

Три онтологии цифрового кода: оптики технического.

Козлов Степан Викторович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра онтологии и теории познания, Москва, Россия

E-mail: v.idar@yandex.ru

Цифровая культура сейчас опосредует наше отношение к миру в большей степени, чем любой другой медиум: стоит вообразить себе отмену существования "цифры", которая сейчас скрыто присутствует везде - в бытовой электронике, смартфонах, персональных компьютерах, системах спутниковой связи, мировой кредитной системе - как возможный спектр вариантов развития человеческой цивилизации сужается и видится в гораздо более тёмных тонах.

Влияние "цифры" тотально, однако она ещё никогда не рассматривалась философски именно как "цифра" - большая часть исследователей подходит к рассмотрению вопроса о цифровой культуре с позиций трёх главных философов техники, не заставших Web 2.0 и квантовые компьютеры - Хайдеггера, Маркса и Маклюэна. Между тем, существует несколько причин судить о цифровой культуре как о чём-то *сущностно новом* - и главной из них является существование *цифрового кода* - слоя реальности, который детерминирует работу программ и производится программистами в повседневных практиках, являясь, по сути, онтологией для всего *цифрового*.

Компьютер становится компьютером благодаря его *программируемости* - возможности написания программ и их осуществления, тому, что было концептуализировано как "метамедиумальность" основателем объектно-ориентированного программирования и одним из отцов информатики Аланом Кэем в одной из его статей в "Scientific America":

"Разве компьютер - машина, для того, чтобы вести её, или текст, для того, чтобы быть написанным? Попытка задать вопрос на таком уровне порождает большую часть непонимания. Многообразная природа компьютера заключается в том, что он может функционировать и как машина, и как знаковая система, его форма может быть изменена, а сам он - использован в новом качестве. Это медиум, который обладает способностью динамически симулировать части любого другого медиума, включая медиа, которые не могут существовать физически. Это первый метамедиум, и как таковой он имеет столько степеней свободы репрезентации и выражения, сколько ранее никогда не встречалось и которые едва ли были исследованы."/>[8, пер. автора]

Данный доклад будет посвящён рассмотрению трёх возможных оптик, через которые стоит исследовать цифровой код - сложную ассоциацию сущностей, делающих компьютер компьютером благодаря работе транзисторов и микросхем, электрическим импульсам, семантически сложноорганизованным языкам программирования и большому количеству метафизических тонкостей.

Таковыми оптиками станут:

- Онтология цифрового (OoD) - самый "поверхностный" уровень рассмотрения цифрового кода, позволяющий локализовать его в цифровом объекте как автономную сущность. К таким онтологиям можно отнести построения Л.Мановича [10], большую часть современных исследований цифровой культуры, программистские модели архитектуры компьютера (вроде стремительно устаревающей концептуально модели Model-View-Controller).

- Онтология онтологии (ОоО) - уровень рассмотрения цифрового кода (который сам по себе является онтологией цифрового объекта), в котором вскрывается его собственная внутренняя онтологическая структура. К таким онтологиям можно отнести исследования машинного кода и кодирования вообще - самым ярким примером в данном случае станет философская система М.Куртова [1], посвящённая теологической и метафизической сущности машинного кода.
- Онтология онтологий (ОоОs) - несмотря на генеалогическую глубину второго подхода, автор считает нужным высказать тезис о необходимости третьего подхода, который будет рассматривать взаимодействие и совместное существование десятков уникальных онтологий, которыми наполнены языки программирования высокого уровня.

Источники и литература

- 1) Куртов М. Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода. М.,2014.
- 2) Бурдые П. Политическая онтология Мартина Хайдеггера. М.,2003.
- 3) Кнут Д. Искусство программирования, т. 1. Основные алгоритмы. М.,1976.
- 4) Ло,Д. После метода: беспорядок и социальная наука. М.,2015.
- 5) Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М., 2014.
- 6) Маккуайр С. Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. М.,2014.
- 7) Харман Г. Четвероякий объект. Пермь, 2015.
- 8) Kay, Alan. Computer Software // Scientific American, No251, 1984, p. 59. пер. автора.
- 9) Bogost I. Racing the Beam. The Atari Video Computer System/Bogost I.,Montfort N. Cambridge, 2009.
- 10) Manovich L. The Language of New Media. MIT Press, 2001.