

Фармакотехники интерфейса: условия и возможности

К. А. Очеретяный✉

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

✉kocheretyany@gmail.com

Введение. В статье идет речь о нахождении экологических закономерностей для цифровой среды. В настоящий момент цифровые среды, скорее, приближают человека к машинным и техническим требованиям. Ставится вопрос (и дается развернутый ответ), как и при каких условиях техника не поглощает человека, а дает ему возможность раскрыть свой потенциал, превратив его в экзистенциальный капитал.

Методология и источники. Методологически работа базируется на философском анализе вызовов и прецедентов цифрового поля, примеров исследовательской литературы, применяются методы медиафилософии, анархической эпистемологии, топологической рефлексии. В частности, были проанализированы гипотезы цифрового пространства как одновременно коммуникативного и дисциплинарного (Ю. Хабермас, М. Фуко) дигитального бихевиоризма Б. Фогга, экономики прощения Д. Грэбера, антропологии игры Р. Кайуа, Интернет животных А. Пшера: на их основании предложены принципы цифровой этологии и экологии.

Результаты и обсуждение. Задача превращения интерфейсов в экологические и фармакологические среды представляет собой задачу по организации средствами интерфейсов различных типов агентностей таким образом, чтобы режимы энергорасхода и эксплуатации были заменены на режимы энергосбережения и заботы, тогда интерфейсы цифровых устройств смогут быть не продолжением технократии, а условиями осмысления и собирания опыта мира. Проект этой реорганизации средств – от эксплуатации к фармакологии – и предложен автором. В статье показано, что интерфейс цифровых устройств может быть не только инструментом (технэ) или формой видения и познания мира (эпистемой), но и экологической жизнеспасающей средой (фармацеей), для этого необходимо учесть ряд факторов: 1) контрстандартизацию и контрперсонализацию интерфейса: он должен сталкиваться не с собой, а с другим, во всем радикализме его инаковости; 2) возможность перехода от значения к присутствию, ориентация не на потребление идеологических текстов как стандартизированных сценариев, а на создание контекстов экзистенциального взаимодействия; 3) отказ от агональности цифрового потребления (которое приводит к эмоциональному выгоранию) в пользу признания уникальности и несоизмеримости опыта, а соответственно, и создания условий для взаимопризнания и взаимодоверия – основного капитала современного человека в эпоху смысловой непроницаемости в цифре, роста подозрения и цинизма.

Заключение. Интерфейс превращается из дисциплинарного пространство в поле заботы тогда, когда средствами интерфейса становится возможно выйти за него самого, когда он предоставляет право на отсрочку, на невнимание, на офлайн, когда



вместо инструмента интенсификации жизни он становится условием его углубленного проживания – для этого следует обратиться от техник вовлечения внимания в интерфейс к техникам организации и интерпретации опыта мира.

Ключевые слова: фармакотехники, интерфейс, медиафилософия, забота о себе, Интернет животных, экономика прощения.

Для цитирования: Очеретяный К. А. Фармакотехники интерфейса: условия и возможности // ДИСКУРС. 2021. Т. 7, № 3. С. 5–19. DOI: 10.32603/2412-8562-2021-7-3-5-19

Финансирование: работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации (проект № МК-169.2021.2 «Техники заботы о себе в цифровой реальности»).

Конфликт интересов. О конфликте интересов, связанном с данной публикацией, не сообщалось.

Поступила 22.04.2021; принята после рецензирования 11.05.2021; опубликована онлайн 24.06.2021

Interface Pharmacotechniques: Conditions and Opportunities

Konstantin A. Ocheretyany✉

Saint Petersburg State University, St Petersburg, Russia

✉kocheretyany@gmail.com

Introduction. The article deals with finding environmental patterns for the digital environment – at the moment, digital environments are more likely to bring a person closer to machine and technical requirements. The article poses a question (and a detailed answer is given) about how and under what conditions technology does not absorb a person, but gives her the opportunity to reveal her potential, turning it into existential capital.

Methodology and sources. Methodologically, the work is based on philosophical analytical research and precedents of the digital field, examples of research literature, methods of media philosophy, anarchic epistemology, and topological reflection are applied. In particular, the hypotheses of the digital space as simultaneously communicative and disciplinary (Habermas, Foucault) digital behaviorism by B. Fogg, the economics of forgiveness by D. Graeber, the anthropology of the game by R. Caillois, Internet animals by A. Pscher were analyzed: on their basis, the principles of digital ethology and ecology.

Results and discussion. The task of converting interfaces into ecological and pharmacological environments is the task of organizing by means of interfaces of various types of agencies. They should be organized in such a way that the modes of energy consumption and operation are replaced by modes of energy saving and care. In this case, the interfaces of digital devices could be not a continuation of the technical bureaucracy, but the conditions for comprehending and collecting the experience of the world. The project for this reorganization of funds – from exploitation to pharmacology – was proposed in the article. The article shows that the interface of digital devices can be not only a tool (techne) or a form of vision and cognition of the world (episteme), but also an ecological life-saving environment (pharmacy) for this it is necessary to take into account a number of factors: 1) counter-standardization and counter-personalization of the interface – it must to collide not with oneself, but with another, in all the radicalism of one's otherness; 2) the ability to move from meaning to presence, and focus not on the consumption of ideological texts as standardized scenarios, but on the creation of contexts of existential interaction; 3) rejection of the agonality of digital consumption (which leads to emotional burnout) in favor of recognizing the uniqueness and incommensurability of experience, and, accordingly, creating conditions for mutual recognition and mutual trust,

which are the main capital of a modern person in an era of semantic impenetrability in digital, the growth of suspicion and cynicism.

Conclusion. The interface turns from a disciplinary space into a field of care when it becomes possible by means of the interface to go beyond itself, when it grants the right to postponement, to inattention, to offline, when instead of a tool of intensifying life, it becomes a condition for its deeper living. To do this, one should turn from techniques of drawing attention in the interface to techniques of organizing and interpreting the experience of the world.

