



Лукас Павлик. Руби или умри. Путь к миру от гармонии и ненасилия

ГНА Посол Мира и разоружения от гармонии и ненасилия
Гха книга " *Махатма Ганди. Отправная точка ненасилия* " соавтор:

https://peacefromharmony.org/?cat=en_c&key=848

Доктор философии, Венский университет,
Консультант для MRCA (Mushroom Research Center Austria):

<http://mrca-science.org/index.php/en/>;

Терапевт в центре интегративной медицины Триникум Вена:

<https://www.trinicum.com/en/>

Адрес: Вена, Австрия

Сеть: www.regenerationlounge.com

Адрес эл. почты: Lucas@regenerationlounge.com

Персональная страница: https://peacefromharmony.org/?cat=en_c&key=887

Личные данные

Имя: Lucas Pawlik

Дата рождения: 17.02. 1975

Образование: Магистр и доктор философии Венского университета,
Венский университет изящных искусств

текущее положение:

Консультант исследовательского центра грибов MRCA Австрия:

<http://mrca-science.org/index.php/en/>;

Терапевт в Триникумцентре интегративной медицины Вена:

<https://www.trinicum.com/en/>

Избранные Статьи И Выступления:

**HACK OR DIE:
HOW HUMANITY STEERS INTO ITS
POST-DIGITAL FUTURE
LUCAS PAWLIK**

This article introduces stories as a link between culture and evolution. It elaborates how the decline of interhuman communication leads to a loss of perception, capability for cooperation, and human intelligence and contributes to the current ecocide. It shows how cybernetics hacked the relationship between evolution and machine development, which brought forth the outlines of man's current digital transformation and future. It suggests that Lucas Pawlik is still working on a possible sustainable future for humanity that Heinz von Foerster tried to initiate.

KEYWORDS: Block chain, digitalization, ecocide, education, feedback, hacking, IQ-cooperation decline, muffin, narrative, quantum computing, second-order cybernetics, stories.

**HACK OR DIE:
КАК ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ДВИЖЕТСЯ К СВОЕЙ ЦЕЛИ
ПОСТ-ЦИФРОВОЕ БУДУЩЕЕ
ЛУКАС ПАВЛИК**

В этой статье рассказы рассматриваются как связь между культурой и эволюцией. Она объясняет, как упадок межчеловеческой коммуникации приводит к потере восприятия, способности к сотрудничеству и человеческого интеллекта и способствует нынешнему экоциду. Он показывает, как кибернетика взломала связь между эволюцией и машинным развитием, которая дала очертания нынешней цифровой трансформации человека и будущего. Это говорит о том, что Лукас Павлик все еще работает над возможным устойчивым будущим для человечества, которое пытался инициировать Хайнц фон Ферстер.

Ключевые слова: блок-цепь, дигитализация, экоцид, образование, обратная связь, хакерство, IQ-кооперация, маффин, нарратив, квантовые вычисления, кибернетика второго порядка, истории.

В любви и признательности

Барбаре Вогл, Маршаллу Маклюэну, Хайнцу, тому и Мадлен фон Ферстер.

Для тех, кто позволяет мне прислушаться к истории.

Для тех, кто взламывает мир, и для величайшего человека

Технологии: воображение и коммуникация.

Адрес для переписки Lucas Pawlik. Sonnberg 22, A-2020 Hollabrunn, Австрия.

E-mail: pawlik.lucas@gmail.com

**НАША ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ: ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ ПРИЧИННАЯ ЦЕПЬ
ОБРАТНОЙ СВЯЗИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

С 1946 по 1953 год ведущий мировой интеллект замкнул ряды, чтобы понять и спроектировать циклические паттерны причинной обратной связи у людей, в природе и в машинах; эти, казалось бы, несопоставимые области были исследованы, смоделированы и исследованы *in vitro* и *in vivo*. Эти люди, гении из самых разных областей, многие с достижениями за пределами одной книги или бумаги, пришли к признанию себя кибернетиками. В своих целеустремленных беседах они начали взламывать связи паттернов, социальное управление человечеством и работа его разума с эволюцией нашей биосферы закладывает основу для будущей организации человечества. Как можно понять, общаться и управлять этим развитием? Последние выжившие из этой группы согласились с удивительно простым утверждением: истории были основным средством организации человека (Bateson, 2002, p. 12; Foerster, 2003, p. 294).

