

УДК 111.1

DOI: 10.32326/2618-9267-2023-6-3-57-69

ЦИФРОВАЯ ОНТОЛОГИЯ: ПОИСК НОВЫХ СМЫСЛОВ

Асташова Надежда Дмитриевна – кандидат философских наук, доцент. Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского. Российская Федерация, 603000, г. Нижний Новгород, просп. Гагарина, д. 23; e-mail: nadya.astashova@mail.ru, ORCID: 0000-0002-9338-7763

Статья посвящена анализу онтологических категорий, опосредованных экономической жизнью. Перед исследователем встаёт задача уточнения координат бытия, таких как пространство и время, в современных условиях. Метод критического анализа направлен на переосмысление сложившихся в науке представлений о том, что для человека постиндустриальной эпохи характерна потеря внутренней свободы из-за доминирования принципов экономической системы в его жизни. В ходе исследования рассматриваются условия формирования современных представлений о пространстве и времени в контексте развития классической и цифровой экономик. Осмысление общей философской проблематики развития экономически обусловленной онтологии приводит автора к выводам о том, что, с одной стороны, эквивалентность деньгам категорий пространства и времени привела к разрушению целостного понимания жизни человека, который в своём самовыражении скован представлениями о производительной силе времени и пространства. С другой стороны, с переходом социальной активности в цифровую, виртуальную реальность созданная экономическими критериями система отношений перестаёт походить на себя, утрачивая прежние значения и смыслы. На базе цифровой экономики формируется бытие, представленное игровым пространством и временем, стирающими границы между физическим и интеллектуальным трудом. Реальность, образованная цифровыми технологиями, становится выражением множества изменчивых образов, лишённых порядка и геометрии, гораздо больше напоминает «гетероклитный хаос», в котором онтологические категории утрачивают свою определённую. «Жидкая» экономическая система становится условием рождения новой, иной реальности. Упорядоченность, предсказуемость экономической онтологии, из которой, казалось, невозможно вырваться, разрушается с появлением отношений цифровой реальности, обнаруживается трансгрессия, обнажающая небывшее, ни из чего не выводимое.

Ключевые слова: экономика, бытие, пространство, время, цифровизация, виртуальная реальность, трансгрессия

Цитирование: Асташова Н.Д. Цифровая онтология: поиск новых смыслов // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2023. Т. 6. № 3. С. 57-69.

DOI: 10.32326/2618-9267-2023-6-3-57-69

Рукопись получена: 2 сентября 2023

Пересмотрена: 5 октября 2023

Принята: 9 октября 2023

DIGITAL ONTOLOGY: THE SEARCH FOR NEW MEANINGS

Nadezhda D. Astashova – PhD in Philosophy, Associate Professor. Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod; 23 Gagarin Avenue, 603000 Nizhny Novgorod, Russian Federation; e-mail: nadya.astashova@mail.ru, ORCID: 0000-0002-9338-7763

The article suggests the analysis of ontological categories mediated by economic life. The researcher faces the task of clarifying the coordinates of existence, such as space and time, in modern conditions. The method of critical analysis focuses on rethinking the ideas, which have emerged in science, that a person of the post-industrial era is characterized by the loss of inner freedom as a result of the dominance of the principles of the economic system in his or her life. The study examines the conditions in which modern ideas about space and time have evolved in the context of the development of classical and digital economies. Comprehension of the general philosophical problems of the development of economically conditioned ontology leads the author to the following conclusions. On the one hand, the equivalence of the categories of space and time to money has led to the destruction of a holistic understanding of human life, which in its self-expression is constrained by ideas about the productive power of time and space. On the other hand, with the transition of social activity into digital, virtual reality, the system of relations created by economic criteria ceases to resemble itself, losing its former meanings and implications. Proceeding from the digital economy, being unfolds, represented by the game space and time, blurring the boundaries between physical and intellectual labor. The reality formed by digital technologies becomes an expression of a multitude of changeable images devoid of order and geometry, much more like a “heteroclitic chaos” in which ontological categories lose their certainty. The “liquid” economic system becomes a condition for the birth of a new, different reality. The orderliness and predictability of the economic ontology, from which it seemed impossible to escape, is destroyed with the advent of digital reality relations; a transgression is revealed, exposing the non-existent, which cannot be deduced from anything.

