GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies
Vol 7 No 4 (2025)

"Existential Experience in the Digital Environment"



www.galacticamedia.com

GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies
Том 7 № 4 (2025)

Экзистенциальный опыт в цифровой среде



www.galacticamedia.com

ISSN: 2658-7734 18+

Galactica Media
Journal of Media Studies

Academic e-Journal

www.galacticamedia.com

Vol. 7, No 4

https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4

Existential Experience in the Digital Environment



2025

ISSN: 2658-7734 18+

Галактика медиа

журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

Том 7, No 4

https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4

Экзистенциальный опыт в цифровой среде



2025

Table of Content

MASS CULTURE

15 **Elena E. Zavyalova**
"Mumu" and Memes

42 **Nikolai B. Afanasov**
The Philosopher's Stone – This Time Real or "Macguffin" Again? Anime "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" and Political Philosophy

NEW MEDIA AND HUMAN COMMUNICATION

61 **Zhanna V. Nikolaeva & Anastasiia I. Glushkova**
From the Architectonics of Pure Reason to the Architecture of Digital Systems

80 **Zhanna E. Vavilova**
Facets of Media Inclusion: Granfluencing and Ageism in Digital Space

PANEL DISCUSSION

109 **Konstantin A. Ocheretyany**
Datarsis — the Catharsis of the Digital Age, or How Platforms Define Emotional Experiences

127 **Ivan B. Mikirtumov**
Affect "In Digital": Cauterization Instead of Catharsis

154 **Sergey A. Malinov**
Artificial Intelligence as a Simulacra of Meaning

174 **Bogdan V. Faul**
Retributive Emotions and Retributive Intuitions

CINEMA STUDIES

198 **Mao Sijie, Chow Ow Wei, Loo Fung Chiat & Megat Al-Imran Yasin**
In Search of the "Secret Manual" in the Chinese "Wuxia" World: Re-examining the Ethos of "Wuxia" Film "Crouching Tiger, Hidden Dragon"

CRITICS & REVIEWS

227 **Artur A. Dydrov**
Beyond the Boundary of Public Spaces: A Review of the Books in the "Tochka" Series

249 **Olesya S. Yakushenkova**
Batman as a Symptom: A Review of Rafael Carrión-Arias' "Batman and the Shadows of Modernity"

Содержание

ИССЛЕДОВАНИЯ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

15 **Завьялова Е. Е.**
«Муму» и мемы

42 **Афанасов Н. Б.**
Философский камень – на этот раз «настоящий» или опять макгаффин? Аниме «Стальной алхимик: братство» и политическая философия

НОВЫЕ МЕДИА И КОММУНИКАЦИИ

61 **Николаева Ж. В., Глушкова А. И.**
От архитектоники чистого разума к архитектуре цифровых систем

80 **Вавилова Ж. Е.**
Грани медиаинклюзии: гранфлюенсинг и эйджизм в цифровом пространстве

ПАНЕЛЬНАЯ ДИСКУССИЯ

109 **Очеретяный К. А.**
Датарсис — катарсис цифровой эпохи, или как цифровые платформы определяют переживание

127 **Микиртумов И. Б.**
Аффект «в цифре»: прижигание вместо катарсиса

154 **Малинов С. А.**
Искусственный интеллект как симулякр смысла

174 **Фауль Б. В.**
Ретрибутивные эмоции и ретрибутивные интуиции

ИССЛЕДОВАНИЯ КИНЕМАТОГРАФА

198 **Сыцзе М., Вэй Ч. О., Чиат Л. Ф., Ясин М. А.-И.**
В поисках «секретного свитка» в мире китайского у-ся: переосмысление этоса фильма «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»

КРИТИКА И РЕЦЕНЗИИ

227 **Дыдров А. А.**
По ту сторону границы публичных пространств: рецензия на книги серии «Точка»

249 **Якушенкова О. С.**
Бэтмен как симптом: рецензия на книгу Рафаэля Каррион-Ариаса «Бэтмен и тени современности»

Dear friends, colleagues, readers, and authors!

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our "small global village" called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Aim and Scope

To create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

Best regards,
Editors

- Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
- Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим

сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта

создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевого издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранение условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании БЕСПЛАТНО, но и гонорар авторам не выплачивается.

С уважением,
редакция журнала

- Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editor-in-Chief	**Olesya S. Yakushenkova** PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia
Associate Editors	**Serguey N. Yakushenkov** Dr. Habilitatus in History, Professor, Astrakhan State University, Russia
Copy editors	**Emilia A. Taysina** Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Kazan State Energy University, Russia **Elina A. Sarakaeva** PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in Haikou, China **Isabeau Vollhardt** B.A. Philosophy/English University of Washington, USA
Editorial Board	**Aleksandr V. Pavlov** Dr. Habilitatus, Associate Professor, Higher School of Economics, Russia **Amador Iranzo** PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Spain **Christophe Duret** PhD Université de Sherbrooke, Canada **David Hesmondhalgh** PhD, Professor, University of Leeds, UK **Elena V. Khlyscheva** Dr. Habilitatus, professor, Astrakhan State University, Russia **Gautam Basu Thakur** PhD, Associate Professor, Boise State University, USA **Ibitayo Samuel Popoola** PhD, University of Lagos, Nigeria **Joan Copjec** PhD, Brown University, USA **Konstantin A. Ocheretyaniy** PhD, Senior Lecturer, St. Petersburg State University, Russia **Kwasu David Tembo** PhD, Independent Researcher, Zimbabwe

Editorial Board

Madina Tlostanova
PhD, Professor, University of Linköping, Sweden

Maksim V. Kirchanov
Dr. Habilitatus, Associate Professor, Voronezh State University, Russia

Natalya B. Kirillova
Dr. Habilitatus, Professor, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia

Neeraj Khattri
PhD, Associate Professor, Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India

Nikolai B. Afanasov
PhD, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences, Russia

Qiao Li
Associate Professor, University of Wollongong in Malaysia, Malaysia

Robert Pfaller
Dr. philos., Professor, niversity of Art and Design Linz, Austria

Stephen Duncombe
PhD, Professor, Steinhardt School New York University, USA

Todd A. Comer
PhD, Professor, Defiance College, USA

Todd McGowan
PhD, Associate Professor, University of Vermont, USA

Theodora Dame Adjin-Tettey
PhD, Lecturer, University of Professional Studies, Accra, Ghana

Valeriy V. Savchuk
Dr. Habilitatus, Professor, St. Petersburg State University, Russia

Wasana Maithree Herath
PhD, Senior Lecturer, Uva Wellassa University, Sri Lanka

Главный редактор	**Олеся Сергеевна Якушенкова** к. филос. н., Астраханский государственный университет, Россия
Заместители главного редактора	**Сергей Николаевич Якушенков** д. ист. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия
Литературные редакторы	**Эмилия Анваровна Тайсина** д. филос. н., профессор, Казанский государственный энергетический университет, Россия **Элина Алиевна Саракаева** к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, Китай **Изабо Воллхардт** Бакалавр философии университет Вашингтона, Сиэтл Вашингтон, штат Вашингтон, США
Редакционная коллегия	**Александр Владимирович Павлов** д. филос. н., НИУ ВШЭ, Россия **Амадор Иранцо** PhD, Университет Хайме I, Испания **Кристоф Дюре** PhD, Университет Шербрука, Канада **Дэвид Хесмондхалг** PhD, профессор, Университет Лидса, Великобритания **Елена Владиславовна Хлыщёва** д. филос. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия **Гаутам Басу Тхакур** PhD, профессор, Государственный университет Бойсе, США **Ибитайо Самюэль Популa** PhD, профессор, Лагосский университет, Нигерия **Джоан Копьек** PhD, профессор, Университет Брауна, США **Константин Алексеевич Очеретяный** к. филос. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия **Квасу Дэвид Тембо** PhD, Независимый исследователь, Зимбабве **Мадина Тлостанова** д. филол. н., профессор, Университет Линчепинг, Швеция