Key words: farmacotechnics, interface, media philosophy, self-care, internet animals, the economy of forgiveness.

For citation: Ocheretyany K. A. Interface Pharmacotechniques: Conditions and Opportunities. DISCOURSE. 2021, vol. 7, no. 3, pp. 5–19. DOI: 10.32603/2412-8562-2021-7-3-5-19 (Russia).

Source of financing: The work was supported by a grant of the President of the Russian Federation (project No. MK-169.2021.2 "Self-care techniques in digital reality").

Conflict of interest. No conflicts of interest related to this publication were reported.

Received 22.04.2021; adopted after review 11.05.2021; published online 24.06.2021

Введение. Почему мы поступаем так, как поступаем? Какова доля нашего участия в собственном поступке? Насколько масштабна ответственность? И следовательно, каковы границы возможностей? Эти вопросы все еще занимают нас спустя почти два столетия после критики культуры, начатой Шопенгауэром, продолженной Марксом, Ницше, Фрейдом, а затем перешедшей в критическое исследование языка, дискурса, повседневных практик. Более того, критика эта не ослабла, но еще и получила дополнительное измерение, став критикой природы, т. е. критикой от имени природы – и вот мы читаем о том, как нами мыслит тело, мозг, изменение климата, бактерии, вирусы. Г. Л. Тульчинский, ссылаясь на широкий корпус исследований стимуляции мозга, отмечает, что «электрическая стимуляция премоторной области коры головного мозга вызывает у человека осознанное намерение к совершению определенного действия и даже его осуществление» [1, с. 34]. Но «электрическую стимуляцию» можно заменить на химическую, биологическую, генетическую, климатическую, добавим ... какую угодно. Вопрос о субъекте открыт, а сам субъект, т. е. некая фантазматическая идентичность, с которой мы вынуждено соизмеряемся (назовем ее по привычке «Я», хотя здесь, конечно, возможны и варианты, и споры), со всех сторон предопределен или обречен. Ведь в случае сквозного детерминизма все действия не только предшествуют намерению, но еще и обрекают на его все новое воплощение – эгологический вопрос (о возможной «автономии») превращается в экологический вопрос (о возможном негативном вкладе), и значимым становится не только то, что делается, не только тот, кто делает, а то, чему препятствует делаемое. Если существует так много агентов, определяющих действие, и автономия кажется утопичной, то возможно ли выстроить некий экологический баланс между агентами, который и смог бы реализовать наивысший потенциал поступка и того, кто поступает (или лучше сказать возникает из свершившегося поступка)? Одновременно защитить и поддержать. Следовательно, вопрос касается актуального принципа организации различных типов агентностей, которые могли бы восполнить автономию, выключить режим энергорасхода и эксплуатации и включить режим

энергосбережения и заботы. Интерес в данном случае представляет техника – технические интерфейсы как формы собранности опыта мира.

Методология и источники. Напомним, что ἐπιστήμη и τέχνη не противопоставлялись друг другу изначально как теоретическое знание и практический навык, но, напротив, дополняли друг друга, т. е. τέχνη могло воплощать, выражать и даже направлять ἐπιστήμη. В современном понимании «эпистема» как дискурсивное поле возможных интенций немислима вне учета недискусивных элементов – τέχνη, определяющих перформативный потенциал. А значит, в интерфейсах цифровых устройств сближаются оба контекста, они не в меньшей степени ἐπιστήμη, чем τέχνη. Но что такое ἐπιστήμη? Одна из возможных этимологий – ἐπι + ιστάναί, т. е. нечто устоявшееся, некое образование со всеми возможными значениями (выдержанности, устойчивости, защиты, силы). В. Мазин напоминает, что Фрейд понимал бред «как защитное образование, возникающее в ответ на некую неразрешимую проблему» [2, с. 15]. С ним согласились бы и Л. Дастон, и П. Галисон, рассуждающие об «эпистемических добродетелях», т. е. о регулятивных идеях, определяющих деятельность ученых сообществ, но сами рождающиеся, скорее, из эмоций и чувств – из страха перед катастрофической непроницаемостью мира, его нависающей над нами силы. Наши интерфейсы цифровых устройств парадоксальным образом сочетают в себе значения бреда, желания и познания и в этом смысле подобны тому, что Ж. Деррида обнаружил у Платона под именем φάρμακον – единство яда и противоядия, они могут собрать нас, но могут и разрушить, оживить или убить. Ж. Деррида вслед за Платоном применил имя «фармакон» к письму как матрице всевозможных техник, используемых человеком. Для нас же важен вопрос интерфейса как фармацевта, как защитного образования, такого способа упорядочивания всех возможных типов агентностей, которые могли бы создать нишу автономного бытия, условия для события, раскрывать и углублять потенциал поступка, а не препятствовать ему, поддерживать и совершенствовать человека, а не подавлять и эксплуатировать его. Интерфейс как фармакон может быть и бредом, и эпистемой, и формой третирувания живого, и условием раскрытия жизни, и испытательным полигоном, и защитным образованием. В этом смысле исследование интерфейса – это исследование экологических ниш и фармакологических условий современных сообществ, без которых невозможно ни понимание общественных, экономических, правовых типов поведения, ни понимание того, где действие превращается в собственную невозможность. После уже проделанных медиафилософией шагов – исследования интерфейса как технэ (средства) и эпистемы (среды), должен быть сделан следующий шаг – исследование интерфейса как фармацевта (благоприятных условий).