Keywords: economy, being, space, time, digitalization, virtual reality, transgression

Received: 2 September 2023

Revised: 5 October 2023

Accepted: 9 October 2023

How to cite: Astashova, N.D. (2023). Digital ontology: the search for new meanings, *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*, 6 (3): 57-69. DOI: 10.32326/2618-9267-2023-6-3-57-69 (In Russian).

Сегодня наш мир находится на пороге больших цивилизационных трансформаций. Человечество замерло в предвкушении Нового или даже Иного. Что нам ждать? Какие координаты будут определять новую реальность? Где искать новые смыслы?

В попытках разобраться с данной проблемой обратимся к известной работе З. Баумана «Текущая современность», где он определяет состояние постмодерна терминами изменчивости и непостоянства. Этому предшествует «полное разжижение» традиции и истории прежнего общества, того, что осталось от прошлого в настоящем (Бауман, 2008, с. 9). Такая «плавка» привела к освобождению экономики от всех политических, этических и культурных оснований, сдерживавших её развитие в качестве мировоззренческой системы. Установившийся порядок определяется исключительно в экономических терминах. Он «более твёрдый», так как защищён от неэкономических проблем. Действительно, каждая историческая эпоха формирует собственную онтологию, которая меняется вместе с развитием общества. Последнее столетие мировой истории связано с глобальным доминированием капиталистической системы. Мы можем говорить о восприятии реальности сквозь призму её специфики, в которой смысл существования человека раскрывается через его участие в рыночных отношениях, поэтому логично, что в качестве основных координат бытия выделяются «экономическое время» и «экономическое пространство».

Экономическое пространство и время

Анализ социальной реальности XX в. наглядно демонстрирует доминирование капиталистических ценностей, которое приводит к пониманию времени как циклов экономического производства и потребления. Оно больше не отражает природные, жизненные ритмы, а подразумевает нечто необходимое для достижения полезного эффекта. Будучи ранжированным, посчитанным и оценённым, время становится товаром, подчиняющимся всем законам рынка и обмениваемым на деньги. Таким образом, «рассредоточенное время собирается воедино, для того чтобы произвести выгоду, тем самым овладевая ускользающей длительностью» (Фуко, 1999, с. 104). Благодаря капитализации сферы услуг и развлечений личное время также встраивается в систему таких же времён, образующих единую систему извлечения максимальной прибыли и выгоды. Ж. Бодрийяр фиксирует некую данность, согласно которой лозунг «время – деньги», провозглашённый капитализмом, становится императивом, которому должен подчиняться человек в системе отношений с миром (Бодрийяр, 2006, с. 198).

В эпоху постмодерна пространственные определения также выстраиваются вокруг идеи экономической эффективности. Пространство уже не ландшафт и не пейзаж; цех, офис, вагон метро, торговый центр – локации, определённые экономическими циклами, жёсткими локальными прибытия и отбытия работников. Темпы развития капитализма диктуют сверхскорости передвижения в пространстве: самолёты, поезда, автомобили максимально быстро доставляют работника из пункта А в пункт Б и с наименьшими потерями ценного времени. Непрерывность, связанность пространства исчезает из восприятия окружающего мира. Бесконечная правильная геометрия структур создаёт максимальную полезность использования квадратных площадей, соединённых прямыми линиями и обозначенных точками на многочисленных схемах. Каждый метр должен приносить прибыль, ни в чём не может быть беспорядка или экспрессии. Расчленённое пространство – инструмент капитализации времени, наподобие слаженно работающего механизма: каждое положение индивида в нём обусловлено не просто видом деятельности, которым он должен заниматься, а статусом и функцией, ограничивающими его перемещение (Фуко, 1999, с. 127). Так принуждение человека к экономической активности приводит к формированию пространств тотального контроля и несвободы (Делёз, 2004, web). Человек сталкивается с тем, что его жизнь состоит из сегментов: временных промежутков и пространственных длительностей, где каждый элемент определён согласно его иерархии и значимости. Тем не менее такая всеобщая упорядоченность пространства отражает скорее озабоченность процессом контроля деятельности индивида, чем её результатом.