Редакционная коллегия

Максим Валерьевич Кирчанов
д. ист. н., доцент, Воронежский государственный университет, Россия

Наталья Борисовна Кириллова
доктор культурологии, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия

Нирадж Хаттри
PhD, профессор, Джайпурский национальный университет, Индия

Николай Борисович Афанасов
к. филос. н., Институт философии РАН, Россия

Сяо Ли
PhD, профессор, Университет Вуллонгонга в Малайзии, Малайзия

Роберт Пфаллер
Dr. philos., профессор, Университет искусств и дизайна Линца, Австрия

Стивен Дункомб
PhD, профессор, Школа Стейнхардта Нью-Йоркского университета, США

Тодд А. Комер
PhD, профессор, Колледж Дефайнс, США

Тодд МакГован
PhD, профессор, Вермонтский университет, США

Теодора Даме Аджин-Тетти
PhD, лектор, Профессиональный университет в Аккре, Ghana

Валерий Владимирович Савчук
д. филос. н., профессор, Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

Васана Мейтри Герат
PhD, старший лектор Университет Ува Велласса, Шри-Ланка

CONTACTS

Founder	Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”
Address	57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan, Russia 414038
Editor-in-Chief	Olesya S. Yakushenkova
Email	admin@galacticamedia.com
Support Contact	Olesya S. Yakushenkova
Email	galacticamedia@gmail.com

The opinion of the editorial board
may not coincide with the opinion of the authors

Учредитель	Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»
Адрес редакции	414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2
Главный редактор	Олеся Сергеевна Якушенкова
Email	admin@galacticamedia.com
Представитель технической поддержки	Олеся Сергеевна Якушенкова
Email	galacticamedia@gmail.com

Мнение редколлегии журнала
может не совпадать с мнением авторов

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.679

“Mumu” and Memes

Elena E. Zavyalova

Astrakhan Tatischev State University. Astrakhan, Russia. Email: zavyalovaelena[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0002-8380-6645

Received: 18 August 2025 | Revised: 20 September 2025 | Accepted: 27 September 2025

Abstract

The purpose of the research was to identify patterns of perception of I. S. Turgenev’s short story “Mumu” by a mass audience. The object is memes on the relevant topic. The actual material was images containing allusions to the work (more than 200 units). In the beginning it was determined which artistic techniques I. S. Turgenev preferred to use in the process of creating a text. The following are the most popular types of interpretation of the images of Gerasim and his pet. The kinds of artistic transformation of significant narrative motifs in modern art are mentioned. The caricatures of A. Bilzho, which have become an integral part of the Russian Internet, are considered in detail. Other content based on Turgenev’s short story has been studied. The results of a percentage analysis of dominant motifs and image types are presented. It is pointed out that the authors of the images made mistakes and conceptual discrepancies with the original. Typical techniques for achieving a comic effect are traced: suddenness, violation of the predicted linearity of events, reinterpretation of meaning, routine, characters clashing from different works, imitation of an easily recognizable style or genre, use of homonymy, polysemy, etc. In conclusion, the factors are listed, due to which the episodes of Turgenev’s short story turned into media viruses. The article is intended for a wide range of readers interested in literary classics and their fate in the Internet space.

Keywords

I. S. Turgenev; the Short Story “Mumu”; Meme; Mediavirus; Interpretation; Transformation; Comic Effect; Stereotype; Trend; Identity

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

«Муму» и мемы

Завьялова Елена Евгеньевна

Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева. Астрахань, Россия.
Email: zavyalovaelena[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-8380-6645

Рукопись получена: 18 августа 2025 | Пересмотрена: 20 сентября 2025 | Принята: 27 сентября 2025

Аннотация

Целью разысканий стало выявление закономерностей восприятия рассказа И. С. Тургенева «Муму» массовой аудиторией. Объектом – мемы на соответствующую тему. Фактическим материалом послужили содержащие аллюзии на произведение изображения, зафиксированные в социальных сетях, блогах, пересылаемые через мессенджеры (более 200 единиц). В начале, для объективной оценки особенностей функционирования мемов, было определено, какие художественные приёмы И. С. Тургенев предпочитал использовать в процессе создания текста, какие поднятые темы вызвали наибольший резонанс в обществе. Далее перечислены самые востребованные типы интерпретации образов Герасима и его питомицы, освещены варианты трактовки кульминационного события, подчёркнута многочисленность, противоречивость существующих версий. Упомянуты виды художественной трансформации значимых мотивов рассказа в современном искусстве. Подробно рассмотрены карикатуры А. Бильжо, ставшие неотъемлемой частью российского интернета. Установлено, что большинство сюжетов художник строит на стереотипах восприятия советской и постсоветской действительности (героическая смерть и посмертное чествование, бандитский кипиш, протестный митинг, горячий репортаж, съёмка кинофильма) либо дополнительно вводит известных персонажей других знаменитых авторов; множа варианты развития событий, А. Бильжо доводит герменевтический принцип толкования до абсурда. Изучен иной контент, созданный по мотивам тургеневского рассказа. Изложены результаты процентного анализа доминирующих мотивов, типов изображения. Указано на допущенные авторами изображений ошибки и концептуальные расхождения с оригиналом. Прослежены типичные приёмы достижения комического эффекта: внезапность, нарушение прогнозируемой линейности событий, переиначивание смысла (например, подмена жертвы), рутинизация, столкновении героев из разных произведений, имитация легко узнаваемого стиля или жанра, использование омонимии, полисемии и т. п. В заключении перечислены факторы, благодаря которым эпизоды тургеневского рассказа превратились в медиавирусы, сделан вывод о сущности выработанной массовым сознанием эмблематической триады. Статья рассчитана на широкий круг читателей, интересующихся литературной классикой и её судьбой в интернет-пространстве.

Ключевые слова

И. С. Тургенев; рассказ «Муму»; мем; медиавирус; интерпретация; трансформация; комический эффект; стереотип; тенденция; идентичность

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

Введение

Древняя связь с человеческим бытом делает собаку «традиционным персонажем мифов, легенд, фольклора и, как следствие, литературных произведений» (Рабкина & Валько, 2020, с. 1116). В концептосфере носителей русского языка доминирует представление об этом животном как о «чрезвычайно преданном и верном, неизменном друге человека» (Маругина, 2018, с. 18).

Рассказ И. С. Тургенева «Муму» – одно из знаковых произведений. Идиллические фрагменты из него стали включаться в российские сборники для детского чтения с 1870-х гг. (Соляник, 2022, с. 259–260). В 1933 г. он уже в полном объёме был введён в список обязательных для изучения текстов – потому что на примере судьбы Герасима классик показывает ужасы крепостнического строя. Современная программа по литературе XIX в. большей частью повторяет советскую; соответственно, практически все россияне знакомы с «каноническим» нарративом.

Определение уровня понимания хрестоматийных текстов массовой аудиторией, особенностей рецепции, закономерностей генерации смыслов даёт благодатную почву для рассмотрения культурных приоритетов того или иного поколения. Индикаторы позволяют делать выводы о доминирующих в обществе сущностных характеристиках. Анализ частных, казалось бы, предпочтений помогает обнаружить социально значимые проблемы, выработать пути их решения.