Экстраординарная попытка понять, смоделировать, рассчитать и направить жизнь через причинно-следственные связи, выявляющие закономерности целей и причин с точки

зрения рефлексивного исторического организма, принимающего решения, имела свое основание в жизненной работе Аристотеля. Следуя этой перспективе в теории и практике, он заложил основы западных культур и наук, начиная от физики, биологии, этики и экономики до медицины, математики и способов управления государствами.

Аристотель также был первым, кто признал историю как модель причинной обратной связи, как имитирующую, так и реорганизирующую человеческое поведение через его единство действий/результатов (*mythos / plot*) и его влияние на аудиторию конкретными ценностями, которые он выражает (Aristoteles, 2011, p. 10) структура человеческих историй, от их начала через их среднюю часть к их концу, формирует одну круговую причинно-следственную петлю. Подстрекательский инцидент, начальное событие (А), приводит историю в движение, которая, через прогрессирующие осложнения, разворачивается в круговых схемах действий и результатов (Б), чтобы прийти к окончательному решению а (McKee, 2005, p. 199). Благодаря изобретению и восприятию причин и целей цели становятся причинами, ведущими к новым целям. Когда одна история заканчивается и начинается другая, мы создаем человеческую историю благодаря себе и вопреки себе. Интерес Аристотеля к историям (мифам), однако, сосредоточился на анализе греческого театра в его переходе от устной к грамотной, линейно-иерархической структуре для понимания, поддержания и дальнейшего прогресса (Aristoteles, 2011, p. 7). Мифологическая сущность истории, с эмоционально нагруженными впечатлениями и опытом и наращивание присутствия трансцендирование пространства и времени, внутренней и внешней реальности (Кассирер, 1994, с. 45-49)—восходит к истокам языка и сознания и связанные с нами для наших эволюционных предков—стало постижимо только с помощью кибернетических ракурсе, в котором время—пространство и реалии понимать как конструкции нашей нервной системы (Форстер 2003). Представьте себе раннего человека, встревоженного шумом в ситуации охоты: он должен представить/ решить из нескольких интенсивных мгновенных впечатлений, прыгая между настоящим, прошлым и будущим и оценивая ситуацию. Управляя своей жизнью таким образом, мы ищем возможности в пределах ограничений, мы отвечаем на принципиально неразрешимый вопрос (Foerster, 2003, p. 293) “ ” что за история?- моделировать и осуществлять наше будущее, управляя нашей личной жизнью, а также историей (Foerster, 2003, p. 294). Наши истории создают наших персонажей, наши ценности и наши цели.

Подобно тому, как метафоры связывают различные системы нашего мозга и нервной системы, истории связывают причинные паттерны действий в их воображаемой и наблюдаемой среде. Действия, изменения и дальнейшее адаптивное / творческое действие приводят к развитию, которое объединяет акторов (людей, машины, организмы) через истории с их окружающей средой во времени (Bateson, 2002, PP. С кибернетической точки зрения (“кибернетика “происходит от греческого слова” управление”) все биологические формы и машины представляют собой системы, состоящие из круговых причинно-следственных связей. Человеческие истории и коммуникации позволяют нам управлять нашим рулевым механизмом, поскольку мы вычисляем множество возможных цепочек событий, чтобы действовать в направлении будущего, которого мы желаем.

Мой палец плавно скользит по неизменной поверхности, пока не упирается в край белого пятна. В этот момент времени происходит разрыв, шаг; и вскоре после этого происходит обратный шаг, когда мой палец покидает это место. Этот пример, характерный для всего чувственного опыта, показывает, как наша сенсорная система-и, конечно, сенсорные системы всех других существ (даже растений?) и ментальные системы, стоящие за органами чувств (то есть те части ментальных систем, которые находятся внутри существ)—могут оперировать только событиями, которые мы можем назвать изменениями. Неизменное неощутимо, если мы не хотим двигаться относительно него. (Bateson, 2002, p. 90)

Как организмы, мы коэволюционируем с окружающей средой, воздействуя на наши размышления о том, как мы это делаем. Истории-это модели нашего действия, в которых мы развиваем образцы культуры и природы, поскольку они возникают в результате нашего собственного поведения. Мы координируем наше внутреннее движение, наше воображение и наш образ мышления с нашим внешним движением через воспринимаемые паттерны изменений, которые мы ранее вызывали своими действиями. Чтобы функционировать и процветать, все наши языковые игры, которые мы разрабатываем и практикуем, являются частью истории, которую мы рассказываем себе, чтобы играть нашу жизнь.

