

Ж.Е. ВАВИЛОВА, Г.В. АВДОШИН

ФИЛОСОФСКИЕ АСПЕКТЫ ОТНОШЕНИЙ ЧЕЛОВЕКА И ТЕХНИКИ В ПРОСТРАНСТВЕ КУЛЬТУРЫ

Реферат. В статье предлагается взгляд на культуру как на пространство, требующее определенной «кибернетической прозорливости», эволюциони-

рующей с развитием средств технической воспроизводимости и помогающей нам ориентироваться в окружающей реальности. Исследуется классическая тема человека и его расширения, в результате которого образуется пространство культуры и техники — мир образцов и парадигм, мир инструментов, двойников, помощников человека. Соотношение себя с этим миром — один из главных путей развития человека, в ходе которого создается особое виртуальное, т. е. силовое, энергийное поле. На этом основании система «человек — культура» может быть понята как виртуальная реальность. В подобной перспективе жизнь индивида предстает как процесс преобразования, когда он обретает себя в соотношении или даже слиянии с виртуальным образом. При этом для него важно поддерживать баланс между внутренним и внешним, чтобы сохранять себя в качестве субъекта действия. В работе концептуализируются понятия синтетической и синтезированной культуры, а также прослеживается их взаимосвязь с «горячей» и «холодной» виртуальностью, в терминах М. Маклюэна. Тип культуры, позволяющий поддерживать указанный баланс, обозначается как синтетическая культура. Когда же человек «выходит» из себя, забываясь во внешней деятельности, она теряет единство и становится культурой, синтезированной из случайных, в чем-то чуждых ей и человеку элементов. В таковой куль-

туре индивид рискует быть замененным своими двойниками — машинами, перестать быть хозяином дома, который сам же построил, и даже быть изгнанным из него. Попытки обрести этот дом во многом напоминают замыкание в гетто, неизбежное заточение внутри сетевого пространства, что представляет собой симптом синтезированной культуры с «горячим» уровнем виртуальности.

Ключевые слова: теоретическая культурология, синтетическая культура, синтезированная культура, префигуративная культура, виртуальная реальность, виртуальное гетто, холодная и горячая виртуальность, искусственный интеллект, оригинал и копия, техника.

Для цитирования: Вавилова Ж.Е., Авдошин Г.В. Философские аспекты отношений человека и техники в пространстве культуры // Обсерватория культуры. 2025. Т. 22, № 3. С. 228–236. DOI: 10.25281/2072-3156-2025-22-3-228-236.

Человек говорит голосовому помощнику Алисе: «Стоп!» или «Хватит!», когда хочет прервать с ним беседу. Есть слова, чтобы заставить робота замолчать, но их нет, чтобы остановить прогресс. Крикнув ему: «Довольно!», человек рискует разделить судьбу раджи из советского мультфильма «Золотая антилопа» (1954) — златолюбца, который алкал богатства, но не ожидал, что в один момент его окажется слишком много и он будет погребен под тем, что мнилось сокровищем, а превратилось в груды черепков. Что недавно было фантазией или тревогой, начинает сбываться — неотвратно, как лавина на горном склоне. В этой аналогии обнаруживаются важные проблемы, которые мы хотим обсудить в настоящей статье:

- ♦ культура как пространство преобразования человеком себя и мира;
- ♦ человек и техника, сулящая благо, но угрожающая катастрофой;
- ♦ человек и его «дoppelgänger», возникающие в свете виртуальной реальности.

Предполагается рассматривать эти вопросы исходя из акцента на следующем положении о человеке: он — существо двойственное, пребывающее в процессе выстраивания отношений — с миром, с самим собой, с трансцендентной реальностью. Следуя мысли Ф. Ницше, человек — канат «между» [1, с. 9], постоянный переход, материя преобразования. Везде он хочет обнаружить себя, обрести свое «я» — подлинное или, наоборот, неподлинное. С этой целью он создает своего рода зеркала — (виртуальные) реальности, которые, с одной стороны, наделяют его силой, с другой — грозят

отнять его у самого себя, заменив двойником. Эту очень старую философскую проблему мы хотим обсудить в свете современных преобразований человека, вызванных его бурной технической деятельностью. Актуализация этой проблемы в современную эпоху во многом связана с появлением возможности технического воспроизведения произведений искусства; ее осмысление начал В. Беньямин в перспективе влияния данного процесса на культуру [2]. При этом подчеркнем, что наша основная задача — не прогнозы в отношении будущего человека и культуры, но исследование некоторых симптомов настоящего в контексте вечных философских вопросов.

В работах отечественных исследователей последних лет отмечается, что в условиях цифровизации есть смысл изучать не только разнообразные аспекты современной культуры, но и ее трансформации в целом, всесторонне, концептуально [3; 4]. В связи с этим мы предлагаем взгляд на культуру как на пространство, требующее определенной «кибернетической прозорливости», т. е. уже не визуальной чувственности, эволюционирующей с развитием средств технической воспроизводимости как стремление современного цифрового номада выяснить статус окружающей реальности, чтобы легче ориентироваться в ней.

