

Оригинальная статья

УДК 111

<http://doi.org/10.32603/2412-8562-2022-8-4-29-41>

Симбиоты цифровой среды: к эпидемиологической теории интерфейса

Константин Алексеевич Очеретяный

*Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия,
kocheretyany@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>*

Введение. В современных науках о жизни невозможно игнорировать проблематику вирусов, бактерий, паразитов – их влияние на экосистемы. Но интерфейс – экосистема человека цифровой эпохи, новая формация жизни, а значит ее также необходимо понять из субдискурсивных элементов: цифровых аналогов вирусов, бактерий, паразитов.

Методология и источники. Методологически работа базируется на философском анализе вызовов и прецедентов цифрового поля, примеров исследовательской литературы, применяются методы медиафилософии, анархической эпистемологии, философской эпидемиологии (М. Фуко, К. Куксо).

Результаты и обсуждение. Показано, что эпистемологическое понимание интерфейса следует дополнить эпидемиологическим пониманием, иначе принципы и формы жизни, переведенной в цифру, ускользают от теории.

Интерфейс мыслят как условие возможностей: дискурсивных, инструментальных, демонстративных. С помощью интерфейса возможно осуществить действие, установить контакт, достичь результата. Интерфейс видят как эпистемологическую конфигурацию (от греч. *ἰστυρί*, т. е. не просто «владеть знанием», но «владеть» – устанавливать, назначать) – как форму власти, как расширение воли; все это приводит к неверному толкованию или вовсе не замечанию ряда связанных с ним явлений. Гораздо важнее увидеть интерфейс как эпидемиологическую конфигурацию (от греч. *ἐπιδήμιος*, где *δαίμον* в значении «разделения», «деления»), т. е. как ряд мер вынужденных, реагирующих на нечто не до конца определенное, стихийное, но незаметно ограничивающих и трансформирующих волю, саму логику акта или прагматику действия.

Заключение. Для понимания интерфейса необходимо сместить внимание с различных плагинов, драйверов, интерактивных механик, обуславливающих эпистемологические возможности, на микропроцессы, выстраивающие интерфейс как пользовательский опыт исходя из эпидемиологических ограничений.

Ключевые слова: эпидемиология медиа, интерфейс, медиафилософия, забота о себе, концепция «паразита» (М. Серр)

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

Для цитирования: Очеретяный К. А. Симбиоты цифровой среды: к эпидемиологической теории интерфейса // ДИСКУРС. 2022. Т. 8, № 4. С. 29–41. DOI: 10.32603/2412-8562-2022-8-4-29-41.

© Очеретяный К. А., 2022



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.

Original paper

Symbiotes of the Digital Environment: to the Epidemiological Theory of the Interface

Konstantin A. Ocheretyany

*Saint Petersburg State University, St Petersburg, Russia,
kocheretyany@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>*

Introduction. In modern life sciences, it is impossible to ignore the problems of viruses, bacteria, parasites and their impact on the ecosystems. But the interface is a human ecosystem of the digital age and a new formation of life, which means that it also needs to be understood from subdiscursive elements, such as digital analogues of viruses, bacteria, and parasites.

Methodology and sources. Methodologically, the work is based on a philosophical analysis of the challenges and precedents of the digital field, examples of research literature, the methods of media philosophy, anarchist epistemology, and philosophical epidemiology are applied (M. Foucault, K. Kukso).

Results and discussion. The article shows that the epistemological understanding of the interface should be supplemented with an epidemiological understanding, otherwise the principles and forms of life translated into numbers will elude theory.

The interface is thought of as a condition of possibilities: discursive, instrumental, demonstrative. The interface is seen as an epistemological configuration (from the Greek *ἐπιτημί*, i.e. not just “possessing knowledge”, but “possessing”, – to establish, appoint) – as a form of power, i.e. as a series of forced measures, reacting to something not completely determined, spontaneous, but imperceptibly limiting and transforming the will, the very logic of the act, or the pragmatics of the action.

Conclusion. To understand the interface, it is necessary to shift attention from various plug-ins, drivers, interactive mechanics that determine epistemological possibilities to microprocesses that build the interface as a user experience based on epidemiological restrictions.

Keywords: epidemiology of media, interface, media philosophy, self-care, the concept of “parasite” (M. Serres)

Source of financing: the work was supported by a grant from the President of the Russian Federation (project no. MK-169.2021.2 “Techniques for self-care in digital reality”).

For citation: Ocheretyany, K.A. (2022), “Symbiotes of the Digital Environment: to the Epidemiological Theory of the Interface”, *DISCOURSE*, vol. 8, no. 4, pp. 29–41. DOI: 10.32603/2412-8562-2022-8-4-29-41 (Russia).