Индивидуальный организм, как и само человечество, организует себя через постановку своих целей и историй, вызывая нашу настоящую и будущую историю. До сих пор мы в основном понимали рассказывание историй и язык как абстрактный семантический феномен. Если мы будем понимать истории как формы биологической обратной связи, предшествующие литературной и даже устной культурам, мы поймем закономерность этих изменений, историю человеческой организации как часть нашей эволюции, как организмы, связанные с эволюцией нашей планеты. Это важно, потому что мы развивались прежде всего через межчеловеческое общение и взаимодействие в координации наших эмоций и намерений и нашей творческой адаптации к окружающей среде. Нам нужно учиться и практиковать межчеловеческое общение с его вербальными и невербальными модусами и сигналами. Отсутствие этих межчеловеческих коммуникаций / взаимодействий приводит к искажению языка, резко снижая нашу когнитивно-эмпатическую способность чувствовать и относиться к себе и другим: мир, похоже, находится во власти быстро распространяющейся болезни, которая к настоящему времени приобрела почти глобальные размеры. У индивида симптомы проявляются в прогрессирующем искажении его или ее способности воспринимать, при этом поврежденный язык является патогеном (т. е. агентом, который делает болезнь настолько заразной). При прогрессирующих стадиях этого расстройства больные становятся онемевшими, они все меньше и меньше осознают свою болезнь (Foerster, 2003). Ферстер описывает этот процесс как тривиализацию, как упадок восприятия и коммуникации, как индустриальный процесс цифровизации человечества. Тривиальная машина характеризуется отношением "один к одному "между ее" входом "(стимул, причина) и ее" выходом" (ответный эффект). Все чаще, не сталкиваясь с более ранними культурами, мы взаимодействуем друг с другом как живые объекты, целью которых является создание возможностей для производства дальнейших продуктов и услуг. В условиях индустриальной трансформации повседневные взаимодействия людей преобразуются в услуги по заранее разработанным моделям, которые могут использоваться в качестве продуктов. Человеческое общество становится товаром абстрактных рынков (Поланьи, 1994).

Переходя от индустриализации к цифровизации, мы начинаем моделировать человеческую сложность после быстрых, но упрощенных, эффективных, но негибких программ наших цифровых машин (Foerster, 2003). Соответственно, международные исследования сотрудничества рабочих мест показывают, что те, кто управляет нашим сотрудничеством, тратят 20-30% своего времени на разрешение конфликтов (Peel, 2013). Эта рециркуляция паттернов тривиализации, в которой причины становятся следствиями, а затем снова причинами, порождает "кастрацию языка", поскольку объективация себя становится нашей второй природой, и мы преимущественно понимаем и воспринимаем себя через описание самообъективации других (Foerster, 2003). Мы используем язык для определения наших мыслей и опыта, вместо того, чтобы практиковать их выражение, что приводит к возрастающей неспособности свободно ассоциировать, воспринимать изменения и воспринимать / воображать будущее, которого мы действительно желаем (Foerster, 2003). В этой связи следует также исследовать глобальное снижение

человеческого интеллекта, особенно недавнее снижение уровня знаний в промышленно развитых странах (Lynn & Harvey, 2008), и его связь с тривиализацией/цифровизацией. Первые кибернетики осознавали опасность своих достижений; они знали, что "социальное злоупотребление физическими науками может заблокировать или значительно задержать любой дальнейший прогресс цивилизации" (Pias, 2003/I, p. 29). Сегодняшняя трансформация человечества в массу, которая живет в основном за счет потребления цифровых продуктов и моделей поведения, которые обеспечивают все более быстрый образ жизни принятия и исполнения решений, имеет смысл только в контексте цифровой трансформации из индустриально развитой грамотной культуры, приводящей к урбанизации Земли. Эффекты и агенты нашей новой электронной среды пронизывают и ассимилируют прежнюю природную среду, человеческое познание и коммуникацию. Наша социальная адаптация к Интернету как новому средству организации человека и его технологическому расширению тела, разума и чувств—автоматическим навигационным системам, смартфонам, планшетами, умным бомбам, самоуправляемым машинам, роботам, дронам—пронизывает все сферы человеческой деятельности. Этот образ жизни все больше заставляет жителей городов во всем мире позволять всем своим основам жизни управляться машинным интеллектом, от знакомств до здравоохранения, от образования до гражданской инфраструктуры, от интернет-банкинга до автоматизированной войны. Часть нашего недоверия к цифровизации проистекает из интуитивного знания, что она является частью человеческой истории, историей экономической военной игры, разыгрываемыми рассказами о завоеваниях и контроле (Graeber, 2011). Вот почему мы, когда мы боимся машинного интеллекта, боимся его как удлинения нашей индустриальной культуры, управляемой войной. Мы боимся культурного пути, который мы выбрали, на котором индустриализация и цифровизация погружают нас все глубже и глубже в неживую искусственную среду и пренебрегают тем, что лаборатории, в которых мы заключаем себя, являются частью более крупной лаборатории, нашей эволюционирующей биосферы.