У. Х. Оден говорит об обществе как о союзе, которым предполагается: «во-первых, что принадлежность человека к обществу основана на свободе выбора, во-вторых, что он разделяет цели общества, и в-третьих, что он готов соблюдать неписанные обязательства – например, не терять самообладания из-за проигрыша и обмана» [3, с. 19]. Следовательно, сообщество в равной степени определено и тем, что оно исключает, и теми, кто из него исключен. Психологии и поведенческой экономике известна разновидность систематической ошибки отбора – ошибка выжившего (survivorship bias). Исследуя общие черты одной группы («выживших»), забывают о ключевом значении другой группы («погибших»). Ключевые случаи упускаются из-за того, что они распыляются среди многочисленных,

просто не успевая привлечь внимания, другие же создают впечатление ложной законообразности. Так, многочисленные истории успеха основываются на фантазматических представлениях, так как заключают в зону умолчания спектр возможных неудач. А показательные примеры не показывают самого главного – условия альтернативных возможностей. Например, не только симптоматично, что исследованное Ю. Хабермасом формирование публичной сферы средствами почты, биржи, прессы, а также английских кофеен и клубов, французских салонов и германских читательских обществ, парламентских дискуссий и прочего совпадает на выбранном временном отрезке с процессами ужесточения нормативного контроля и разрастания дисциплинарных зон, изученных М. Фуко. Более того, одно исследование непонятно без другого. Процессы, исследованные Фуко, дополняют и проясняют процессы, исследованные Хабермасом (и наоборот). Коммуникативное действие становится возможным только среди дисциплинарных зон умолчания. По мнению Канта, наложение различных ликов друг на друга дает не эталон красоты, но пугающую безликость нормы [4, с. 104]. Важно увидеть в норме монструозность. Ведь в отличие от «выжившего» (молчащего о погибших) – «монстр» говорит о себе, о своей беде и успехах других. Так и общие основания модерна, исследованные двумя столь различными мыслителями, будучи наложенными друг на друга, рожают «монструозную» формулировку, т. е. открывающую норму и ее вытесненное: все, о чем можно дискутировать, не имеет значения, а все, кто производит действия, заключают себя в тюрьму значений.

Именно этот аспект модерна – превращение инструментов действия в машины принуждения – необходимо вспомнить и учесть и при анализе цифровой революции. Цифровое и сетевое взаимодействие обычно воспринимается как усиление демократических возможностей, а интерфейсы наших устройств – как воплощение коммуникативной открытости, нон-стоп референдум по всем вопросам. При ближайшем рассмотрении оказывается, что инструменты открытости могут превратиться в свою противоположность. Восстание масс – не столько включение большего числа говорящих в дискуссию, сколько подкрепление существующих позиций большим числом голосов, т. е., скорее, заглушение большинства. Точно также увеличение числа действующих не равняется реальному увеличению числа возможностей, а из-за дополнительных требований к организации, скорее, приводит к усилению дисциплины и расширению дисциплинарных зон, подкреплению стандартов. Репост-активизм – судьба сетевого пролетариата, ведь большая часть информации основывается не на проникновении в содержание, а на том, чтобы оставаться в форме, т. е. через постоянные упражнения (седирование, мониторинг, участие в просмотрах и комментировании) выступать источником подкрепления уже имеющейся информации и уверения себя в ней.

Известно, что ритуал в силу культурных, психологических и даже биологических особенностей устройства человека может предшествовать внутреннему переживанию: подражание может быть началом вживания даже при условии нашей изначальной отстраненности от внутреннего содержания процесса. Антрополог Р. Кайуа показывает, что мимикрия в животном мире – не способ сохранить жизнь, а проявление влечения к смерти – растворения в среде [5]. Э. Рампо доводит эту мысль до логического предела, показывая, что даже если всякое осознанное и неосознанное подражание в культуре ведет к смерти, то изначальный импульс здесь – тотальное овладение стихией жизни, превращение ее в нечто

упорядоченное и предсказуемое [6]. Ритуальные формы сетевой коммуникации – попытка овладеть жизнью как целым. В. Мазин убедительно показывает, что исток машины нужно искать не в политической, интеллектуальной или промышленной революции, но в рождении психиатрии [2, с. 18], а любая машина имеет бредовую конфигурацию, т. е. силится удержать весь груз жизненного мира немногочисленным числом противовесов. В этом смысле и машинная коммуникация – не передача и расшифровка сообщения, а, скорее, коммуникация без сообщения, бытие в признанности через шлифовку и стандартизацию сообщения, пока они не превратились в ready-made-модели, вызывающие ложное чувство доверия. Демократия в ситуации цифровой революции превращается в эмократию. В цифровой реальности события не воспринимаются, если не приобретают образ, а образ не закрепляется в памяти, если не вызывает живой эмоциональный отклик.

Однако сетевые и цифровые условия раскалывают общественное сознание: войны, конфликты, проблемы, к которым аудитория не была подготовлена риторикой медиа (в широком смысле эффектами, подачей сюжета, созданием узнаваемых образов и топосов), выпадают из внимания, для них как бы не существует адекватного языка. Сегодня такого языка может не существовать не только для регионов, лиц и проблем, к которым медиа нас не подготовили, но и для нас самих. Все наши эмоции, чувства, настроения, не отвечающие условиям Сети и цифре, как бы перестают быть и действовать (перестают что-либо значить), а потому назревает конфликт между производством и потреблением эмоций: мы все дальше от конкретной психофизиологической природы человека и все ближе к эмоциям, освобожденным от какой бы то ни было субъективной привязки. Эмоция становится коллективной, отдается на аутсорсинг, стандартизируется. Работа с информацией приводит, скорее, не к откровению и открытию, а к постепенному наращиванию убежденности и поиску своих групп – своих сюжетов и ритуалов, попаданию в эмоциональный стандарт, который становится условием понимания, признания, сочувствия. Все это меняет ландшафт публичности: все, представленные в Сети и цифре, оказываются исключенными или теми, чьи действия ничего не меняют, а только упрочняют уже сложившуюся картину, все настроения предопределены. Интерфейс, реализуя право на участие в общем деле, оказывается инструментом самодисциплины, стандартизации, а затем и самоисключения. Общество без публичности заставляет говорить о постпубличных формах коммуникации. Возможны ли иные варианты?