Введение. Первый компас был изобретен для гадания (в том числе для поиска лучшего места для захоронения) [1, р. 19–21], а первый телефон – для общения с мертвыми [2, р. 192]; печатный станок Гутенберга по своей конструкции был аналогичен прессам, использовавшимся для отжима винограда, а аналитическая машина Бэббиджа подражала ткацким станкам его эпохи. Ни по внешнему виду, ни по функциям нельзя судить о назначении машины: за феноменальной ее стороной лежит нечто иное – собственная ее судьба; невыявленное в проявившемся. Так, М. Хайдеггер при разработке понятия феномена, акцентируя внимание на сцепке ясности и таинственности, имплицитно содержащейся в нем,

говорит «феномен – себя-в-себе-самом-показывание – означает особый род встречи чего-то» [3, с. 31]. Можно понять эти слова так, будто Хайдеггер видит в феномене процесс самораскрытия очевидного, но поскольку феномен – встреча, то остается место и для другого прочтения: феномен – не новое понимание, а новое состояние. Само привычное оказывается тогда прервано внезапным вторжением и укреплением Иного в поле обыденного опыта – отсюда феноменология тревоги, скуки, смерти; отсюда же и возможность понимать феномен как то, что захватывает нас, а не раскрывается нам, захватывает, как судьба, и потому для нас уже невозможно видеть иначе. К. Куксо, разрабатывая в своих исследованиях тот же материал нормализации обыденной жизни, на многочисленных примерах показывает, что логика социального: социальные практики, риторика и даже воображение, феноменология повседневности – с позднего Средневековья и раннего Нового времени, развивалась и формировала современные стандарты исходя из эпидемиологических вызовов, интерпретируемых необязательно (скорее, редко) в медицинских терминах, но в терминах катастрофы, упадка, т. е. вторжения судьбы и прений с ней [4]. Взятое у судьбы и обращенное против нее есть спасение; эпидемиологические вызовы образуют стандарты, поскольку превращают путем организации то, что угрожает, в то, что поддерживает; преобразуют радикально Иное в привычное. Суть эпидемиологических предприятий в таком случае состоит не в том, чтобы предотвратить вторжения радикально Иного (и здесь неважно о каком дискурсе идет речь – клиническом или эсхатологическом), а в том, чтобы научить жить с ним, в тени неизбежного, примиряя с его присутствием, вводя его в нормальный ход вещей. Бюрократия в социальном воображении – некоторым образом продолжение эпидемиологических мер. Интерфейс в цифровой реальности – продолжение бюрократии.

Методология и источники. Переход от эпистемологии интерфейса к эпидемиологии интерфейса означает возможность увидеть, как хрупки способы сосуществования с Иным и в какой мере интерфейс подчинен не прагматике, т. е. не раскрытию феноменов, а эсхатологии – тому, как цифровые феномены захватывают нас. Понять интерфейс эпидемиологически, а не эпистемологически означает совершить поворот от рассмотрения того, что он раскрывает в качестве возможностей, к тому, что он вводит как норму, с тем, что он оставляет воображению, с чем он примиряет и вынуждает жить. Поражение, проникновение, захват, влияние на поведение традиционно связывают с вирусами и... с настроениями. Говорят: «Поразило горе» – необязательно значит, что объективно что-то произошло, но что-то случилось в самом субъекте. Также говорят: «Поразил вирус» – необязательно что-то случилось в субъекте (в смысле проявилось), но объективно произошло. Если настроение принадлежит «субъективному миру», а вирус – «объективному миру», то можем ли мы говорить о гипотетическом агенте, совмещающем свойства настроения и вируса и имеющем место в цифровой реальности как в технологии, совмещающей природные силы (электромагнетизм) с символично-культурным творчеством (дизайн интерфейсов)? По всей видимости, такой гипотетический агент, совмещающий функции вируса (как не клеточного инфекционного агента, воспроизводящегося только внутри клеток) и настроения (как того, без чего вещи и явления не достигают полноты бытия, но актуализирующегося только в субъекте и при этом выводящее субъект за пределы самого себя к радикально Иному или к самим вещам), обнаруживается в ошибке, системном сбое, получившем название глюк или более точно глитч.

М. Феррарис, объединяя концепции Дж. Серля и Ж. Деррида, показывает, что вещи даны нам как социальные акты, существующие в виде свидетельств/документов. Наиболее очевидно это в контексте цифровой реальности, где, во-первых, каждый объект – это особый документ, т. е. некая запись или программа; а во-вторых, социальная реальность благодаря документальному реализму, воплотившемуся в цифре, может развиваться и вне субъектов, а тенденции или процессы – иметь место, даже если никто себя с ними не соотносит. Однако встает вопрос: если реальность определена документами, документы учитывают не только обязанности, но и права, то цифровой документализм – превращение документов в программы [5], чреват сокращением или даже нивелированием прав и увеличением обязанностей.