В современных условиях мы можем констатировать, что сегментация пространства и времени привела к разрушению целостного понимания жизни человека, который скован представлениями об экономической онтологии, его одолевает страх растерять монетизированное время и калькулируемое пространство. Человек постиндустриальной эпохи постоянно испытывает стресс от невозможности соответствовать требуемому ритму. Место целостной личности занимает невротик, не способный избавиться от агрессивной среды, наполненной экономическими регламентами, для которого «успеть сделать вовремя» превращается в жёсткий императив, не позволяющий осознавать и ощущать жизнь во всём её многообразии. В тщетных попытках выразить себя в этом мире он всё больше и больше утрачивает внутреннюю свободу, подчиняясь власти экономики. Индивид становится одержимым «мёртвым бытием» (Бердяев, 2004) и его порождениями в виде рыночных отношений и технологий, подменяющих духовное развитие.

Однако современное представление о «всеобщей диктаторской силе» экономической системы поколебали кризисы 2008, 2014, 2020, 2022 гг., заставившие иначе взглянуть на экономически опосредованную онтологию. Мы можем наблюдать, как в силу различных негативных явлений в жизни общества появляется гло-

бальная тенденция разбалансировки функционирования системы, отражающая её деструктивный, паразитирующий характер по отношению к бытию человека. Хотя изначально не было никаких доказательств незыблемости индустриально-капиталистического порядка, тем не менее вера в экономическую парадигму всё ещё достаточно сильна, чтобы говорить о резком скачке в новую систему значений.

Цифровая онтология

С переходом социальной активности в Интернет мы также наблюдаем «разжижение» (З. Бауман) самой постиндустриальной картины мира. Цифровые технологии трансляции информации трансформируют матрицу социальных процессов, переводя её в область нематериального и символического. Созданная экономическими критериями система перестаёт походить сама на себя, утрачивая прежние значения и смыслы. Мы обнаруживаем реальность, в которой «формы рациональности, которые перестали соответствовать новым историческим условиям, подвергаются отрицанию, то есть преодолеваются продолжающимся развитием» (Ойзерман, 1977, с. 85-86). Главным продуктом рыночных отношений становится ментальное, психическое измерение информации, что выглядит необычно с позиций классических экономических теорий. «Новую» социальную реальность определяет «символическое производство», «экономика впечатлений и эмоций», «поведенческая экономика», «индустрия сознания» (Асташова, 2021). Таким образом, в современном обществе возникает запрос на технологии, генерирующие впечатления и симулирующие общение, где объектом потребления становятся человеческие эмоции. При таком раскладе человеческий труд перестаёт быть условием производства благ, его заменяют программы. Для сотрудника определяющим становится умение эффективно работать с информацией; как следствие, интеллектуальная деятельность начинает доминировать над физической активностью. Как ни печально, но технологии искусственного интеллекта постепенно вытесняют человека и из сферы экономики, так как гораздо лучше справляются со сбором, генерацией и обработкой информации, совершают меньше ошибок, более точны. Объём затрачиваемого на работу времени тоже сокращается. В связи с этим меняется экзистенциальная значимость труда, который становится необязательной частью жизни человека, а основные задачи выполняют самообучающиеся программы.

Цифровизация экономики не просто трансформирует характер и форму производственных отношений (Lasi et al., 2014), но и саму концепцию деятельности человека. В связи с этим укореняются временные и непостоянные формы труда, индивид делает выбор в пользу свободной занятости, которую сочетает с многоплановостью своей деятельности: налаживанием коммуникации, самообучением, творчеством, путешествиями, которые реализуются одно-

временно с работой, приносящей заработок. Новые производственные отношения «экономики эмоций» и «индустрии сознания» предполагают, что сотрудник привносит в свою деятельность весь свой культурный багаж и жизненный опыт (Горц, 2010), труд перестает быть рутинным и монотонным. Возникает концепция труда, где «работа – это театр, а бизнес – сцена» (Пайн, Гилмор, 2005). В реальностях цифровой экономики стираются границы между физическим и интеллектуальным трудом (Асташова, 2022).

