

**Цифровой поворот:
глобальные тенденции и локальные специфики***

© 2021 г. В.В. Савчук^{1**}, К.А. Очеретяный^{2***}

^{1,2} Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, 199034, Университетская наб., д. 7-9.

** E-mail: vvs1771@rambler.ru

*** E-mail: ocherk.on@yandex.ru

Поступила 16.04.2020

В статье произведен обзор формирующихся исследовательских программ и дан анализ новых исследовательских стратегий, в том числе медиаэпистемологического и медиаархеологического подходов, семиотики интерфейса, экономической теории коммуникации субъектов рынка и т.д. Главные вопросы статьи: как возможен цифровой поворот в культуре, каковы его предпосылки и последствия, радикально трансформирующие контекст жизни. Развитие информационных технологий привело к возникновению целого ряда исследовательских направлений, таких как теория хаоса, трансформационная лингвистика, биоинформатика и т.д. Прикладные теории сегодня уже могут изменять не только базовые эпистемологические, но и онтологические понятия. Таким образом, сферы повседневного существования, привычно маркируемые как маргинальные, становятся определяющими для глобальных политических, экономических и социокультурных сюжетов. Так, сообщение в социальных сетях влияет на фондовые рынки, поведение компьютерных игроков – на способы взаимодействия с цифровыми гаджетами, а инструментально-коммуникативные навыки современности, сетевой контент частных видеоблогеров порой способны определять главную повестку дня в СМИ. Программные приложения цифровой среды, разработанные в IT-индустрии, определяют набор доступных пользователю средств, а вместе с ними – способы выражения и восприятия мысли. Авторы разделяют вывод: над чем бы мы ни работали, мы работаем вместе с цифровым разумом, который в форме «больших данных» (Big Data), «большой пятерки» «черт личности» (Big Five), «кибер-ДНК» и других технологий определяет наши действия. Существо цифрового поворота не берется арсеналом доцифровых методологических установок, требующих возврата к изначальному единству логики, гносеологии, этики и эстетики в эпоху эпистемологической неопределенности. Ситуация усложняется в связи с заявившими о себе контртенденциями глобализации – глокализации.

Ключевые слова: цифровизация, цифровой код, поворот в культуре, цифровая реальность, медиа, медиаархеология, активность средства.

DOI: 10.21146/0042-8744-2021-4-5-16

Цитирование: Савчук В.В., Очеретяный К.А. Цифровой поворот: глобальные тенденции и локальные специфики // Вопросы философии. 2021. № 4. С. 5–16.

* Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (РФФИ) в рамках научного проекта «Цифровой поворот: глобальные тенденции и локальные специфики», грант № 19-111-50243.

Digital Turn: Global Trends and Local Specifics*

© 2021 Valery V. Savchuk^{1**}, Konstantin A. Ocheretyany^{2***}

^{1,2} St. Petersburg State University,
7-9, Universitetskaya emb., Saint Petersburg, 199034, Russian Federation.

** E-mail: vvs1771@rambler.ru

*** E-mail: ocherk.on@yandex.ru

Received 16.04.2020

The article reviews emerging research programs and analyzes new research strategies, including media epistemological and media archeological approaches, interface semiotics, economic theory of communication between market entities, etc. The main questions of the article: how is a digital turn in culture possible, what are its preconditions and consequences that radically transform the context of life? The development of information technologies has led to the emergence of a number of research areas such as chaos theory, transformational linguistics, bioinformatics, etc. Applied theories today can already change not only basic epistemological, but also ontological concepts. Thus, the spheres of everyday existence, habitually labeled as marginal, become decisive for global political, economic and socio-cultural subjects. So, the message on social networks affects the stock markets, the behavior of computer players – on the ways of interacting with digital gadgets, and the instrumental and communication skills of our time, the network content of private video bloggers can sometimes determine the main agenda in the media. Software applications of the digital environment developed in the IT industry determine the set of tools available to the user, and with them, the ways of expressing and perceiving thoughts. The authors share the conclusion: whatever we work on, we work together with the digital mind, which in the form of Big Data, Big Five, Cyber DNA and other technologies determines our actions. The essence of the digital turn is not taken by the arsenal of pre-digital methodological attitudes that require a return to the original unity of logic, epistemology, ethics and aesthetics in an era of epistemological uncertainty. The situation becomes more complicated in connection with the declared counter-tendencies of globalization – glocalization.

Keywords: digitalization, digital code, turn in culture, digital reality, media, media archeology, activity of the medium.

DOI: 10.21146/0042-8744-2021-4-5-16

Citation: Savchuk, Valery V., Ocheretyany, Konstantin A. (2021) “Digital Turn: Global Trends and Local Specifics”, *Voprosy filosofii*, Vol. 4 (2021), pp. 5–16.

Активность средства, среды, объекта

Цифровизация – на повестке дня. Ее присутствие столь же повсеместно, сколь и неявно. Перефразировав остроумное высказывание историков: «Палеолита нет там, где его не ищут», можно с уверенностью сказать: «Следов цифровизации нет там, где

* The study was carried out with the financial support of the Russian Foundation for Basic Research in the framework of the scientific project “Digital Turn: Global Trends and Local Specifics”, Grant No. 19-111-50243.

