Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.647

Philosophy of the Face and Neural Network Agents

Artur A. Dydrov (a), & Alexandra A. Varlamova (b)

(a) South Ural State University; Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia.
Email: zenonstoik[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-3288-8724

(b) Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: varlamova.aleksandra02[at]mail.ru

Received: 14 March 2025 | Revised: 1 April 2025 | Accepted: 13 April 2025

Abstract

Social and humanitarian reflection of neural network technologies, as a rule, is carried out at the level of socio-anthropological effects and hypothetical social risks. A characteristic practice of understanding the possible consequences of neural network expansion is the sporadic emergence of lists of "dying" / "disappearing" professions. Alarmism has penetrated all areas of humanitarian knowledge, including the anthropological cluster. In particular, the philosophical concept of "deanthropologization", whatever it means, serves a critical position in relation to NBIC-technologies in general and each one separately. Destructive criticism and alarmist sentiments are catalyzed by the well-known historical metaphor of the "black box", popular both among engineers and among humanists. Taking the cybernetic ontologeme to its logical limit, it can also be applied to the anthropological world. As a way out of the epistemological impasse of impenetrability, the philosophy of the face, developed by George Hegel and Pavel A. Florensky, is considered. Florensky's concept allows us to speak about the face in a broad and non-figurative sense, applying this ontologeme to non-anthropological entities. The ontology of the face shades the historically popular metaphor of the "black box", replacing it with the concepts of "handwriting" and "face" of neural networks. These categories capture the uniqueness of the effects and products produced by technology. In particular, we are talking about popular narratives and agents / characters of neuronetworking. Their popularity is direct evidence of the meeting of the anthropological and technological worlds. The article provides a content analysis of microformats (tags) marking audio-visual products, and analytics of narratives, key patterns of action of neural network agents of mass culture.

Keywords

Neural Network; Discourse; "Black Box"; Mythologies; Face; Interface; Agent; Philosophy; Anthropology; Ontologeme

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.647

Философия лица и нейросетевые агенты

Дыдров Артур Александрович (a), Варламова Александра Сергеевна (b)

(a) Южно-Уральский государственный университет; Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. Email: zenonstoik[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-3288-8724

(b) Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. Email: varlamova.aleksandra02[at]mail.ru

Рукопись получена: 14 марта 2025 | Пересмотрена: 1 апреля 2025 | Принята: 13 апреля 2025

Аннотация

Социально-гуманитарная рефлексия нейросетевых технологий, как правило, осуществляется на уровне социально-антропологических эффектов и гипотетических социальных рисков. Характерной практикой осмысления возможных последствий нейросетевой экспансии является спорадическое возникновение перечней «умирающих»/«исчезающих» профессий. Алармизм проник во все области гуманитарного знания, включая антропологический кластер. В частности, философский концепт «деантропологизации», что бы он ни значил, обслуживает критическую позицию в отношении к «конвергентным» технологиям в целом и каждой в отдельности. Деструктивная критика и алармистские настроения катализируются и известной исторической метафорой «черного ящика», популярной как в среде инженеров, так и в среде гуманитариев. Доводя кибернетическую онтологему до логического предела, можно применить ее и для антропологического мира. В качестве варианта выхода из гносеологического тупика непроницаемости рассматривается философия лица, разрабатываемая Г. Гегелем и П. А. Флоренским. Концепция Флоренского позволяет говорить о лице в широком и непереносном значении, применяя данную онтологему к неантропологическим сущностям. Онтология лица оттеняет исторически популярную метафору «черного ящика», подменяя его понятиями «почерка» и «лица» нейросетей. Эти категории фиксируют уникальность эффектов и продуктов, производимых технологией. В частности, речь идет о популярных нарративах и агентах/персонажах нейронетворкинга. Их популярность является прямым свидетельством встречи антропологического и технологического миров. В статье осуществляется контент-анализ микроформатов (тегов), маркирующих аудиовизуальные продукты, и аналитика нарративов, ключевых паттернов действия нейросетевых агентов массовой культуры.

Ключевые слова

нейросеть; дискурс; «черный ящик»; мифологии; лицо; интерфейс; агент; философия; антропология; онтологема

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Применение нейросетей для генерации вербального и визуального контента является широко распространенной практикой и фактически на протяжении десятилетия находится в фокусе не только технического, но и социально-гуманитарного знания. При этом последнее, разумеется, удерживает фокусировку на социальных, антропологических, аксиологических, культурных и иных механизмах и эффектах создания и циркуляции нейросетевых данных. Социально-гуманитарная оптика в значительной мере настроена на рискогенные факторы, порождающие социальную нестабильность, стимулирующие «деантропологизацию» и т. д. По крайней мере, рассуждения о рисках имеют в дискурсах социально-гуманитарных наук стабильно большой удельный вес.

Профессиональный нейронетворкинг и повседневные юзерские практики в совокупности стимулируют социально-гуманитарную рефлексию и дискуссии о статусах машинного, гуманного и возможных трансгрессивных онтологических союзах. В этом отношении философский подход к технологиям условной «Индустрии 4.0» мало изменился со времен хайдеггерианского «вопроса»: исследователи — прежде всего, это характерно для российского научного комьюнити — дают оригинальные реплики, ориентированные на определение идентификаторов или «места» человека и машины в новом техноукладе. Зачастую в такой «фундаментально-онтологической» оптике перспектива человека не выглядит обнадеживающей, несмотря на формальную дипломатичность футурологических дискурсов. Все они воспроизводят и тиражируют формат топов «исчезающих»/«устаревающих» профессий. Статистически лидирует 2030 год, часто фигурировавший в сообществах «Сколково», «Метавер» и др. Сопоставление коллективных футурологических «надгробий» и этически сомнительного формата «топов» позволяет фиксировать некоторую произвольность футурологических практик. В первом приближении она выражена списками профессий, безосновательно распределенных по местам. На первом месте, в зависимости от произвола экспертного комьюнити, оказываются почтальон, юрисконсульт, нотариус, бухгалтер и т. д. Нейросети стимулировали очередную волну футурологических «похорон». В этот раз почтальонам и нотариусам позволили отдохнуть до следующего технологического витка, но изрядно напугали переводчиков, корректоров, дизайнеров, журналистов и т. д., — иначе говоря, специалистов в контент-мейкинге.