Одновременно появляются и новые формы отчуждения, при которых результаты деятельности, основанной не на материальном компоненте, неочевидны и неопределённые. В связи с этим возникает парадоксальная ситуация: чем активнее цифровая экономика обращается к творческим способностям человека, чем больше вовлечённости в процесс производства требуется от сотрудника, тем сильнее он хочет отказаться от подобного рода «творчества», тем активнее стремится проявить себя за пределами официальной работы, отвлечься, начать делать что-то бесполезное и бессмысленное (Григорова, 2012). Подобного рода интенции формируют онтологию, представленную игровым пространством и временем. Возможность работать удалённо, появившаяся благодаря использованию современных гаджетов и программ, больше напоминает игру, в которой присутствует не только доля расслабленности и свободы перемещений, но и размытость понимания рабочего и личного времени, часов работы и отдыха, дня и ночи, праздников и будней. А попытки самоутверждения в «разжиженной» цифровой реальности перерастают в беспрестанное изобретение новых правил игры.

Игровое время – это время досуга, время переключения в другое измерение, отличное от реальности, где доминируют экономическая эффективность, просчитываемость, контроль и предсказуемость. Поскольку игровое время не призывает к труду и ответственности, оно занимает привилегированное положение в сознании обывателя, погружая его в мир детства. Мы видим, что спрос на игровое время превышает спрос на все остальные блага вместе взятые, так как оно ассоциируется с представлениями о полной свободе, почти как у ребёнка. Это не удивительно, так как анонимность в Интернете скрывает истинный облик человека, его социальный статус, образование, внешний вид – более того, участники оцифрованной игровой реальности могут примерить на себя любой фантастический образ, постулируя мифическую ценность равенства в виртуальной реальности. Индивид больше не ограничен структурами, которые могли бы диктовать ему стиль поведения. Любой желающий может подключиться к цифровой реальности в любой момент и выражать себя там бесконечно. Игровое время не измеряется и никому не принадлежит. Оно не может быть представлено в качестве хронометрического капитала дней, часов, недель; это – «инвестирование» на основе индивидуального желания. Цифровая реальность предлагает потерять или даже «убить»

время. Игровое время увлекает человека в сферу бессознательного, иррациональных фантазий и желаний.

Время, проведённое в Интернете – это время симулякров, игры в знаки без обозначения, «информацию об информации», которые не подчиняются законам предметной реальности и никак не связаны с ней. Обычно игровое время цифровой реальности протекает параллельно времени какой-то другой деятельности (поездки, отдыха и т. п.). Время просмотра красочного контента Сети или время компьютерной игры в целом может быть охарактеризовано как регрессивная активность, во время которой ничего не происходит, так как оно не связано с созидательной активностью, никак не отражается на качестве или условиях жизни – его могло бы и не быть. У игрового времени нет эквивалента, его сложно охарактеризовать (в отличие от экономического времени), в этом смысле его как бы и не существует, оно – пустое измерение. Безграничное потребление образов и символов ощущается как один миг или вообще как «безвремя».

Цифровизация трансформирует также и наши представления о пространстве. Относительное *цифровое пространство* становится прежде всего местом информационного выбора, игрой, моделирующей искусственную реальность внутри подлинной действительности. Цифровое пространство конструируется по «проекту заказчика», оно основано на игре его бессознательных кодов и может быть представлено в качестве гетеротопии реальности, под которой можно понимать организованный из «фрагментов многочисленных возможных порядков в лишённой закона и геометрии области гетероклитный хаос» (Фуко, 2006, с. 40). Если утопия – это область чистой фантазии, то гетерокопия – нечто реально существующее (например, цифровое пространство), характеризующееся особыми отношениями пространства и времени (в нашем случае «несуществующее» время и «мерцающее» символическое пространство). М. Фуко сравнивает гетерокопию с зеркалом, которое есть предмет, отражающий реальность, похожую на объективный мир, но им не являющуюся. Гетерокопия цифровой реальности состоит из визуальных образов, симулякров, игра которых полностью «растворяет», «разжижает» время. Всё это меняет восприятие действительности, которая становится мерцанием множества изменчивых образов, возникающих в цифровом пространстве. Преодолевая телесную ограниченность, она помещает человека в совершенно иную систему координат, построенную на игре символов и утратившую определённую.