их не ищут». Дав себе труд мысли, приходим к выводу: цифровизация становится исходным понятием в схватывании существа дела современной ситуации, определяющим новый – цифровой – поворот в культуре, в появлении которого были весьма серьезные сомнения: «Следующий поворот будет, вероятно, происходить в рамках постмедиального осознания, реальность которого еще не заявила о себе, так как она пока не имеет инфраструктуры для видоизменения медиареальности» [Muenker 2003, 16–25; Margreiter 2003, 151; Margreiter 2007, 29; Mersch 2005, 114; Kraemer 2004, 20]. Но медиареальность предстает сферой чистой отвлеченности только на первый взгляд. Она не произведена внешней всем инстанцией, не привнесена, не дана готовой, она есть функция социума, живущего в данном месте с господствующим типом коммуникации. Медиареальность – действительность действительного. Иными словами, реальность, доставляемая нам медиа, есть плеоназм, поскольку медиареальность – модус реальности. Таким образом, медиареальность каждый раз предстает в определенной конфигурации медиа, каждая конфигурация отражает новое качество – мета-уровень взаимодействия различных медиа. Природа реальности, взятая в модусе медиа, чувственно-сверхчувственна, впрочем, как и иные модусы реальности, заявившие о себе в истории: мифопоэтическая реальность Античности, теологическая – Средневековья, антропологическая – эпохи Возрождения, механистическая – Нового времени, – не более версии реальности, чем медиареальность.

Задумавшись, не побуждает ли нас актуальное положение дел прибегнуть к поиску нового обозначения для свершившегося поворота в культуре? Таковым со всей определенностью является цифровой поворот. С одной стороны, логика смены поворотов в XX в. приводит к отказу от односторонних сущностей каждого и осознанию переноса активности с субъекта на объект. Косвенным, но от этого не менее важным доказательством в деле понимания предпосылок цифрового поворота является кастинг претендентов на роль управляющей нами инстанции: предлагаются то мозг, принимающий решения за нас, то бактерии, управляющие нашим мозгом и манипулирующие нашим поведением и настроением, то сообщество вирусов, паразитов и маркетологов, управляющих нашими желаниями и поведением. Все попытки перепоручить принятие решения внешней и неподвластной воле и желанию субъекта инстанции, исподволь указывают на революцию в переносе активности с субъекта на объект на вне-, над- и сверхличного актора принятия решения. Мы полагаем, что такой инстанцией является цифровой разум, рассматриваемый здесь не в манихейской логике противопоставления его телесности отдельного человека; цифровой разум – эпифеномен цифровой по форме и сетевым образом собранной огромной базы данных по содержанию.

И если, как показывают результаты современного естествознания, для отдельного человека психические расстройства, болезнь мозга, органические и гормональные нарушения, вирусы и паразиты внутри нас могут быть решающим фактором, определяющим поведение отдельного человека, то для *класса пользователей, потребителей, коммуникантов* в целом определяющей инстанцией является цифровой разум. Следуя намеченной перспективе, можно сказать, что цифровая реальность есть новая форма всеобщности, а индивидуальное тело, подчиняясь, удостоверяет ее существование. Это дает достаточное основание для вывода о наступлении нового фундаментального поворота в культуре – цифрового поворота, который отражает свершившуюся *трансформацию медиареальности в цифровую реальность*. Термин «цифровой (дигитальный) поворот» не нов, он является важным понятием анализа актуального состояния общества в дискурсе немецкоязычных медиатеоретиков и медиафилософов [Hug 2012, 23–46; Nan 2013^a; Kergel, Heidkamp-Kergel, Kjærdsdam, Rachwal, Nowakowski (eds.) 2018]. Поставив вопрос о существенных характеристиках цифрового поворота, спросим себя, насколько обоснованным является утверждение о его самодостаточности и чем по сути отличается он от медиального поворота? Контраргументы здесь таковы: аналитика ситуации в обществе, определяемом ситуацией медиального поворота, шла с опорой на новые, – цифровые медиа. В начале той, уже ушедшей эпохи медиального поворота цифровой разум, цифровая реальность не противопоставлялись медиареальности.

Цифровой поворот следует логике поворотов XX в., последовательно сменяющих друг друга онтологического, лингвистического, иконического и медиального поворотов. В духе предшествующих поворотов цифровой поворот утверждает, что все есть цифровой код нуля и единицы. Если медиальный поворот фиксировал опосредующую активность медиа, определяющую то, что это не мы воспринимаем – «медиа воспринимают нами», – то цифровой поворот не ограничивается указанием на опосредствование нашего восприятия, а является инстанцией, производящей нашу мотивацию, цель и волю к ее достижению. Хотим мы этого или нет, но ведущую роль в выборе объекта восприятия, в получении экзистенциального опыта и инстанции, принимающей решения, стал играть цифровой разум. Итогом предшествующего поворота стало не только пристальное внимание к средствам коммуникации и интеракции, то есть ко всем медиа, которыми мы пользуемся, но и осознание того, что в действительности медиа используют нас. Стало быть, следующий поворот связан с осмыслением формирования цифровой конфигурации реальности.