Мы также наблюдаем, что кибернетическая оцифровка знаменует собой попытку органического поворота в наших науках. Кибернетика задалась целью управлять круговыми причинно-следственными взаимосвязями организмов и их окружающей среды, моделируя их как целенаправленные петли обратной связи (Foerster, 2003; Pias, 2004/II, p. 21). Его подход состоял в том, что вы могли управлять всем в той степени, в которой вы могли строить модели этого. (Pias, 2004/II, p. 22). С точки зрения индустриализации, вездесущие цифровые компьютеры являются наиболее выдающимся результатом, но для кибернетиков они были всего лишь одной моделью в исследовании коэволюции организмов и машин. Кибернетик, с которым я познакомился и подружился, видел себя биологическим компьютером в живой биосфере (Foerster, 1999). Он считал себя наблюдателем, наблюдая за другими наблюдателями с их собственными паттернами, поведением, целями и средствами (Foerster, 2003).

Будучи вовлеченными наблюдателями, главными действующими лицами и антагонистами земли предприятия, мы нуждаемся в исследовании нашего существования как организма, коэволюционирующего со своей средой. Будучи в состоянии наблюдать за нами как за видами человеческих организмов впервые, и управлять этим изменением в проектировании нашего совместного исследования в стиле "Звездного пути", наша задача становится все более неуправляемой, поскольку наши конфликты обостряются в экономических, идеологических и военных войнах. Подобно тому, как промышленная революция потентит физическую силу, дигитализация потентит мышление. Мы детективы в научно-фантастическом расследовании По следам информационной эры, которые находятся в опасности не признать самый преобразующий инструмент, с которым мы столкнулись в эволюции биосферы, на которых оба основаны: человеческое воображение. Таким образом, наш избыток энергии и специализированного мышления приводит к быстрому росту цифрового потребления, информационной перегрузке, в результате чего

мы не можем себе представить, что актуально через изменения, вызванные нашими предыдущими адаптивными действиями. Мы увековечиваем войну и конкурируем за увеличение производства и контроль над ним, в то время как главная задача человечества-самоорганизация.

Дизайн-это наше выживание, как и исследование. Чтобы пережить цифровизацию человечества, мы должны неизбежно изменить наши индустриальные перспективы успеха, выиграв войны и доминируя в конкуренции за массовые продукты и услуги. Общий экоцид, вызванный этим быстрым образом жизни, влечет за собой многочисленные причины для возможного исчезновения человека и угрожает нашей биосфере, многому организму, в котором мы живем: биоразнообразие Земли-количество микроорганизмов, растений и животных, их генов и их экосистем—сокращается тревожными темпами, даже быстрее, чем последнее массовое вымирание 65 миллионов лет назад. На самом деле, две трети земных видов, которые существуют сегодня, по оценкам, вымерли к концу этого столетия. (Биоразнообразие Земли, 2011)

Кроме того, экоцид, который мы вызываем в наших океанах, может быть еще более смертоносным. Таким образом, проектируя и исследуя может показаться роскошным и авантюрным, это вопрос выживания. Заметив разрушение нашей биосферы, ухудшение человеческого общения и интеллекта, мы должны спросить себя: какова наша история? Процветать или умереть? Самотрансформация или самоуничтожение?

Если мы хотим совместно управлять эволюцией нашей биосферы на Земле, мы должны моделировать нашу собственную эволюционную конструкцию через наши исследования. От управления мозгом до управления миром эта попытка на протяжении десятилетий предпринималась под названием кибернетики.

ИНЖЕНЕРЫ, ВЗЛОМАВШИЕ МИР: КАК ОБРАТНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ НАШЕЙ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ ПРЕВРАТИЛА НАШ МИР В БИОЛОГИЧЕСКУЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ ЛАБОРАТОРИЮ

Мы живем во многих реальностях, но только в одном мире. Каждый является частью его управления. Кибернетик-это тот, кто никогда не прекращает хакерство, в одиночку или с группой преданных людей, чтобы взять на себя свободу и ответственность, чтобы настроить управление этим миром. Хайнц фон Ферстер был таким кибернетиком, этаким врачом, действующим на месте аварии.

