

**Теории слияния средства и сообщения в моделях виртуальности у Сэди
Плант и Ника Лэнда**

Научный руководитель – Костикова Анна Анатольевна

Юмартов Дмитрий Андреевич

Сотрудник

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский
факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: frederickfithroy@mail.ru

В современном мире техника есть не просто практика гончара, орудие эксперимента или машина производства унифицированных деталей. Техника есть (в том числе) средство обмена информацией, посредник между участниками сетевого взаимодействия. Благодаря её производительным возможностям, технику с начала 20 века рассматривали как зарождающегося автономного актора и видели в ней угрозу окончательного отчуждения рабочего, инкорпорирования его труда машинами. В 80-х машины становились всё сложнее для пользователя и одновременно всё приватнее. Прежде всего благодаря Д. Харауэй и Б. Латуру, мир неодушевленных вещей стал пониматься как равный участник взаимодействий и интеграций, а дисквалифицирующий жест в дихотомии "или подручное, или захватывающее" стал сниматься. Бум пользовательских компьютеров, появление Интернета, его изначальная неконтролируемость правительствами и непредставленность в нем корпораций порождали восприятие коммуникации через компьютеры как освобождающей от репрессивных институтов, ранжирования и сближающей человека с техникой. В 90-е появились две интересные концепции внутреннего, замкнутого виртуальностью равенства человека и компьютера, которые в настоящее время можно экстраполировать на взаимодействие ИИ и игрока в графических симуляциях и метавселенных. Это концепции двух британских философов, женщины Сэди Плант и мужчины Ника Лэнда; оба автора переосмыслили французскую философию различия (Плант - Л. Иригарей, Лэнд - Ж. Делеза).

Сэди Плант отмечает онтологическое равенство и взаимодействие между человеком и машиной, причем взаимодействие глубокое и интимное. Машина больше не отчуждена от человека, человек не смотрит на неё как на объект эксплуатации, он видит в ней все меньше помощника и все больше коллегу. Применение вычислительной техники для коммуникации переносит сам её процесс в качественно иную среду, где субъект теряет свое отличие от объекта, поскольку и передатчики-посредники сообщения, и сами сообщения, и акторы коммуникации в сетевом пространстве имманентно для него закодированы одинаково. Это делает мир киберпространства децентрализованным, где агентность, то есть способность продуктивно взаимодействовать с окружением, не требует субъективности и субъекта, то есть целеполагающего и рефлексивного существа. В цифровой среде субъекты теряют свое качественное отличие от объектов: «автоматизация коммуникаций сплавляет средство и сообщение, способы и цели» [1]. Плант сравнивает исполнение компьютером различных программ и взаимодействие их кодов друг с другом, а равно сплетение текстов, изображений и сетевых протоколов передачи данных в интернете с вышивкой за автоматизированным ткацким станком (традиционном орудии труда женщин в индустриальном обществе), где работница интегрирована своей телесностью в работу механизма. Данное сравнение схоже с метафорой Л. Иригарей о текстах как о переплетении рассказов и сплетении нарратива с читателем. Как множество нитей в тканях складываются в небольшой узор, так и компьютеры выдают миниатюрные для конечного пользователя результаты

посредством процессов высокой сложности: «разработка компьютера и кибернетической машины, с помощью которой он осуществляет свою работу, может быть описана через придание большей скорости, сложности и миниатюризации ткачеству» [2].

Ник Лэнд описывает виртуальную идентичность как машинную. Лэнд считал, что человек всегда был нечеловечным, поскольку его бессознательное носило машинный характер, потенциал которого освобождает киберпространство. Киберпространство привлекало Лэнда своим техническом преобразованием биосферы и одновременно воплощением научно-фантастического хоррора, где вирусы трансформировались во вредоносные программы. Главной проблемой Делеза, которого Лэнд активно комментировал, является, по его мнению, витализм. Виталистическое подразумевает духовное как оппозицию. Лэнд выступал против духовного, поскольку оно неизбежно утверждало жизнь и человеческий разум, тогда как для Лэнда важными были одновременно материализм и фрейдовское влечение к смерти. Материализм для Лэнда был материализмом холодного, не-органического, не-живого, безжизненной планетарной системы, хтонического [3] (спустя годы Харауэй назовет де-антропоцентрическую эпоху хтулуценом). Природа существует автоматически в обход не только смыслов, духа и сознания, но и в обход всех живых существ. Человек стремится стать безжизненным автоматом, стремится к смерти и холодной материи. Киберпространство раскрывает потенциал бессознательного, оно переводит человека в безличный машинизм и не-репрезентативный поток, где он на равных коммуницирует с природой, с консолью, где параметры системы и команды пользователя состоят из одних битов и поэтому образуют один язык. Также Лэнд интерпретирует сетевое пространство как фактически случившийся отрыв от институциональных практик. Интернет раздроблен и интегрирован. Метрика цифровых систем разрушает границы и одновременно с этим солидаризирует и сплачивает общество, но в итоге получается такое общество, где индивидуальная равна нулю и одновременно повсеместна, где люди могут репрезентировать себя любыми путями, но одновременно обнаруживают себя связанными со всеми другими: «диаграммы технорепликатора рубят на куски историю антропоцентризма, в то время как глобальное единство неизлечимого социума ослабевает до невышедшего за рамки (читай, реального) нуля — или до эффективного абстрактного масштабирования» [4].

Вышесказанные об интернете интуиции, где гетерогенность акторов одновременно гомогенность их машинизации, ещё лучше проявляют себя в современных компьютерных симуляциях, где и игроки, и не-игровые персонажи (NPC) интроспективно игре кодируются одинаково, где их телесность - это 3D-модели, где их действия - одинаково влияют на мир. В прогнозируемых метавселенных этот эффект может быть усилен ещё сильнее, если NPC (развитые нейросети) будут имитировать социальную жизнь так, как её имитируют погруженные в виртуальные мир люди.

Источники и литература

- 1) Plant S. Zero and ones. Digital Women and the New Technoculture. London: Fourth Estate, 2016. – 320 p
- 2) Plant S. The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics // Body & Society. Vol 1. Issue: 3 – 4. 1995. – P. 46 - 64.
- 3) Machay R. Nick Land: An Experiment in Inhumanis. // Umelec, Vol 16. 2012.
- 4) Лэнд Н. Сочинения в 6 томах. Том 2. Киберготика. М.: Гиле Пресс, 2019. – 208 с.