Медиаархеология

Итак, активность средства. Исследования ведущих мировых институций по аналитике медиа – Оксфордского института Интернета¹, Центра Беркли по изучению новых медиа² в Калифорнийском университете, Центра Беркмана по изучению Интернета и Общества Гарвардского университета (Кембридж, США)³, Лаборатории смешанной реальности в университете Нотингема⁴ – различаются во всем, кроме констатаций хронической неопределенности. Инструмент – активен, но результат его применения – неопределен, объекты – сомнительны, а субъекты претерпевают модификацию, вынужденно встраиваясь через инструменты в среду, – все это – констатации слепоты прежних категорий, сформулированных социальными институтами по отношению к прошлым проблемам. Все это делает необоснованными футурологические прогнозы, которые часто оказываются контрабандным переносом стандартов настоящего времени в будущее. Но будущее это – борьба вариантов. «Виртуальная реальность <...> не может быть общей для “всех людей”, иначе она <...> обратится в реальность» [Таратута 2007, 89]. Чтобы понять, что есть цифровые медиа, необходимо понять доцифровые медиа. Суть медиа настоящего времени может схватываться из прошлых видов медиа, но лучше из тех, которые могли бы быть, – такой принцип фальсификации (где несуществующее больше говорит о существующем) успешно применяется медиаархеологией. Dead Media Project – информационный проект, основанный писателем Брюсом Стерлингом в 1995 г., показал, что медиа тоже умирают⁵, а вместе с ними умирают идеи, мечты, фантазии, игры – все сопутствующие им навыки. Немецкий медиа-теоретик Зигфрид Цилинский показал историю медиа как историю несбывшегося опыта мира, к которому были причастны художники и мыслители, маги и визионеры, техноутописты и криптоученые. Весь этот скрупулезно восстановленный им опыт «глубокого времени» медиа [Zielinski 2002] призван по крайней мере косвенно представить силу недискурсивных факторов коммуникации, которые как тайна содержатся в каждом артефакте и которые всякий раз превышают набор возможностей, атрибутируемых этим артефактам их создателями. Таким образом, ключевой темой становится шум, помехи, то, что отказывается работать: ведь если прибор не работает, то он все еще делает нечто, а именно – открывает нам границы нашего действия и нашего понимания – нашей свободы. Финский исследователь Юсси Парикка обнаруживает неразумные истоки разума медиа и предлагает рассматривать археологию медиа как историю шумов, интерференций, помех, которые стали нормой и правилом. Почему шумы? Ю. Парикка заимствует этот сюжет у Ф. Киттлера, который предлагал работать с теориями М. Фуко (как и с «антропоцентричным» пониманием медиа у М. Маклюэна) через призму шумовой модели коммуникации К. Шеннона – У. Уивера [Kittler 2002], включающей источник информации, производящий сообщение; передатчик или кодировщик, преобразующий сообщения в сигналы, поддающиеся передаче; канал как

средство передачи сигнала; декодер или ресивер, реконструирующие сообщение из сигнала; приемник, получающий сообщение. Недискурсивные факторы в шумовой модели коммуникации К. Шеннона – У. Уивера, по мысли Ф. Киттлера, конституируют диспозитив и окончательно деантропологизируют способы его понимания: система власти-знания, ответственная за конфигурацию коммуникативных и инструментальных практик, не антропоморфна, скорее человек со всеми «внутренне присущими» ему смыслами и ценностями лишь результат такой системы, его «лицо» лишь временный интерфейс. Ф. Киттлер средствами материалистического детерминизма радикализирует мысль М. Фуко, но на фоне этой радикализации становятся гораздо более понятны симпатии позднего Фуко к античным техникам себя, к практикам заботы о себе: архивация себя. В этом ключе и цифра (этимологически изначально «отсутствующее») становится фундаментальным сбоем, введшим нас в новую реальность, – следовательно, и цифровые практики в своей генеалогии – атопические, девиантные, трикстерные. «Интернет сегодня проявляет себя не как открытое пространство, но как пространство совместной коммуникативной деятельности» [Han^b 2013, 7]. Человек обнаруживает свою свободу в цифре, поскольку она позволяет ему быть источником помех, ведь в мире, где информации уже так много, что непонятно ничего, помеха приравнивается к эпистемологическому сдвигу и новым онтологическим возможностям. Можно было бы продолжить эту мысль и предположить, что феномены фейка, шок-контента, кибердевиаций – это колонизаторские практики, то есть условия преобразования человеческого материала для переселения в цифровой мир. В этом смысле медиаархеология – это поиск не только ушедших (или несбывшихся) возможных миров, но и возможного использования человеческого капитала [Kluitenberg (ed.) 2006]. Археологические слои здесь – поверхность, но эти поверхности представляют собой продукт движения-смещения-напластования многочисленных сил. Однако что может объединять в себе пространство и время, множество и единство, и самое парадоксальное – глубину и поверхность? Конечно же интерфейс.

Семиотика интерфейса

В условиях медиасферы и кризиса чувственности [Контрера 2013, 292–299] ключевой вопрос гаджета к нам – где мы [Ferraris 2005]? Что мы видим, когда включается экран нашего ноутбука, планшета, смартфона? Задачи на сегодняшний день? Деловые и личные письма? Оракул Google? Или программы, определяющие наш способ работы? Ничего из указанного. Мы видим испытательный полигон для инструментально-коммуникативных навыков. То, что родится и погибнет в этом испытании, – родится и умрет в нашем теле, потому что интерфейс – уже давно продолжение нашей кожи. Важно понять не только то, что интерфейс позволяет сделать, но и то, что он делает с нами, понять семиотику интерфейса – то, как он работает с нашими чувствами, воображением, желанием [Andersen, Pold 2011]. Указанные процессы привели к появлению ряда теоретически значимых работ, в которых делается попытка уйти от узкого и специального, технического понимания интерфейса [Hookway 2014] и увидеть его как особый феномен, акцентирующий несколько коммуникационных проблем: проблему «черного ящика» – когда под дизайнерским интерфейсом скрыто все содержимое (хард: процессоры, чипы, карты памяти) и мы уже не можем сами разобраться и проникнуть в устройство медиа [Manovich 2015], с другой стороны – проблему растворения в техно-экологическом окружении связанных между собой устройств (аппаратов) [Hoerl (ed.) 2011]. Растворение в технологической среде – проблема экологическая, биологическая, психологическая (влечение к смерти, движение от органического к неорганическому) и миметическая (способ растворения в среде, превращение органического в неорганическое через его преобразование в символе, то есть способ установления связей со средой) [Kittler 1989]. Риторика образа [Барт 1994, 297–318] сменилась диктатурой свободного выбора, предлагаемого интерфейсом. Соответственно, если интерфейс – это способ вращивания в технологическую среду, а вращивание,