Глитч, системный сбой – в таком случае единственный актор обновления, ключ к вариантологии (если не к свободе). А глитч-оптимизм подразумевает, что цифровая реальность обладает достаточной степенью алеаторности даже среди документального реализма: глитч становится источником непредвиденных казусов, что позволяет говорить об автономии цифровых объектов и их особом пути эволюции. Например, А. Р. Латыпова, исследуя вопросы эволюции цифровых медиа, показывает, что мы, скорее, не предписываем цифровым объектам их свойства, а встречаемся с ними или открываем их [6]. Проведем параллель: вирусы в природе крайне опасны для отдельных живых организмов, но в целом для экосреды выступают посредником нормальных отношений ее элементов, обеспечивают рост и развитие путем регуляции численности живых организмов, их утилизации; убивая каждый день примерно 20 % всей живой биомассы в океане, поставляют питательные вещества новым организмам и тем самым поддерживают жизнь на Земле. Также и глитч, с одной стороны, подобен вирусу, т. е. обладает регулятивной силой, способностью поставлять питательные вещества и вообще быть посредником обмена, а с другой – подобен настроению, т. е. выдвигает в некую тональность, окрашенность мира, которую необходимо принять и которую нельзя переключить только по своему желанию, с которой, напротив, необходимо соизмеряться, как с ритмом.

В цифровой среде глитч действует как агент отбора, вводящий случайность и алеаторность в детерминированные структуры, он служит ритмом социальной динамики, развертывающейся в интерфейсе, и одновременно заражает настроением – предопределяет способы проживания и интерпретации феномена. Неудивительно, что любой дизайн интерфейса имеет поправку на глитч. Удивительно, что часто он выступает глитч-компромиссом. Когда перечисляют основные недостатки дизайна интерфейса обычно указывают: 1) неотзывчивость (взаимодействие будет медленным и неуклюжим); 2) сложность (трудно понять); 3) неопределенность (неясно, куда пользователь должен идти дальше); 4) непоследовательность (страницы будут выглядеть по-разному, отталкивая пользователей); 5) недоступность (слишком маленький размер шрифта, неправильный выбор шрифта, плохие цветовые схемы). Все это ошибки планирования. Гораздо более интересны ошибки программные – сбой, глитч, высвобождающие спонтанность, и такие же стихийные ошибки пользователя. Подобно фрейдовскому анализу опечаток и оговорок, за ними стоит не дефицит внимания, не неразумность, а контуры иного разума. Дон Норман, размышляя о дизайне вещей, показывает, что чаще всего пользователи сталкиваются с промахами (намерение выполнить одно действие и выполнение, в итоге, вместо него другого) и ошибками (развитие ментальной

модели, не соответствующей тому, как в действительности функционирует предмет или работает программа; цели, которых пытаются достичь, просто не соответствуют ситуации). Если применить его теорию к дизайну цифровых оболочек, то интерфейс предстанет как компромисс программных ошибок и ошибок пользователей.

Если цифровые объекты подчинены глитч-эволюции, то модели поведения в цифре – глитч-компромиссы. Понять интерфейс эпидемиологически означает увидеть, что мы, скорее, привыкаем к цифровым объектам и заражаемся их свойствами, чем предписываем им их (т. е. подстраиваемся поведенчески под их вызовы), а ресурсы интерфейса направлены не на разрешение объективных коллизий, а на выработку интересубъективных компромиссов между питаемым цифрой социальным воображением. Эпидемиологические меры – скорее, не рационализируют явление, не овладевают им, а примиряют с ним, позволяют с ним жить: так интерфейс становится квазинеобходимостью, угрожающей перейти в разряд выученной беспомощности, из технической платформы интерфейс может перейти в статус этической инстанции.

В социальной психологии известен эксперимент Стэнли Милгрэма (Йельский университет) [7]. Его представляли как эксперимент по влиянию боли на память: участник должен был нажимать на кнопку и наносить удары электрическим током разной степени интенсивности по «ученику» (в действительности не подключенному к электродам, а только имитирующему страдания) за «неправильные» ответы (или промедления с ответом) с поощрения «учителя» (ученого и руководителя эксперимента). Результаты эксперимента показали, что большинство участников вместо проявления жалости к жертве, скорее, ищут поощрения у учителя (возможно латентного садиста) и стремятся увеличить степень насилия, для того чтобы этого поощрения достичь. То есть цель эксперимента (выяснение зависимости памяти от боли) отходит на второй план, по сравнению с признанием (пусть даже анонимного ученого, но через него – стоящей за ним Институтции и Знания) и главным – желанием дойти до предела, пусть даже путем деструкции.