Да, если мы изначально примем исключенность и исключительность всерьез, признаем ритуализм коммуникации и обратим внимание на то, что ему противостояло в истории мысли. На востоке и западе мы обнаруживаем похожие эпизоды: мудрец, или просветленный, или получивший духовный опыт человек оказывает сопротивление социальной инерции через вызывающе непредсказуемое поведение. Ритуальные мегамшины, принуждающие к повторению, рушатся в силу того, что производимый ими код оказывается смещен поступком просветленного мудреца, ведь сам его поступок состоит не в повторении, а в смещении и смущении – отсюда обвинения его в глупости или развращении нравов. Вся история есть прибавочная информация, нечто радикально неожиданное. В социальной, экономической и технологической сферах знают, что трудно прогнозируемые и редкие события более значительны. Но цифровой современности с ее умными машинами катастрофически недостает новой глупости, т. е. новой логики поступка, ориентированного

не на повторение, а на различие, смещение и запутывание социальных кодов. В этом смысле цифровая реальность парадоксально консервативна. Поэтому для понимания и разработки фармацевтической функции интерфейсов в социальном мире необходимо внимание к кибердевиации – поведенческой логике малых групп. Трэш-бытие цифровых фриков может отвечать будущим моделям рациональности: так, в поисках альтернативных моделей рациональности, преодолевая собственные кризисы, современная мысль двигалась к досократикам, а от них – к дофалесикам: к орфикам, вакханалиям дионисийской Греции, к шаманам и даже к прамифу, ритуалу. Трэш-бытие цифровых трикстеров может стать прообразом бытия в мире, а мусорные формы цифровой коммуникации – породить стратегии понимания и обживания нового опыта.

Подобным образом в диалогах Платона можно увидеть намеки на архаические загадки и даже на языковые игры – нужно только обратить взгляд не в прошлое, а в будущее. Начало этому положено в разработке категории постправды и постиронии, превратившихся из достояния малых групп в политический метанарратив. Мы уже не принимаем всерьез отождествление фейка и лжи, но понимаем, что фейк, если уж он и получает распространенность и признание, обладает ими, поскольку в него инвестированы социальные надежды и страхи. Возможно, фейк молчит о факте, но он говорит о более важном – о тех настроениях, которые существуют в обществе, о тех формах признания, сознания и чувственности, которые являются доминирующими. На место различия факта и фейка приходит единство фейкта – факта, поданного через призму настроений. Также и ирония – больше не отстраненность от действительности, а попытка нащупать глубинную социальную действительность через сонстрайку – попадание в настроение, в единый опыт через колебание действительности, а не через утверждение ее путями апелляции к абстрактным или доопытным идеалам. В этом смысле девиантное, по-видимости, поведение – троллинг, шокоголизм, провокация, а также глитч-поведение игроков компьютерных игр (сознательное использование ошибок кода или механики интерфейса), перешедшее в неигровые сферы медиа, могут быть моделями деконструктивного поведения, а постпубличное общество все-таки может обнаруживать бытие не через соучастие в общем, а, скорее, через сбой дискурсивных машин перформативной логикой поведения – обнаружение сложности и многогранности ситуации, нахождение новых условий поиска общности. Точно так же, как модели поведения героев и мудрецов – аккумуляторов приращенной информации, заложили фундамент субъектности, основанной на истории и самосознании, маргинальные модели поведения в постпубличном сообществе исключенных, продуцируя через смещение дискурсивных кодов новую глупость в мире умных машин, разрушая все то, что не может устоять в ситуации постправды и постиронии, учат более тонкой и продуманной работе с настроениями, порождая субъективность, основанную на заботе о себе: экологической практике информационного потребления. Компьютерные технологии из инструментов рациональности превратились, благодаря дизайну, прицелу на эмоциональный интеллект и визуальную экологию, в среды, питательные для эмоционально ориентированного сознания.

Настроение в мире скорости информационных потоков и умножения их количества становится важнее сознания, а имагократия, сила воображения важнее претензии на истину. Поэтому наши технологии должны стать фармацевтическими аппаратами по работе с собственными настроениями, эмоциями, воображением, а не инструментами отдачи настроений на аутсорсинг, в пользу эмократических монополий. Все это возможно при условии, что

мы увидим в них платформы для дестантартизации поведенческих решений, для деконструкции своих верований, надежд и страхов, для проектирования собственных экзистенциальных стратегий через техническое усиление воображения и радикализацию поведенческих стратегий новыми цифровыми решениями.

Результаты и обсуждение. Если западноевропейская ментальность берет истоки в слиянии иудеохристианской и античных цивилизаций, то неудивительно, что в современных формах мышления имплицитно господствуют теологические модели. Однако теология может быть путем к Откровению, а может быть результатом рационализации Откровения, т. е. упрощения и схематизации исходного опыта. В последнем случае исходная реальность и вовсе может быть искажена, а первые результаты понимания не находят никакого соответствия в продуктах поздней шлифовки и дрессуры и даже во многом противостоят им. Привлекает внимание, что радикальная инверсия затронула почти все основополагающие понятия европейской экономики: результат этого состоит в том, что мы до сих пор относимся к экономической реальности как к моральной, но, стремясь соответствовать требованиям этой моральной реальности, совершенно не понимаем их онтологического истока, что препятствует ориентации в онтопоэтических формах цифрового технэ, обрекает на мучения и паразитарные переживания.