Однажды его спросили, от какой смерти он хотел бы спасти человечество. - От смерти мозга! От смерти мозга! Только на прошлой неделе я стоял на этом холме с одним из наших великих профессоров. Он спросил меня: "Хайнц, как ты думаешь, компьютеры когда-нибудь превзойдут человеческий разум?" Определенно!- Если люди решат становиться все более и более глупыми, скоро компьютеры превзойдут их " (Foerster & Freund, 1992). Статьи Хайнца помогли мне понять, как переплетаются наши культурные и биологические реальности, как с юмором относиться к тому, что это постепенно стирает различие между организмами и машинами. За несколько лет до того, как Хайнц опубликовал свои основные работы под названием "понимание понимания", я послал ему свой Хак его работы "понимание понимания-понимание не понимание—круговорот и парадокс знаний и языковых форм" (Pawlik, 2005), чтобы показать, что эмпирическая логика, теория, личный опыт и мистический опыт могут быть объединены посредством одной теории естественного языка. Я ненавидел математику и машины. Хайнц и я были очень взволнованы, потому что эта теория естественного языка показала нам, как мы можем относиться к нашему языку и нашему познанию так, чтобы их слепые пятна стали очевидными. Мы научились понимать, как мы не понимаем. Таким образом, я получил возможность узнать, как Хайнц переосмыслил свою жизнь и свое участие в научной истории для своей автобиографии. Хайнц, получивший образование среди гениев Венского кружка, также рассказал эту увлекательную историю о том, как он взломал его

американский “римейк”, конференции Мэсу, и таким образом превратил ученых в кибернетиков.

One of these future cyberneticians', John von Neumann's, digitalization had already had a first world-changing effect before the conferences had even started. Von Neumann formalized human decision-making behavior in a mathematical control theory (Neumann, 2004). He had built a computer to calculate the critical mass for the first atom bomb to prevent the world from the terrors of Hitler and Stalin (Pias, 2004/II, p. 55). Its future result would be the control/ game theory guided by the Cold War's delicate balance of terror that transformed the human military war game into a subgame for the digitalized control of global human behavior. In this game of narratives and numbers, calculated economic destabilization became paramount, military intervention secondary (Pias, 2004/II).

Although digitalization still runs on Neumann's architecture, Neumann was just one of the multidisciplinary geniuses of the New York Macy Conferences, where the European intellectual elite, who had fled from World War II, gathered with the American elite to re-explore and redesign the relationship between human mind, nature, and machines in the 1940s and 1950s. Norbert Wiener, who had invented a mathematically behavioral analysis for steering organisms, machines, and semantic systems, took the leading role (Wiener, Rosenblueth, & Bigelow, in Pias, 2004/II, p. 24). Norbert Wiener had formalized the neuro-physiologist Arturo Rosenblueth's empiric data of the nervous system regaining its dynamic balance from an epileptic stroke as cybernetics and the control and communication in animals and machines via time-delayed feedback (Foerster & Broecker, 2002, p. 334). Wiener's formalization of feedback enabled computers to perform functions that could only be performed by the human brain until then (Pias, 2004/II, p. 399). Digitalization is based on the transfer of self-regulating neurological feedback patterns into highly idealized if-then-repeat-until feedback patterns of machines.

The Macy Conferences were also an incubator for perhaps even more outstanding inventions and cooperation, like the first modeling of human-like machine intelligence by Warren McCulloch and Walter Pitts. They showed in their “logical calculus immanent in the nervous system” that any behavior put in logically unambiguous finite words could be calculated by an appropriate net of artificial nerve cells as elementary computers (Neumann, in Pias, 2004, p. 54).

Claude Shannon, for example, contributed the information theory and its related basis of mathematical cryptography for today's information age and present excitement about distrust-based crypto-currencies and block-chain technology as possible game changers in digital transformation. All in all, there were too many inventors and inventions to mention them in this context.

The key problem of the Macy Conferences was business communication itself, and the best their participants could hope for was to conceptualize the goals and problems in the American attempt to create a new metascience, as the Viennese Circle had tried before them (Pias, 2004/I, p. 29). How to agree on a steering system that steers all steering systems?