Подобное произошло и с интерфейсом: он чаще предстает как легитимирующая наши действия инстанция, с его помощью мы надеемся обрести контроль над цифровой средой, но своими действиями увеличиваем невозможность такого контроля, поскольку действие не находит противодействия, а следовательно, удовлетворения. Из инструмента действия интерфейс угрожает стать инструментом деструкции. Уже первые опыты отцов-основателей интерфейса В. Буша (материализованные метафоры, экраны, столы, стекла), Д. Энгельбарта (манипуляторы), а затем и С. Возняка (графический интерфейс файлов, папок, курсора, движений вращения и перемещения элементов) показывают, что интерфейс развивался по вектору отказа от контроля при парадоксальном возрастании дисциплины; ведь суть контроля – в ограничении, а дисциплины – в поддержании оптимального состояния. Интерфейс же наращивает дисциплину для снятия всякого контроля, он должен был дать безграничную власть, но дает, скорее, безграничный случай. Наша психология устроена так, что чем больше мы отправляем команд, тем больше чувствуем уверенность, ответственность, решимость, а возможно, и вину за принятые решения. В доведенной до абсурдного предела действительности интерфейса эти отношения искажаются: рост отправки команд совпадает с отсутствием уверенности и отказом от ответственности; решений никаких уже нет, в интерфейсе события просто случаются,

а мы просто отвечаем на них, что чревато не удовлетворением, а, скорее, утомлением, хроническим ростом утомляемости, не мы делаем нечто, а с нами происходит нечто. Парадокс заключается в том, что мы занимаем королевское место оператора и обладаем всеми возможными инструментами для того, чтобы отправлять команды, вместо этого мы едва успеваем отвечать многочисленным изменениям, происходящим внутри интерфейса.

Влиятельный психоаналитик У. Бион, развивая мысль Фрейда о сне как ключевой для понимания человеческой деятельности формы, замечает, что в определенных психотических состояниях логика сна переносится в логику бодрствования: тогда объекты могут не только восприниматься субъектом, но и навязчиво ему являться как странные, причудливые. Они подобны объектам, встречаемым в сновидениях, субъект уже не противопоставляет их себе, а, скорее, заслонен от себя ими; сами же они – побочные продукты разорванных связей, создают расколотый мир. Интерфейс способен создать такой невыносимый мир – мир, где субъект своими действиями заслонен от себя, где все что он создает – сновидческие объекты, которые владеют им, как мания; и сам он оказывается странным субъектом, т. е. противником (агрессором или садистом) по отношению к самому себе. Развивая свою теорию мышления как превращение бета-элементов (неметаболизированный аффективный опыт) в альфа-элементы (мысли, которые можно обдумывать), Бион отказывается от привычной установки в отношении к интерпретации мышления как абстрактного психического процесса и показывает мышление как всякий раз заново устанавливаемую живую связь: мышление – не вынесение понятий, а попытка справиться с мыслями, в том числе надежда на определенный эмоциональный оптимум. Таким образом, мышление – не набор возможностей, а, скорее, гармоническая система, подобная иммунной системе. Если мы видим в интерфейсе только новую среду активных действий или новую форму рефлексии, то промахиваемся мимо основной его функции – иммунной.

Интерфейс следует понимать не только как среду активных действий и множущихся парадоксальных объектов, но и как среду жизни, находящуюся в поисках баланса, установления живых связей, как иммунную систему. Известно, что многочисленные изменения живой оболочки Земли не понять вне учета деятельности бактерий: они ответственны за образование почв, разложение отжившего, т. е. за его реактуализацию в живых системах – за создание систем защиты, поддержания и возобновления жизни. Д. Сивков, опираясь на концепции П. Слоттердайка, Р. Эспозито, Д. Напье, обнаруживает традицию философской иммунологии: отыскание принципов построения материальных и символических сфер, парадигм иммунизации, утверждающих свое и чужое, а также принципов взаимодействия между ними [8, с. 175]. Так же, как мышление в интерпретации Биона, – это установление живых связей, т. е. возможность справляться с мыслями, то иммунизация в отношении к материальным и символическим сферам есть способность справляться на уровне поведения с абсурдностью вызовов цифровых объектов. Ранее мы говорили, что эпидемиологическое понимание интерфейса – это, скорее, подход к нему не с точки зрения возможностей, а с точки зрения квазиэтических мер, которые он устанавливает и к которым вырабатывает привычку (нормы и необходимости, которые в крайнем случае могут быть основанием для выученной беспомощности). Но помимо «внешних» эпидемиологических мер, есть «внутренние» – иммуностимулирующие меры, в отношении к интерфейсу это означает не только

меры предупреждения опыта переживания цифровых объектов, нормализация их, примирение с ними, но и меры присвоения состояний, порожденных в цифре или точнее присвоение, опознавание того, что случилось с субъектом в цифре и по правилам цифры как свое, порожденное самим субъектом.