Наши размышления на эту тему были инспирированы двумя недавними событиями — повторным открытием церкви искусственного интеллекта (ИИ) «Путь будущего» ее создателем инженером Э. Левандовски осенью 2023 г. и речью футуролога Ю. Харари на визионерском форуме Frontiers весной 2023 г., посвященной перспективам сосуществования ИИ и человечества. Если Левандовски фактически пребывает в эйфории от того, что каждый из нас в скором времени будет носить с собой «карманного бога», а это, в его представлении, вещь, которая может все видеть, везде находиться, все знать, помогать и направлять нас, — то, что мы обычно говорим о Боге¹, то опасения Харари связаны с тем, что ИИ способен сделать с культурой в ближайшем будущем². По его мнению, раньше ученые не принимали всерьез угроз, живописуемых в массовой культуре, в частности в кинематографе (например, «Терминаторе» или «Матрице»), по той причине, что ИИ должен иметь сознание, определяющее желание поработить человечество, а также уметь оперировать физическими объектами, но сегодня соблюдения этих условий и не требуется. Попробуем разобраться почему.

¹ Is AI a New Religion? // Bloomberg. Live TV. November 23, 2023. URL: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2023-11-23/is-ai-a-new-religion> (дата обращения: 14.03.2025).

² Harari Y.N. AI and the future of humanity // Frontiers Forum Live. 2023. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=azwt2pxn3UI> (дата обращения: 14.03.2025).

СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКОМ САМОГО СЕБЯ

Необходимо отметить, что как сотериологические, так и апокалиптические мотивы во взаимоотношениях человека и созданной им техники уже становились предметом изучения философов и культурологов: возможности и угрозы — частая тема работ, посвященных технологиям, в том числе ИИ [5; 6]. В одном из релевантных для нашего обзора трудов, «Сакральная и профанная информационная машина: рассуждение о компьютере как идеологии», Д. Александер пишет, что техника как сфера культуры укоренена в человеческих фантазиях — она всегда представлялась людям трансцендентной, мифической, только одни ее обожествляли, а другие сатанизировали, что автор демонстрирует на материале популярной литературы, посвященной описанию работы компьютера [7]. Однако современная ситуация, по мнению Харари, беспрецедентна тем, что ИИ выработал грозное оружие — возможность создавать знаковые системы, что позволит ему взломать код всей человеческой цивилизации. Он уже генерирует истории, мифы, программы, музыку, изображения. Тем самым ИИ способен достичь небывалой степени близости с людьми: человек всегда жил в коконе культуры, но теперь ее будет генерировать ИИ; за несколько лет ИИ мог бы поглотить всю человеческую культуру, то, что производилось тысячи лет; съесть все это, переварить и начать изливать поток новых культурных творений, новых культурных артефактов³. Созданные и наученные людьми роботы реалистичнее рисуют, грамотнее пишут, а главное — быстрее учатся... То, что человек возводит годами, условный Порфирий Петрович, полицейско-литературный алгоритм, «типичный российский искусственный интеллект второй половины XXI века, окрашенный в контрастные тона нашей исторической и культурной памяти» [8, с. 10], может сгенерировать в течение нескольких минут. Таким образом ИИ «реально становится кибернетическим посредником между живым и цифровым мирами и в то же время обеспечивает трансдисциплинарную интеракцию и обмен данными между самыми разными энвайронментами, организуя и контролируя их функционирование» [9, с. 120].

Что же остается человеку, как не обеспечивать этот квазитворческий процесс — например, энергетически, как это показано в той же «Матрице»? Хотя, по мнению К. Шульмана и Н. Бострома, гипотетически стоимость оборудования для поддержки цифрового разума в скором времени будет гораздо ниже стоимости поддержки человеческого

мозга и тела [10], последние на данный момент исследования подтверждают, что генеративный ИИ представляет собой беспрецедентную нагрузку на существующую глобальную энергетическую инфраструктуру — по крайней мере в сравнении с другими технологиями⁴. Как мы полагаем, судьба индивида в мире техники не такая определенная, ведь морфология человеческого сознания отличается от архитектуры программы, действующей по алгоритму [11, р. 324]. Здесь мы согласны с точкой зрения Э. Юджовского [12], выраженной им в полемике с Д. Чалмерсом по поводу возможности существования зомби, фактически двойников человека, физически, функционально и психологически идентичных ему, но не обладающих сознательным опытом [13, р. 95]. Ситуацию современного человека и его двойников в определенном аспекте отражает образ Вовки из советского мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве» (1965). Мальчик приходит в библиотеку за книгами; предложенную книгу «Сделай сам» он отвергает, отдавая предпочтение сказкам, которые сулят возможность царской жизни: «только и делай, что ничего не делай». Библиотекарь создает двойника Вовки: тот попадает в книгу сказок и понимает, что даже в волшебном мире нужно учиться и трудиться. Испытав все тяготы ничегонеделания, Вовка решает попробовать сделать что-то сам: очевидно, финал мультфильма оптимистичен, но неоднозначен. Здесь показан своего рода процесс инициации в современных условиях: уже вкусивший комфорта техногенной цивилизации мальчик «исправляется» путем приобщения к мудрости предков. И становится на путь человека-оператора, человека-деятеля.

Современный человек нарушил грань между собственной деятельностью и техникой и пока еще не вернулся в режим «сделай сам». Опираясь на Платона, выделим «правильный» и «неправильный» варианты технической деятельности человека [14, с. 458–461]. «Правильный» разворачивается в направлении от оригинала к копии (идея кровати — кровать, созданная плотником). «Неправильный» касается отношения «копия — копия копии» (создание копий-картин с кровати-вещи). Путь Вовки — это путь платонического движения в сторону отождествления: Вовка-копия движется к Вовке-оригиналу, к Вовке-образцу, собирает себя, делает сам себя. В конечном итоге Вовка-копия исчезает, потому что он был только инструментом. Этот процесс можно назвать преобразованием. Как пишет Аристотель, «все искусства и всякое умение творить суть способности, а именно: они начала изме-

³ См. прим. 2.