Сравнительно недавнее исследование И. В. Богдана и Е. И. Аксеновой показало, что ChatGPT и Midjourney интегрированы в многослойную структуру: во-первых, собственно, в нейросетевой мейнстрим с рейтингами технологических авторитетов и неофитов, во-вторых, в дискурсы науки и инженерии, занятые разработкой и коррекцией софта, в-третьих, в стороннюю деятель-

ность сообществ и индивидов, в-четвертых, в медиаканалы (экспертные группы, аналитики, журналисты, блогеры и т. д.). В третьем и четвертом (очередность условная) слоях аккумулируются специфические дискурсы, в конечном счете пополняющие оперантный контент самой нейросети. Исследователи пришли к неоднозначному выводу о преобладании «алармистских» суждений в научных трудах. Речь идет об этических, правовых рисках, проблеме плагиата и, разумеется, безработице (Аксенова & Богдан, 2023, с. 1098). В частности, первый хайлайт недавней коллективной публикации о генеративном AI сформулирован так: «генеративный ИИ может способствовать повышению производительности, но также и стимулировать увольнения трудовых кадров». Последний хайлайт сформулирован в манифестарной манере и призывает к политике защиты от «неправильного» использования AI (Dwivedi at al., 2023). Российские публикации, разумеется, не являются исключением. Например, статья А. А. Балашова посвящена угрозам и возможностям ИИ для экономической безопасности России. Примечательно, что авторская повествовательная логика развивается диаметрально противоположно структуре наименования: сначала исследователь обстоятельно говорит об экономических бенефитах, а во второй части переходит к социальным рискам, среди которых оказывается и безработица (Балашов, 2023, с. 5). Стоит особо оговорить, что исследовательский дуэт И. В. Богдана и Е. И. Аксеновой обеспокоен циркуляцией/регенерация нейросетевых «стереотипов», имеющих, впрочем, антропогенную природу. Так, например, Kandinsky специфически изображает специалистов врачебного и сестринского дела. Первый — пожилой мужчина с изможденным лицом и небольшими, похожими на следы крови следами на лбу. Вторая — средних лет женщина с суровым выражением лица, в белой униформе и заметными кровоподтеками на щеках (Аксенова & Богдан, 2023, с. 1099). Помимо половой принадлежности, физиологии и дресс-кода, нейросеть маркировала генерируемые образы кровавыми следами, что отражает специфическую атмосферу вокруг профессий.

Резюмируя предварительные замечания, можно сказать, что нейросети, как и исторически ранний искусственный интеллект, попали под влияние критических дискурсивных механизмов, создающих особые нарративы в спектре от настороженных до алармистских. Последние в принципе пропитаны антисциентистским вайбом и призывают либо к демонтажу, либо к существенным ограничениям разработки и использования нейронетворкинга. Симптоматичен «манифест» блогера и писателя Анатолия Капустина в защиту художников, вызвавший множество негативных реакций на нейросетевые арты. Понятно, что «ортодоксальные» художники не признали за нейросетью никаких «творческих способностей», а результаты ее работы принципиально не могут квалифицировать как «искусство». Настороженное отношение к технологии выражено особой логикой дискурсивных нарративов: автор обозначает проблему, затем следует переход к условно-позитивным перспек-

тивам взаимодействия и, наконец, дискурс повествует о рисках и негативных эффектах технологии. Все это обостряет проблему на стыке взаимодействия технологических и антропологических агентов. Если у последних, как считается, есть лица, идеалистически интерпретируемые как онтологические уникальности, то у первых есть только «почерк» как совокупность маркировок, позволяющих антропологическому агенту формально идентифицировать нейросеть.

Мифологии лица и «черного ящика»

Исторически формировавшиеся перформативные представления т. н. цивилизованного человека состоят из множества идентификаторов, один из которых (и не последний по значению) — идентификатор «личности». По большому счету на этом концепте функционируют психология, педагогика и другие социально-гуманитарные науки. Не акцентируя внимание на общеизвестном, скажем, что в философской традиции формировалась идеалистическая интерпретация лица как базовой антропологической онтологемы. В «Эстетике», точнее в «Способах научного изучения красоты», Гегель обозначил каноническую философему лица (Гегель, 1968, с. 26). В данном контексте «лицо» фигурирует наряду с «мускулами», «кожей» — тотализирующая философия не видит здесь демаркаций. В конечном счете Гегель обобщает все это понятием облика и резюмирует, что сквозь облик «просвечивают» дух и душа. Идеалистическая оптика не имела бы ничего примечательного, если бы сохранила за лицом статус рядового сущего. Однако в той же «Эстетике» Гегель протестует против некритического применения философских онтологем в религиозном дискурсе. Разговор о Боге как о «первоначале» и «высшим существе» не рождает ничего, кроме «мертвенных» (экспрессивное выражение Гегеля) абстракций (Гегель, 1968, с. 76). Для Гегеля «истинное» представление о Боге граничит здесь с конкретностью, а последняя выражается в образе: «…в христианской религии Бога представляют себе в его истине и потому в высшей степени конкретно, как лицо, субъект и, более определенно, — как дух» (Гегель, 1968, с. 76). Фактически Гегель в рамках одного цикла работ сделал значимый для идеалистической традиции концептуальный шаг, сменив контекст: лицо онтологически существует в диапазоне от оболочки, обеспечивающей просвет духа, до субъекта и выражения истины.