Одной из наиболее доступных оценочных единиц сегодня стал мем. В. А. Борисенко и Т. Ю. Мкртчян подчёркивают: «…мемы не только пользуются огромной популярностью в нашем обществе, но и обладают огромным коммуникативным, воздействующим и диагностирующим потенциалом, а их исследование остается актуальным и перспективным направлением» (2022, с. 41). В. Д. Нестерова отмечает: «Состояние современного медиапространства, выражающееся в его интерактивности и конвергентности, позволяет считать его важнейшим структурным элементом не новость, а более мелкую и подвижную единицу – медиамем» (2020, с. 619).

Целью нашего исследования стало выявление закономерностей восприятия рассказа И. С. Тургенева «Муму» массовой аудиторией. Объектом – мемы на соответствующую тему. Термин «мем» будет использоваться в данной статье в широком смысле – как конструкт нематериальной культуры, общедоступный, востребованный социумом; и в узком – как популярная полимодальная единица интернет-коммуникации, сочетающая в себе вербальную и невербальную информацию. Фактическим материалом послужили отчётливо содержащие аллюзии на тургеневский рассказ изображения – с надписями и без (карикатуры, демотиваторы, карикатуры и иллюстрации в виде демотиваторов, мем-фейсы и т.п.), зафиксированные в социальных сетях, блогах, пересылаемые через мессенджеры. Общий объём корпуса составил более

200 единиц. Не учитывались «элементарные» формы (т. к. важной характеристикой интернет-мема признана сложность композиции (Канашина, 2015, с. 118)), а также лишённые весомой визуальной составляющей тексты: песни, стихотворения, анекдоты, малые жанры постфольклора, такие как пирожки, порошки, депресняшки – этот объёмный контент требует отдельного исследования.

Использованные И. С. Тургеневым повествовательные стратегии

Для объективной оценки особенностей функционирования мемов необходимо определить, какие художественные приёмы И. С. Тургенев предпочитал использовать в процессе создания текста и как произведение было воспринято читателями. Начнём с беглого анализа оригинала.

В рассказе делается акцент на статности глухонемого героя: «двенадцати вершков роста, сложенный богатырём» [246][1], «одарённый необычайной силой» [246], «молодец» [271]. В начале и конце повествования при обрисовке Герасима И. С. Тургенев особенно часто использует фольклорные элементы. Так, в экспозиции говорится:

> «…Работал за четверых – дело спорилось в его руках, и весело было смотреть на него, когда он либо пахал и, налегая огромными ладонями на соху, казалось, один, без помощи лошадёнки, взрезывал упругую грудь земли, либо о Петров день так сокрушительно действовал косой, что хоть бы молодой берёзовый лесок смахивать с корней долой, либо проворно и безостановочно молотил трёхаршинным цепом, и как рычаг опускались и поднимались продолговатые и твёрдые мышцы его плечей» [246].

Богатырский размах в этой цитате подчёркивают лексемы «молотил», «безостановочно», «сокрушительно». С. В. Савинков считает, что мощь и «ото всего отстранённость» придаёт фигуре крестьянина черты поддерживающего миропорядок мифического героя (2021, с. 166).

Других портретных деталей немного, они рассеяны по всему рассказу. Герасим носит нестриженные усы, бороду [264], одет в «красную крестьянскую рубашку» [267], шапку [269], в день прощания с Муму облачается в «праздничный кафтан» [268]. Лицо его чаще «безжизненное, как у всех глухонемых» [264].

В начале произведения содержатся сравнения с могучим деревом [246], здоровым быком, «которого только что взяли с нивы, где сочная трава росла ему по брюхо, – взяли, поставили на вагон железной дороги» [247], с «пойманным зверем» [247], чуть ниже – со «степенным гусаком» [248], в развязке – с сильным и бодрым львом [270]. Дворовые люди называют Герасима медведем [254], лешим [250, 253], «кикиморой степной» [253]. Интерьер

1 Здесь и далее текст тургеневского рассказа цитируется по изданию (Тургенев, 1980) – с указанием номера страницы в квадратных скобках.

его жилища – иллюстративный пример говорящих деталей: «богатырская кровать» [248] из дубовых досок, «дюжий сундук» [248], «столик такого же крепкого свойства» [248], «прочный и приземистый» [248] стул. Сообщается, что топор звенит в руках крестьянина, «как стекло» [247], – яркий образ, дающий понять сокрушительность силы этого человека. Авторитет Герасима держится, в том числе, на умении постоять за себя, точнее – за порядок. Он без особых усилий останавливает и наказывает воров, покусившихся на хозяйское добро; умеет распознать подвох, оценить иерархию челяди за праздничным столом, осадить насмешника, отстоять свои интересы. Предысторию писатель завершает важным, как нам представляется, штрихом: фокусирует внимание на большом, чёрном, похожем на калач замке на каморке глухонемого и никому не доступном ключе [248] – так надёжно заперта, непостижима душа героя[1].

Сюжетную линию о несостоявшемся сватовстве Герасима к крепостной Татьяне, выданной барыней замуж за горького пьяницу Капитона, нынешний массовый читатель помнит слабо. Показательно, что она не нашла отражения ни в одном меме. Вероятно, потому что ход событий изложен автором кратко, фрагментарно, а развязка слишком типична для той эпохи. Портреты девушки и найденного впоследствии щенка перекликаются: «маленькая, худая, белокурая, с родинками на левой щеке» Татьяна [249] и «небольшая» [257], «худенькая» [257], «белая с чёрными пятнами» [257] Муму. В описаниях доминируют мотивы хрупкости, беззащитности. Истории любви к женщине и питомице развиваются схожим образом, это отмечали многие исследователи (Липатов, 1959, с. 153; Чалмаев, 1986, с. 176; Скворцова, 220, с. 72–73).

Писатель постоянно подчёркивает заботливость Герасима по отношению к собаке: «ни одна мать так не ухаживает за своим ребёнком…» [258], «всю ночь… возился» [258], «неусыпные попечения» [258], «ему было неприятно, когда другие её гладили: боялся он, что ли, за неё, ревновал ли он к ней – Бог весть!» [258]. П. Е. Липатов отмечает: «Это была глубокая привязанность обездоленного, страшно одинокого человека к единственному из всех живых существ, которое на его ласку отвечало взаимностью» (1959, с. 146). Подробно рассказывается о преданности Муму хозяину: «она страстно привязалась к Герасиму и не отставала от него ни на шаг, всё ходила за ним» [258].

Подбор комплиментарных, подчас восторженных характеристик свидетельствует о том, что И. С. Тургенев старается сразу вызвать у читателей симпатию к четвероногой героине: «…превратилась в очень ладную собачку испанской породы, с длинными ушами, пушистым хвостом в виде трубы и большими выразительными глазами» [258] (глаза – зеркало души); «чрезвычайно умна, ко всем ласкалась, но любила одного Герасима» [258], «караулила его мётлы и лопаты» [258], «тонкий голосок Муму никогда не раздавался даром» [259], «никого никогда не укусила» [261] и т. д. (примечательны катего-

1 На символ можно посмотреть шире. Как справедливо указывает А. В. Вдовин, «мышление Герасима, не владеющего речью, на самом деле оказалось для Тургенева идеальным пространством для осмысления проблемы закрытости человеческого сознания» (2024, с. 65).