⁴ Powering Intelligence: Analyzing Artificial Intelligence and Data Center Energy Consumption // Electric Power Research Institute. May 28, 2024. URL: <https://www.epri.com/research/products/3002028905> (дата обращения: 14.03.2025).

нения, вызываемого в другом или в самом обладающем данной способностью...» [15, с. 236], т. е. через деятельность человек не только трансформирует реальность, но и себя самого. Современный же индивид перешел в «неправильный» режим технической деятельности, которая занята созданием копий, копированием в самом широком смысле слова. Один из примеров данного процесса — фоторетушь: фотография как отражение реальности переходит в ее трансформацию с помощью инструментов графического редактирования. Проблематичность этого режима человеческой деятельности в том, что копирование означает отдаление человека от самого себя.

Индивид может выступать как субъект или объект или, в нашем случае лучше сказать, как оператор и оперируемый. Когда он действует, одна из главных целей его действий — достижение и постижение высшей реальности. Это открытый тип человека, который обращен к трансцендентному миру. При этом он осуществляет подобное движение через закрытые пространства, например сакральное пространство ритуала. Здесь можно вспомнить мысль исследователя виртуальных реальностей М.А. Пронина, который, характеризуя человека, в качестве «первого шлема» виртуальности называет любое культовое пространство, в первую очередь храмовое [16, с. 137]. В целом, соглашаясь с этим подходом, мы бы тем не менее разграничили типы виртуальности в зависимости от открытости/закрытости человека различным уровням бытия, а также степени его участия в порождении виртуального поля. Человек как силовая энергетическая единица может использовать виртуальную реальность либо как инструмент для восхождения, либо как самоцель, может «преодолевать» образ или «застывать» в образе, поэтому виртуальность пространства культового и компьютерно-опосредованного — как будто два полюса этого силового поля.

Когда индивид выходит из отношений с трансцендентной реальностью, ее место не остается пустым — оно занимает другими, квазитрансцендентными, реальностями, к которым можно, пожалуй, отнести и виртуальную, создаваемую современными техническими средствами, назвав ее экранной виртуальной реальностью. Виртуальность, трактуемая как гетто (об этом ниже), — это вариант конструирования сакральных пространств в обществе, где у человека нет выхода к божественным просторам. Здесь создается область активности и силы (*virtus*), но это, скорее, внешняя человеку сила, и тем более чужеродная, чем более она связана с техникой. Человек, расширяя и осуществляя себя вовне, что, с нашей точки зрения, означает, что расширяется в первую очередь пространство техники, зашел слишком далеко, настолько, что во многом лишается силы и теряет себя. Так техника получает новые полномочия — из инструмента она

становится отдельной, в себе самой имеющей цель сферой. В.В. Розанов в книге «О понимании» точно определил диагноз человека технической цивилизации: он страшно глубоко погрузился в жизнь, он больше не остается наедине с собой. Философ пишет: «Есть глубокая справедливость в мысли, что все, что ни делает человек, он делает для того, чтобы забыться. Он страшится остаться с собою, почувствовать себя, почувствовать свое существование» [17, с. 450]. Отсюда — важность того самого ницшевского образа человека как каната, как пространства «между»: человек — это переход, стремление. И если внутри него нет трансцендентных горизонтов, то остается только «расходовать» себя во внешнем мире. А это, в свою очередь, означает, что он становится не делателем, оператором, но воспринимающим действие, оперируемым. Отсюда — проекты замены человека, киборгизации, трансгуманизм, роботы, вездесущий ИИ.

КУЛЬТУРА СИНТЕТИЧЕСКАЯ И СИНТЕЗИРОВАННАЯ: ПОЛЮСЫ ВИРТУАЛИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКА

Эксплицируем для обсуждения наших вопросов в качестве рабочих концепций две разновидности культуры: синтетическую и синтезированную. Определимся с понятиями: синтетический — основанный на использовании синтеза, а также объединяющий отдельные элементы в единое целое, обобщающий; синтезированный — полученный специально путем синтеза. У «синтетического» более широкая сочетаемость: синтетический каучук или материалы (по сути, синтезированные), синтетические методы, искусства, синтетический учет, строй языка; «синтетический», возможно, означает такой тип, который не синтезировали вовсе, интегральность — его атрибут, а не результат операций с ним. Когда человек выступает субъектом и оператором, такую культуру назовем синтетической; в ней решающая роль принадлежит антропному синтезу. Так как человек — существо многогранное и многоуровневое, то и культура как результат и одновременно среда его жизнедеятельности всегда предполагала сложное устройство. В соответствии с этим приобщение человека к подобной культуре было сложным и многоступенчатым, но ее эволюция протекала наподобие естественной или ощущалась как таковая.