Экономическая антропология в XX в. показала, что мы в малой степени учитывали «непродуктивные элементы» жертвы, дара и демонстративной траты, имеющие место у сообществ с «непроизводительной экономикой». Считалось, что достаточно учесть их, как откроются альтернативные модели отношения человека к человеку – новые формы предметного мира, свободные как от истощающего производства, так и от диктатуры потребления. С тех пор указанные факторы более-менее приняты в учет анализа экономического поведения и даже работают в интерфейсах наших гаджетов. Более того, современный рынок не может сегодня не учитывать то обстоятельство, что изготовление выражает лишь минимальный процент стоимости продукта, а несоизмеримо большим значением наделяются нематериальные элементы производства – дизайн, PR-кампании, маркетинговые стратегии, идеология бренда и т. д. Однако именно принятие в учет этих нематериальных факторов, заимствованных у «непроизводительных сообществ», ужесточило динамику экономического обмена. В самом деле, неверное истолкование нематериальных факторов производства приводит к тому, что за престижем, даром, тратой видят сохранение экономической силы средствами морального доминирования и не видят обратного, что демонстративная трата изначально – не вызов и не приглашение к коллективной агонии, а форма умаления и отказа на притязания. Иначе говоря, стратегии когнитивного капитализма, учитывая широкий спектр феноменов, открытых экономической антропологией, и используя их в маркетинговых ходах, PR-кампаниях, дизайне, претендуют на моральное доминирование – на заботу, и, выходя за пределы рынка, вторгаясь во все сферы жизненного мира, ужесточают тотальную озабоченность. Долг не ликвидируется, он инфинитимизируется – становится бесконечным. В этой перспективе многочисленные колониальные восстания могут быть рассмотрены как борьба с переводом долга из политических, социальных, культурных координат в экономические, что попросту сделало бы его принципиально неотдаваемым, а значит, невыносимым: контрколониальные выступления – отказ от товарных отношений, от инверсированных моральных требований, которые предъявляют производство и потребление [7].

Напомним, цифровая реальность, как и экономика, бережно хранит свои генеалогические истоки. Если внутри экономического аппарата скрывается карлик теологии, то за поверхностью интерфейса лежат многочисленные археологические слои техно-, бюро- и милитократий: всего комплекса доминирования и контроля, выработанного военной и гражданской историей владения. Что происходит при их слиянии? Взаимодополнение и взаимоусиление? Но есть ли основания надеяться на взаимоотталкивание, взаимодействие и катартическое высвобождение? Иначе говоря, как средствами цифровых технологий совершить имплицитную теологическую революцию, вспомнить, что священен не долг, а прощение, и тем самым осуществить подлинную экономическую заботу – перейти от экономики долга к экономике прощения? [8, с. 97–100]. Экономика цифрового мира может ужесточить жизненный мир через ужесточение требований к человеку и утверждение перманентных требований к повышению квалификации, к самодисциплине и большему времени (бремени) личной жизни, инвестированному в рабочий процесс, через обход трудового законодательства и права на отдых; через расширение глобальных цепочек создания стоимости; через подъем нематериального капитализма, где компании-монополисты, не владеющие ничем материальным, могут эксплуатировать большее количество менее крупных компаний, предоставляя им средства репрезентации в пределе, делая возможной их тотальную изоляцию через их бренд, дизайн и PR.

Указанное справедливо для публичной сферы, но и в интимно-частном измерении жизни ситуация немногим лучше. Цифровая экономика все еще ориентируется на повышение эмоционального отклика – на агональность коммуникации и рост конкуренции. Результатом этого является то, что даже элементы повседневности превращаются в образ, тиражируются в сети, наделяются товарным статусом, а их цену стремятся перебить многочисленные конкуренты по социально-сетевому интеракционизму. Если ты не продаешь свою частную жизнь, соизмеряясь с запросом рынка либидинальной экономики, то твоя частная жизнь и вовсе не имеет значения. Все это рождает чувство упущенных возможностей – радикального несоответствия требованиям рынка экзистенциальных сценариев, а жизнь начинает оцениваться как проваленный проект. Экономически несовершенное поведение получает статус моральной несостоятельности, а мир возможностей только упрочняет депрессию.

Обратный эффект возможен, только если технологии помогут обнаружить человеку измерения прощения и доверия. Ведь радикальная ошибка экономики долга состоит в том, что она делает ставку на конкуренцию, понимая ее как соревновательный дух – агональность. Но когда все двигаются одновременно, все одновременно стоят. Наступает стагнация. И здесь не помогут даже блокчейн, 3D-печать, технологии обработки больших данных, нейросети – все то, что задает контуры четвертой промышленной революции, ведь автономия машин основывается на машинном опыте, т. е. на решениях, принятых в прошлом. Напротив, следует помнить, что даже в мире, где человек не будет понимать решения машин, ему все еще остается главный человеческий капитал – вера как возможность обращения всего предшествующего опыта в ничто: наиболее продуктивные решения не имеют аналогов, будучи уникальными они противостоят всему ранее сделанному, и в этом они подобны вере. Именно в этом смысле необходимо вернуться от экономики долга к экономике прощения. Простить – значит, не зачесть вину, т. е. ликвидировать некий опыт, с которым соотносится вина, освободить пространство для новых решений и новой жизни.

Здесь и открывается подлинное значение социальных сетей, мессенджеров, компьютерных игр. Кит Стюарт, автор издания The Guardian, в своей статье, посвященной анализу игровой индустрии, делает ошеломляющий вывод: деньги крупных монопольных компаний могут играть против них. На рынке доминируют Sony и Microsoft, но схожие (а то и превосходящие) по финансовому и имиджевому статусу компании совершают многочисленные ошибки, предпринимая те же действия, которые в других случаях приводили к успеху. В других случаях указанные компании покупали ведущих разработчиков, топ-менеджеров, и, используя свой авторитет, обеспечивали доступ к широкому спектру социальных и рыночных возможностей. В случае же с игровой индустрией ключевыми ингредиентами оказалось время, совместные переживания, выдерживание критических ситуаций и увеличение доверия: в сфере игр оказалось важным то, чему экономические стратегии часто просто сопротивляются – набор кризисов, радикальных и провокативных решений, совместное переживание катастрофы, из которой рождается чувство доверия [9]. Поскольку игры – это полигоны цифрового будущего, и именно в них оттачиваются те стратегии и практики, которые становятся парадигмальными формами взаимодействия в сети и цифре, аналитика их опыта и сделанные из него выводы имеют решающее значение.