Позднее, в концептуальной триаде Павла Флоренского лицо заняло онтологически нейтральное, срединное положение на вертикали «личина — лицо — лик». Вертикаль задается при этом не религиозным аксиологическим произволом, но самой онтологией «горнего» и «дольнего» (Флоренский, 2017, с. 346). Согласно этой иерархии, лик есть «чистая», или подлинная, онтология. В «Иконостасе» Флоренский писал, что икона суть напоминание о «горнем первообразе» (Флоренский, 2009, с. 47). В отличие от Гегеля, Флоренский совершил еще один важный концептуальный шаг и сформулировал расшири-

тельную интерпретацию лица как базисной онтологемы. В нем проходит граница субъективного и объективного и заключается «дневное» сознание. Лицо, по версии Флоренского, «почти явление» и в этом смысле присуще не только человеку, но и другим реальностям — природе и ее феноменам, вещам, процессам (Флоренский, 2009, с. 19). Онтологически извращенное лицо превращается в личину (larva) и транслирует ложь. Идеалистическая доктрина Флоренского парадоксальным образом гуманоцентрична и вместе с этим неакцентированно допускает «равноправие» людей и вещей в базисной онтологии. Иными словами, миры людей и неантропологических агентов наполнены разнообразными лицами. Правда, в отличие от вещей, человек способен перемещаться по онтоаксиологической вертикали — от дольнего к горнему («просветление», «одухотворение», «молитва») — и обратно («прегрешение»). В идеалистической философско-религиозной оптике очевидна концептуальная лазейка, позволяющая маркировать все, что каким-нибудь образом «имитирует» антропологический мир как «личину», в принципе лишенную прочного онтологического статуса. Современный социально-гуманитарный тезаурус на протяжении 40 лет частотно оперирует термином «симуляция», которым как «объективистски», так и «экспрессивно» обозначаются антропологические практики, артефакты, технологии и т. д.

Гуманитарно-философская рефлексия в ее идеалистической вариации создала логически завершенную иерархию лиц, конституируемую тремя модальностями, — высшей, связанной с божественной трансгрессией, нейтральной и перверсивной низшей. В то же время природа и антропогенные феномены получили только нейтральную модальность. Однако феномены, реализующие антропопрактики, интенсивно подвергались пересмотру и попадали в категорию низших. Искусственный интеллект — первая и исторически ранняя технология в ряду низших онтологических объектов. Дело в том, что технология никогда не описывалась исключительно абстрактно-математическим языком. Она попадает в особую, «мифологизирующую» среду, оказывается в фокусе внимания неспециалистов, создающих вторичные нарративы. Впрочем, вторичный семиозис, очевидно, создается не только в непрофессиональной среде. М. Райан (Ryan) воспроизвел один из дискурсивных шаблонов, фигурировавших в официальных сообщениях европейской экспертной группы в сфере искусственного интеллекта. Комиссия указывала на ценность доверия в отношении к технологии и акцентировала внимание на необходимости разработки соответствующего (вызывающего доверие) ИИ (Ryan, 2020). В научной литературе даже возник концепт «гуманоцентрического» ИИ. Именно такой интеллект коннотируется как «понимающий» человека. При этом в «понимании» едва ли не звучат экзистенциальные нотки (Shneiderman, 2020, с. 495). Мы предполагаем, что здесь «понимание» не ограничивается корректной эквиваленцией семантики (анализом сообщения и поиском коррелятов). Аналогические маркировки ИИ в принципе являются

широко распространенным механизмом абсорбции технологии. Например, в social science часто используются лексемы “knowledge within the machine”, (London, 2019), “machine knowledge” (Fashen at al., 2020), вызывающие некоторые трудности квалификации и интерпретации. Правда, некоторые ученые склонны видеть в теории систем, перемешанной с новыми онтологиями, наиболее адекватный инструментарий для определения машинной семантической «начинки». После ввода данных машина способна давать — цитируем — «соответствующие выходные данные, фиксирующие явления и изменение явлений» (Fashen at al., 2020, p. 293). Идентичным образом интерпретируется знание и в другой публикации, где утверждается, что «интеллектуальные агенты» (маркировка ИИ) не только дают коррелирующие выходные данные, но и корректируют «следующий выход» (Fashen at al., 2020, p. 218).

В противовес подходу, фундированному теорией систем и новыми онтологиями, осуществляется «демаркирующий» подход. Представители первого подхода определяют знание в корреляции с некогда популярной кибернетикой. По мнению сторонников «демаркации», далеко не все так очевидно, когда дело касается знания. Опираясь на скептическое предположение о «загадке» знания, Дж. Сартори (Jeanfrank Sartori) высказал сомнение в перспективах переводимости знания между разнородными агентами. Не случайно в рамках big data обозначена проблема дескрипции и использования данных. При этом сохраняется возможность интермашинной коммуникации, циркуляции знания, не доступного человеку, но обеспечивающего связи между машинными агентами (Sartori, 2023). Может показаться, что второй подход «демонизирует» машину, констатируя непереводимость знания. Однако даже в рамках первого машина позиционируется в качестве «странного» другого. «Интеллектуальный агент» — маркер, позволяющий держать другого на дистанции и говорить о нем научно-объективистски. По иронии судьбы, сама же кибернетика, неразрывно связанная с теорией систем (Gergely, 1979; Schwaninger, 2001), интенсивно эксплуатировала концепт «черного ящика». В конечном счете в научной литературе «черный ящик» стал и общеизвестной метафорой ИИ, и устойчивой научно-технологической проблемой (“The Black Box Problem”). Вкупе с проблемой выдвигаются и требования транспарентности: рабочие принципы системы известны ее создателям; создатели способны объяснить эти принципы иным сторонам; определенность и однозначность предполагает, что при одних и тех же входных данных система будет выдавать одни и те же выходные данные (Fomin & Astromskis, 2024).