Сейчас формируется (или уже сформировался) новый тип культуры, культуры синтезированной, которая во многом является продукцией, генерируемой ИИ, являющимся, в свою очередь, продуктом культуры. Здесь уместна аналогия с пелевин-

ским определением постмодернизма: «Это когда ты делаешь куклу куклы. И сам при этом кукла» [18, с. 152]. Различие между двумя типами культуры можно продемонстрировать в свете понятия виртуальной реальности. Не вдаваясь в подробности, поскольку это тема для отдельной дискуссии, обратимся к смысловой истории понятия *virtus*. Можно вспомнить, что в античной культуре делался акцент на такое значение *virtus*, как «добродетель», «доблесть»: например, по Цицерону, добродетели римского гражданина — мужество, храбрость, стойкость духа [19, с. 189]. В средневековой философии *virtus* рассматривается, главным образом, в значении «сила», «потенция» в контексте переосмысления аристотелевской *dύναμις* применительно к способности Бога творить сущее (Фома Аквинский [20, с. 20 и далее по тексту], Дунс Скот [21, с. 162] и др.).

В свете же современных подходов смысловые акценты иные. Например, дискурс виртуалистики воскрешает рассуждения о виртуальной реальности на основе идеи полионтичности сущего, зарождение которой прослеживается в античности [22]. Эта идея снова стала актуальной на заре XX в., когда человек начинает открывать новые миры — от мира элементарных частиц до кинематографа, причем на протяжении всего прошлого и нынешнего столетий количество подобных миров увеличивается. Как справедливо показал в своем анализе Н.А. Носов, для древней и средневековой цивилизации данный подход был вполне привычным делом, поскольку большинство философий (буддийская, византийская) строилось на идее сложной многоуровневой реальности, где один уровень («константная реальность» в терминах Носова) порождает другой (собственно «виртуальная реальность») и где между ними происходит постоянное взаимодействие. В Новое время данный подход был вытеснен моноонтологичным пониманием, когда многоплановость и многоуровневость были сведены к одной-единственной природе и ее законам.

Сегодня актуализация проблем виртуальной реальности во многом связана с развитием техники и технологий. Техника (компьютерная, прежде всего) стала своего рода константной реальностью, порождающей в пользователях реальности виртуальные. Пожалуй, отсчет подобного положения дел можно вести с того момента, когда телевизор стал «членом семьи». Тогда как в древности виртуальные реальности порождались прежде всего усилиями самого человека. Точнее сказать, он сам был скорее виртуальной реальностью, порожденной константами (Единое — Ум — Душа у Плотина [23], бог-перводвигатель у Аристотеля [15] и др.).

Учитывая эти особенности, мы хотим выделить два типа виртуальности, обозначив их терминами, заимствованными у М. Маклюэна [24]: техническая виртуальность — «горячая», человеческая — «хо-

лодная». Горячее и холодное — это метафоры, которые часто задействуют исследователи технологий, культурологи, антропологи [25]; ту же оппозицию, например, мы встречаем у К. Леви-Строса в его классификации обществ по степени открытости переманам [26, р. 309]. При том, что сегодня теорию горячих и холодных медиа, безусловно, требуется переосмыслить с точки зрения новейших достижений техники, она, по мнению современных исследователей, вооружила нас важным открытием: разные технические средства действуют на людей по-разному, вызывая в них уникальные реакции [27, р. 102]. Размышляя над отношениями человека и техники, мы приходим к выводу, что в них можно обнаружить и нечто универсальное: уже созданная техника в целом требует от человека меньше участия, она «предлагает» себя в готовом («горячем») виде, тогда как человек без технической поддержки должен сам себя «разогреть», будучи изначально «холодным». Поэтому здесь, помня о первом свойстве виртуальной реальности, обнаруженном Н.А. Носовым, а именно о порожденности (виртуальная реальность порождается активностью другой реальности) [22], можно сделать уточнение, что в случае использования техники уровень активности другой реальности будет выше, чем в случае деятельности одного человека. Разумеется, границы между этими типами виртуальности порой бывают размыты.

Думается, правомерно соотнести холодную виртуальность с синтетической культурой, это виртуальность «сделай сам», а горячую — с культурой синтезированной, это виртуальность «только и делай, что ничего не делай». Человек синтетической культуры работает с ней в открытую: признавая, что есть главная Сила — порождающая реальность, он пытается «наладить» с ней отношения для взаимодействия. Так, Григорий Богослов в известном размышлении о том, какое отношение имеет к человеку взаимодействие человеческой и божественной природ у Христа, говорит: «Господь воплотился, и стал человеком Бог дольний (т. е. снисшедший на землю), чтобы соединиться и стать с ним единым, но и более того, — чтобы и я стал настолько же Богом, насколько Он — человеком» (Слово 29, богословское III, о Сыне, цит. по [28, с. 77]). И в подобном свете, действительно, человек — виртуальная реальность.

В ситуации, когда техника приходит в некотором смысле на смену Богу, в условиях синтезированной культуры виртуальная реальность становится достоянием техники, потому что человек продлевает себя в ней, будучи вынужденным с ней взаимодействовать. Он создает закрытое пространство, где чрезмерная активность оборачивается чрезмерной пассивностью, что мы видим на примере ИИ. Техника из посредника превращается в отдельный мир.