Мы можем с уверенностью утверждать, что для индивида, погружённого в виртуальный мир цифровых технологий, онтологические категории – это что-то непонятное и неочевидное. Возникающее там «игровое» время и пространство сложно (а точнее, совсем невозможно) обозначить через классические характеристики, такие как мера длительности или протяжённости, последовательная смена состояний, явление объектов и т. п. Согласно клас-

сической философии, пространство и время – структуры, упорядочивающие наши представления о мире; однако применительно к цифровой эпохе мы этого сказать не можем. Разрушается понятное бытие, а деятельность человека в определённом смысле становится «жестом, который обращён на предел», за которым «ничего нет» (Фуко, 1994, с. 118). Так возникает мысль о том, что отношения, возникающие в «жидкой», «призрачной» цифровой экономике определяются иной реальностью.

Трансгрессия цифровой реальности

Вступая в полемику с многочисленными трактовками «текущей современности» З. Баумана, важно понимать, что «жидкая» экономика не означает «жидкое» бытие, так же как и то, что последние 150 лет мы смотрим на мир сквозь лупу экономических ценностей и целей, но экономический взгляд на реальность выхватывает лишь фрагмент бытия, не представляя собой законченной целостности. Виртуализация экономической активности человека привела к появлению таких феноменов, как экономика эмоций, индустрия сознания, дистанционная работа и т. п., которые разрушают восприятие жизни на основе ценностей, установленных экономической системой, выводя человека к черте трансгрессии.

В работах Ж. Батая и М. Фуко, Ж. Дерриды, Р. Барта трансгрессия – это выход за пределы бытия, преодоление некой грани, шаг на пути к реализации невозможного. В акте трансгрессии человек отрывается от своей заботы о бытии, которое его тяготит, он сосредоточен на недоступном, запредельном. Ж. Батай указывает на то, что через акт трансгрессии происходит удвоение реальности, в которой появляется инобытие; суть трансгрессии – открыть «доступ по ту сторону границы. Трансгрессия нарушает, но не разрушает профанный мир, являясь его дополнением» (Батай, 2006, с. 536). Трансгрессия предполагает не просто свободу от пределов бытия, но и преодоление, трансформацию бытия как оно есть.

Обнаружив своё бытие как цифровое, мы оказываемся в одном шаге от того, чтобы сделать шаг в Иное. И чтобы не отдавать наше «живое, естественное, предметное, собственно человеческое бытие на милость “того света”, виртуальной и т. п. реальности» (Кутырёв, 2015, с. 28), остаться в пределах гуманистического понимания, мы вынуждены занять активную позицию по отношению к собственной жизни. При этом на пороге трансгрессии возникает вопрос о свободе воли человека в качестве творца своей реальности. Наиболее внятную трактовку данной проблемы мы находим в философии Н.А. Бердяева, согласно которой мир находится в процессе постоянного творения, поэтому бытие не есть нечто данное (то, что надо обнаружить), человек, обладая духовной, творческой свободой, должен, познавая изначально сотворённую Богом реальность, вносить собственную лепту в «миротворение». Н.А. Бердяев, вступая в полемику с М. Хайдеггером, утверждает, что творче-

ский акт не порождён страхом смерти, а через культуру призван одержать верх над человеческой конечностью, устремлён к вечности (Бердяев, 1993, с. 123) и имеет космический, общечеловеческий характер. Творчество направлено на преобразование как бытия, так и самого человека, а также предполагает создание новых, иных форм реальности. Первоначально творческий акт носит индивидуальный характер, однако в процессе творения происходит обращение к трансцендентной реальности, человек как творец выходит за пределы себя, отрекается от личности. В силу того, что творчество не имеет законов и границ, оно подчиняется лишь «этике бесконечного», для которой мир пластичен. Кошмар упорядоченности экономического бытия, из которого, казалось, невозможно вырваться, разрушается обращением к Иному, в котором обнаруживается «тайна явления нового, небывшего, ни из чего не выводимого, ни из чего не вытекающего, ни из чего не рождающего» (Бердяев, 1993, с. 117), как творческий акт в отношении реальности. Выходя на границу трансгрессии, наше сознание сталкивается с острой необходимостью новых координат, соответствующих новому образу мышления.