рические «чрезвычайно», «никого», «никогда»). Описанию повадок питомицы отводится значительный объём текста, часто повторяются уменьшительно-ласкательные суффиксы («собачка» [258, 258, 260, 269], «хвостик» [259, 270], «мордочка» [258, 269], «лобик» [269], «глазки» [269]). Писатель замечательно пристален в изображении поведения животного, в нескольких эпизодах образ частично антропоморфизируется (например, в сцене, когда спаниель «с важностью на лице» [258] отправляется с хозяином к реке или когда её пытается погладить барыня, а та в ответ на секунду оскаливает зубы, но тут же «слабо визжит, как бы жалуясь и извиняясь...» [261]).

Перед кульминационным событием И. С. Тургенев несколько раз обращает внимание читателя на безмятежность Муму. Её судьба предрешена, а собака стоит перед разгорячённой толпой челяди, «невинно помахивая хвостом и с любопытством поводя ушами» [268], в трактире «...спокойно поглядывает на него [Герасима] своими умными глазками» [269], в лодке, в последние мгновения, «доверчиво и без страха поглядывает на него и слегка махает хвостиком» [270] и только потом, кинутая в реку, издаёт «быстрый визг» [270]. Безграничное доверие животного делает вероломство её хозяина ещё более впечатляющим.

Литературоведческие интерпретации рассказа

Не будем перечислять прототипов персонажей, пересказывать историю цензурных проволочек, освещать этапы спора между демократической, либеральной критикой, служителями «чистого искусства» – вся эта информация содержится в школьных учебниках. Остановимся лишь на вариантах интерпретации идей произведения: их антитетичность в контексте избранного нами ракурса исследования имеет важное значение.

Каноничной стала цитата из адресованного автору письма И. С. Аксакова от 4 (16) октября 1852 г.:

> «Мне нет нужды знать: вымысел ли это, или факт, действительно ли существовал дворник Герасим, или нет. Под дворником Герасимом разумеется иное. Это олицетворение русского народа, его страшной силы и непостижимой кротости, его удаления к себе и в себя, его молчания на все запросы, его нравственных, честных побуждений... Он, разумеется, со временем заговорит, но теперь, конечно, может казаться и немым, и глухим...» (1894, с. 475).

В советское время самой популярной была мысль, что герой воплощает собой «здоровое начало в трудовом народе» (Липатов, 1959, с. 149). Позднее оказались востребованными другие версии – глухонемота как выражение «деструктивности» русского характера (Фомина, 2014, с. 54), состояния предопределённой отгороженности от помех со стороны «слишком человеческого» (Зимовец, 1996, с. 15), как воплощение субстанции Природы, замкнутой на самой себе, самодостаточной, свободной (Савинков, 2021, с. 166).

Муму, в свою очередь, получала статусы: невинной жертвы крепостничества; символического подобия женщины; сознательно идущей на смерть праведницы; уничтожаемой индивидуальности её хозяина; воплощения загадочной русской души; психоаналитического знака возможности переподчинения чужой воли собственному осознанному решению.

Соответственно, сцена с утоплением толковалась ещё более неодинаково: как побуждение Герасима сделать последние минуты жизни питомицы счастливыми, а умирание незаметным; как проявление его религиозного смирения; акт аскетического самоотречения; жертвоприношение; следствие получаемого наслаждения от подчинения власти и унижения; безрассудный бунт; абсолютная моральная победа. В. А. Чалмаев, например, считает, что глухонемой герой принял

> «…удивительно гордое, полное мучительной скорби и достоинства решение: он не позволяет тронуть собачку никому, сбрасывает толпу слуг с крыльца своей каморки и с великой мукой топит её сам! Это величие Разина, покорившегося ропоту своих собратьев, но не позволившему тронуть беззащитную – и совсем не добычу! – персидскую княжну никому. Последний жестокий жест – последнее выражение любви…» (1986, с. 177)[1].

С. В. Савинков утверждает, что Герасим совершает убийство себя (учёный справедливо указывает на любопытную деталь: в финальном «разговоре» с дворней персонаж дважды повторяет жест затягивания петли над своей шеей), по мнению исследователя, соприкосновение со смертью и небытием должно, согласно мифопоэтической логике, вести к «воскрешению и преображению» (2021, с. 168). Ницшеанцы трактуют кульминационное событие как преодоление Герасимом привязанности к «ближнему» во имя любви к «дальнему» (Там же, с. 169), открытие пути к достижению великих целей.

Типы художественной трансформации образов

Изваяния, посвящённые Герасиму и его питомице либо одной Муму, есть в Москве, Санкт-Петербурге, Белгороде, Балашихе, Евпатории, Гомеле, Салавате, Онфлёре и др. Во французском варианте памятника спаниель наделена русалочьим хвостом.

Литературные варианты реинтерпретации «Муму» достаточно подробно рассмотрены Ю. А. Гирмановой. Исследователь анализирует 14 современных произведений, разделяя их на несколько групп: ремейки, сиквелы, ребуты, апгрейды, неатрибутированные аллюзии. Делается весьма категоричный вывод: «Авторы в большей степени обращаются к социальному и в меньшей – к нравственно-эстетическому слою рассказа Тургенева, игнорируя при этом осмысление онтологической и историософской проблематики» (Гирманова, 2021, с. 47).

1 Столь неожиданное сближение ещё будет упомянуто в статье, в комической интерпретации мемологов.



Рисунок 1. В. Цесслер «Му-му. Памятник всем жертвам любви»

Figure 1. V. Tsessler "Mu-mu. Monument to all victims of love"

Под руководством Н. В. Кургузовой группа учащихся из Орловского госуниверситета изучила фандом по творчеству И. С. Тургенева. Оказалось, что фикрайтерами «Муму» являются главным образом школьники: осваивая учебную программу, они испытывают желание представить осмысление событий. Ни один из размещённых на платформе текстов не затрагивает отношения Герасима с Татьяной, в центре повествований – его питомица, как правило, стремящаяся к возмездию.

> «Герасим изображается то заложником своего положения, несчастным, убитым горем человеком, который всю оставшуюся жизнь винит себя в смерти Муму, то жестоким, глупым и порочным мужиком, думающим и действующим, как животное. Некоторые авторы описывают его как "живодёра" и "пьяницу"» (Белякова и др., 2017, с. 148).

Важное наблюдение: «прежде немой и непонятный персонаж обретает голос» (Там же). Впрочем, как и Муму: она в нескольких случаях осваивает человеческую речь, а в одном из фанфиков и вовсе превращается в обворожительную девушку.

Не оставлены без внимания исследователей экранизации «Муму». Наиболее резонансные: мультфильм 1987 г. (режиссёр В. Караваев), фильмы 1959 г. (режиссёры Е. Тетерин, А. Бобровский), 1972 г. (режиссёр Ю. Захар), 1998 г. (режиссёр Ю. Грымов), 2023 г. (режиссёр М. Зафари). В двух последних значительно изменён тургеневский сюжет, в первом критиками отмечена

атмосферность, провокационное решение любовных линий (Безбородова, 2022, с. 100), во втором – аутентичность декораций, полностью переделанный финал. Летом 2025 г. закончена работа над съёмками фильма с участием робота-собаки (режиссёр Г. Данилов).