Сегодня исследователи виртуальной реальности пишут о том, что она имеет не общесоциальный, а обособленный, корпоративный характер [29, с. 15]. Если ее будут разделять все, то пропадет оппозиция к реальности; если она останется внутренним миром одиночки, она перестанет быть интерсубъективным пространством. Обособление в гетто, как поиск дома — безопасного замкнутого пространства, где все знакомо, где можно найти если не единомышленников, то хотя бы не врагов себе, вполне закономерно в ситуации, когда сущее понимается в моноонтологическом ключе (учитывая при этом, что генетическая и историческая память человека базируется на идее многомирия: шесть миров в буддизме, представления об ангелах, бесах и т. д.). Уютный мирок для избранных (иными словами, гетто), неизбежное заточение внутри сетевого пространства, представляет собой симптом синтезированной культуры с «горячим» уровнем виртуальности.

Виртуальное гетто — это термин, используемый нами для описания отчуждения и изоляции виртуальных сообществ или групп людей, которые могут быть по разным причинам, в том числе субъективным, ограничены доступом к онлайн-ресурсам или контенту в онлайн-среде. Тем не менее с философской точки зрения виртуальное гетто — более широкое понятие, чем локальное технологическое явление, влияющее на жизнь маргинализированных групп. Оно охватывает безнадежность виртуального общения в целом, отсутствие какой-либо перспективы покинуть периферию бытия, где человек прикован к месту и не может самостоятельно принимать решения о том, что делать, как действовать или с кем общаться [30, р. 87]. Замкнутость в виртуальной реальности балансируется при этом открываемыми ею возможностями. Можно сказать, что, с одной стороны, в ней усиливается «голос обезличенного “другого”», с другой — она предлагает человеку «концентрированный набор решений, которые позволили бы ему ориентироваться в жизненном мире, оставаться открытым к различным стратегиям коммуникации» [31, с. 2354]. Если в реальном гетто личностная идентичность четко задана, то в виртуальной реальности она максимально пластична, ризоморфна; это позволяет человеку формировать новые многочисленные коммуникативные узлы, а именно сообщества, основанные на общих интересах. Помимо ризоморфности и небинарности идентичностей допускается их плюралистичность, т. е. пользователь свободен входить или выходить из многочисленных гетто, трансгрессировать и трансформируясь при этом. В подобных процессах можно увидеть попытку человека вернуться в режим «сделай сам».

В свете дискуссии о прогрессе, запущенном человеком, в который ему же сегодня приходится вписываться, попутно рефлексировав о рисках и пре-

имуществах масштабной технологизации и виртуализации общества, есть смысл также обратиться к работе американского антрополога М. Мид, в частности к ее пониманию типов культуры в зависимости от степени формирования в обществе новых навыков на основе прошлого опыта социума [32]. Для адаптации к изменениям в окружающей среде необходим опыт трех поколений (дети, родители, бабушки и дедушки); то, какое поколение является образцом для поиска ориентиров в будущем, обусловит темпы и характер культурных изменений. По классификации М. Мид, постфигуративные культуры полностью полагаются на прошлое и характеризуются медленными и незаметными изменениями; культуры кофигуративные изменяются со средней скоростью, им присущи некоторые инновации и понимание необходимости совместного обучения старших и младших поколений, а также перенимание опыта сверстников. В нашей терминологии эти варианты хорошо укладываются в понятие синтетической культуры.

Наиболее интересен в свете настоящей дискуссии третий тип культуры — префигуративный, при котором будущее релоцируется в настоящее, а молодежь с ее жадой мгновенной утопии может преподать урок старшему поколению [32, р. 51]. Здесь родители и дети меняются ролями, первые получают статус цифровых иммигрантов, а вторые — цифровых аборигенов, которые учат старших базовым навыкам выживания в виртуальной реальности. Именно в таких культурах бинарные идентичности легко заменяются ризоморфными — когда молодежь «примеряет» на себя разные роли, руководствуясь общностью опыта, которого никогда не было у старших, — опыта взаимодействия в виртуальной реальности — друг с другом и с ИИ. Это тоже синтез культуры, но не эволюционный, а революционный, «горячий», поэтому здесь мы имеем синтезированную культуру: темпы прогресса таковы, что нужно быстрее «лепить» себя, чтобы не выпасть из общего хода событий. Признаки подобного положения дел мы можем наблюдать, когда индивид для скорости и удобства начинает доверять ИИ важные вопросы выбора — содержания для требуемой преподавателем письменной работы, препарата при тех или иных симптомах болезни, пары для свидания и т. д.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Культура — место, где рождается человек. Культурное пространство — пространство его силовых виртуальных двойников, образов, идей, на которые человек ориентируется в процессе своего постоянного преображения, что составляет одну из важнейших характеристик его

существа. Эти двойники — всевозможные механизмы и машины — суть и орудия, но также и уловки, хитрости (исходя из одного из значений слова «машина»). Они «силовые» именно потому, что дают человеку силу находить, обретать, понимать себя. И в то же время они уловляют его в свои «сети», делая за него его дела.

Для сохранения себя человеку важно поддерживать баланс между внутренним и внешним в своей деятельности, дабы не раствориться в поле виртуальных двойников. Если баланс сохраняется, если внешнее находит отклик внутри человека, то мы имеем дело с синтетической культурой, культурой внутреннего единства ее элементов. Если же баланс нарушается в пользу внешнего, если человек перестает быть наедине с собой, то единство культуры распадается, начиная обеспечиваться «насилованным» комбинированием элементов, т. е. становится синтезированным. В подобной культуре внешние человеку двойники — всевозможные искусственные интеллекты — с одной стороны, помогают человеку, с другой — получают возможность его подменить, сделав одним из внешних элементов в системе культуры. Иными словами, человек создает не только сам себя, но и машину. А она, в свою очередь, — его, когда выполняет делегированные им функции.