Не трудно заметить, что подобные требования носят во многом декларативный характер и фактически являются выражением утопии транспарентности (Pfleeger, 2014) — комплекса идеализированных представлений о «понятности», «открытости», «доступности», «демократизме» любой системы, соразмерной или несоразмерной человеку. При этом зерно правды древнекитайской сентенции, приписываемой Ле-цзы, тоже очевидно: «Тот, кто,

совершив ошибку, начинает играть в “человечность” и “справедливость”, не вернет потерянного» (Ле-цзы, 1995, с. 294). Чем чаще бизнес и наука выдвигают требование «прозрачности», тем сильнее проявляется дефицит этих ценностей. В конечном счете они как будто приносятся в «жертву» технологическому прогрессу. Сторонники теории систем в среде аналитиков ИИ не спешат делать шаг, за отсутствие которого еще Ламетри упрекал Декарта. В картезианстве животное, как известно, получило спорный статус «автомата». В отличие от Декарта, Ламетри наделил статусом «машины» и человека. Помимо демаркации с миром животных уже в XVII в. наметился водораздел с технологией. В дискурсе картезианства содержались допущения о машинной имитации человека. Однако философ с легкостью развенчивал ее несостоятельность: в представлении Декарта, машина никогда не сможет пользоваться словами и сочетать знаки, подобно человеку (Декарт, 1989, с. 283). Между тем даже «самые тупые» (словарь Декарта) люди способны связать пару слов. Понятно, что эффекты современных чат-ботов удивили бы философа. Машине было отказано в способности связывать знаки и оперировать ими. Сегодня бравировать подобным отказом глупо. Несмотря на это, машина остается «неполноценным другим», ведь «говорит» на «непонятном языке», требующем штата экспертов / переводчиков / аналитиков.

У «ящика» должно быть «лицо»

Заголовок данной части статьи был навеян старой фантастикой и бесчисленными историями о перевоплощающихся пришельцах. Трансформации в ряду случаев были обусловлены вовсе не садистскими наклонностями «чужих», а необходимостью хоть какой-то осмысленной коммуникации и в определенном смысле «гуманизмом». Следует оговориться, что дискурс о пришельцах во многом «террацентричен». Однако возможен взгляд на «фантастические» отношения своих и чужих с некоторым оттенением «террацентрической» парадигмы. В 1989 году вышел первый сезон мультсериала «Чип и Дейл спешат на помощь». В третьем эпизоде первого сезона бурундук Дейл отправился за недостающими орехами для пирога, а в результате наткнулся на огромный орех и по совместительству замаскированный космический корабль. Экипаж корабля — троица пришельцев — прилетел на разведку и немедленно должен был отправиться назад, однако один из пришельцев не захотел расставаться с земными благами. Завидев Дейла, он в ужасе пытался бежать, но бурундук обошелся с незадачливым гостем как с живой игрушкой и схватил за хвост. Никакие, даже самые впечатляющие трансформации, Дейла не напугали. Раздосадованный пришелец совершил последние усилия и превратился в бурундука — точную копию самого Дейла. Террацентризм обслуживает бинарную оппозицию «агрессора — жертвы», побуждая видеть в землянах «жертв» и «героев». Оказывается, пришелец может искать методом проб и ошибок адекватные средства комму-

никации. Пришелец может испытывать или, по крайней мере, имитировать страх. Эпизод мультфильма переворачивает все: даже самый близкий контакт с чужим — похищение (Ветушинский, 2019, с. 244) — фактически оборачивается проникновением Дейла на корабль. Детальное исследование экранных образов инопланетян реализовал в научных публикациях Александр Ветушинский. Мы не будем здесь делать историко-культурологический разрез, так как в общем он уже был сделан. Обозначая диаду репрезентации инопланетных образов «человеческие/нечеловеческие», Ветушинский не случайно заключает «нечеловеческое» в кавычки (Ветушинский, 2019, с. 88). Даже канонический образ — серый цвет кожи, большие черные глаза и непропорционально большая голова — есть образ (недо)человеческий. Дисклеймер на тему инопланетян в массовой культуре имеет в некотором смысле аналогическую функцию. Мы не встретим инопланетян без лица. Даже в ксеноморфах Гигера-Скотта угадывается нечто человеческое.

Гигеровских ксеноморфов, серого пришельца с непропорционально большой головой, незадачливого инопланетянина из «Чип и Дейл» и, неожиданно, ПК старого поколения из «Электрических грез» объединяет онтология лица. Разумеется, это в некотором смысле спекулятивное единство, однако морфология ксеноморфа на поверку оказывается именно «ксено», а не «ино», инопланетянин «натягивает» на себя маску Дейла, а машина из «Электрических грез» показывает персонажу свои «эмоции», периодически намеренно коверкая его фамилию.

Категоризация нейросетей хорошо известна: в науке и инжиниринге говорят о «глубоких» (DNN), «сверточных» (CNN), «рекуррентных» (RNN), «генеративных» (GNN) и др. нейросетях (Pan, 2024). Совершенно очевидно, что сети имеют свою «специализацию», приоритетные функции и широко применяются специалистами в медицине, распознавании речи и лиц, экономике, производстве и т. д. (Sharkawy, 2020). Однако, помимо применения в профессиональных средах, сети интенсивно используются в повседневности. Диапазон эксплуатации NN, разумеется, не сводится к генерации учебно-научных текстов, маркетингу и коммерческому дизайну (профессиональные среды) — нейронки интегрированы в DIY-культуру, формируя качественно новые варианты популярных пользовательских некоммерческих практик. В определенном смысле эти практики можно сравнить с исторически ранним мемотворчеством (“meme creation”) (Miller & Cupchik, 2014) или анекдотическим мейнстримом (Shirnazarova & Zaripova, 2024). Они — практики — реализуются снизу и онтологически образуют лавинообразные, бесструктурные потоки. В исследовательской оптике низовой креативный мейнстрим можно рассматривать в широком диапазоне, вплоть до диаметрально противоположных установок — от операций с потоками данных до поиска устойчивых структураций. Основанием для выявления устойчивостей в профессионально-технической среде будут технические характеристики нейросети, а в непро-

фессиональной — эксплицитные эффекты или, выражаясь на метафизический манер, «лицо» нейросети — совокупность внешних маркеров, считываемых на элементарном пользовательском уровне. На GeekBrains в теме «Midjourney: принцип работы и особенности использования» содержится множество пропедевтических рассуждений о принципах работы нейронных сетей, структуре головного мозга и т. д. Говоря о специфике Midjourney, автор заметки пишет, что пользователей особенно привлекает «фишка» с синтезированием изображений, тематик, жанров и стилей.

