМА РЕАЛИЗАЦИИ КРАУДСОРСИНГА<sup>24</sup>**

*Тимур Маратович Хусяинов*

*Старший преподаватель департамента социальных наук  
Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»*

В данной работе рассматривается как под влиянием возникновения и бурного развития информационно-коммуникативных технологий, многовековое стремление к созданию идеального общества и государства, выражается в виртуальном пространстве, путем создания виртуальных государств. Число подобных государствовидных новообразований постоянно растет, при этом часть из них обладают чертами краудсорсинговых проектов и нацелены на достижение определенного общего результата. При этом они обладают особыми чертами, связанными с позиционированием, как виртуальное, но суверенное государство, что отличает их от иных краудсорсинговых проектов. Виртуальные государства по сути представляют собой международные общественные сети, которые дают возможность привлекать профессионалов и, вообще, заинтересованных лиц со всего мира. При этом, у участников данной сети - граждан виртуального государства, развивается лояльность и определенная идентичность, что позволяет мотивировать и сохранять целостность, модерировать происходящее.

*Ключевые слова:* виртуальное государство, краудсорсинг, Интернет, виртуальная реальность, квазигосударства.

### **VIRTUAL STATE AS A FORM OF CROWDSOURCING**

*Timur Maratovich Khusyainov*

*Senior lecturer of Department of Social Sciences  
National Research University Higher School of Economics*

<sup>24</sup> Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта №18-011-00335 “Козволюция естественного и искусственного как условие сохранения жизненного мира человека”.

In this paper we consider how under the influence of the emergence and rapid development of information and communication technologies, the centuries-old desire to create an ideal society and state, is expressed in the virtual space, through the creation of virtual States. The number of such state-like neoplasms is constantly growing, while some of them have the features of crowdsourcing projects and are aimed at achieving a certain overall result. At the same time, they have special features associated with positioning as a virtual, but sovereign state, which distinguishes them from other crowdsourcing projects. Virtual States are essentially international public networks that provide an opportunity to attract professionals and, in General, stakeholders from around the world. At the same time, the participants of this network - citizens of the virtual state, develop loyalty and a certain identity, which allows you to motivate and maintain integrity, moderate what is happening.

*Keywords:* virtual state, crowdsourcing, Internet, virtual reality, quasi-States.

Развитие информационно-коммуникативных технологий в последние десятилетия оказало существенное влияние на все сферы жизни общества, появились принципиально новые явления, а сюжеты описанные писателями-фантастами стали воплощаться в жизнь.

Возникшие в сети Интернет различные онлайн-площадки для общения становятся новым публичным пространством для выражения мнения. Возникают тематические форумы; большинство крупных политических организаций создают собственные сайты для трансляции своих идей; новостные сайты имеющие возможность комментирования становятся местом для дискуссий, в том числе в отношении общественно-политической проблематики; в социальных сетях появляются тематические сообщества, политические и социальные активисты активно используют их для продвижения своих идей и поиска единомышленников. М. Маклюэн метафорично охарактеризовал новое общество как «Глобальная деревня» [McLuhan, Hutcheon, McLuhan, 1977]. По состоянию на 30 июня 2019 пользователями Глобальной сети Интернет являются 58,8% жителей планеты, и это число постепенно возрастает [Internet Usage Statistics, web].

На протяжении своего развития, общество постоянно и неуклонно стремится к поиску более удобных, утилитарных и «правильных» форм организации. Первоначально, подобный процесс происходил стихийно, под действием внешних факторов, вынуждающий общества первобытнообщинного строя менять свой уклад и стиль жизни для выживания. В дальнейшем с развитием общественно-политической и философской мысли этот процесс происходил более осмысленно, стали появляться многочисленные труды об устройстве государства и различные проекты идеального общества - утопии («Государство» Платона, «Государь» Н. Макиавелли, «Утопия» Т. Мора и многие другие). «Жизнь движется к утопиям» писал Н.А. Бердяев [Бердяев, 2018]. Утопия и утопизм, как определенная форма предикации будущим являлась и является по сей день основой для различного рода социальных изменений.

Если ещё полвека назад чтобы попытаться построить новое утопичное общество требовалось совершить государственный переворот; уйти в безлюдную местность и жить вдали от общества; или попытаться получить широкую автономию от государства, как это сделали жители Свободной республики Христиания в Копенгагене, то с развитием и распространением доступа к Глобальной сети по всему миру начинают возникать новые проекты по созданию идеального государства и общества в виртуальном пространстве, в виде Виртуальных государств. Под этим термином мы предлагаем понимать самоорганизующуюся социальную группу, объединенную вокруг идеи такого нового государства. При этом, в большинстве случаев они не претендуют на какую либо территорию, или ориентируются на незанятые на Земле и других планетах.

Создатели подобных проектов имеют совершенно разные цели и сами довольно разнообразны по взглядам, возрасту, национальному, сексуальному, религиозному самоопределению. Ранее мы уже рассматривали участие в создании и деятельности виртуальных государств с позиции подростков, отмечая высокий потенциал данного явления для процесса социализации и сепарации [Хусяинов, 2019]. Следует отметить, что в сообществе «микронационалистов» можно встретить немало людей среднего и даже преклонного возраста. Для них такие проекты становятся формой протеста против государства, в котором они живут, и его законов; способом привлечения внимания к экологическим и социальным проблемам и даже создание платформ для их решения в виде краудсорсингового проекта и т.д.