Это новый уровень интерпассивности, когда человек перекладывает на ИИ бремя своего выбора — интересной книги, лекарства от боли, новостей, партнера для свидания... Тем самым он перекладывает ответственность (а это экзистенциальная категория) на машину, переходит из режима «сделай сам» в режим «только и делай, что ничего не делай». При этом здесь вопрос: готов ли человек к подобному перекладыванию? Скорее, нет. Ведь неизвестно, готова ли машина нести ответственность за свои действия.

Список источников

1. Ницше Ф. Так говорил Заратустра / сост., ред. и авт. примеч. К.А. Свасьян ; пер. с нем. // Сочинения в 2 т. Москва : Мысль, 1990. Т. 2. С. 5—237.
2. Бенъямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Учение о подоби. Медиаэстетические произведения : сборник статей / пер. с нем. Москва : РГГУ, 2012. С. 190—235.
3. Астафьева О.Н., Никонорова Е.В., Шлыкова О.В. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысления стратегии будущего для устойчивого развития // Обсерватория культуры. 2018. Т. 15, № 5. С. 516—531. DOI: 10.25281/2072-3156-2018-15-5-516-531.
4. Соколова Н.Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 6—10.
5. Тайсина Э.А. Искусственный интеллект как искусственное слабоумие // Основы экономики, управления и права. 2024. № 3 (42). С. 7—12.
6. Farina M., Lavazza A. Chat GPT in Society: Emerging Issues // Front Artificial Intelligence. 2023. Vol. 6. P. 1130913. DOI: 10.3389/frai.2023.1130913.
7. Alexander J. The Sacred and Profane Information Machine: Discourse about the Computer as Ideology // Archives de Sciences Sociales des Religions. 1990. № 69. P. 161—171.
8. Пелевин В.О. iPhuck 10. Москва : Эксмо, 2017. 416 с.
9. Бохоров К. Сверхъестественное знание как побочный продукт художественного использования искусственного интеллекта // Логос : философско-литературный журнал. 2024. № 1 (158). С. 115—130. DOI: 10.17323/0869-5377-2024-1-115-128.
10. Shulman C., Bostrom N. Sharing the World with Digital Minds // Rethinking Moral Status / ed. by S. Clarke, H. Zohny, J. Savulescu. Oxford : OUP, 2021. P. 306—326. DOI: 10.1093/oso/9780192894076.003.0018.
11. Bostrom N., Yudkowsky E. The Ethics of Artificial Intelligence // The Cambridge Handbook of Artificial Intelligence / ed. by K. Frankish, W.M. Ramsey. Cambridge : Cambridge University Press, 2014. P. 316—334. DOI: 10.1017/cbo9781139046855.020.
12. Yudkowsky E. Zombies! Zombies? // LESS-WRONG : [сайт]. 4 Apr. 2008. URL: <https://www.lesswrong.com/posts/fdEWWr8St59bXLbQr/zombies-zombies> (дата обращения: 17.03.2025).
13. Chalmers D.J. The Conscious Mind : in Search of a Fundamental Theory. New York ; Oxford : Oxford University Press, 1997. 414 p.
14. Платон. Государство // Собрание сочинений в 4 т. Санкт-Петербург : Издательство Санкт-Петербургского университета ; Издательство Олега Абышко, 2007. Т. 3. Ч. 1. С. 97—493.
15. Аристотель. Метафизика // Сочинения в 4 т. / ред. В.Ф. Асмус. Москва : Мысль, 1976. Т. 1. С. 63—367.
16. Пронин М.А. Виртуалистика в Институте человека РАН. Москва : ИФРАН, 2015. 179 с.
17. Розанов В.В. О понимании : Опыт исследования природы, границ и внутреннего строения науки как цельного знания. Москва : Институт философии, теологии и истории Святого Фомы, 2006. 640 с.
18. Пелевин В.О. Числа. Санкт-Петербург : Азбука, 2017. 288 с.
19. Цицерон М.Т. О старости. О дружбе. Об обязанностях. Москва : Наука, 1974. 247 с.
20. Святой Фома Аквинский. Сумма теологии. Ч. I. Вопросы 1—64. Москва : Издатель Савин С.А., 2006. 817 с.
21. Блаженный Иоанн Дунс Скот. Трактат о Первоначале / пер., вступ. статья и коммент. А.В. Апполонова. Москва : Издательство Францисканцев, 2001. 182 с.
22. Носов Н.А. Виртуальная психология. Москва : Аграф, 2000. 432 с.
23. Плотин. Трактаты 1—11. Москва : Греко-латинский кабинет Ю.А. Шичалина, 2007. 444 с.