Главной характеристикой человека, погружённого в цифровую реальность, многие исследователи считают «мозаичное», «клиповое» мышление (Моль, 2008, с. 44-45), впервые описанное в конце прошлого века. Монтирование кадров виртуальной реальности: хаотичный просмотр картинок, мельтешение сайтов, новостей, обрывочные куски теста, несвязанные контекстом – формирует мышление, для которого главное не новое знание или анализ, а получение новой информации. Для мозаичного мышления характерен обмен знаками, но не смыслами, отрывочный, упрощённый язык, а представления о мире складываются стихийно, не образуя чётких структур. Во всяком случае, потребление информации, символичность взаимодействия, трансперсональность, бриколажность, гипертекстуальность дают возможность оценивать мозаичное мышление в качестве выражения более глубоких интенций имеющегося в наличии сознания. Внедрение в повседневную жизнь цифровых технологий позволило индивиду, наконец, освободиться от контроля экономического времени-пространства и начать конструировать бытие в соответствии с собственным восприятием реальности. В качестве иллюстрации этого утверждения можно обратиться к «кинематографической» модели сознания Д. Деннета, которая описывает реальность как поток плотно упакованных неделимых моментов, ощущаемых как «теперь», по аналогии раскадровки в кинематографе. Любое изменение или движение связано со сменой кадров: если они меняются, значит что-то происходит. Д. Деннет настаивает на том, что сознание дискретно, а единство восприятия – лишь иллюзия, основанная на визуализации «кадра» (Dennett, 1991. p. 356). По сути, наше сознание фиксирует в памяти лишь картинку, которую мы видим. Из этого следует, что, так как мы ничего не воспринимаем, кроме визуального образа, реально

для нас существует только пространство, а время можно отнести к ментальным категориям, формам некоего «додумывания» реальности. К схожим выводам приходит и создатель «концепции динамических кадров» (*dynamic snapshot theory*) С. Проссер, который предположил, что мозг воспринимает изменения без обращения к темпоральности (Prosser, 2017, pp. 146-156). Согласно этому подходу, определяющим в восприятии окружающей действительности является зрительная аналогия, получаемая непосредственно от окружающего пространства, именно визуальность пространства становится носителем смысла. В работах А.М. Бекарева мы также находим обращение к категории пространства в качестве главного источника смысла. Он предложил разделить современность на «пространство живых» и «пространство мёртвых» (Бекарев, 1992). «Пространство живых», как выражение коллективного творчества, формирует новую реальность; в противоположность ему «пространство мёртвых» связано регламентирующей процессы традицией. «Пространство мёртвых» существует в прошлом, оно темпорально и ограничено. «Пространство живых», наоборот, не имеет чётких границ, оно всё время изменяется. Таким образом, констатируя трансгрессию бытия, возникающую в результате цифровизации, мы можем предполагать, что новая реальность появится на основе свойства пространства фиксировать смыслы в визуальной форме.

Выводы

С переходом к цифровой экономике и утратой привычных экономических категорий бытия, подменивших духовное развитие потреблением и производством материальных благ, наиболее важным представляется осознание ситуации трансгрессии, подводящей человека к новой, иной реальности. Новые формы отчуждения, как результат доминирования старых капиталистических отношений в цифровой реальности, приводят к ещё большему разрушению целостного понимания бытия, утрате его целостности, выражаемой через гуманистическое начало. Имея искажённое понимание своих целей и ценностей, человек начала XXI в. по-прежнему одержим «мёртвым» бытием, сформированным экономическими пространством и временем. В попытках выразить себя в этом мире человек постиндустриальной эпохи всё больше и больше утрачивает внутреннюю свободу, он вынужден подчиняться власти технических и экономических систем. Однако с переходом к цифровой экономике наблюдаются процессы «разжижения» бытия, образованного экономическим пространством и временем. Привычная онтология утрачивает прежние значения и смыслы. Преодолевая телесную ограниченность, цифровая реальность помещает человека в неопределяемую систему координат, построенную на игре знаков и символов. Внутренний взгляд человека цифровой эпохи обращается к некому пределу невозможного, к черте