Было бы не совсем верно считать, что интерфейс в режиме иммунизации предстает как защитная инстанция, служащая субъекту неким фильтром, распознающая чужое как чужое, удерживающая его на расстоянии или превращающая его в свое. В таком случае интерфейс воспринимался бы как некая сила, существующая до всяких вызовов. В действительности он продукт этих вызовов, т. е. его задача – фильтровать не вызовы, направленные на субъекта, но самого субъекта, т. е. через интенсификацию вызовов выводить его наиболее жизнеустойчивые формы: риторика безопасности, контроля и чрезвычайного положения – риторика не только биополитики, но и селективных стратегий субъективности, характерных для интерфейса [9]. Более того, оказывается, что самым эффективным результатом порождения субъекта как цифрового гибрида адаптивного и пластичного является столкновение его с самим собой, самоидентификация через самоинтенсификацию, а ключевой стратегией такого столкновения является аутоиммунизация. Ссылаясь на Ж. Деррида, Д. Сивков показывает, что ключевым этапом любой иммунной системы является не столько поглощение другого для его нейтрализации, но главным образом отторжение самого себя для реактуализации, для возобновления витального цикла на новом уровне, провокативном, странном, эволюционном [8, с. 178]. «Аутоиммунитарный процесс – странное поведение, когда живое существо, в квазисуицидальной манере, “само” работает на разрушение своей защиты, иммунизируя себя от своего “собственного” иммунитета» [10, р. 94].

Интерфейс привязывает субъекта к себе одновременно через его отчуждения от себя самого и соблазнения своим отчужденным образом. Отчуждение в интерфейсе происходит не через труд, а через заботу. Потенциально интерфейс ориентирован на то, чтобы быть иммунной системой цифрового субъекта, но чаще иммунизация в нем идет до предела, превращаясь в аутоиммунизацию. Тогда он не защитная оболочка, а, скорее, испытательный полигон субъективных возможностей, превентивная радикализация субъекта и его столкновение с самим собой для селекции цифровых форм субъективности. Эпидемиологический подход к интерфейсу с ориентацией на принципы иммунитета и аутоиммунитета способен перевернуть вопрос: спросить не «что субъект может делать в цифре?», а «что делается с субъектом в цифре?», «какие его материальные и символические конфигурации остаются, а какие вытесняются?». Подобно тому как оригинал – это часто исключенные копии, не в смысле победы общих мест, а в смысле актуализации сил вне положенных оригиналу, но узнаваемых в нем, также и субъект, формирующийся в цифре или предстающий в виде остатка – остаточный субъект. Он обнаруживает условное постоянство, потому что на языке цифры отвечает внецифровому запросу. Или если делать более радикальное предположение и видеть в цифре тотальную мобилизацию социокультурного, символического и даже витального ресурса, то следует сказать, что остаточный субъект – тот, кто на языке цифры формирует внецифровой запрос. Существовая по закону цифры, он воспринимается как предмет желания, существующий по ту сторону цифры.

Результаты и обсуждение. Интерфейс, по отношению к цифровым объектам представляет собой комплекс эпидемиологических мер, направленный не столько на то, чтобы воздействовать на эти объекты или использовать их, но на то, чтобы просто жить с ними, несмотря на их парадоксальность и странность. Интерфейс по отношению к цифровому субъекту – это набор иммунных систем и аутоиммунных вызовов. По логике аутоиммунитета субъект воспринимает самого себя как опасность: в такой ситуации ему важно не сделать нечего, а устранить последствия действия, и странность интерфейса как раз заключается в том, что возникновение объектов в них оказывается внезапным и катастрофическим, а действия субъектов подобны последствиям устранения катастрофы: чем больше субъект пытается выдержать вызовы цифровых объектов, т. е. справиться с реальностью, тем более противоречив он оказывается по отношению к самому себе, странным для самого себя. Если на уровне внешних эпидемиологических норм речь шла о достижении консенсуса, введении компромиссных мер, влияющих на поведение по отношению к цифровым объектам, то на уровне внутреннего иммунного ответа речь идет уже не столько о компромиссном субъекте, сколько о субъекте превентивной странности. Для того чтобы странные объекты (в терминологии Биона) не подавляли субъекта, не психопатологизировали его активность, он должен сам оказаться смещенным – странным субъектом, который между опытом и откликом производит шум, растущую неопределенность – селективные стратегии интерфейса: подлинная гармония интерфейса состоит в дисгармонизировании субъекта, его самопровоцировании. Однако в этой странности субъекта – в противоречии между сокрытием следов присутствия субъекта и их постоянного проявления, обнаруживается некий ритм, интенсификация чувства жизни.