24. McLuhan M. Understanding Media. The Extensions of Man. Gingko Press, 2013. 336 p.
25. Starosielski N. Media Hot and Cold. Durham, NC : Duke University Press, 2021. 296 p.
26. Lévi-Strauss C. La Pensée sauvage. Paris : Plon, 1962. 397 p.
27. Li Q. Research on McLuhan's Media Theory // Communications in Humanities Research. 2024. Vol. 36, № 1. P. 100–105. DOI: 10.54254/2753-7064/36/20240043.
28. Лурье В.М. История Византийской философии. Формативный период / при уч. В.А. Баранова. Санкт-Петербург : Аxiōma, 2006. 553 с.
29. Савчук В.В., Таратута Е.Е. Виртуальная реальность как предпосылка медиареальности // Медиареальность: концепты и культурные практики : учебное пособие / науч. ред. В.В. Савчук ; отв. ред. К.А. Очеретяный. Санкт-Петербург : Фонд развития конфликтологии, 2017. С. 9–19.
30. Vavilova Zh.E. Cyber Inclusion vs Isolation : A Way out of the Virtual Ghetto // Dialogue and Universalism. 2023. Vol. 33, № 1. P. 77–90. DOI: 10.5840/du20233315.
31. Миннуллина Э.Б. Трансформация коммуникативной системы эпохи «массовой герменевтики» // Философия в полицентричном мире : VIII Российский философский конгресс. Секция II : сборник научных статей. Москва : Логос ; Новые печатные технологии, 2020. С. 2352–2354.
32. Mead M. Culture and Commitment. Doubleday : American Museum of Natural History ; Natural History Press, 1970. 79 p.

Статья поступила в редакцию 01.11.2024; одобрена после рецензирования 12.03.2025; принята к публикации 15.04.2025.

Philosophical Aspects of the Relations Between the Human and Technology in the Space of Culture

Zhanna E. Vavilova ^{1 a},
Georgy V. Avdoshin ^{1, 2 b}

¹ Kazan State Power Engineering University,
51 Krasnoselskaya Str., Kazan, 420066, Russia

² Kazan (Volga Region) Federal University,
35 Kremlevskaya Str., Kazan, 420111, Russia

^a ORCID 0000-0002-0247-8257; SPIN 5653-3256;
zhannavavilova@mail.ru

^b ORCID 0000-0001-6939-8596; SPIN 6837-6910;
avdoshing@gmail.com

Abstract. *The article proposes a view of culture as a space requiring a certain “cybernetic foresight”, evolving with the development of means of technical reproducibility and helping us to orientate ourselves in the surrounding reality. It explores the classic theme of man and his expansion, resulting in a space of culture and technology — a world of exemplars and paradigms, a world of tools, doppelgangers, and human assistants. Relating oneself to this world is one of the main ways of human development, in the course of which a special virtual, i.e. force, energy field is created. On this basis, the system “man — culture” can be understood as a virtual reality. In this perspective, the life of an individual appears as a process of transformation, when he finds himself in correlation or even merging with the virtual image. At the same time, it is important for him to maintain a balance between the internal and the external in order to maintain himself as a subject of action. The paper conceptualizes the notions*

of synthetic and synthesized culture, and traces their relationship with “hot” and “cold” virtuality, in M. McLuhan's terms. The type of culture that allows maintaining this balance is labelled as synthetic culture. When man “leaves” himself, forgetting himself in external activity, it loses its unity and becomes a culture synthesized from random, somewhat alien elements. In such a culture, the individual runs the risk of being replaced by his or her doppelgangers — machines, of ceasing to be the master of the house he or she has built, and even of being expelled from it. Attempts to get this home in many ways resemble ghettoization, inevitable confinement within the network space, which is a symptom of a synthesized culture with a “hot” level of virtuality.

Key words: theoretical cultural studies, synthetic culture, synthesized culture, prefigurative culture, virtual reality, virtual ghetto, cold and hot virtuality, artificial intelligence, original and copy, technology.

Citation: Vavilova Zh.E., Avdoshin G.V. Philosophical Aspects of the Relations Between the Human and Technology in the Space of Culture, *Observatory of Culture*, 2025, vol. 22, no. 3, pp. 228–236. DOI: 10.25281/2072-3156-2025-22-3-228-236.

References

1. Nietzsche F. Thus Spoke Zarathustra, *Sochineniya v 2 t.* [Works in 2 Volumes]. Moscow, Mysl' Publ., 1990, vol. 2, pp. 5–237 (in Russ.).
2. Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, *Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniya: sbornik statei* [Doctrine of the Similar: Media Aesthetic Works: collected articles]. Moscow, RGGU Publ., 2012, pp. 190–235 (in Russ.).
3. Astafyeva O.N., Nikonorova E.V., Shlykova O.V. Culture in the Digital Civilization: A New Stage in Understanding