Рисунок 2. Фотография со съёмок фильма по проекту Г. Данилова («Театр Села»)

Figure 2. Photo from the filming of the film basedon the project of G. Danilov ("Village Theater")

В 2009 г. HeroCraft создана аркада «М.У.М.У. Судный день». Согласно сценарию компьютерной игры, вследствие конфликта между Герасимом и Муму происходит бой с легионом её клонов-мутантов, живущих на дне Припяти. (Заставки симулятора до сих пор функционируют как самостоятельные мемы). В 2025 г. выпущен основанный на сюжете рассказа видеоролик с рекламой банка ВТБ (режиссёр К. Шипенко). Вывод очевиден: сюжет по сей день популярен, активно используется в коммерческих целях. Узнаваемые персонажи, прецедентные имена, знакомые реплики вызывают интерес широкой аудитории.

Рассмотрим содержащий аллюзии на «Муму» визуальный контент цифрового пространства. Как отмечает Д. С. Артамонов, «изменение текста или изображения создаёт бесконечные возможности интерпретации ключевого сообщения, содержащегося в интернет-меме, и способствует его массовому тиражированию» (2021, с. 225). Однако анализ материала, вычлененного по узкому тематическому принципу, пока производится крайне редко: мемология – молодая наука.

Цикл А. Бильжо

В 2004 г. состоялась презентация юмористического анимационного сериала «Герасим и Муму». Позднее вышла книга «Мои классики. Неучебное пособие» (Бильжо, 2011), в один из разделов которой включён материал, посвящённый рассказу И. С. Тургенева. А. В. Игнатова сравнила издание с оригинальным комиксом с незакреплённой последовательностью сцен, где «каждый отдельный блок можно читать в произвольном порядке независимо от остальных» (2013, с. 297). А. Бильжо показывает варианты того, что якобы происходило до, во время, после либо вместо запечатлённых И. С. Тургеневым событий, повествование в цикле принципиально нелинейное.

Выхваченные из контекста рисунки стали неотъемлемой частью российского интернета. Авторство указано редко, в ряде случаев изображения использованы в качестве шаблонов, повторены, изменены. Нами проанализировано 48 карикатур, отмечены закономерности.

Детали внешности героев на рисунках, стиль выполнения работ единые. Герасим – растрёпанный бородатый мужик в заплатанной национальной одежде: просторная рубаха в горох, широкие штаны, заправленные в сапоги, иногда треух на голове. Муму – маленькая собачка с вытянутой, почти крокодильей, мордой, её пасть в большинстве случаев приоткрыта и обнаруживает солидный набор зубов (впрочем, в сходной манере А. Бильжо изображает и других четвероногих, варьируется размер и окрас). Отличительной чертой Муму становится примотанный камень (в 73 % рисунков), непомерно огромный, он перекрывает туловище, делая её похожей на черепаху. Героиня

почти никогда не расстаётся с этим аксессуаром, появляется в таком виде на прогулке, у врача, во время «домашнего» чтения.

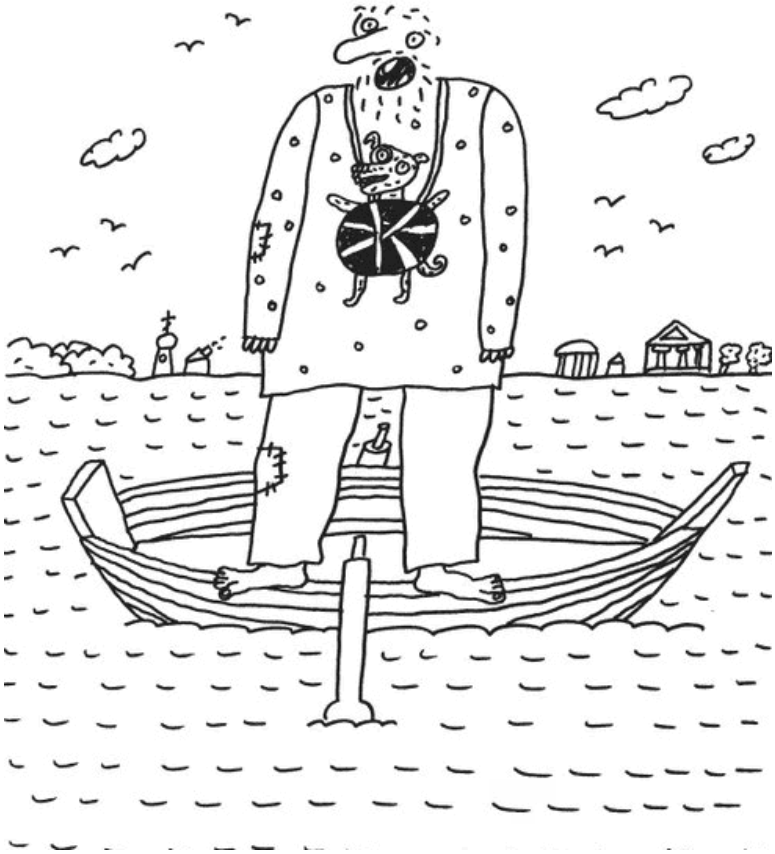


Рисунок 3. А. Бильжо «Мои Классики»

Figure 3. A. Bilzho “My Classics”

В лучших традициях постмодернизма А. Бильжо воссоздаёт знаковые для истории России реалии прошлого, перемещая главных героев тургеневского рассказа из середины XIX в. в различные эпохи и прокручивая узнаваемые ситуации: подвиг коммуниста, допрос в НКВД, потопление эсминца, нацистская расправа, разборки 90-х, создание политической партии, финансовый кризис и др. Художник строит большинство сюжетов на стереотипах восприятия советской и постсоветской действительности (героическая смерть и посмертное чествование, бандитский кипиш, протестный митинг, горячий репортаж, съёмка кинофильма) либо дополнительно вводит известных персонажей других авторов (И. А. Крылов, А. П. Чехов, М. Горький, Н. А. Островский, Д. А. Фурманов (а также братья Г. Н. и С. Н. Васильевы), Дж. Кэмерон).



Рисунок 4. А. Бильжо «Мои Классики»

Figure 4. A. Bilzho “My Classics” (“Hello, Chapaev…”)

В ряде случаев А. Бильжо применяет приём замещения, производящий комический эффект: например, когда меняет способ убийства: Муму везут на санках, чтобы утопить в полынье, прилюдно вешают на площади за какое-то политическое преступление, сбрасывают с самолёта. Зачастую кульминационные события полностью перестраиваются:

- работая на камеру, каждый дубль Герасим топит очередную Муму;
- Муму топит не Герасим, а другой пёс;
- Муму топится по собственному желанию;
- группа собак топит Герасима;
- Герасим топится сам, повесив на шею камень с Муму.

По словам В. Я. Проппа, если очеловечивание животных доводится до абсурда, то «эта нелепость усиливает впечатление комического» (1999, с. 60). В цикле А. Бильжо Муму ходит на задних лапах, прекрасно владеет речью, выказывает недюжинный ум и интеллектуальную подкованность. Она посещает психолога («Доктор, я смертельно боюсь воды...»). Обнаруживает знание историко-культурного контекста, например, когда заявляет Герасиму: «Лучше бы к Чехову пошла персонажем...» или: «Лучше бы [ты] на "Титанике" поплыл с Леонардо Ди Каприо». Собака укоряет хозяина, используя популярное выражение: «Не встал ты ещё с колен...» За секунду до утопления, указывая на убийцу, обращается «в кадр», разрушая четвёртую стену: «И это есть часть нашей великой русской культуры?..».