Мы обращаемся к интерфейсам не потому, что с их помощью можем сделать нечего, но потому что можем пережить привычное в нас, как еще неведомое нам. Субъект ищет в интерфейсе не инженерных решений, а мифолого-символического бриколажа, средств для провоцирования странности. Он надеется не на сбой программы, а на сбой своих установок: вся логика цифрового и сетевого поведения есть стремление к распадению субъекта, как оригинала на копии, как текста в дальнем чтении, где сквозь оригинал надеются обнажить великое молчание непрочтенного. И в этом непрочтенном он надеется увидеть тайну своей природы: отказываясь от последствий своих действий, делаясь самому себе странным, он надеется вернуться к себе. В архайке человек прибегает к наркотикам, надеясь растоптаться с культурными нормами, ставшими репрессивной второй природой (и как бы вернуться в первую, т. е. начать проект культуры с чистого листа). В мире больших данных и умных технологий человек обнаруживает себя в ситуации, когда его собственная животная природа также непонятна ему (и даже обращена против него), как и последствия его культурных технологий. Соответственно, цифровые технологии должны помочь человеку нащупать диалог со своим животным ядром. Если интерфейс – интенсификация чувства жизни, то он позволяет установить начало диалога с живым, а возможно, он только и существует как надежда на этот диалог. Эпидемиологические меры или работа иммунных систем, понятых в символическом и технологическом ключе, – это диалог с живым, выраженный интерфейсом. Сюда же, к доступному интерфейсу средствам диалога с живым, можно отнести и проблему, смежную для наук о жизни и системах коммуникации, – проблему паразита.

М. Серр предложил использовать понятие «паразит» для прояснения ряда не вполне прозрачных аспектов функционирования коммуникативных систем. Еще до изобретения интерфейса (точнее, до его технической реализации, поскольку интерфейс как поведенческий опыт пользователя был продуман к середине 1940-х гг.) К. Шеннон и У. Уоррен в 1949 г. предложили использовать понятие информационной энтропии как меры неопределенности состояния или поведения системы, т. е. неопределенность в сообщении, противопоставив ей информацию как такую коммуникацию, в ходе которой неопределенность уменьшается. Процесс передачи информации в системе в соответствии с теорией коммуникации Шеннона–Уоррена состоял из следующих моментов: источник сообщения; передатчик или кодировщик, преобразующий сообщения в сигналы; канал как средство передачи сигнала; декодер или ресивер, реконструирующий сообщение из сигнала; персона или аппарат, получающий сообщение. М. Серр в 1980-х гг. включает в теорию коммуникации паразита, для того чтобы освободить ее, с одной стороны, от статуса технической и математической модели, а с другой – депсихологизировать и десоциологизировать ее. Речь идет уже не о связи культурной практики с вероятностным познанием, а о существовании неопределенности как самостоятельной сущности, субстанциализации неопределенности или рождении энтропийных конденсатов. Согласно Серру, паразит – посредник сообщения, тот, кто его искажает, и тот, кто, как «незванный гость», в нем проявляется: из акцидентальных искажений рождается новая субстанция, и в ретроспективе оказывается, что большие системы скорее обслуживают таких паразитов, являются их синтезаторами. Паразитизм интегрален для систем, он делает нефункционирование существенным элементом функционирования [11, р. 193], ведь помехи, приращение шума – это случайность, тяготеющая стать необходимой, получить автономию и уже оказывать влияние не в негативном, а в креативном смысле.

Наши коммуникативные практики пронизаны такими паразитами – энтропийными конденсатами, квазисубъектами, и чем большее они получают влияние, тем большего они требуют от нас ресурса для роста и развития. Сами интенсивные техники коммуникации с их всеобщностью и необходимостью питают собой самых крупных паразитов и, соответственно, уже не они, получая власть и влияние, действуют как квазисубъекты, а сам пользователь становится в своих воле и представлении квазисубъектом, т. е. он наиболее слаб в своей мощи.

Можно сказать, что элементы интерфейса, определяющие опыт взаимодействия с цифрой, – это квазисубъекты, однако они превращают самого пользователя в квазисубъект. В некотором смысле это паразиты, которые действуют так, что паразитом себя считает их носитель. В данном случае надо дойти до предела или до абсурда и рассмотреть пользователя как действительного паразита, сосуществующего с этими квазисубъектами, т. е. представить его практики и техники взаимодействия с цифрой, привычно интерпретируемые как всеобщие, необходимые и утилитарные как остаточный шумовой эффект, как энтропийный конденсат. Параллельно процессу освоения интерфейса пользователями шло освоение пользователей интерфейсом, такая колонизация пользователей неизбежно вела к стандартизации практик взаимодействия с интерфейсом. Дело в том, что программы быстро становились не только технологическим и культурным продуктом, но и продуктом коммерческим,

преследующим тотальную вовлеченность, всеохватность, а значит, ясность, прозрачность и доступность, в том числе паразитарного свойства, превращающие пользователя в квазисубъект. Однако именно это квазисубъективность потенциально дает возможность исследовать условия субъективности, в том числе субъекту двигаться не от себя, но к себе, к своим истокам. Цифровая реальность в мнимой поверхности скрывает слои субъективности, которые могут быть раскрыты.