- the Future Strategy for Sustainable Development, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2018, vol. 15, no. 5, pp. 516–531. DOI: 10.25281/2072-3156-2018-15-5-516-531 (in Russ.).
4. Sokolova N.L. Digital Culture or Culture in the Digital Age? *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Cultural Research], 2012, no. 3 (8), pp. 6–10 (in Russ.).
5. Taisina E.A. Artificial Intelligence as Artificial Dementia, *Osnovy ehkonomiki, upravleniya i prava* [Economy, Governance and Law Basis], 2024, no. 3 (42), pp. 7–12 (in Russ.).
6. Farina M., Lavazza A. Chat GPT in Society: Emerging Issues, *Front Artificial Intelligence*, 2023, vol. 6, 1130913. DOI: 10.3389/frai.2023.1130913.
7. Alexander J. The Sacred and Profane Information Machine: Discourse About the Computer as Ideology, *Archives de Sciences Sociales des Religions*, 1990, no. 69, pp. 161–171.
8. Pelevin V.O. *iPhuck 10*. Moscow, Ehksmo Publ., 2017, 416 p. (in Russ.).
9. Bokhorov K. Supernatural Insight as a By-Product of the Artistic Use of Artificial Intelligence, *Logos: filosofsko-literaturnyi zhurnal* [Logos: Philosophical and Literary Journal], 2024, no. 1 (158), pp. 115–130. DOI: 10.17323/0869-5377-2024-1-115-128 (in Russ.).
10. Shulman C., Bostrom N. Sharing the World with Digital Minds, *Rethinking Moral Status*. Oxford, OUP Publ., 2021, pp. 306–326. DOI: 10.1093/oso/9780192894076.003.0018.
11. Bostrom N, Yudkowsky E. The Ethics of Artificial Intelligence, *The Cambridge Handbook of Artificial Intelligence*. Cambridge, Cambridge University Press Publ., 2014, pp. 316–334. DOI: 10.1017/cbo9781139046855.020.
12. Yudkowsky E. Zombies! Zombies? *LESSWRONG*. 2008, April 4. Available at: <https://www.lesswrong.com/posts/fdEWWr8St59bXLbQr/zombies-zombies> (accessed 17.03.2025).
13. Chalmers D.J. *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory*. New York, Oxford, Oxford University Press Publ., 1997, 414 p.
14. Plato. Republic, *Sobranie sochinenii v 4 t.* [Collected Works in 4 Volumes]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo Universiteta, Izdatel'stvo Olega Abyshko, 2007, vol. 3, part 1, pp. 97–493 (in Russ.).
15. Aristotle. Metaphysics, *Sochineniya v 4 t.* [Works in 4 Volumes]. Moscow, Mysl' Publ., 1976, vol. 1, pp. 63–367 (in Russ.).
16. Pronin M.A. *Virtualistika v Institute cheloveka RAN* [Virtuality at the Human Institute of the Russian Academy of Sciences]. Moscow, IFRAN Publ., 2015, 179 p.
17. Rozanov V.V. *O ponimanii: Opyt issledovaniya prirody, granits i vnutrennego stroeniya nauki kak tsel'nogo znaniya* [Toward Understanding: The Experience of Studying the Nature, Boundaries and Internal Structure of Science as a Whole]. Moscow, Institut Filosofii, Teologii i Istorii Svyatogo Fomy Publ., 2006, 640 p.
18. Pelevin V.O. *Chisla* [Numbers]. St. Petersburg, Azbuka Publ., 2017, 288 p.
19. Cicero M.T. *On Moral Duties, On Old Age, On Friendship*. Moscow, Nauka Publ., 1974, 247 p. (in Russ.).
20. Thomas Aquinas. *Summary of Theology*. Moscow, Izdatel' Savin S.A., 2006, part 1, questions 1–64, 817 p. (in Russ.).
21. John Duns Scotus. *A Treatise on God as First Principle*. Moscow, Izdatel'stvo Frantsiskantsev, 2001, 182 p. (in Russ.).
22. Nosov N.A. *Virtual'naya psikhologiya* [Virtual Psychology]. Moscow, Agraf Publ., 2000, 432 p.
23. Plotinus. *Traktaty 1–11* [The Enneads]. Moscow, Greko-Latinskii Kabinet Yu.A. Shichalina Publ., 2007, 444 p.
24. McLuhan M. *Understanding Media. The Extensions of Man*. Gingko Press Publ., 2013, 336 p.
25. Starosielski N. *Media Hot and Cold*. Durham, NC, Duke University Press Publ., 2021, 296 p.
26. Lévi-Strauss C. *La Pensée Sauvage*. Paris, Plon Publ., 1962, 397 p.
27. Li Q. Research on McLuhan's Media Theory, *Communications in Humanities Research*, 2024, vol. 36, no. 1, pp. 100–105. DOI: 10.54254/2753-7064/36/20240043.
28. Lourie V.M. *Istoriya Vizantiiskoi filosofii. Formativnyi period* [The History of Byzantine Philosophy: A Formative Period]. St. Petersburg, Axioma Publ., 2006, 553 p.
29. Savchuk V.V., Taratuta E.E. Virtual Reality as a Pre-requisite of Media Reality, *Mediareal'nost': kontsepty i kul'turnye praktiki: uchebnoe posobie* [Media Reality: Concepts and Cultural Practices: textbook]. St. Petersburg, Fond Razvitiya Konfliktologii Publ., 2017, pp. 9–19 (in Russ.).
30. Vavilova Zh.E. Cyber Inclusion vs Isolation: A Way Out of the Virtual Ghetto, *Dialogue and Universalism*, 2023, vol. 33, no. 1, pp. 77–90. DOI: 10.5840/du20233315.
31. Minnullina E.B. Transformation of Communicative System in the Era of Mass Hermeneutics, *Filosofiya v politsetrichnom mire: VIII Rossiiskii filosofskii kongress. Sektsiya II: sbornik nauchnykh statei* [Philosophy in a Polycentric World: The 8th Russian Philosophical Congress. Section 2: collected articles]. Moscow, Logos; Novye Pechatnye Tekhnologii Publ., 2020, pp. 2352–2354 (in Russ.).
32. Mead M. *Culture and Commitment*. Doubleday, American Museum of Natural History Publ., Natural History Press Publ., 1970, 79 p.

The article was submitted 01.11.2024; approved after reviewing 12.03.2025; accepted for publication 15.04.2025.