Рисунок 5. А. Бильжо «Мои Классики»

Figure 5. A. Bilzho "My Classics" ("You are twice a Mu... of the Soviet Union"[1])

Поскольку вариантов развития событий много, характеры главных героев показываются разными. Муму робкая и отважная, трогательно-наивная и проницательная, интеллектуально подкованная и неискушённая. Но – всегда откровенная. Герасим коварный и простодушный, жестокий и жалостливый, тупоголовый и мудрствующий. Выше указывалось на солидное количество литературоведческих интерпретаций произведения И. С. Тургенева. А. Бильжо лишь добавляет «немного» своих, доводя герменевтический принцип до абсурда.

1 The pun is based on the similarity of the naming of the title "Twice Hero of the Soviet Union", the double repetition of words in the name of Mumu and an expletive starting with the same two letters.

Процентный анализ контента позволяет сделать доказательные выводы относительно использованных карикатуристом приёмов:

Место действия. В 60 % это лодка. Ещё в 11 % – пространство возле реки. Очевидно, что образы находящихся посреди водоёма в лодке мужчины и собаки стали ключевыми для идентификации произведения, по мотивам которого создаются изображения. Как указываем ниже, не только в рисунках А. Бильжо.

Время действия. Явный намёк на советские реалии (обстоятельства) содержит 18 % карикатур. На постсоветскую действительность – 33 %. При том что Герасим всегда одет в соответствии со «своими» эпохой, национальной принадлежностью, социальным статусом.

Типаж героини. Из 35 карикатур с присутствием Муму более чем в половине собака являет собой существо значительно более разумное, чем Герасим.

Интертекст. Очевидные дополнительные ссылки на литературную и кинематографическую классику обнаружены в 20 % рисунков. Примечательно, что на обрамляющих изображениях в главе «Мой Тургенев» обыгрывается феномен мифа об авторе. На первом Герасим с помощью сурдопереводчицы рассказывает писателю о том, что «…очень любил Муму», а тот фиксирует слова в записную книжку. Идентифицировать Ивана Сергеевича позволяет причёска, борода, двустволка за спиной (здесь, безусловно, содержится отсылка к «Запискам охотника»). На последнем изображении собака, погружаясь в бездну, прощается: «До встречи в школьной программе…». А. Бильжо стирает границу, отделяющую мифологический хронотоп от реальности.

Другие изображения

По понятным причинам остальной контент, созданный по мотивам тургеневского рассказа, очень разнородный и в большинстве случаев анонимный. Нами отобрано, проанализировано 160 единиц. Результаты следующие.

Тип изображения. Профессиональная либо любительская карикатура – 80 %, фотография – 19 %, иллюстрация – 7 %, «серьёзный» рисунок – 1 %.

Место действия. Лодка – 68 %, непосредственно вода – 7 %, пространство на берегу – 6 %.

Время действия. Явный намёк на современную действительность содержат 29 % мемов.

Аксессуар. В 40 % изображений фигурирует кирпич/камень.

Типаж героини. Муму выказывает интеллект в 32 % случаев. По сравнению с циклом А. Бельжо собака чаще выступает в качестве бессловесной жертвы. Встречаются рисунки, на которых открыто воспроизводятся сцены насилия.

Интертекст. Дополнительные ссылки на литературную и кинематографическую классику обнаружены в 26 %.

Любопытен характер допущенных пользователями ошибок и неточностей. 1. Кличка собаки – она же название произведения – вписана в 37 изображений.

Из них только в 16 случаях соблюдены нормы орфографии. На остальных рисунках (57 %) в киноним вставлен дефис, как в звукоподражание. Возможно, на выбор повлияли запечатлевшиеся в памяти нескольких поколений фантики от молочных конфет с похожим словесным торговым знаком. 2. Герасим периодически показывается как старик и алкоголик: срабатывают фольклорные и постфольклорные стереотипы. 3. Лишь на нескольких карикатурах заметна попытка правильно передать окрас собаки. Верная порода Муму распознаётся только на изображениях профессиональных иллюстраторов.

Самый лёгкий вариант изготовления мема – подпись под готовой картинкой. В случае с «Муму» в подавляющем большинстве случаев пользователи обращаются к работам О. Громовой. Более десяти лет назад художник подготовила серию рисунков для сборника, вышедшего в издательстве «Махаон», специализирующемся на продукции для детей и подростков.



Рисунок 6. О. Громова. Иллюстрация к «Муму»

Figure 6. O. Gromova. Illustration to the story "Mumu"

Вирусным стало изображение того самого – предшествующего кульминационному, столь значимому для читателей и зрителей – эпизоду в лодке. Размер фигур удачен для тиражирования в мессенджерах: герои показаны

крупным планом. Наглядно обозначен контраст: «крестьянские» ладони могучего Герасима почти во всю длину охватывают хребет небольшого животного. Сцена из рассказа передана достаточно точно, ср.:

> «Он бросил вёсла, приник головой к Муму, которая сидела перед ним на сухой перекладинке – дно было залито водой – и остался неподвижным, скрестив могучие руки у ней на спине…» [269–270].

На иллюстрации О. Громовой отчётливо, почти плакатно, выражен внутренний конфликт: с одной стороны, любовь дворника к собаке (согбенный Герасим обнимает Муму, закрыв глаза, прижав лицо к её мордочке, как будто стараясь остановить мгновение), с другой – его решение убить питомицу (на переднем плане, рядом с ней, лежат два обвязанных верёвкой кирпича). Для внимательных созерцателей примечательны введённые художником детали пейзажа: склонившиеся и порядком обломанные деревья на заднем плане, силуэты которых повторяют изгиб спины Герасима, мечущиеся над водой ласточки, тяжёлая туча. Всего этого более чем достаточно, чтобы вспомнить основное содержание произведения – хотя бы в рамках подзабытой школьной программы.

Основанные на иллюстрации О. Громовой «перелицовки» часто отсылают к бытовым проблемам современности: герои обсуждают налоги, плату за квартиру, цены на собачий корм и т. п. Остановимся на более оригинальном меме. Рисунок художника лишён пейзажа – обрезан, снабжён подписями. На первом изображении помещены «субтитры» мысленного обращения Герасима к Муму: «Прости у меня нет другого выхода». В тургеневском рассказе объективный тип фокализации: повествователь не знает, о чём думает персонаж, внутреннее состояние героя угадывается по внешним проявлениям психики. По позе глухонемого легко предположить, какие эмоции он испытывает. Глядя на картинку, мы вспоминаем пронзительный эпизод, настраиваемся на сентиментальный лад. Опуская взгляд, переходим ко второму, точно такому же изображению, где растолковывается суть происходящего: Герасим – это «я», Муму – «кот, которому пора купаться». В чём-то обстоятельства, действительно, схожи: хозяин и питомец, сожаление одного и бестревожность другого, подготовленная близость воды, в которую готовятся погрузить животное[1]. Но сопоставление ситуаций неожиданно: слишком далеки друг от друга сферы, эпохи, несоизмеримы по степени трагичности последствия «купания». Внезапность и эффект обманутого ожидания вызывают сильный комический эффект, подкрепляемый культовой интернет-популярностью котоконтента (Thibault, Marino, 2018, p. 487; Myrick, 2015, p. 168).

1 Объединение либо, наоборот, противопоставление образов собаки и кошки характерно для русской фольклорной традиции (Гура, 2012, с. 94).