укоренение, мимикрия (в биологии) в онтопоэзисе новых форм жизни есть мимезис, то неудивительно, что дизайн и эстетика становятся основными формами продумывания интерфейса. Например, ряд авторов рассматривает интерфейс в большей степени как феномен, порожденный художественной культурой XX в. [Манович 2018] и художественной практикой, вобравшей в себя принципы экспериментальной физиологии и психологии [Hansen 2006].

А. Галлоуэй предлагает более широкий взгляд, критикуя как узость технического подхода к интерфейсу, так и желание рассматривать интерфейс в контексте художественных практик [Galloway 2012]. По его мнению, оба взгляда излишне формальны и не дают понимания социальных и политических импликаций интерфейса в цифровых медиа. Занимая радикально противоположную художественной и технической теориям интерфейса позицию, он говорит о том, что интерфейс – не объект, а эффект пересечения различных технологий и человеческих взаимодействий. К. Йоргенсен [Jørgensen 2013] и Дж. Эш [Ash 2015], во многом следуя в русле идеи Галлоуэя об интерфейсе как эффекте, на примере анализа интерфейсов компьютерных игр (и вызываемых ими эффектов) показали, как абстрактные интерфейсы, актуализируя виртуальное (правила, принципы устройства игрового мира, механики), превращают его в привычный нам визуальный, аудиальный, тактильный опыт.

Интерфейс – продукт поверхности, только для поверхностного взгляда. Перечисленные работы открывают за ним множество слоев на уровне чувственности и воли. Это – техники тела, эстетические решения, экономико-культурно-антропологические основания, создавшие габитус пользователя. На уровне сознания – технократическая наука как особая идеология, получившая рост и влияние, осуществившая успешную экспансию, захватившая мир и сознание категориями эффективности и прогресса. А на уровне материального воплощения идеологии – сетевые возможности, программное обеспечение, аппаратная начинка, призванные поддержать дисциплину в системе сложившихся культурно-ценностных координат. Интерфейс на уровне социальной топике (или социально-культурных практик, сложившихся в рамках признанных институций [Манович 2017]) – способ очеловечить машину (свести новые технологии к устоявшимся и установившимся формам мышления), на уровне технической динамики (технического бессознательного, процессов, выходящих за рамки всяких конвенций) – способ приближения человека к миру машины: не к тому миру, где есть программы, модели, расписания, а к тому, где они еще только складываются, где все социально-культурно-экономическо-антропологические навыки требуется переопределить, где полочка – это не дефект, а проект, где неопределенность – сила.

Работа над продумыванием эпистемических и социально-культурных возможностей интерфейсов может открыть нас новому диалогу с миром. Так, Эдриен Дэвид Чеок, директор Лаборатории смешанной реальности в Национальном университете Сингапура, определяет в качестве основного результата выбранного им исследовательского направления изменения в эмпатии. С его точки зрения, смешанность, гибридность, дополненность реальности есть результат помещения не только искусственного в естественное, но и естественного в искусственное: естественное, или живое, чувствует, часто желает и даже выражает эмоции. Но язык – в определенной степени искусствен. Для того чтобы природа заговорила с нами, мы должны проникнуться к ней эмпатией. Прежде чем мы начнем понимать и слышать ее язык, она должна обратиться к нам на нашем языке. Многие из того, что было искусственным, стало для нас естественным, поскольку мы оказались вброшены в мир решений, принятых другими людьми, но основания этих решений ускользают от нас, следовательно, им тоже нужно заговорить: улицы, дома, памятники – любые вещи, а также камни, ручьи, моря, животные – все это может говорить, обращаться непосредственно к нам, вести с нами диалог. Согласно Чеоку, интерфейс – это нечто балансирующее между информацией и репрезентацией, где информировать означает открывать социальные и органические события жизни человека для его эмпатии, а репрезентировать означает быть для феномена включенным в язык, в семиотические программы [Cheok, Zhang 2019].

Интерфейс, по сути, обладает волшебной функцией наделения языком, или открытости речи, а гибридная реальность – это новая форма общественного поля, где в коммуникацию вступают вещи, животные, бактерии, вирусы и благодаря единству выбранного медиаформата все имеет равный голос. Поэтому темы интерфейса, семиотики, логики культуры и совершенного языка, на котором вещи и животные, как во времена Адама, говорили бы с человеком, – это не теологическая утопия, а технологическая и исследовательская программа [Pshera 2014]. Если интерфейс – среда актуализации природы, то означает ли это, что интерфейс может быть и наилучшим средством актуализации человеческого капитала? Тогда несет ли он в себе новые формы насилия? Новые формы неравенства? Новые угрозы?