За определением «геймификации» часто скрывается технически стимулированная агональность: рейтинги, баллы, результаты полностью скрывают процесс, а социальный контакт вытесняется в пользу механизмов, подобных казино, где речь идет о конкуренции, возможных выигрышах и повышении ставок. Кайуа выделял четыре модели игры: Agon (состязательные игры), Alea (азартные игры), Mimicry (подражательные игры), Pinx/Vertigo (головокружение, нарушение стабильности в восприятии реальности) [10]. Цифровые и сетевые положения определены парадигмой, сочетающей подражательность, азартность, соревновательность – на этом и строится цифровая экономика. Но для подлинной ее реализации, для того чтобы она была не экономикой без капитала (что часто подразумевают, говоря о нематериальных факторах производства и сложности учета их дальнего следа, например, в банковских системах), а экономикой с человеческим капиталом, необходимо возвратиться от гибрида Agon, Alea, Mimicry к модели Pinx/Vertigo – игре, где земля уходит из-под ног, и остается только прощение, вера, доверие. Подлинная задача приложений и сетей – увеличение доверия как человеческого капитала, бытие-с-другим, умножение сценариев возможного и невозможного (виртуального – в игровом взаимодействии) опыта, превращения его в основной капитал, укрепление человеческих связей через сопереживание, со-участие (в подлинном смысле заботы о других). Но для этого сети должны подталкивать к личностному взаимодействию. Сейчас уже намечены сдвиги в сторону человеческого соучастия, переход от экономики долга к экономике прощения: сорyright заменятся soryleft, отказом от прав в пользу других, цифровые сервисы уступают технологиям добровольного соучастия – от такси-по-пути (вроде Bla-bla Car) до поисковых команд (вроде Lisa Alert), Интернет вещей (бытие среди умных вещей, превращающих тебя в глупого и довольного потребителя) сменяется Интернетом животных [11] (столкновение с радикальной инаковостью их бытия, и через это столкновение с собой, узнавания себя и мира, вхождение в экологическую динамику природных сред, усложнению собственной чувственности, чувствительности и обогащения радикальным опытом существования – экзистенциальным капиталом). Но здесь ключевые моменты игр в том, что их

социальная и сетевая динамика погружает в совместные истории, оставляет время, проведенное в них, без результата, потому что единственный результат здесь – сборка себя в качестве субъекта, а также наделение мира смыслом, собственными действиями и более полное проникновение в опыт другого человека с иными мотивами и поведенческими решениями. Все это – возможности для аккумуляции человеческого капитала средствами цифровой экономики. Цифровая экономика, если она ориентируется не на агональность, а на несоизмеримость опыта, не на стандарт, а на уникальные, не имеющие аналогов решения, если процесс для нее и есть результат, должна ориентироваться на рост доверия. Тогда она имеет все возможности соответствовать своему изначальному пониманию – руководство домом, т. е. обращению мира в дом. Недоверие обходится крайне дорого, а поскольку актуальный опыт сегодня – не опыт, накапливаемый поколениями, перерабатываемый традицией и транслируемый социальными институтами, но опыт медиаресурса, к которому человек подключен, важно, чтобы он давал возможность не принять опыт, а изъять его во взаимодействии с другими, чтобы он подталкивал к выходу по ту сторону сети и цифры к личностному контакту.

По мнению Б. Фогга, интерфейс – это технология влияния, поскольку в интерфейсе коммуникация чаще строится не на раскрытии человеческой свободы, а на эксплуатации животной природы человека [12]. Дизайн интерфейсов бихевиориален. Подталкивание, предоставление возможности и поощрение за выбранную модель поведения в дизайне интерфейсов подменяет достижение цели удовольствием от эффекта. Именно поэтому Ш. Туркл определяет интерфейс не как условие возможностей, а как цену возможностей – в современном мире мы вынуждены покупать вещи, контакты, события по цене интерфейса [13]. Например, экраны дешевы в производстве; в классах, больницах, аэропортах, ресторанах экраны удешевляют стоимость услуг, но вместе с тем они удешевляют все, что демонстрируют, в том числе человеческие отношения: там, где могла бы зародиться уникальная коммуникативная ситуация, утверждается стандарт, вместо свободы – почти природная необходимость. За видимостью демократических платформ Google и Facebook скрываются механизмы «быть в ответе», но не в этическом, а в сервисном и потребительском смысле – отвечать на рекламу, на сообщения, на события. Напротив, выход по ту сторону принуждения к ответу, право на офлайн оказывается символом статуса [14]. Парадокс состоит также в том, что экономический рост, который связывают с внедрением новых технологий, обесценивается стандартизацией форм коммуникации: богатство технологических условий порождает новую бедность – языковую, трудовую, событийную, ведь сам контакт с человеком, неопосредованный технологиями и программами, становится предметом роскоши, а возможность не участвовать в системе поощрения/наказания – правом на автономию, правом, спектр субъектов которого стремительно сокращается. Как в такой ситуации бихевиориального вовлечения в интерфейсы, онлайн-диктатуры средствами цифровых оболочек, т. е. самих же интерфейсов реализовать спасительную фармацею (эпимилею?) – право на офлайн?

Если цифровой доступ к человеку подменяет человека стандартом, а нестандартные коммуникации по ту сторону бесконтактного мира становятся роскошью, то следует обратить взгляд и ориентироваться не на доступ к человеку, а на доступ к животным. Именно такую модель предлагает немецкий исследователь А. Пшера: Интернет животных – это возможность средствами дополненной (расширенной, гибридной) реальности с применением цифровых технологий обработки больших данных и сетей коллективного взаимодействия

узнавать больше о жизни животных. Ключевая установка проекта в том, что, узнавая больше о животных, мы обнаруживаем иные способы поведения и чувствования, иные формы ориентации в пространстве и времени, налаживаем контакт с собственной экологической нишей, а значит, получаем надежду на оптимальную психогеографию – построение городской и цифровой среды с наиболее благоприятным психологическим воздействием. В современных интерфейсах человек как антропологическая модель стандартизируется и механизмируется по бихевиориальному образцу, т. е. человек выступает против человечества. Напротив, включение цифровыми средствами в диалог с человеком животных позволит переосмыслить и изменить свои психологические стандарты, перестать участвовать в гонке цифровых достижений. Человек жил среди животных всегда, а его среда – эпидемиологическая, культурологическая, экологическая, эмоциональная – во многом основана на взаимодействии с ними. Сейчас мы получаем возможность обрести новый диалог с животными в новых цифровых средах, а значит, глубже исследовать свое поведение и мышление, свои настроения и эмоции.