The participants finally agreed on a common denominator in the wake of an intervention by the newcomer Heinz von Foerster. The previously unknown Viennese had originally been invited for inventing the first theory and fitting data on human forgetting, based on the circular feedback of molecular and quantum computation (Foerster & Broecker, 2002, pp. 328–329). Already quietly envisioning a better model for computation without a memory, but barely speaking English, he was accepted into the group and made editor of the proceedings. He reluctantly agreed, but claimed he could not pronounce the conference title, “Circular, causal, and feedback mechanisms in biological and social systems” (Pias, 2004/II, p. 47). He suggested “Cybernetics” as the unifying concept and title. This was accepted with laughter, first for the specific conference, then as a title for all conferences. The Macy scientists became cyberneticians, and the newborn science evolved. His original preface, however, in which he claimed that cybernetics was not a body of lectures but a body of conversations—adding a new

dimension of circular logic to science and Western thinking which also requires a new form of ethics—was rejected as too philosophical (Pias, 2004/II, p. 48).

После конференций Маса сверхдержавы начали завоевывать мир, опираясь на инженерную кибернетику, которая стала самым важным научно-техническим движением между 1950-ми и концом 1970-х годов. Она обещала полный контроль над сложными, нелинейными процессами от биологических до социальных систем и даже считалась потенциальной неорелигиозной основой коммунистических режимов (Krieg, 2005). Его план игры заключался в том, что в единой культурной среде люди, вовлеченные в свои конкретные задачи и игры, могли управляться как муравьи. Обществом можно управлять как тривиальной машиной, определяемой только двумя обратными связями: желанием играть и желанием побеждать (Herbert Simon, in Weizenbaum, 1976, p. 260). Наконец, этот подход растворился в традиционных науках и создал новые нейробиологии и компьютерные науки, а также амбициозную финансируемую военными робототехнику и искусственный интеллект (Krieg, 2005). Хайнц, однако Соединенные второй трансдисциплинарной группы для изучения, модели, и разобраться в отношении машин, языке и эволюции человека как второго порядка, кибернетика в его биологической компьютерной лаборатории (бюро) с 1958 по 1976 год, пока это было не возможно сделать невоенных исследований в связи с Мэнсфилд поправка (Umpleby, 2003).

Результатом распада кибернетики является сегодняшняя технократическая социальная смута, называемая цифровизацией, в которой лучшие исследователи либо поглощаются военными техногенами, либо оказываются в ловушке, недофинансируются в рамках своих специализированных дисциплин. Кибернетическое наследие заключается во взломе, чтобы восстановить понимание и контроль. Альтернативами являются функционирующая тоталитарная система управления, глобальная война и/или экоцид.

Нам нужно возрождение кибернетики, не в последнюю очередь, чтобы предотвратить возрождение военной кибернетики, безымянной или переименованной. Динамическая взаимосвязь между нейропластичностью человека, взаимодействием, коммуникацией и технологическим прогрессом все быстрее трансформирует нас через цифровизацию. Инженеры уже взломали наш мир. Мы находимся в начале дигитализации, и сама дигитализация-это только начало. Сегодняшняя биосфера, общество и само человечество стали глобальным BCL. Когда молекулярные и квантовые вычисления и математическая модель многомерной нервной системы Ферстера вызывают гораздо более радикальные изменения, нам нужно больше социальной стабильности, чем мы имеем сегодня, если мы хотим выжить.

Те, кто взламывает(ed) мир, должны объединиться, чтобы узнать из кибернетики, как избежать экоцида и/или вымирания человека в войне из-за разрыва человеческого общения и сотрудничества. Чтобы сделать это, нам нужны новые BCL-подобные исследовательские и учебные лаборатории, чтобы направить наше будущее через и за пределами цифровизации.

НАСК THE MUFFIN: ТРАНСДИСЦИПЛИНАРНЫЙ, ТРАНСКУЛЬТУРНЫЙ, ТРАНСГЕНЕРАЦИОННЫЙ И ТРАНС-ВИДОВОЙ: СОЦИАЛЬНЫЙ ВЗЛОМ ДЛЯ ПИОНЕРОВ ЦИФРОВОГО ОБУЧЕНИЯ

Чтобы справиться с сегодняшним экоцидом и потерей интеллекта из-за нашего упадка в коммуникации, я адаптировал кибернетику от преподавания в университете, чтобы использовать ее для социального взлома, тем самым выполняя первоначальную задачу кибернетики по управлению изменениями цифровизации. В моем сотрудничестве с экспертом Умного города Urska S. Reseny из Национального управления по авиации и исследованию космического пространства (НАСА) Space Apps Vienna мы пригласили пионеров из различных областей, используя наши навыки распознавания образов и коммуникации, чтобы связать бизнес, родителей, детей и организации. Наша цель

заклучалась в создании сетей и агентов устойчивого биотехнологического будущего. Вместе с предпринимателем и эко-провидцем веселой Танаскович (2018), который изобрел возможное решение для облесения Сахары, эксперт по кибернетическому образованию Бернанд Скотт, Пионер из биологической компьютерной лаборатории фон Ферстера и команда цифрового обучения лаборатории Давинчи, мы взломали высокотехнологичный хакатон космических приложений НАСА. С их помощью мы поддержали молодежь (10-14 лет) с их деловыми шагами, видео-дизайном, кодированием и робототехникой, чтобы представить свои решения для нашего будущего (Starc-Peceny, Ovin, & Ma!cek, 2017 ; NASA Space App Challenge, 2015).