Нейронка реагирует на запросы типа «“Терминатор” в стиле аниме», производит оригинальные стилистические смеси. Многие статьи в сферах дизайна / искусства / креатива говорят о способах и направлениях применения нейросети, но умалчивают о стилистических особенностях генерации. Вместе с тем, например, в статье Dena Magdy Hanna приведены конкретные кейсы с сопоставлением DALL-E и Midjourney. Однако речь идет, например, о скоростях обработки запросов. При этом стилистические особенности пикчей (приведены в таблице) никак не комментируются (Hanna, 2023, p. 45). Вероятно, различия на уровне средств выражения следует искать не в научных публикациях, а в юзерских практиках. Интенсивно формируется пользовательский мейнстрим, спонтанно сопоставляющий текстовые и визуальные возможности нейросетей — разумеется, в том числе и стилистику. Народный эксперимент может выглядеть примерно так: на www.reddit.com столкнули Dall-e 3 и SDXL, формулировка кейс-запроса “a group of friends made of tomatoes, stunning realistic picture” («группа друзей, сделанных “под” томаты, реалистичная картина»).

Мы не рассматриваем здесь генерацию текста, хотя и она, в широком смысле, определяет «лицо»/«почерк» нейросетей. Разумеется, «различение» лиц является методологически сложной процедурой и не может осуществиться в рамках одной публикации. В кейсе с запросом важен не столько результат, сколько сам запрос, отсылающий к сказочному и мультипликационному лору. Нишевый, непрофессиональный мейнстрим запрашивает у нейросетей диснеевских принцесс, антропоморфные помидоры, супергероев и, конечно, ключевых агентов современной трендовой анималистики.

«Котики», «корги» и «капибары» как социальный интерфейс

Животные часто служат фигурантами манипуляций искусственного интеллекта. В частности, технология распознавания лиц в определенном смысле коснулась и анималистики: ведется разработка классификаторов на основе глубокого обучения, позволяющих квалифицировать и категоризировать изображения животных (Y at al., 2023). По сути, согласно резюме в одном исследовании, животные пребывают в объектной позиции — их «идентифицируют», «маркируют» и «различают» (Niu & Wang, 2023). С этим можно

согласиться с одной оговоркой: нейросети создали собственный, уникальный животный мир с нарративами и характерными образами. Сказанное может вызвать полемику: разве не человек является создателем нейросетевых котиков и их историй? На это ответим, сославшись на К. Барад и ее пассаж о Нильсе Боре: «Коротко говоря, Бор ошибочно принимает аппарат за простое лабораторное оборудование» (Барад, 2018, с. 57). Дело в том, что никакая технология и ее продукты не находятся в чисто объектной позиции, так как представляют собой сложные коллективные сборки. Причем в этих сборках какое-то, но не «главное», место отводится и антропологическим агентам.

Ссылка на «агентный реализм» объясняется простым обстоятельством: нейросетевые генераторы изображений получают запросы в виде лексем, а выдают аудиовизуальный контент. На каком из этапов генерации человек «контролирует» нейросеть? Мы не можем познать эти сборки в «чистом» виде и тем более математически точно оценить вклад каждого агента в общее целое — в частности, этому препятствуют и наши собственные онтологемы типа «черного ящика». Однако продукты/эффекты нам доступны и представляют собой то, что способно стать не только предметом исследований, но и реактуализировать множество других аспектов нашей жизни — эмоциональность, чувства, эстетическое начало.

Сегодня мы уже можем говорить о мейнстримном использовании изображений животных в видеороликах, сгенерированных нейросетью. Ключевой фигурой нейросетевых агентов следует, разумеется, считать котика. Его привилегированность и популярность служит предметом множества исследований, но на этом мы не будем останавливаться. Частотность использования антропоморфного образа кота обусловлена как рациональными, так и эмотивными факторами. На просторах интернета есть «залежи» контента в виде рекламы, фото и видеороликов с котами, которое нейросеть может использовать для генерации. Эмотивная функция в форме провоцирования положительной пользовательской эмоциональной реакции позволяет делать контент привлекательным. «Няшность» контента способствует высокой концентрации внимания на всех действиях животного. Как правило, «кошачий» нейросетевой контент имеет нарратив. Нейросетевая новация заключается в синтезе форм выражения кошачьей морды и человеческого лица, благодаря чему возникает широкий спектр грустных, веселых, умиляющих синтетических выражений. Заметим, что периодически совмещение тела человека и животного выглядит пугающим: специфическая рисовка нейросети кошачьей лапы превращает анималистического агента в обладателя половины человеческой руки. Как уже было сказано, контент содержит нарративы, конституирующиеся воспроизводством характерных паттернов поведения. Котики являются проводниками в мир социальных рутинных функций: пользователь видит приготовление блюд, процесс рыбалки, уборку помещения, ведение сельскохозяйственных работ. Типизированность актов