трансгрессии – разрушению упорядоченности и контроля жизни человека, установленного экономической системой капитализма. В такой ситуации человек просто вынужден включиться в творческое созидание собственного бытия, чтобы не раствориться в технореальности.

Информация о конфликте интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Declaration of Conflicting Interests

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Список литературы

Асташова, 2021 – *Асташова Н.Д.* «Неэкономические» модели цифровой экономики // Вестник Томского государственного университета. 2021. № 470. С. 72-79.

Асташова, 2022 – *Асташова Н.Д.* Научный прекариат: индивидуализм против коллективизма // Эпистемология и философия науки. 2022. Т. 59. № 3. С. 30-37.

Батай, 2006 – *Батай Ж.* Эротика // «Проклятая часть»: Сакральная социология / Пер. с фр. М.: Ладомир, 2006. С. 491-706.

Бауман, 2008 – *Бауман З.* Текущая современность / Пер. с англ. СПб.: Питер, 2008. 238 с.

Бекарев, 1992 – *Бекарев А.М.* Свобода человека в социальном пространстве. Н. Новгород: Изд-во Нижегородского ун-та, 1992. 172 с.

Бердяев, 1993 – *Бердяев Н.А.* О назначении человека. М.: Республика, 1993. 382 с.

Бердяев, 2004 – *Бердяев Н.А.* Философия свободы. М.: АСТ, 2004. 333 с.

Бодрийяр, 2006 – *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры / Пер. с фр. Е.А. Самарская. М.: Республика; Культурная революция, 2006. 269 с.

Горц, 2010 – *Горц А.* Нематериальное. Знание, стоимость и капитал / Пер. с нем. и фр. М.М. Сокольская. М.: Изд. дом ГУ-ВШЭ, 2010. 208 с.

Григорова, 2012 – *Григорова Я.* Новые формы отчуждения творческого труда в постиндустриальном обществе // Альтернативы. 2012. №1. URL: <http://www.intelros.ru/readroom/alternativi/alternativy-1-2012/13993-novyye-formy-otchuzhdeniya-tvorcheskogo-truda-v-postindustrialnom-obschestve.html> (дата обращения: 20.08.2022).

Делёз, 2004, web – *Делёз Ж.* Post scriptum к обществам контроля // Ж. Делёз. Переговоры / Пер. с фр. В.Ю. Быстров. СПб.: Наука, 2004. С. 226-233. URL: <http://www.aitrus.info/node/754> (дата обращения: 06.03.23).

Кутырёв, 2015 – *Кутырёв В.А.* Последнее целование. Человек как традиция. СПб.: Алетейя, 2015. 312 с.

Моль, 2008 – *Моль А.* Социодинамика культуры / Пер. с фр. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 416 с.

Ойзерман, 1977 – *Ойзерман Т.И.* Рациональное и иррациональное // Вопросы философии. 1977. № 2. С. 82-95.

Пайн, Гилмор, 2005 – *Пайн Б.Д., Гилмор Д.Х.* Экономика впечатлений. Работа – это театр, а каждый бизнес – сцена / Пер. с англ. Н. Ливинская. М.: Вильямс, 2005. 304 с.

Фуко, 2006 – *Фуко М.* Другие пространства // Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. Ч. 3. / Пер. с фр. М.: Праксис, 2006. С. 191-204.

Фуко, 1999 – *Фуко М.* Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / Пер. с фр. В. Наумов. М.: Ad Marginem, 1999. 480 с.

Фуко, 1994 – *Фуко М.* О трансгрессии // Танатография Эроса: Ж. Батай и французская мысль середины XX века / Пер. с фр. М.: Мифрил, 1994. С.111-132.