Нам разрешили это сделать, потому что годом ранее мы уже показали, что дети заинтересованы в том, чтобы превратить текущие научные исследования по экологическому развитию и дизайну города в совместную обучающую игру (NASA Space App Challenge, 2016). В нашем "Biosphere Babies Hack" мы использовали текущие данные о Земле, чтобы представить экологическую переработку биосферы Земли в качестве стратегии обучения игре. В этой игре игроки могли бы строить экосферы, соответствующие потребностям глобальных городов, как биосферных младенцев, которых нужно кормить. Дизайн биосферы для города на Марсе в качестве фона сделал идею проектирования экосистем в качестве стратегической игры понятной. На Марсе мы научились мыслить как земные организмы. Молодежь стремилась к участию: "Итак, мы могли бы играть в онлайн-игру сообщества, исследуя, как природа и технологии работают вместе? Где я могу скачать его? Не могли бы вы отправить мне ссылку?"

Лия (один из молодых лидеров Первого молодежного хакатона НАСА в Вене): "взрослым легко сказать, что будущее будет прекрасным, потому что они не будут жить в нем. Это мне придется объяснять своим детям, почему леса исчезли, все эти виды вымерли, и все загрязнено. Мы, дети, сердиты, напуганы, выходим из социальной жизни, чтобы жить в наших смартфонах. Взрослые делают вид, что все в порядке. Все умные дети хотят научиться взлому. Мы застряли в цифровом каменном веке и хотим прорубить себе путь из него."

Лукас: "я действительно пытаюсь что-то изменить, но нам придется переписать историю кибернетики. Это то, что привело нас в этот беспорядок в первую очередь, и большинство ответов похоронены там тоже. Но, что я знаю о взломе?"

Это невозможно!"

Лия (смеясь): "Вы сказали нам, что хакеры изобрели кибернетику, чтобы управлять миром! Это взлом!- Видишь ли, мне двенадцать лет в мире, полном смартфонов зомби и аналоговых динозавров. Несмотря ни на что, я представитель своей школы. Почему? В основном потому, что я пекла всем кексы и приносила их на выборы. Видите ли, каждый взлом начинается с этого разговора в вашей голове. Просто сделайте то, что вы должны сделать, и рассказать им правильную историю! Взлом не о цифровом. Вы сказали, что истинное обучение означает изменение того, кто мы есть и как мы живем. Кибернетика-это прошлое. Теперь мы можем научиться большинству вещей с помощью компьютеров сами. Нам нужны такие учителя, как вы, чтобы взрослые и школы не мешали нам. В противном случае, мы слишком заняты взломом наших школ. Пожалуйста, Лукас! Давайте сделаем то, что кажется невозможным! Мы должны найти способ взломать этот маффин!"

Дети-прирожденные хакеры из мира взрослых, готовые взять на себя ответственность. Начиная с себя и своего взаимодействия с родителями, они детективы, которые взрываются нейронной и поведенческой пластичностью, через которую они спрашивают: "какова наша история на планете Земля? Что Хак мы можем сделать?" Как и кибернетики, они готовы исследовать саму жизнь, участвовать в управлении и проектировании человечества. Хотя мы знаем, что переработка, то, что мы хотим сохранить, необходимо, этого явно недостаточно. Если мы заинтересованы в нашем выживании в BCL нашей биосферы, мы должны узнать, что наши дети уже являются изменениями, которые мы

процветали, чтобы видеть в этом мире. Вместо того, чтобы обучать их, мы должны совместно исследовать, как вместе проектировать наше будущее. Из продолжающейся истории кибернетики мы должны узнать, что системы для этого еще предстоит изобрести самим себе. Я долго размышлял над тем, что имела в виду Лия, когда сказала: ответ, который я придумал, заключается в том, что, как и у них, у меня есть ценное пренебрежение ко всей системе правил—ибо для того, чтобы создать наше будущее, наше настоящее должно быть взломано.