деятельности и приближенность их к бытовому уровню делает изображения реалистичными и хорошо знакомыми большинству пользователей. Рыжий кот, ставший популярным мифологизированным агентом нейросети, сочетает в себе паттерны поведения, присущие отдельно животному и отдельно человеку, то есть его образ антропоморфен. У него есть не характерная для животного неловкость в движениях. Вместо привычной ходьбы и выполнения действий на четырех лапах, агент-кот вынужден совершать действия двумя передними лапами. Так, кот способен обронить продукты питания во время приготовления яичницы по причине неразвитости передних лап для совершения определенных действий. Демонстрация охотничьего инстинкта: выслеживание добычи и последующее нападение на нее характеризуются резкостью движений, эффектом неожиданности. Если рассматривать нейросетевого кота как метафорическое воплощение биологического и социального начал в человеке, то данное поведение будет репрезентацией животных инстинктов. Мурлыкание как акт проявления эмпатии, симпатии, удовлетворения. «Няшность» образу придает не только симпатичная мордочка, но и характерное звуковое сопровождение. Сон в соответствующей для кота закрытой позе и утреннее потягивание: умиротворенная обстановка способствует снижению уровня стресса. В изображении котиков четко видны следующие паттерны человеческого поведения. В частности, речь идет о детской «непосредственности». Кот, заполучивший добычу, демонстрирует состояние счастья, транслируемое семплом детского смеха. «Эхолалия», имитирующее диалог кота звукоподражание. Коты-агенты способны разговаривать с другими животными. В их арсенале воспроизведение вредных привычек человека. Нейросетевые персонажи склонны к употреблению алкогольной и табачной продукции. Концепт алкоголя рассмотрен в двух аспектах: с одной стороны, это способ убийства жертвы, с другой — обязательный элемент праздника, пиршества. Коты реализуют повседневные антропопрактики в виде приготовления и употребления блюд, похода в магазин, вылазок на пикник и т. д.

Создание антропоморфного образа животного позволяет создать альтернативную мифологизированную реальность, способствующую погружению пользователя в атмосферу нереальности. Привычные для человека действия совершает кот, что делает контент необычным и привлекательным за счет эффекта отчуждения — просмотра ситуации из другого ракурса. Видеоконтент построен на типизированных сценариях. Завязка видео построена на процессе выбора агентом своей жертвы, которая играет роль будущего обеда/ужина. Агент изначально выступает перед зрителем как доброжелательное создание, поэтому создается иллюзия «миролюбивого» контента; процесс похищения жертвы и бегства от преследователя (зачастую фермера) занимает важное место в сценарии. Страх реципиента вызывает эффект эмоциональных качелей; смена угрожающей обстановки на расслабленную домашнюю атмосферу, в которой агент ухаживает за своей жертвой; создание умиротворяющей

атмосферы, провоцирующей жертву чувствовать себя защищенной; убийство жертвы различными способами (алкоголь, нож и т. д.); продолжительная по времени часть видео — приготовление блюда из жертвы по рецепту. Данная часть сближает данный контент с кулинарными передачами и блогами; в конце видеоролика кот заказывает алкогольную продукцию и ужинает либо же музицирует, что говорит о переходе от удовлетворения биологической потребности к духовной. Существуют и неожиданные развязки: кот не убивает свою жертву, а женится на ней или продолжает ухаживать как за домашним питомцем.

Другим нейросетевым агентом выступает корги. Эта порода собак считается привлекательной благодаря внешнему виду, т.к. корги похож на маленького плюшевого медвежонка. Разумеется, сопоставлениями корги и хлебобулочных изделий также никого не удивить. Популяризация корги связана с медийным и кинематографическим пространством, к примеру, зритель видит изображение паттернов поведения данной породы в сериале «Корона», мультфильме «Королевский корги», а также в блогах медийных личностей. Один из сгенерированных нейросетью видеоклипов представляет собой сцену просмотра развлекательной передачи: корги в уютной обстановке вяжет красными нитями неопределенный предмет. Нейросеть передает особенность дыхания живой собаки с раскрытием рта и показыванием языка, что создает реалистичное типичное восприятие человеком поведения корги. Видео с тайтлом «Корги собирается на работу» демонстрирует традиционную социальную роль человека, связанную с обеспечением нормального уровня жизнедеятельности. Картины, показанные в видео, знакомы каждому взрослому: подъем ранним утром по сигналу будильника, личная гигиена, путь до работы в метро, офисная рутина. Саркастическую стереотипную шутку о сне на рабочем месте нейросеть воплощает с помощью образа корги.

Пока котики охотятся и готовят, а корги ходят на работу, капибары отдыхают и наслаждаются жизнью: пенистые волны, падающие с неба мандарины и серфинг — причудливая смесь маркеров и сцен отдыха/праздника превращает фигуру капибары в концентр гедонизма. Капибары парят в облаках, носят цветочные венки, ходят на рынок, сидят у костра, сплавляются по реке, смотрят на звезды. В сердце леса есть освещенная солнцем поляна, а сквозь высокие деревья проникают солнечные лучи и видно радугу. Капибары фактически живут в утопии: они любят свои семьи и особенно детей, посвящая им счастливые часы. Локации отдыха могут меняться, но неизменно одно: капибара живет в экологически идеальной обстановке, среди богатства вод, цветов, деревьев, насекомых. Вместе с тем они, как котики или корги, пребывают на границе с антропологическим миром. Правда, эта граница конституируется не трудовыми обязанностями или рутинными практиками, а счастливым временем отдыха.

Заключение

Все нейросетевые агенты взаимодействуют в некоторых видеороликах с людьми и сами фактически являются продуктом синтеза антропоморфных черт. Нейросетевую анималистику и, в частности, фигуры котиков, капибар и корги, можно фактически квалифицировать сквозь призму онтологии лица. Причем в данном контексте мы получаем на выходе нечто синтетическое и пограничное — это не антропология или зоология в «чистом» виде, но сложный конструкт, соединяющий животное и человеческое. Кентавроподобные феномены образуются на стыках морфологии и морфологического подобия, практик и образа жизни, топологии и т. д. Все это выражается характерным и специфическим «почерком» нейросети, отличающим визуал от классической или современной мультипликации. В «канонических» computer science интерфейс и агентность не сочетаются — интерфейс в принципе имеет относительно устойчивое определение. Компьютинг характеризует интерфейс как границу (как правило, выражена системой специальных иконических знаков), обеспечивающую связь двух или более агентов компьютерной системы — естественно, это софт, периферийное оборудование, «железо», пользователи и различные сочетания агентов. Онтология лица позволяет как минимум периферически расширить границу интерфейса. Эта граница может быть сдвинута за счет спектра презентаций, обеспечивающих технологическую абсорбцию и минимизацию деструктивных реакций на технологии. «Котики», «корги», «капибары» — случаи синтетических агентностей, сложные конструкты, соединяющие рутинные антропопрактики, утопические горизонты, анималистику и зоологию в анимацию и при этом ни нарративно, ни технически не тождественную традиционной мультипликации. Мы полагаем, что синтетические проекции — миры котиков, корги, капибар и т. д. — служат в качестве лица «черного ящика», необходимого для преодоления гносеологического и онтологического «тупиков». Такая интерпретация позволяет выйти за рамки распространенной интерпретации нейронетворкинга как развлекательно-эскапистской практики и увидеть одну из ее возможных детерминаций.