Яркими примерами подобной деятельности являются «Великое герцогство Вестарктика», которое не только привлекает внимание к арктической проблематике, но и проводит разного рода экологические акции по защите флоры, фауны и климата [Westarctica, web] или «Королевство Северный Бархант», выступившее генеральным партнером музыкального фестиваля в Крыму [Королевство Северный Бархант, web].

При этом функционирование краудсорсинговой модели в виде государствоподобных новообразований открывает более широкие возможности для реализации тех или иных инициатив. Это связано с тем, что данная модель имеет несколько серьезных преимуществ, так как дает возможность присоединиться человека из любой точки планеты; позволяет высказаться каждому участнику; исключить существующий политический контекст из взаимодействия участников, с одной стороны давая им возможность представиться под любым именем, а с другой - все участники становятся гражданами одной страны (виртуального государства). Таким образом, существующие в мире разногласия могут быть исключены из межкультурного и межнационального диалога внутри сообщества, а все участники получают большую свободу самовыражения, самоидентификации и самореализации. Другая важная особенность заключается в возможности реализовать краудсорсинговые проекты по всему миру, без привязки к конкретному государству.

При этом, «граждане» сохраняют свои профессиональные навыки и интересы, которые могут быть включены в общий социальный капитал подобных проектов и найти выражение в реальных продуктах совместной деятельности. Результатами подобных совместных проектов становится участие в благотворительных, экологических и социальных акциях; выпуск сувенирной продукции; организация встреч (как граждан одного виртуального государства, так и нескольких); выпуск совместными силами различных изданий (газет, книг, справочников) и даже попытки создания новых искусственных языков (например, талосского) [Talossan, web]; и, конечно, не стоит исключать попытки создания нового государства на незанятых территориях, например в Антарктиде.

Организация проектов через форму виртуального государства с одной стороны позволяет создать горизонтальную структуру участников, а с другой назначить ответственных за те или иные сферы, путём введения должностей, аналогично назначению на посты в реальном государстве.

К негативным аспектам можно отнести то, что с одной стороны подобные государствовподобные новообразования часто не воспринимаются всерьёз, как форму социальной самоорганизации и площадку реализации проектов; а с другой - они часто воспринимаются как сепаратистские группы, даже в тех случаях, когда не имеют цели получения какой-либо территории. Теоретически деятельность подобных государствовподобных новообразований не подпадает под юрисдикцию ни одного государства, так как они объявляют свой суверенитет, однако, на практике, их «граждане», реализуя свою деятельность, вынуждены следовать законом страны, в границах которой они живут и работают.

Таким образом, мы предлагаем рассматривать феномен виртуальных государств с позиции краудсорсингового механизма, нацеленного на решение совместных задач как малыми, так и большими группами людей, посредством виртуального взаимодействия. Виртуальное государство - это постоянно существующая сеть, сродни международным общественным организациям, которая может реализовывать различные проекты, в том числе и параллельно. Причём данная сеть формирует у своих участников определенную идентичность и лояльность «граждан», имея возможности для мотивации, привлекая символический капитал, например, в виде представления к наградам или разработки форменной одежды; с другой стороны, они наоборот обладает возможностью исключения, в соответствии с законами виртуального государства, которые призвана сохранять жизнедеятельность виртуального сообщества.

#### *Литература*

1. Бердяев, 2018 – *Бердяев Н.* Новое Средневековье. М.: Т8, 2018. 128 с.
2. Королевство Северный Бархант, web - Официальный сайт Королевства Северный Бархант. URL: <https://barchant.org/>
3. Хусяинов, 2019 – *Хусяинов Т.М.* Микронационализм и виртуализация государства: между протестом и социализацией // Современная социальная реальность: вызовы, риски, перспективы: монография / под науч. ред. О.А. Белобрыкиной. Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2019. С. 18-28.
4. Internet Usage Statistics, web - Internet Usage Statistics // Internet World Stats. URL: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
5. McLuhan, Hutchon, McLuhan, 1977 – *McLuhan M., Hutchon K., McLuhan E.* — City as Classroom: Understanding Language and Media. The Book Society of Canada Limited, 1977.
6. Talossan, web - El Glhep Talossan. URL: <http://talossan.com/>
7. Westarctica, web - Westarctica official site. URL: <https://www.westarctica.info/>

УДК 101.1:316

### **ПРОБЛЕМА НЕКЛАССИЧЕСКОГО СУБЪЕКТА В СИСТЕМЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ<sup>25</sup>**

***Мария Геннадьевна Демина***

*Специалист по экспозиционно-выставочной деятельности*

*МКУК «Музей А.Д. Сахарова»*

Автор рассматривает общество, погруженное в пространство виртуальной коммуникации, как совокупность многослойных сознаний. Сложность изучения современного общества связана с появлением нового субъекта, вынесенного за пределы онтологии классических представлений о нем. В исследовании общества с использованием социологических данных существует проблема слияния смыслов понятий «коммуникация» и «общение», причиной которой является онтологический кризис. Существует противостояние человека, пытающегося познать свою природу с современными теориями, объективизирующими его сознание. Таким образом, центральная проблема статуса субъекта виртуальной коммуникации – онтологическая. Бытие

<sup>25</sup> Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-311-00152