Геймификация внутрuderовой экономики и экология «Я»

Экономисты отмечают в качестве главной экономической загадки XXI в. умеренность роста производительности труда, несмотря на появление передовых технологий. По мнению декана экономического факультета МГУ Александра Аузана, мы еще не умеем использовать человеческий капитал, который оказался высвобожденным новыми институтами, складывающимися в цифровую эпоху, а потому не можем использовать технологии в менее ресурсоемком и более эффективном ключе [Аузан 2013]. Марта Нуссбаум [Nussbaum 2010] с опорой на исследования экономиста, нобелевского лауреата Амартии Сена [Sen 1999], отмечает, что экономический рост не всегда ведет к улучшению качества жизни, а пренебрежение искусством и гуманитарными науками неизбежно снижает качество жизни граждан и ставит под угрозу процветание демократических государств. То же отмечают и теоретики четвертой промышленной революции. Начавшаяся как борьба за досуг четвертая экономическая революция [Шваб 2016] может создать ситуацию герменевтического кризиса, когда компьютеры будут предлагать решения, принципы и причины которых для человека останутся неясными. «По мере вытеснения алгоритмами людей с рынка труда богатство и власть будут концентрироваться в руках тонкого слоя элиты – владельцев всемогущих алгоритмов» [Харари 2019, 377].

Тогда потребуются перестройка гуманитарного мышления, для того чтобы человек не оказался поработанным собственными средствами. Исследованиям когнитивного капитализма не обойтись без общественных и экономических теорий, учитывающих роль рассеивания действительности [Вайбель 2011, 163–174] и ее вторичной кристаллизации, не обойтись без исследования внутрuderовых форм коммуникации: мифа, ритуала, игры – человеческого, всего лишь человеческого. Поппер выдвигал предположение, согласно которому нечленораздельные звуки и болтовня, сопровождающая взаимодействия в группах, развиваются в потребность рассказывать истории [Поппер 2012, 124–125]. «Коммуникация – не есть способ трансляции чего-то, а способ создания новой структуры» [Луман 2004, 46]. Сегодня игры рассказывают, и их технологии, внеутилитарные практики, ставшие инструментами геймификации, определяют структуры нашего опыта. В процессе гибридизации реальности мы вынужденно обращаемся к практикам цифрового бриколажа, то есть к внеконтекстуальному или даже контрконтекстуальному использованию подручных цифровых средств. Исследование игр может стать основанием для понимания новых техник тела как сети инструментально-коммуникативных навыков, позволяющих адаптироваться к новой среде, отвечающей синтезируемому в ней опыту.

Вопрос о врожденности человека в свое и природное тело – вопрос экологии, поскольку сегодня техническая среда – это природная среда, поскольку связи между объектами установлены технически, а (эко)логика этих связей определена как условие синтеза или как субъект [Hansen 2015]. В XIX в. конвейерное производство, счетно-аналитические машины и изменения в визуальной экологии (усиление роли визуального) сформировали новую субъективность, то технологически модифицированное «Я» [Колесникова, Савчук 2015, 41–50], горизонтом понимания которого было недостижимое – греза,

ностальгия, тревога. Время и пространство нового мира как бы оказались избыточными для этого «Я», а причинно-следственные связи – множественными и запутанными. В XX в. кино было ответом на этот опыт – технологическим средством достижения психологически недостижимого, работой с утраченным временем. Если кино было путеводной нитью в индустриальном мире, то компьютерные игры ориентируют в мире постиндустриальном. В XXI в. они передали возникшие в кино технологии монтажа, ускорение и замедление, увеличение и уменьшение кадра, фильтрации и интеракции в руки пользователя, вдохновив возникновение новых функций в гаджетах и новых техник заботы о себе. Поскольку «происходит смещение от медиально-технического упорядочивания мира к медиаматике, буквенно-цифровому математическому моделированию среды» [Эрнст 2014, 154], ответственность за экологический баланс медиа также отдается в руки пользователя, который остается таким только по названию, в действительности же ему надлежит быть конструктором новой реальности и монтажером нового опыта [Citton 2016, 144–158]. «Вряд ли можно понять игру, сведя ее к патологии, однако характер этой патологии симптоматичен. На смену фигуре азартного игрока приходит геймер: первый подменяет свободу выбора случаем, парадоксальным образом находя покой в острых ощущениях; второй отдается во власть машины, растворяясь в монотонности повторяемых действий. Геймера захватывает не вымышленный мир игры, как может показаться на первый взгляд, а почти физическое удовольствие от ее интерактивности. Утверждение, что реальность игры подменяет собой подлинную реальность, сегодня звучит наивно. В действительности происходит болезненное очарование машиной, которая в ответ на любое действие выдает ответную реакцию, требующую нового действия, и так далее до бесконечности» [Скоморох 2014, 59]. Игры изменяют понимание инструментов, превращая их из средств производства (а значит, и из средств дисциплины, принуждения, необходимости) в средство понимания (а значит – произвола), а потому позволяют сообществам консолидироваться на основе медиаэмпириомонизма: создавая миры равномерно распределенного актуального опыта в эпоху тотальной виртуальности, игры восстанавливают опыт на уровне эмоционального сопричастия, а потому выступают средством исследования антропологического капитала, высвобожденного новой технологической эпохой.