Не меньший интерес, чем Интернет животных представляет Интернет богов – теологические модели цифровой реальности. Если духовидец Сведенборг составлял карты иных миров, описывая с предельной точностью адские и райские ландшафты, то в современном мире можно использовать приложения для опыта встреч со святыми и составления духовных ландшафтов. По крайней мере Ватикан одобрил разработку игры, аналогичной «Pokemon Go» – «Follow JC Go» («Следуй Христу»), где необходимо средствами дополненной реальности узнавать нечто о Библии и жизни католических святых, перемещаясь по европейским городам со смартфоном. Задача состоит в том, чтобы через погружение в игру с виртуальными святыми и распространением знаний о них встретиться с реальными людьми с близкими ценностями и интересами в конкретном пространстве и конкретном времени, найти наиболее ценное – человеческий контакт, ближнего своего. А в идеале – превратить улицы городов, наполненных избыточной визуальной информацией, травматичной коммерческих приложений и самих культурных ценностей, превратившихся в маркетинговую кампанию, в ландшафты духовной жизни со своей динамикой страстей, открытий, признаний, веры.

Не стоит забывать и о важной особенности онлайн: заменяя этическую ответственность сервисом и правовым соглашением, мы изначально оказываемся в ситуации удушьяющего комфорта. Вся боль, которая может быть нам причинена, касается лишь нашего самомнения: кража артефакта в онлайн-игре или зависть по отношению к жизни других в социальной сети задевает, собственно, не нас, а предложенные нам ожидания, которые мы приняли за свои. Обратный ход, т. е. обращение сервиса и потребления в этическую проблему возможен только через выход к иной реальности, не созданной собственными действиями, а принадлежащей Другому. Интернет животных и Интернет богов, рисуя анималистическую психогеографию или духовные ландшафты, возвращают ценность человеческого контакта, ставят перед встречей с Другим во всей его радикальной инаковости, заставляют вспомнить, что этика – это не следование закону, а императив, утверждение его, смелость быть: мы уже не отвечаем на рекламу и сообщения, мы отвечаем на вызов бытия, на встречу, исход которой неясен, а эмоции свежи. Ключевая задача всех этих фармаконов – покинуть интерфейс средствами интерфейса, т. е. через разрешение

виртуальных задач попасть в актуальный опыт, отказаться от следования правилам и предложить свои, отказаться от моделей репрезентации и осмелиться быть в мире, где прикосновение – не только касание к экрану, но и глубинная затронутость – вовлеченность в животный, человеческий и духовный контакт.

Заключение. Подводя итог, напомним, интерфейс есть фармакон. Он может отравить, но он может и исцелить. В мире, где человек смирился с многочисленными фигурами самоотчуждения и самоумаления, где его бытие децентрировано, а субъектом этого бытия выступают многочисленные агенты – вирусы, бактерии, климат, мозг, тело, бессознательные влечения, идеологии и т. д. и т. п., интерфейсы, вклиниваясь в зазор между импульсом и его осознанием, позволяют человеку организовать собственную экологическую нишу, собственные способы жить путем прояснения и примерения многочисленных агентностей в защитном зеркале интерфейса. Однако для этого интерфейс должен быть не зеркальным лабиринтом общественного, экономического и правового удушения в самовозрастающих желаниях, а способом созидания автономной интерпретативной модели растущего и усложняющегося опыта мира (не для его упрощения, а для глубинного осознания, принятия и обживания).

Жан-Доминик Лажу, изучая наскальную живопись плато Тассилин-Аджер на юго-западе Алжира, в Сахаре, представил популяризированный впоследствии Т. Маккенной образ «грибного шамана с пчелиным лицом» – одно из архаических изображений, возраст которого по разным оценкам колеблется от 7000 до 9000 лет. Сквозь тело шамана прорастают грибы, а сам он окружен геометрическими галлюцинациями – возможно, это выражение силы абстракции, которой оказался заморожен человеческий рассудок, освобождающийся от первобытного реализма. Человек уже готов встретиться со своими богами, а затем и с мифами, символами, матезисом. Сахара тогда еще не была пустыней, а потому существуют предположения о последующей духовной миграции для миграции образов и опытов в регион Плодородного полумесяца, где они стали ферментами новых религий. Так или иначе, психотропный опыт – опыт борьбы со временем, человек как бы приручил продукты собственного сна, увидел себя взглядом богов, и, возможно, тот самый шаман – это человек осевого времени, близкий к нам по ментальности и способу бытия тип, возможно, это мы сами. Сегодня интерфейс как фармакон позволяет нам жить в новых технологических условиях, объединяя миллионы людей во всем мире и помещая их в цифровые среды, он меняет то, как мы думаем и видим себя. Видеть себя взглядом миллионов людей и не-людей (иных форм субъектной агентности в дополненной, расширенной, анималистической и прочей реальности) – означает вступить в дрейф техногенного сна, из которого сложится новый разум, а следовательно, учет его фармацевтических эффектов необходим для проживания в будущем. Вспомним дистих (псевдо?) Платона, для которого небо было носителем архетипов и божественной реальностью. Интерфейс может погрузить нас в ад производства в режиме *pop-stop* и потребления, сравнимого с психотропным отравлением, но он же способен дать нам духовный эквивалент звездного неба в возвышенном эстетико-этическом кантовском смысле; породить новую силу – как однажды опыт грибов, сомы, вина породил встречу со сном, из которой родилась власть интересубъективных конструкторов, для того чтобы взирать на себя многими очами или очами многих (людей, не-людей, зверей, богов, не имеющих имени агентов), выделяя и познавая все более тонкие и редкие стихии жизни.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тульчинский Г. Л. Цифровизованный гуманизм // Философские науки. 2018. № 11. С. 28–43. DOI: <https://doi.org/10.30727/0235-1188-2018-11-28-43>.
2. Мазин В. Машина влияния. М.: Изд-во Института Гайдара, 2018.
3. Оден У. Х. Лекции о Шекспире / пер. с англ. М. Дадяна. М.: Изд-во Ольги Морозовой, 2018.
4. Кант И. Критика способности суждения. М.: Искусство, 1994.
5. Кайуа Р. Богомол // Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. С. 52–82.
6. Рампо Э. Волшебные чары луны / пер. с япон. Г. Дуткиной // Демоны луны. СПб.: Кристалл, 2000. С. 53–84.
7. Scott J. C. The Moral Economy of the Peasant: Rebellion and subsistence in Southeast Asia. Princeton: Princeton University Press, 1976.
8. Грэбер Д. Долг: первые 5000 лет истории. М.: Изд-во «Ад Маргинем Пресс», 2015.
9. Stuart K. Amazon, Google and why you can't just invent a blockbusting games developer // Guardian. 2021. URL: <https://www.theguardian.com/games/2021/feb/03/amazon-google-and-why-you-cant-just-invent-a-blockbusting-games-developer> (дата обращения: 19.02.2021).
10. Кайуа Р. Игры и люди, маска и головокружение // Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 48–71.
11. Пшера А. Интернет животных. Новый диалог между человеком и природой / пер. с нем. М. Зоркой. М.: Изд-во «Ад Маргинем Пресс», 2017.
12. Fogg B. J. Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do. Burlington: Morgan Kaufmann, 2002.
13. Turkle Sh. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. N. Y.: Simon & Schuster, 1995.
14. Bowles N. Human Contact Is Now a Luxury Good // The New-York Times. 2019. URL: <https://www.nytimes.com/2019/03/23/sunday-review/human-contact-luxury-screens> (дата обращения: 19.02.2021).