Интерфейс – не расширение чувственности, а сужение ее вариантов, он дает о себе знать не как результат конвенциональных решений, а как паразит: возникает не из коммуникации, а из шумов. Следовательно, важно не то, что учредило интерфейс, а какие варианты интерфейса в ходе этой паразитарной коммуникации были вытеснены и почему? Какие варианты могут вернуться? «История цивилизации не следует единственному и неизбежному божественному плану. Слой гранита, под которым не существует глубинных, переливающихся различными красками слоев, неприемлем. История медиа не есть выражение какой-то всемогущей тенденции от простого к сложному. <...> Вместо того, чтобы настаивать на обязательности трендов, мейнстрим-медиа и неизбежных перспектив, следует искать индивидуальные вариации. Или же мы должны найти в исторических мастер-планах повороты и разрывы, которые могли бы стать полезными импульсами для движения сквозь лабиринт устоявшегося. В долгосрочной перспективе отдельные генеалогии должны прийти к некоей вариантологии медиа и искусств. Остается надеяться, что такая вариантология станет действенной альтернативой устоявшимся стандартизациям» [12, с. 30].

Для того чтобы не быть паразиту хозяином, пользователь должен использовать свои возможности не для питания сложившихся интерфейсов, а для их деконструкции. Пионеры GUI (графического интерфейса) Энгельбарт, Паперт, Кей и Возняк ориентировались в своих разработках на то, чтобы удобный интерфейс не закрывал комфортом доступ к компьютеру/программе во имя пользователя, а давал основания партисипативного дизайна, вовлекал пользователя в архитектуру, привлекал к созданию собственных инструментов и приложений. Предполагалось, что интерфейс, деконструируя устоявшуюся социокультурную метафорику и визуализируя (обнажая) паттерны поведенческого мышления, как бы дезавуирует их, обнаруживает всю их бедность, а человеку дает средства для их переизобретения. Интерфейс мыслился как медиа, которое работает не как посредник, а как средство превращения нашего сознания и тела в проводниковую среду для новых смыслов, что целиком совпадало с психоделическим духом эпохи, контркультурными тенденциями, восторгом перед космическими технологиями, преодолением видовой ограниченности и поиском новых форм социального взаимодействия.

Лори Эмерсон из Университета Колорадо исследует *wetware* – деактуализированные техники тела. Говоря о задачах своего проекта, она отмечает: «Я пытаюсь побудить посетителей немного переосмыслить свой опыт, вместо того чтобы навязать настоящее прошлому, чтобы вместо этого испытать трение, которое существует между нашим сегодняшним взаимодействием с этими машинами и тем, как производители изначально представляли и даже предписывали нам взаимодействовать. Например, руководства лаборатории для Apple Macintosh, выпущенные в 1984 г., подробно описывают на многих страницах, как выполнять двойной щелчок, как научить свой палец щелкать очень быстро, и что такое окно или файл. Чтение руководств сродни посещению чужой страны, с тем отличием, что в данном

случае вы не знакомы с местностью, где уже живете. Внезапно вы начинаете думать: “Ого, щелчок – неестественный жест; был момент, когда людям действительно приходилось осознанно думать об этом жесте и тренировать свое тело, чтобы адаптироваться к этому физическому действию”» [13, p. 3218].

Заключение. Интерфейс, рассмотренный как среда квазисубъектов (паразитов), позволяет увидеть в нем за «эффективностью» «странность» функционирования, набор индивидуальных вариаций, шумов, – вытесненность того, что было им альтернативой. И паразит здесь – не просто метафора. Идеальные технологии не отличаются по своему действию от природных сил, растворяются в среде, невидимы, ведь цифра не надстраивается над природой, а встраивается в нее, усваивается ею, поэтому и речь идет о эпидемиологическом и экологическом аспектах, а не только о технологическом. Эпидемиологическая теория интерфейса позволяет выявить, без каких квазисубъектов не существует цифровой субъект, что мы отдаем цифре, чем жертвуем и что получаем взамен. Важно понять, что в нашей природе питает квазисубъектов, что позволяет им проявиться и утвердиться как то, в чем мы узнаем себя и свои до их возникновения нерелефлексивные понятия и образы. Расшифровка паразитарной логики квазисубъектов в цифровом опыте интерфейса могла бы стать ключом к пониманию наших живых связей и жизненных энергий, особенностей их баланса в рамках технических и коммуникативных систем, и тогда цифра стала бы не расширением технологического арсенала цифровой культуры, а углублением в нашу природу.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Gurney A. *Compass: A Story of Exploration and Innovation*. NY; London: Norton, 2004.
2. Ronell A. *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*. Lincoln: Univ. of Nebraska Press, 1989.
3. Хайдеггер М. Бытие и время / пер. с нем. В. В. Библихина. М.: Ад Маргинем, 1997.
4. Куксо К. А. Языки эпидемического бедствия // *Вестн. Русской христианской гуманитар. акад.* 2021. Т. 22, № 2. С. 64–73. DOI: 10.25991/VRHGA.2021.22.2.011.
5. Caffo L. Foreword // *The Monist*. 2014. Vol. 97, iss. 2. P. 159–160. DOI: <https://doi.org/10.5840/monist201497210>.
6. Латыпова А. Р. Между метафорой и глитчем: цифровая эволюция медиа // *Эпистемология и философия науки*. 2020. Т. 57, № 2. С. 162–178. DOI: <https://doi.org/10.5840/eps202057228>.
7. Milgram S. Behavioral Study of Obedience // *The J. of Abnormal and Social Psychology*. 1963. Iss. 67 (4). P. 371–378. DOI: <https://doi.org/10.1037/h0040525>.
8. Сивков Д. Ю. Парадоксы аутоиммунитета. Предисловие к переводу Эда Коэна // *Социология власти*. 2014. № 4. С. 174–181.
9. Ленкевич А. С. «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов // *Galactica Media: J. of Media Studies*. 2021. Т. 3, № 2. С. 141–165. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160>.
10. Derrida J. *Autoimmunity: real and symbolic suicide: a dialogue with Jacques Derrida // Philosophy in a time of terror: dialogues with Jurgen Habermas and Jacques Derrida*. Chicago; London: Univ. of Chicago Press, 2004. P. 85–136.
11. Serres M. *The Parasite*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1982.
12. Цилински З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий / пер. с нем. Б. Скуратова. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019.