В 1981 г. британский археолог Эндрю Шеррат ввел концепт революции вторичных продуктов, понимая под ним технологическую и экономическую перестройку, навсегда изменившую жизнь древних сообществ: вместо того чтобы забивать животных ради мяса («первичное использование ресурса»), «скотоводы стали держать их для получения возобновляемых вторичных продуктов, таких как молоко, сыры, шерсть, а также для транспорта и тяги» [Манко 2019, 138]. Технологическая революция требует контрреволюции вторичных продуктов или переосмысления прагматичных, неутилитарных, антитрудовых феноменов цифрового мира [Латыпова 2016, 263–280]. Если легкость использования техники пропорциональна ужесточению требований к внутреннему ресурсу человека, то освоение этого ресурса должно идти не только извне (со стороны техники), но и изнутри (из осознания опыта собственного существования в новых технических координатах). Важно не просто сделать что-то, но и понять, что, собственно, делается, и такому пониманию помогают компьютерные игры: в отличие от других технологий игры, они не обещают удобства, безопасности и простоты [Shinkle 2012], но именно поэтому они позволяют в заинтересованном и целерациональном взаимодействии работать с нашим психологическим, физиологическим и экзистенциальным ресурсом, распределять киберимпульсы и цифровые риски. Компьютерные игры – вторичный или побочный продукт цифровой реальности, но в ходе освоения этого продукта человек овладевает теми стихиями, которые высвобождаются при переходе к новой технологической формации. Это могущество, обнаруженное в малом (непрагматичном, неутилитарном), оказывается эпистемическим могуществом – способностью понимать мир как целое, способностью жить целым – единством истории, идеи, настроения, то есть использовать продукты коллективного человеческого взаимодействия ради человека, а не ради машины. Иначе не избежать новых форм конфликта [DeLanda 1991].

Уже сейчас это равновесие исследуется с самых разных теоретических позиций. Например, поскольку основной проблемой современности является проблема старения населения Земли (увеличение среднего возраста), игры, выявляя сильные и слабые стороны тех или иных возрастов (используя сам возраст как капитал), позволяют сохранять баланс между многозадачностью, адаптивностью, действием и обратной связью, тем самым в коллективном взаимодействии техника обживается при коллективном использовании как скорости реакции (характерной для молодости), так и рефлексивных стратегий (умножающих свое могущество с опытом, а следовательно, с возрастом) [Iversen 2014, 7–27]. Компьютерные игры увеличивают социальное могущество, что, конечно, отражается и на экономических процессах (которые во многом основаны на доверии, солидарности, поиске консенсуса). Брэд Плумер [Plumer 2012], журналист, специализирующийся на социально-эпистемологических вопросах экологии, климатических изменений и энергетической политики, отмечает в своей колонке для Washington Post обнаруженные в компьютерных играх колоссальные возможности для исследования поведенческой экономики. «Так же, как дизайнеры видеоигр остро нуждаются в экономических советах, многие академические экономисты заинтересованы в изучении видеоигр. В конце концов, виртуальный мир позволяет экономистам изучать концепции, которые редко встречаются в реальной жизни, такие как банковская деятельность без частичного резервирования, популярная либертарианская альтернатива текущей банковской системе, которая возникла в Eve Online. Данные богаче. И в видеоиграх легче проводить общеэкономические эксперименты – эксперименты, которые по понятным причинам не могут быть проведены на государствах» [Bruns 2008, 8]. Австралийский медиаисследователь Аксель Бранс сосредоточивает внимание на Википедии, блогах и виртуальном мире Second Life, где осуществляется создание и дистрибуция информации, а вертикальные взаимосвязи учеников и учителей уступают место горизонтальным – сообществам учащихся, открытым взаимной критике и экспертизе.

Компьютерные игры, бывшие маргинальным феноменом цифровой реальности, лишь сопровождали специализированную деятельность, но в условиях, когда вся деятельность стремительно депрофессионализируется, средства перестают служить целям, а цели – оправдывать средства, когда события виртуализируются, поскольку они случаются одинаково для всех (в сети, с одних и тех же фотографических ракурсов, в расхожем шаблоне оценок), компьютерно-игровое взаимодействие аккумулирует наиболее мощную эмоциональную энергию, дают наиболее интенсивные переживания, следовательно, запечатлевают события в сознании индивидов и обуславливают коммуникации внутри сообществ. Последнее позволяет утверждать, что язык компьютерных игр (как вся сумма понятийно-выразительных средств) не только создает форму взаимодействия, но и убеждает в его содержании. В этом заключается фидемативная функция компьютерных игр – вовлечение в опыт другого, проживание этого опыта, признание его: на этой вовлеченности и признании, на политике доверия и совместного использования ресурса коллективных цифровых тел и осетвленного сознания должно основываться всякое человеческое могущество, если оно не хочет быть технологически расширенным бессилием.

В заключение имеет смысл повторить последовательность поворотов от онтологического, лингвистического, иконического, медиального к цифровому. Медиальный поворот провозгласил: все есть медиа, и как следствие формирования новых медиа, колонизовавших внутренний мир человека, – медиа внутри нас. Цифровой же поворот постулирует: все есть цифровой код, объединивший в цифру и разум, ставший инстанцией, производящей нашу мотивацию, определяющей цель и волю к ее достижению.

Примечания

¹ Oxford Internet Institute <https://www.oii.ox.ac.uk/>

² Berkeley Center for New Media (bcnm.berkeley.edu/)

³ <https://cyber.harvard.edu>

⁴ <https://www.nottingham.ac.uk/research/groups/mixedrealitylab/>

⁵ <http://www.deadmedia.org/>

Ссылки – References in Russian

Аузан 2013 – Аузан А. Экономика всего. Как институты определяют нашу жизнь. М.: МИФ, 2013.

Барт 1994 – Барт Р. Риторика образа / Пер. с франц. Г.К. Косикова // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс: Универс, 1994. С. 297–318.