Список литературы

Bucchianico, P., Taiar, R., Casarotto, L., & Costa, P. (2023). *Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023): Integrating People and Intelligent Systems* (Vol. 69). AHFE Conference.

Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., … Wright, R. (2023). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International*

Journal of Information Management, 71, 102642. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642

Fomin, V. V., & Astromskis, P. (2024). The Black Box Problem. In J.-S. Gordon, *Future Law, Ethics, and Smart Technologies: The Future of Legal Education* (pp. 112–125). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004682900

Gergely, T. (1979). On the Unity Between Cybernetics and General System Theory. *Kybernetes*, 8(1), 45–49. https://doi.org/10.1108/eb005504

Hanna, D. (2023). The Use of Artificial Intelligence Art Generator "Midjourney" in Artistic and Advertising Creativity. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 4(2), 42–58. https://doi.org/10.21608/jdsaa.2023.169144.1231

Li, F., Li, L., Yin, J., Huang, L., Zhou, Q., An, N., Zhang, Y., Liu, L., Zhang, J., Kuang, K., Yang, L., Wu, Z., & Yu, L. (2020). Machine knowledge and human cognition. *Big Data Mining and Analytics*, 3(4), 292–299. https://doi.org/10.26599/BDMA.2020.9020009

Li, F., Li, L., Yin, J., Zhang, Y., Zhou, Q., & Kuang, K. (2020). How to Interpret Machine Knowledge. *Engineering*, 6(3), 218–220. https://doi.org/10.1016/j.eng.2019.11.013

London, A. J. (2019). Artificial Intelligence and Black-Box Medical Decisions: *Accuracy versus Explainability*. *Hastings Center Report*, 49(1), 15–21. https://doi.org/10.1002/hast.973

Miller, I., & Cupchik, G. (2014). *Meme creation and sharing processes: Individuals shaping the masses* (No. arXiv:1406.7579). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.7579

Niu, Y., & Wang, Z. (2023). Research on Object Detection in Animal Images Based on Convolutional Neural Networks. *International Journal of Advanced Network, Monitoring and Controls*, 8(4), 45–54. https://doi.org/10.2478/ijanmc-2023-0076

Pan, Y. (2024). Different Types of Neural Networks and Applications: Evidence from Feedforward, Convolutional and Recurrent Neural Networks. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 85, 247–255. https://doi.org/10.54097/6rn1wd81

Pfleeger, S. L. (2014). Technology, Transparency, and Trust. *IEEE Security & Privacy*, 12(6), 3–5. https://doi.org/10.1109/MSP.2014.128

Ryan, M. (2020). In AI We Trust: Ethics, Artificial Intelligence, and Reliability. *Science and Engineering Ethics*, 26(5), 2749–2767. https://doi.org/10.1007/s11948-020-00228-y

Sartori, J. (2023). *From machine knowledge and knowledge management to a unified human-machine theory: Proposal for conceptual model*. Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023) Integrating People and Intelligent Systems. https://doi.org/10.54941/ahfe1002857

Schwaninger, M. (2001). System theory and cybernetics: A solid basis for transdisciplinarity in management education and research. *Kybernetes*, 30(9/10), 1209–1222. https://doi.org/10.1108/EUM0000000006551

Sharkawy, A.-N. (2020). Principle of Neural Network and Its Main Types: Review. *Journal of Advances in Applied & Computational Mathematics*, 7, 8–19. https://doi.org/10.15377/2409-5761.2020.07.2

Shirnazarova, Z., & Zaripova, Z. (2024). Anecdotes as a linguistic, communicative and socio-cultural phenomenon. *Current Research Journal of Pedagogics*, 5(6), 32–36. https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-05-06-06

Shneiderman, B. (2020). Human-Centered Artificial Intelligence: Reliable, Safe & Trustworthy. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36(6), 495–504. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1741118

Y, K., Lany, M., Soy, V., & Kor, S. (2023). *Animal Classification using Convolutional Neural Network*. The 2nd Student Conference on Digital Technology. https://www.researchgate.net/profile/Kimly-Y/publication/376751387_Animal_Classification_using_Convolutional_Neural_Network/links/6585ad9d6f6e450f1993d604/Animal-Classification-using-Convolutional-Neural-Network.pdf

Аксенова, Е. И., & Богдан, И. В. (2023). Диалоги с нейросетями о настоящем и будущем медицинских профессий: Риски и перспективы. *Проблемы социальной гигиены, здравоохранения и истории медицины*, 31(2), 1097–1103. https://doi.org/10.32687/0869-866X-2023-31-s2-1097-1103

Балашов, А. А. (2023). Развитие искусственного интеллекта: Угрозы и возможности для экономической безопасности России. *Международный научно-исследовательский журнал*, 10. https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.56

Барад, К. (2018). Агентный реализм. Как материально-дискурсивные практики обретают значимость. В *Опыты нечеловеческого гостеприимства: Антология* (сс. 42–121). V-A-C Press.

Ветушинский, А. С. (2019a). Космос, который нам не принадлежит: Визуальная антропология экранных инопланетян. *Этнографическое обозрение*, 6, 80–91. https://doi.org/10.31857/S086954150007770-7

Ветушинский, А. С. (2019b). Прочь от Земли: Наука о неопознанных объектах. *Логос*, 29(5), 229-254. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2019-5-229-252

Гегель, Г. (1968). *Эстетика*. Искусство.

Декарт, Р. (1989). *Рассуждение о методе*. Мысль.

Флоренский, П. А. (2009). *Иконостас*. АСТ Москва.