Как венцы взломали маффин:

Вот он, этот маленький Нернст, стоит перед нами и говорит: Дамы и господа, я поставил своей целью освободить вселенную от тепловой смерти! Этот маленький человек в аудитории Венского университета хочет изменить вселенную! Поэтому он вернулся к своей доске, записал все физические формулы, изменил несколько параметров, и Вселенная была освобождена. В этот момент я понял, что такое наука (Foerster & Freund, 1992).

ССЫЛКИ НА ЛИТЕРАТУРУ

- Aristoteles (2011). Поэтик. Berlin, Germany: Akademie Verlag.
- Bateson, G. (2002). Шаги к экологии разума. Чикаго, Иллинойс: Чикагский университет Пресса.
- Cassirer, E. (1994). Philosophie der symbolischen Formen. 5 Vol. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Биоразнообразие Земли: что мы знаем и куда направляемся? (2011). Американский журнал ботаники. www.sciencedaily.com/releases/2011/03/110310173208.htm (дата обращения 27 января 2018).
- Foerster, H. (1999). 2 mal 2 ist Grun.€ Кельн, Германия: Предположим, Verlag.
- Foerster, H. (2003). Понимание понимание. Нью-Йорк, Нью-Йорк: Springer Verlag.
- Foerster, H., & Broecker, M. (2002). Teil der Welt. Fraktale einer Ethik. Ein Drama in drei Akten, Heidelberg, Germany: Carl-Auer Verlag.
- Foerster, H., & Freund, S. (1992). Heinz von Foerster. Киберэтика: Портрет. <https://www.youtube.com/watch?v=¼PeE9eAoT6x8> & список [¼rdpee9eaot6x8](https://www.youtube.com/watch?v=¼rdpee9eaot6x8) & t ¼280
- Graeber, D. (2011). Долг. Первые 5000 Лет. Нью-Йорк, Нью-Йорк: Melville House Издательский.
- Krieg, P. (2005). Человеческое лицо кибернетики: Хайнц фон Ферстер и история движения, которое потерпело неудачу. Кибернетес. Международный журнал систем и кибернетики, 34(3/4), 551-557. doi: 10.1108 / 03684920510581729
- Lynn, R., & Harvey, J. (2008). Снижение мирового IQ. Интеллект, 36 (2), 112-120. doi: 10.1016 / j.intell.2007.03.004
- McKee, R. (2005). История. Сущность, структура и принципы написания сценария. Нью-Йорк, Нью-Йорк: Harper Collins.
- NASA Space App Challenge (2015/16). Biosphere babies-junior challenge. <https://2016.spaceappschallenge.org/mission-reports> (дата обращения 27 января 2018).
- Neumann, J. (2004). Теория игр и экономическое поведение. Princeton, NJ: Принстонский университет пресс
- Pawlik, L. (2005). Verstehen Verstehen Nicht-Verstehen Verstehen. Hollabrunn, Австрия: Presshaus Sonnberg
- Peel, H. R. (2013). Подробный доклад. Создание совместного рабочего места. www.peelhr.com.
- Pias, C. (2004). LiteratureRetrieve.aspx?ID Cybernetics-Кybernetik (The Macy-Conferences 1946 ¼139221 (дата обращения 27 января 2018).. 1953). 1 Vol. Цюрих И Берлин, Германия: Diaphanes.

- Поланьи, К. (1994). Великая трансформация. Boston, MA: Beacon Press.
- Starc-Pecen, U., Ovin, R., & Malcek, A. (2017). Управление городами и регионами. В V. Bobek (Ed.), Эволюция маркетинга в умных городах через дизайн сотрудничества (стр. 19-31). Риека, Хорватия: Intech.
- Umpleby, S. (2003). Хайнц фон Ферстер и поправка Мэнсфилда. Кибернетика И Человеческое Знание, 10 (3-4), 161-163.
- Танаскович, В. (2018). Зеленый-Сахара. <http://veselatanaskovic.com/green-sahara/> (дата обращения 27 января 2018).
- Weizenbaum, J. (1976). Сила компьютера и человеческий разум. От суждения к расчету. Нью-Йорк, Нью-Йорк: W. H. Freeman and Company.

Оригинальный: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02604027.2019.1568802?journalCode=gwof20>

Технический перевод-Гугл--<https://translate.google.com>

https://peacefromharmony.org/?cat=en_c&key=887

-----//

Опубликовано в журнале «Ноосфера.Общество.Человек», №3,2019.

**Журнал «Ноосфера.Общество.Человек»
journal «Noosphere. Society. Man»**

<http://noocivil.esrae.ru/>