Dennett, 1991 – *Dennett D.* Consciousness Explained. Boston: Allen Lane: Harmondsworth, 1991. 511 p.

Lasi et al., 2014 – *Lasi H., Fettke P., Kemper H.-G., Feld T., Hoffmann M.* Industry 4.0 // Business & Information Systems Engineering. 2014. Vol. 6. No. 4. Pp. 239-242.

Prosser, 2017 – *Prosser S.* Rethinking the specious present // Routledge Handbook of Philosophy of Temporal Experience / Ed. I. Phillips. Oxford: Routledge, 2017. Pp. 146-156.

References

Astashova, N. D. (2021). Non-economic models of the digital economy. *Bulletin of Tomsk State University*, 470, 72-79. (In Russian)

Astashova, N. D. (2022). Scientific precariat: individualism versus collectivism. *Epistemology and Philosophy of Science*, 59 (3), 30-37. (In Russian)

Bataille, G. (2006). Erotica. In “*The Damn Part*”. *Sacred Sociology* / Transl. from Fr.. (pp. 491-706). Lodomir Publ. (In Russian)

Bauman, Z. (2008). *Liquid Modernity* / Transl. from Engl. Piter Publ. (In Russian)

Bekarev, A. M. (1992). *Human Freedom in the Social Space*. State University of Nizhny Novgorod Publ. (In Russian)

Berdyayev, N. A. (1993). *About the Appointment of a Person*. Respublika Publ. (In Russian)

Berdyayev, N. A. (2004). *Philosophy of Freedom*. AST Publ. (In Russian)

Baudrillard, J. (2006). *Consumer Society. Its Myths and Structures* / Transl. from Fr. Respublika Publ. (In Russian)

Deleuze, G. (2004). Post Scriptum to Control Societies. In: G. Deleuze. *Negotiations* / Transl. from Fr. (pp. 226-233). Nauka Publ. Retrieved March 6, 2023 from <http://www.aitrus.info/node/754> (In Russian)

Dennett, D. (1991). *Consciousness Explained* / Transl. from Engl. Allen Lane: Harmondsworth Publ.

Foucault, M. (1994). About transgression. In *Thanatography of Eros: J. Bataille and French Thought of the mid-twentieth Century* / Transl. from Fr. (pp.111-132). Mifril Publ. (In Russian)

Foucault, M. (2006). Other spaces. In *Intellectuals and Power: Selected Political Articles, Speeches and Interviews. Part 3* / Transl. from Fr. (pp. 191-204). Praksis Publ. (In Russian)

Foucault, M. (1999). *Supervise and Punish. The Birth of the Prison* / Transl. from Fr. Ad Marginem Publ. (In Russian)Gorz, A. (2010). *Intangible*.

Knowledge, Value and Capital / Transl. from Germ. And Fr. Publishing House of Higher School of Economics. (In Russian)

Grigorova, Ya. (2012). New forms of alienation of creative work in post-industrial society. *Alternatives*, 1. Retrieved August 20, 2022 from <http://www.intelros.ru/readroom/alternativi/alternativy-1-2012/13993-novye-formy-otchuzhdeniya-tvorcheskogo-truda-v-postindustrialnom-obschestve.html> (In Russian)

Kutyryov, V. A. (2015). *The Last Kiss. Man as a Tradition*. Aletejya Publ. (In Russian)

Lasi, H., Fettke, P., Kemper, H.-G., Feld, T., Hoffmann, M. (2014). Industry 4.0. *Business & Information Systems Engineering*, 6 (4), 239-242.

Moles, A. (2008). *Sociodynamics of Culture / Transl. from Fr.* LKI Publ. (In Russian)

Ojzerman, T. I. (1977). Rational and irrational. *Philosophy Issues*, 2, 82-95. (In Russian)

Pine, B. J., Gilmore, J. H. (2005). *The Economy of Impressions. Work Is a Theater, and Every Business Is a Stage / transl. from Engl.* Williams Publ. (In Russian)

Prosser, S. (2017). Rethinking the Specious Present. In I. Phillips (ed.). *Routledge Handbook of Philosophy of Temporal Experience*. Routledge Publ., 146-156.