Флоренский, П. А. (2017). *Столп и утверждение Истины*. Академический проект.

Чжуан-цзы. (1995). *Ле-цзы*. Мысль.

References

Aksenova, E. I., & Bogdan, I. V. (2023). Dialogues with neural networks about the present and future of medical professions: risks and prospects. *Problems of Social Hygiene Public Health and History of Medicine*, 31(2), 1097–1103. https://doi.org/10.32687/0869-866X-2023-31-s2-1097-1103 (In Russian).

Balashov, A. A. (2023). Development of Artificial Intelligence: Threats and Opportunities for Russia's Economic Security. *International Research Journal*, 10. https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.56 (In Russian).

Barad, K. (2018). Agentic realism. How material-discursive practices gain significance. In *Experiences of Inhuman Hospitality: An Anthology* (pp. 42–121). V-A-C Press. (In Russian).

Bucchianico, P., Taiar, R., Casarotto, L., & Costa, P. (2023). *Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023): Integrating People and Intelligent Systems* (Vol. 69). AHFE Conference.

Chzhuan-tszi. (1995). *Le-tszi*. Mysl. (In Russian).

Descartes, R. (1989). *Discourse on the Method of Rightly Conducting One's Reason and of Seeking Truth in the Sciences*. Mysl. (In Russian).

Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., … Wright, R. (2023). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642

Florenskiy, P. A. (2009). *Iconostasis*. AST Moscow. (In Russian).

Florenskiy, P. A. (2017). *The Pillar and Statement of Truth*. Akademicheskiy proekt. (In Russian).

Fomin, V. V., & Astromskis, P. (2024). The Black Box Problem. In J.-S. Gordon, *Future Law, Ethics, and Smart Technologies: The Future of Legal Education* (pp. 112–125). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004682900

Gergely, T. (1979). On the Unity Between Cybernetics and General System Theory. *Kybernetes*, 8(1), 45–49. https://doi.org/10.1108/eb005504

Hanna, D. (2023). The Use of Artificial Intelligence Art Generator "Midjourney" in Artistic and Advertising Creativity. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 4(2), 42–58. https://doi.org/10.21608/jdsaa.2023.169144.1231

Hegel, G. (1968). *Aesthetics*. Isskustvo. (In Russian).

Li, F., Li, L., Yin, J., Huang, L., Zhou, Q., An, N., Zhang, Y., Liu, L., Zhang, J., Kuang, K., Yang, L., Wu, Z., & Yu, L. (2020). Machine knowledge and human cognition. *Big Data Mining and Analytics*, 3(4), 292–299. https://doi.org/10.26599/BDMA.2020.9020009

Li, F., Li, L., Yin, J., Zhang, Y., Zhou, Q., & Kuang, K. (2020). How to Interpret Machine Knowledge. *Engineering*, 6(3), 218–220. https://doi.org/10.1016/j.eng.2019.11.013

London, A. J. (2019). Artificial Intelligence and Black-Box Medical Decisions: *Accuracy versus Explainability*. *Hastings Center Report*, 49(1), 15–21. https://doi.org/10.1002/hast.973

Miller, I., & Cupchik, G. (2014). *Meme creation and sharing processes: Individuals shaping the masses* (No. arXiv:1406.7579). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.7579

Niu, Y., & Wang, Z. (2023). Research on Object Detection in Animal Images Based on Convolutional Neural Networks. *International Journal of Advanced Network, Monitoring and Controls*, 8(4), 45–54. https://doi.org/10.2478/ijanmc-2023-0076

Pan, Y. (2024). Different Types of Neural Networks and Applications: Evidence from Feedforward, Convolutional and Recurrent Neural Networks. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 85, 247–255. https://doi.org/10.54097/6rn1wd81

Pfleeger, S. L. (2014). Technology, Transparency, and Trust. *IEEE Security & Privacy*, 12(6), 3–5. https://doi.org/10.1109/MSP.2014.128

Ryan, M. (2020). In AI We Trust: Ethics, Artificial Intelligence, and Reliability. *Science and Engineering Ethics*, 26(5), 2749–2767. https://doi.org/10.1007/s11948-020-00228-y

Sartori, J. (2023). *From machine knowledge and knowledge management to a unified human-machine theory: Proposal for conceptual model*. Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2023) Integrating People and Intelligent Systems. https://doi.org/10.54941/ahfe1002857

Schwaninger, M. (2001). System theory and cybernetics: A solid basis for transdisciplinarity in management education and research. *Kybernetes*, 30(9/10), 1209–1222. https://doi.org/10.1108/EUM0000000006551

Sharkawy, A.-N. (2020). Principle of Neural Network and Its Main Types: Review. *Journal of Advances in Applied & Computational Mathematics*, 7, 8–19. https://doi.org/10.15377/2409-5761.2020.07.2

Shirnazarova, Z., & Zaripova, Z. (2024). Anecdotes as a linguistic, communicative and socio-cultural phenomenon. *Current Research Journal of Pedagogics*, 5(6), 32–36. https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-05-06-06

Shneiderman, B. (2020). Human-Centered Artificial Intelligence: Reliable, Safe & Trustworthy. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36(6), 495–504. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1741118

Vetushinskiy, A. S. (2019a). The Space That Doesn't Belong to Us: A Visual Anthropology of Screen Aliens. *Etnograficheskoe obozrenie*, 6, 80–91. https://doi.org/10.31857/S086954150007770-7 (In Russian).

Vetushinskiy, A. S. (2019b). Not of This Earth: UFO Studies. *Logos*, 29(5), 229–254. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2019-5-229-252 (In Russian).

Y, K., Lany, M., Soy, V., & Kor, S. (2023). *Animal Classification using Convolutional Neural Network*. The 2nd Student Conference on Digital Technology. https://www.researchgate.net/profile/Kimly-Y/publication/376751387_Animal_Classification_using_Convolutional_Neural_Network/links/6585ad9d6f6e450f1993d604/Animal-Classification-using-Convolutional-Neural-Network.pdf