Информация об авторе.

Очеретяный Константин Алексеевич – кандидат философских наук (2015), старший преподаватель кафедры философии науки и техники Санкт-Петербургского государственного университета, Университетская наб., д. 7/9, Санкт-Петербург, 199034, Россия. Автор 54 научных публикаций. Сфера научных интересов: медиареальность, техническое бессознательное, эпистемология медиа, технологические и идеологические интерфейсы, экранированная чувственность, медиальная конфигурация телесности, телесно-ориентированные эпистемологии, (ир)рациональные тактики коммуникации в медиа, осетвленное сознание, герменевтические функции компьютерных игр, цифровая культура. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>. E-mail: kocheretyany@gmail.com

REFERENCES

1. Tulchinskii, G.L. (2018), "Digitized Humanism", *Russian Journal of Philosophy*, no. 11, pp. 28–43. DOI: <https://doi.org/10.30727/0235-1188-2018-11-28-43>.
2. Mazin, V. (2018), *Mashina vliyaniya* [Influence machine], Izdatel'stvo Instituta Gaidara, Moscow, RUS.
3. Oden, U.Kh. (2018), *Lektsii o Shekspire* [Lectures about Shakespear], Transl. by Dadyan, M., Izdatel'stvo Ol'gi Morozovoi, Moscow, RUS.
4. Kant, I. (1994), *Kritika sposobnosti suzhdeniya* [Critique of Judgement], Iskusstvo, Moscow, RUS.

5. Caillois, R. (2003), "Mantis", *Mif i chelovek. Chelovek i sakral'noe* [Myth and Man. Man and Sacral], OGI, Moscow, RUS, pp. 52–82.
6. Rampo, E. (2000), "Magic spell of the moon", *Demony luny* [Demons of the moon], Transl. by Dutkina, G., Kristal, SPb., RUS, pp. 53–84.
7. Scott, J.C. (1976), *The Moral Economy of the Peasant: Rebellion and subsistence in Southeast Asia*, Princeton University Press, Princeton, USA.
8. Greber, D. (2015), *Dolg: pervye 5000 let istorii* [Debt: The First 5000 Years of History], Ad Marginem Press, Moscow, RUS.
9. Stuart, K. (2021), "Amazon, Google and why you can't just invent a blockbusting games developer", *Guardian*, available at: <https://www.theguardian.com/games/2021/feb/03/amazon-google-and-why-you-cant-just-invent-a-blockbusting-games-developer> (accessed 19.02.2021).
10. Caillois, R. (2007), "Games and people, mask and dizziness", *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Les jeux et les hommes: Essais de sociologie de la culture], OGI, Moscow, RUS, pp. 48–71.
11. Pschera, A. (2017), *Internet zivotnykh. Novyi dialog mezhdu chelovekom i prirodoi* [Das Internet der Tiere. Der neue Dialog zwischen Mensch und Natur], Transl. by Zorkaya, M., Ad Marginem Press, Moscow, RUS.
12. Fogg, B.J. (2002), *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*, Morgan Kaufmann, Burlington, USA.
13. Turkle, Sh. (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York, USA.
14. Bowles, N. (2019), "Human Contact Is Now a Luxury Good", *The New-York Times*, available at: <https://www.nytimes.com/2019/03/23/sunday-review/human-contact-luxury-screens> (accessed 19.02.2021).

Information about the author.

Konstantin A. Ocheretyany – Can. Sci. (Philosophy) (2015), Senior Lecturer at the Department of Philosophy of Science and Technology, Saint Petersburg State University, 7/9 University emb., St Petersburg 199034, Russia. The author of 54 scientific publications. Area of expertise: media reality, technical unconscious, epistemology of the media, technological and ideological interfaces, screened sensuality, medial configuration of corporeality, body-oriented epistemologies, (ir)rational tactics of communication in the media, ossified consciousness, hermeneutic functions of computer games, digital culture. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>. E-mail: kocheretyany@gmail.com