Вайбель 2011 – Вайбель П. Рассеивание действительности. Новые опыты действительности в искусстве между гиперреальным и гипермедиальным / Пер. с нем. О. Никифорова, Б. Скуратова // Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. М.: Логос: Гнозис, 2011. С. 163–174.

Колесникова, Савчук 2015 – Колесникова Д.А., Савчук В.В. Визуальная экология как дисциплина // Вопросы философии. 2015. № 10. С. 41–50.

Контрера 2013 – Контрера М.С. Медиафера и кризис чувственности / Пер. с англ. А.В. Шаляевой // Антология медиафилософии / Под ред. В.В. Савчука. СПб.: Изд-во Русской христианской гуманитарной академии, 2013. С. 292–299.

Латыпова 2016 – Латыпова А.Р. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под ред. В.В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 263–280.

Луман 2004 – Луман Н. Общество как социальная система / Пер. с нем. А.М. Антоновского. М.: Логос, 2004.

Манко 2019 – Манко Дж. Как заселялась Европа. От первых людей до викингов / Пер. с англ. Г.В. Бондаренко, Н.Ю. Живловой, М.О. Алимова. М.: Языки славянских культур, 2019.

Манович 2018 – Манович Л. Язык новых медиа / Пер. с англ. Д.М. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018.

Манович 2017 – Манович Л. Теории софт-культуры. Н. Новгород: Красная ласточка, 2017.

Поппер 2012 – Поппер К. Эволюционная эпистемология / Пер. с англ. Д.Г. Лахути // Эволюционная эпистемология. Антология / Науч. ред., сост. Е.Н. Князева. М.: Центр гуманитарных инициатив, 2012. С. 110–133.

Скоморох 2014 – Скоморох М.М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры // Международный журнал исследований культуры. 2014. № 2 (15). С. 53–60.

Таратута 2007 – Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2007.

Харари 2019 – Харари Ю.Н. Homo Deus. Краткая история будущего / Пер. с англ. А.М. Андреева. М.: Синдбад, 2019.

Шваб 2016 – Шваб К. Четвертая промышленная революция / Пер. с англ. М.: Эксмо, 2016.

Эрнст 2014 – Эрнст В. Время медиа: понятия, археология, наука / Пер. с нем. Н. Сосны // Медиа: между магией и технологией / Под ред. Н. Сосны, К.М. Федоровой. Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014.

References

Andersen, Christian U., Pold, Soren Bro, eds. (2011) *Interface Criticism: Aesthetics Beyond the Buttons*, Aarhus University Press.

Ash, James (2015) *The Interface Envelope: Gaming, Technology, Power*, Bloomsbury Press, London.

Auzan, Alexandr (2013) *Economics of everything. How Institutions Define Our Life*, Mann, Ivanov and Ferber Publ., Moscow (in Russian).

Bart, Roland (1994) “Rhétorique de l’image”, Bart, Roland, *Selected works: Semiotics. Poetics*, pp. 297–318 (Russian Translation).

Bruns, Axel (2008) *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*, Peter Lang Inc., International Academic Publishers, Bern.

Cheok, Adrian D., Zhang, Emma Ya. (2019) *Human – Robot Intimate Relationships*, Springer, London.

Citton, Yves (2016) “Notre inconscient numérique. Comment les infrastructures du web transforment notre esprit”, *La revue du crieur*, Vol. 4, pp. 144–158.

Contrera, Malena S. (2013) “Mediasphere and the Crisis of Sense”, Savchuk, Valery V., ed., *Anthology of Media Philosophy*, Russian Christian Humanitarian Academy Publ., Saint Petersburg, pp. 292–299 (Russian Translation).

DeLanda, Manuel (1991) *War in the Age of Intelligent Machines*, Zone Books.