13. Kirby J. As If, or, Using Media Archaeology to Reimagine Past, Present, and Future: An Interview with Lori Emerson // *International J. of Communication*. 2016. Vol. 10. P. 3216–3229.

Информация об авторе.

Очеретяный Константин Алексеевич – кандидат философских наук (2015), старший преподаватель кафедры философии науки и техники Санкт-Петербургского государственного университета, Менделеевская линия, д. 5, Санкт-Петербург, 199034, Россия. Автор 55 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; осетевленное сознание; герменевтические функции компьютерных игр; цифровая культура.

О конфликте интересов, связанном с данной публикацией, не сообщалось.
Поступила 31.05.2022; принята после рецензирования 28.06.2022; опубликована онлайн 23.09.2022.

REFERENCES

1. Gurney, A. (2004), *Compass: A Story of Exploration and Innovation*, Norton, NY; London, USA.
2. Ronell, A. (1989), *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*, Univ. of Nebraska Press, Lincoln, USA.
3. Heidegger, M. (1997), *Sein und Zeit*, Transl. by Bibikhin, V.V., Ad Marginem, Moscow, RUS.
4. Kukso, K.A. (2021), "The Languages of Epidemic", *J. of the Russian Christian Academy for the Humanities*, vol. 22, no. 2, pp. 64–73. DOI: 10.25991/VRHGA.2021.22.2.011.
5. Caffo, L. (2014), "Foreword", *The Monist*, vol. 97, iss. 2, pp. 159–160. DOI: <https://doi.org/10.5840/monist201497210>.
6. Latypova, A.R. (2020), "Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media", *Epistemology & Philosophy of Science*, vol. 57, no. 2, pp. 162–178. DOI: <https://doi.org/10.5840/eps202057228>.
7. Milgram, S. (1963), "Behavioral Study of Obedience", *The J. of Abnormal and Social Psychology*, iss. 67 (4), pp. 371–378. DOI: <https://doi.org/10.1037/h0040525>.
8. Sivkov, D.Yu. (2014), "Paradoxes of autoimmunity. Preface to Ed Cohen's translation", *Sociology of Power*, no. 4, pp. 174–181.
9. Lenkevich A.S. (2021), "'Are you in your body?!'. The study of Biopolitical Interface Design", *Galactica Media: J. of Media Studies*, vol. 3, no. 2, pp. 141–165. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160>.
10. Derrida, J. (2004), "Autoimmunity: real and symbolic suicide: a dialogue with Jacques Derrida", *Philosophy in a time of terror: dialogues with Jurgen Habermas and Jacques Derrida*, Univ. of Chicago Press, Chicago, London, USA, pp. 85–136.
11. Serres, M. (1982), *The Parasite*, Johns Hopkins Univ. Press, Baltimore, USA.
12. Zielinski, S. (2019), *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Transl. by Skuratov, B., Ad Marginem Press, Muzej sovremennogo iskusstva "Garazh", Moscow, RUS.
13. Kirby, J. (2016), "As If, or, Using Media Archaeology to Reimagine Past, Present, and Future: An Interview with Lori Emerson", *International J. of Communication*, vol. 10, pp. 3216–3229.

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, 5 Mendeleevskaya line, St Petersburg 199034, Russia. The author of 55 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.

*No conflicts of interest related to this publication were reported.
Received 31.05.2022; adopted after review 28.06.2022; published online 23.09.2022.*