Рисунок 7. Двойной мем, созданный на основе иллюстрации О. Громовой

Figure 7. A double meme based on an illustration by O. Gromova ("I'm sorry, I have no other choice" / "I" – "The cat who needs to bathe")

Среди мемов, комический эффект в которых основан на столкновении героев из разных произведений, по частоте встречаемости лидируют истории встречи, конфликта, сотрудничества Герасима с дедом Мазаем. Нами зафиксировано 21 изображение на эту тему (более 13 % от общего числа). Произведения И. С. Тургенева и Н. А. Некрасова созданы примерно в одну эпоху, приблизительно в равной степени известны школьникам, легко рифмуются благодаря схожему социальному статусу главных персонажей и мотиву передвижения в лодке вместе с находящимися в ней животными. Антитетичность сюжетов (погружение в воду / извлечение из воды, убийство / спасение) при контаминации обеспечивает сильный комический эффект. Как остроумно замечает В. С. Березин,

> «…историю нашей страны можно описать в образах двух бородатых мужиков на лодках – Мазая и Герасима. В них всё – от блаженного мира до революций» (2019, с. 123).

Самые очевидные случаи замены – спасающий собаку Мазай и топящий зайцев Герасим. Широк спектр возможных вариантов взаимоотношений героев – от совместного распития спиртного до соперничества, дуэли. Используются и другие пути трансформации фабул: длинноухие по ошибке принимают хозяина Муму за спасителя либо, наоборот, быстро распознают погубителя (о чём, например, свидетельствует транспарант «Мы не мумы – мумы не мы!»), стараются убедить его изменить поведение («Какой к чёрту Герасим! Ты Мазай! Ма-за-а-ай!»). Частотен сюжет конвейера: некрасовский персонаж вылавливает животных, тургеневский тут же выбрасывает вытащенных обратно.

В других базирующихся на интертекстуальных связях мемах структурно-композиционная основа также чаще всего связана с образом воды. В них фигурируют персонажи, которые обречены погибнуть (персидская княжна из фольклорного текста о С. Разине, В. И. Чапаев, пассажиры «Титаника», неожиданно – шекспировская Дездемона), те, кто утонуть в принципе не может (Буратино, например), а также те, кто находятся под водой и становятся невольным свидетелем преступления (водяной, русалка, водолаз). Обыгрываются подходящие по смыслу названия («На дне» М. Горького), популярные цитаты (фраза о середине Днепра из «Страшной мести» Н. В. Гоголя). Наиболее востребованным произведением оказывается сам рассказ И. С. Тургенева: его увлечённо читают (или слушают в аудиозаписи) Муму, Мазай, пара злорадно усмехающихся котов и др.; книгу с рассказом – на удивление объёмную – вместо кирпичей привязывает себе на шею Герасим, стопку томов дворник вешает на свою любимицу[1].

Другой вариант интерпретации – замещение четвероногой питомицы по видовому признаку. В роли Муму выступают трёхглавый Цербер[2], безымянный шпиц из «Дамы с собачкой» А. П. Чехова, Каштанка из рассказа того же автора, фокстерьер Монморанси из повести Джерома К. Джерома «Трое в лодке, не считая собаки», пёс из «Собаки Баскервилей» А. Конан Дойла; в последнем случае доминирует пользующийся особой популярностью мотив возмездия. Легко угадывается концепция мема, где главные роли исполняют герои хита Э. Успенского: крокодил Гена, Чебурашка, старуха Шапокляк.

Нередко пародируется стилистика жанра хоррор, когда Муму обретает вид бесовской твари, оборотня, зомби. Показательны, в частности, подписи «Муму-2. Жизнь под водой», «Муму возвращается» и т. п. Подчеркнём: «не та» Муму (большая, сильная, страшная, кровожадная) частый вариант сюжетного поворота. В качестве других опытов в области стилизации можно отметить убийство жертвы в духе сицилийской Cosa Nostra, отсылки к Bollywood («Герасим всё-таки спел три песни»), карикатуру в самурайском духе (Муму успевает сделать харакири до прихода Герасима).

1 Очередной намёк на объёмность школьной программы.
2 На меме все три шеи древнегреческого чудовища наделены кирпичами.



Рисунок 8. В. Калинский

Figure 8. V. Kalinskiy

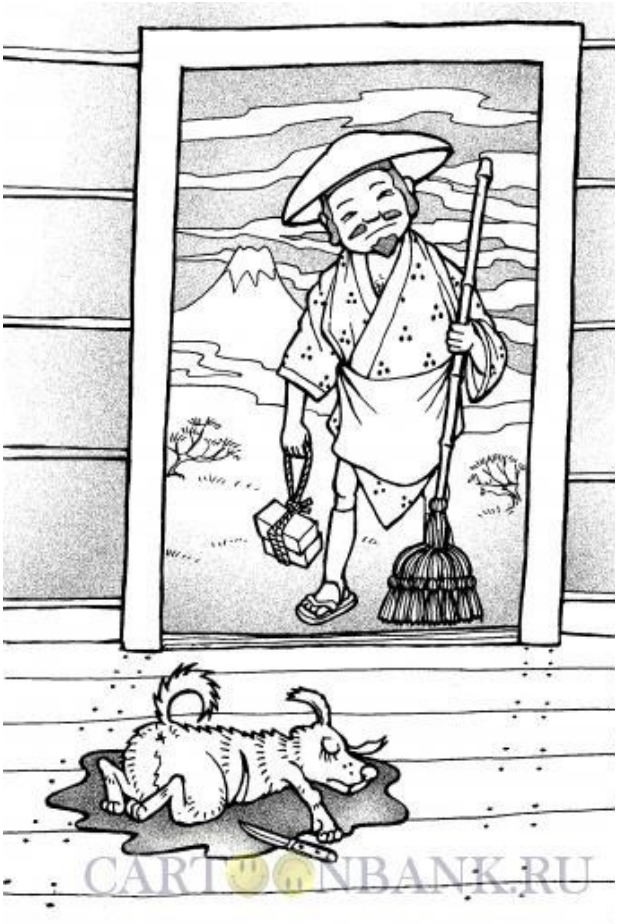


Рисунок 9. Г. Андросов «Трагедия в японском стиле»

Figure 9. G. Androsov "Tragedy in the Japanese style"

Менее популярны, но тоже частотны импровизации на тему немоты тургеневского героя. Следователь разъясняет дворнику права: «Гражданин Герасим, Вы можете хранить молчание…», угрожает: «У меня и не такие говорить начинали!». Муму часто велеречива, она критикует: «Знаешь, Герасим, плохой из тебя оратор!..», подозревает: «Ты, Герасим, чего-то не договариваешь, к чему вдруг эта речная прогулка?», просит: «А поговорить, Гера?..», приходит к заключению: «Герасим, ты учишь плавать ещё хуже, чем говоришь», наконец, интересуется у выпавшего из лодки хозяина: «Что молчишь? Воды в рот набрал?». Повторим, что в значительной части мемов дар речи обретают все персонажи – включая Некрасовских зайцев, драже «эм энд эмс», лодку. А. А. Кучумова, изучавшая анекдоты, созданные по мотивам тургеневского рассказа, считает, что «дарованное» главному герою умение говорить по определению лишает его роли жертвы (2002).

Роль немых свидетелей происходящего вынуждены исполнять читатели «Муму». Невозможность вмешаться в ход событий заставляет их чувствовать себя соучастниками преступления. «Ситуация безвыходная, и разрешить её можно двумя способами: попробовать всё исправить, восстановить равновесие <…> или отказаться от собственных эмоций, отомстить самому тексту (а значит, и его автору и персонажам) за ту боль, которую он заставил пережить» (Там же). Установка на «месть тексту» со всей очевидностью проявляется в подписях с использованием грубой, бранной лексики, изображениях садистского и порнографического характера. Остановимся подробнее на более гуманных вариантах – мемах, фиксирующих благополучный для Муму исход.