- Ernst, Wolfgang (2014) "Media Time: Concepts, Archeology, Science", Sosna, Nina, Fedorova, Kenya, eds., *Media: Between Magic and Technology*, Cabinetny Ucheny, Moscow, Ekaterinburg (Russian Translation).
- Ferraris, Maurizio (2005) *Dove sei? Ontologia del telefonino*, Bompiani, Milano.
- Galloway, Alexander R. (2012) *The Interface Effect*, Polity Press, Cambridge.
- Han, Byung-Chul (2013^a) *Transparenzgesellschaft*, Matthes & Seitz, Berlin.
- Han, Byung-Chul (2013^b) *Digitale Rationalität und das Ende des kommunikativen Handelns. Gedanken zur Krise der Demokratie*, Matthes und Seitz, Berlin.
- Hansen, Mark B.N. (2015) *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century*, University of Chicago Press, Chicago.
- Hansen, Mark B.N. (2006) *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, Routledge, New York, London.
- Harari, Yuval N. (2019) *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*, Sindbad, Moscow (Russian Translation).
- Hoerl, Erich, ed. (2011) *Die technologische Bedingung: Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Hookway, Branden (2014) *Interface*, Harvard University Press, Cambridge.
- Hug, Theo (2012) "Kritische Erwägungen zur Medialisierung des Wissens im digitalen Zeitalter", Kossek, Brigitte, Peschl, Markus F., Hrsg., *Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden*, V&R unipress & Vienna University Press, Göttingen & Wien, S. 23–46.
- Iversen, Sara (2014) "Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games", *Games and Culture*, Vol. 11 (1–2), pp. 7–27.
- Jørgensen, Kristine (2013) *Gameworld Interfaces*, MIT Press, Cambridge.
- Kergel, David, Heidkamp-Kergel, Birte, Kjærdsdam Telléus, Patrik, Rachwal, Tadeusz, Nowakowski, Samuel, eds. (2018) *The Digital Turn in Higher Education: International Perspectives on Learning*, Springer, Weisbaden.
- Kittler, Friedrich (2002) *Optische Medien*, Merve, Berlin.
- Kittler, Friedrich (1989) "Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine", Großklaus, Götz, Lämmert, Eberhard, Hrsg., *Literatur in einer industriellen Kultur*, Cotta, Stuttgart, S. 521–536.
- Kittler, Friedrich (2010) "Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine", *Logos*, Vol. 1 (74), pp. 5–21 (Russian Translation).
- Kittler, Friedrich (2009) *Optische Medien*, Logos; Gnosis, Moscow (Russian Translation).
- Kluitenberg, Eric, ed. (2006) *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, NAI Publishers, Rotterdam.
- Kolesnikova, Daria A., Savchuk, Valery V. (2015) "Visual Ecology as a Discipline", *Voprosy Filosofii*, Vol. 10, pp. 41–50 (in Russian).
- Kraemer, Sybille (2004) "Die Heteronomie der Medien. Versuch einer Metaphysik der Medialität im Ausgang einer Reflexion des Boten", *Journal Phaenomenologie. Philosophie der Medien*, No. 22, S. 18–38.
- Latypova, Alina R. (2016) "Error Conversion: Glitch Art in Computer Games", Savchuk, Valery V., ed., *Media Philosophy XII. Game or Reality? Experience in the Study of Computer Games*, Conflict Development Fund Publ., Saint Petersburg, pp. 263–280 (in Russian).
- Luhmann, Niklas (2004) *Soziale Systeme*, Logos, Moscow (Russian Translation).
- Manco, Jean (2019) *Ancestral Journeys: The Peopling of Europe from the First Venturers to the Vikings*, Thames & Hudson, London (Russian Translation).
- Manovich, Lev (2018) *Language of New Media*, Ad Marginem, Moscow (Russian Translation).
- Manovich, Lev (2017) *Theories of Soft Culture*, Krasnaya Lastochka, Nizhni Novgorod (in Russian).
- Manovich, Lev (2015) *Info-Aesthetics*, Bloomsbury, London.
- Margreiter, Reinhard (2007) *Medienphilosophie. Eine Einführung*, Parerga Verlag, Berlin.
- Margreiter, Reinhard (2003) "Medien/Philosophie: Ein Kippbild", Münker S., Hrsg., *Medienphilosophie: Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Fischer-Taschenbuch-Verlag, Frankfurt am Main, S. 150–171.
- Mersch, Dieter (2005) "Medienphilosophie der Sprache. Systematische Medienphilosophie", Ludwig Nagl & Mike Sandbothe, Hrsg., *Systematische Medienphilosophie*, De Gruyter, Berlin.
- Münker, Stefan (2003) "After the Medial Turn. Sieben Thesen zur Medienphilosophie", Münker, Stefan, Roesler, Alexander, and Sandbothe, Mike, Hrsg., *Medienphilosophie: Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Fischer-Taschenbuch-Verlag, Frankfurt am Main, S. 16–25.
- Nussbaum, Martha (2010) *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*, Princeton University Press, Princeton (NJ).
- Plumer, Brad (2012) "The Economics of Video Games", *The Washington Post*, 28 September 2012.
- Popper, Karl (2012) "Evolutionary Epistemology", Knyazeva, Elena, ed., *Evolutionary epistemology. Anthology*, Tsentr Gumanitarnych Initsiativ, Moscow, pp. 110–133 (Russian Translation).

Pshera, Alexander (2014) *Das Internet der Tiere. Der neue Dialog zwischen Mensch und Natur*, Matthes & Seitz, Berlin.

Schwab, Klaus (2016) *The Fourth Industrial Revolution*, Exmo, Moscow (Russian Translation).

Sen, Amartya (1999) *Development as Freedom*, Oxford University Press, New York.

Shinkle, Eugenie (2012) "Videogames and the Digital Sublime", Karatzogianni, Athina, Kuntsman, Adi, *Digital Cultures and the Politics of Emotion*, Palgrave Macmillan, London.

Skomorokh, Margarita M. (2014) "Computer Games and the Utopia of Interactivity: What Gamers are Capable of", *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 2 (15), pp. 53–60 (in Russian).

Taratuta, Ekaterina E. (2007) *The Philosophy of Virtual Reality*, St. Petersburg University Publ., Saint Petersburg (in Russian).

Weibel, Peter (2011) "Zerstreuung der Realität. Neue Experimente der Realität in der Kunst zwischen Hyperreal und Hypermedia", Weibel, Peter, *10+ + Programmtexte für mögliche Welten*, Logos, Gnosis, Moscow, S. 163–174 (Russian Translation).

Zielinski, Siegfried (2002) *Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg.

Сведения об авторах

САВЧУК Валерий Владимирович –

доктор философских наук, профессор кафедры культурологии, эстетики и философии культуры Института философии Санкт-Петербургского государственного университета, руководитель Центра медиафилософии.

ОЧЕРЕТЯНЫЙ Константин Алексеевич –

кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии науки и техники Санкт-Петербургского государственного университета.

Author's Information

SAVCHUK Valery V. –

DSc in Philosophy, Professor, Department of Cuturology, Institute of Philosophy at Saint-Petersburg State University, the Head of the Center for Mediafilosophy.

OCHERETYANY Konstantin A. –

CSc in Philosophy, Senior Lecturer of the Department of Philosophy of Science and Technology, Saint Petersburg State University.