Рисунок 10. В. Калининский

Figure 10. V. Kalinskiy

Едва ли не самым приятным для читателей финалом становится подмена жертвы, когда Герасим убивает не собаку, а виновную в её несчастьях барыню. Солидный пласт мемов посвящён смерти глухонемого, чаще всего он насильственным путём либо по собственной воле оказывается за бортом с камнем/кирпичом на шее. У Муму находятся заступники: Мазай, русалка, псы-волкодавы, папарацци в аквалангах. Меняется место действия, в результате чего утопление затруднительно либо невозможно: лодка телепортируется в солёное Мёртвое море, на песчаный бархан. Наконец, Муму самостоятельно выплывает на берег, несмотря на привязанный к ней груз. А то и отваживается противостоять хозяину, продолбив топором днище, бодро замолотив вёслами, выпив из реки всю воду. Самые частотные средства спасения – снаряжение для дайвинга, резиновый круг, жилет, заблаговременно принятый внутрь пенопласт.



Рисунок 11. Демотиватор с сайта demotivatorium.ru

Figure 11. Demotivator from the website demotivatorium.ru ("Mumu, feeling something was wrong in the evening, ate a lot of styrofoam")

Комический эффект весомой части мемов основан на использовании омонимии, а также смежных с ней явлений. Неоднократно обыгрывается созвучие кинонима и звуков, издаваемых рогатым скотом (на зов глухонемого прибегает бык, корова с трудом умещается на скамье лодки, хозяин непослушной бурёнки грозится позвать Герасима). Другие варианты: «буль-бульдог» (редкая порода Муму), дед Мастдай (выражение из компьютерного сленга, образованное от английского “must die” – «должен умереть»). Сложный подтекст таится в карикатуре, на которой воспроизводится следующий диалог между Герасимом и его питомицей: «“Му… Му…” – “…Муаммар?!?”». Дворник держит собаку в воздухе за пределами лодки, та, ошарашенная открытием, «узнаёт» в хозяине ливийского революционера Каддафи, мечтавшего напоить пресной водой всю Африку.

Среди других вариантов достижения смеховой реакции использование: полисемии («утопист», «топить», «утопия-антиутопия», «перезагрузка», «вязка», «сука»), прямого и переносного значения фраз («собачья жизнь», «подводные камни», «вода – это жизнь»), знаковой омонимии. В последнем случае широкой популярностью пользуются сюжеты с заменой изображения животного на commercial at, неофициально именуемое в России «собакой». Так, на одном из мемов душа пускающей пузыри Муму отлетает в виде символа «@».

Заключение

Результаты контент-анализа позволяют выделить ряд факторов, благодаря которым эпизоды тургеневского рассказа превратились в медиавирусы.

1. Хрестоматийность. Целесообразность обязательного изучения произведения сразу после младшего звена школы периодически подвергается сомнению, но текст остаётся в программе почти сто лет.
2. Яркий национальный колорит, фольклоризм, мифологенная тема, делающие текст знаковым, а значит ценным для отечественной культуры.
3. Небольшой объём рассказа, простота сюжета, облегчающие восприятие.
4. Юный возраст школьников, которых в большинстве случаев ещё можно убедить если не подробно ознакомиться с произведением, то хотя бы его «пройти».
5. Следствие «эдиповой борьбы» – отторжения, вызванного чересчур прямолинейным насаждением классики.
6. Результат срабатывания копинг-механизма – реакция на стресс, полученный после травматических переживаний читателя.

7. Значительная удалённость описываемых событий от сегодняшнего дня. Дистантная проспекция позволяет впечатляюще «осовременить» материал, сделать его нелепее, а значит, смешнее.
8. Трагичность и патетичность истории. Как бы кощунственно это ни звучало, будоражащее сердца убийство невинного животного – благодатная почва для травестии, чем сильнее потрясение от развязки, тем эффектнее переиначивание: в силу вступают законы зеркальной симметрии (энантиоморфизм).
9. Многовариантность толкования характера главного героя, связанная с отказом автора комментировать события и вводить внутренние монологи. Поступки Герасима вызывают недоумение, вопросы, протест, но вновь и вновь заставляют возвращаться к проблеме осмысления русской идентичности.

История немого холопа и его маленькой питомицы оказалась чрезвычайно популярной и породила множество интерпретаций. Массовое сознание выработало максимально упрощённую эмблематическую триаду, с коей ассоциировался текст: мужчина, собака, лодка. Триада стала мемом. Мем, в свою очередь, в силу закона семиозиса, обнаружил способность к многообразным трансформациям. Забавные, подчас примитивные, порой кощунственные творения самим фактом многовариантного отхода от иконичности демонстрируют неизмеримый потенциал классического текста.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Исследование, концептуализация и написание текста – Завьялова Е. Е.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.



Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не использовались.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

В очередной раз благодарю создателей журнала за возможность творить на стыке разных дисциплин, использовать рисунки, публиковать нестандартные материалы.

Список литературы

Myrick, J. G. (2015). Emotion Regulation, Procrastination, and Watching Cat Videos Online: Who Watches Internet Cats, Why, and to What Effect? *Computers in Human Behavior*, 52, 168–176. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.001

Thibault, M., & Marino, G. (2018). Who Run the World? Cats: Cat Lovers, Cat Memes, and Cat Languages Across the Web. *International Journal for the Semiotics of Law - Revue Internationale de Sémiotique Juridique*, 31(3), 473–490. https://doi.org/10.1007/s11196-018-9559-8

Аксаков, И. С. (1894). Письмо И. С. Тургеневу от 4 (16) октября 1852 г. *Русское обозрение*, 8, 475–476.

Артамонов, Д. С. (2021). Юмор в исторической памяти: От анекдота и карикатуры к интернет-мему. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(3), 213–237. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i3.181

Безбородова, В. А. (2022). Интерпретация рассказа И. С. Тургенева «Муму» в экранизации Юрия Грымова (1998). В С. В. Рудакова (Ред.), *Мировая литература глазами современной молодёжи. Цифровая эпоха. Сборник материалов VIII Международной молодежной научно-практической конференции* (сс. 98–101). МГТУ им. Г.И. Носова.

Белякова, О., Ильчук, А., Залогина, Ю., Конюченко, А., Лазарева, А., Тимчук, С., & Кургузова, Н. В. (2017). Муму вернулась, чтобы отомстить: Интерпретация оригинальных произведений И. С. Тургенева в литературе фанатов. В А. В. Гумеров (Ред.), *Перспективы науки – 2017: Материалы VI Международного заочного конкурса научно-исследовательских работ* (сс. 143–150). Ро́кета Союз.

Березин, В. С. (2019). Смерть спаниеля. *Новый мир*, 5, 123–129.

Бильжо, А. Г. (2011). *Мои классики: Книга для тех, кто учится чему-нибудь: Неучебное пособие*. Астрель.

Борисенко, В. А., & Мкртчян, Т. Ю. (2022). Мем как диагностирующая единица ключевых проблем современного общества. *Гуманитарные и социальные науки*, 94(5), 36–42. https://doi.org/10.18522/2070-1403-2022-94-5-36-42

Вдовин, А. В. (2024). Прозрачное мышление и крестьянская субъективность в повести И.С. Тургенева «Постоялый двор». *Сибирский филологический журнал*, 4, 60–72. https://doi.org/10.17223/18137083/89/5

Гимранова, Ю. А. (2021). Ремейк и сиквел как формы рецепции «Муму» И.С. Тургенева. *Известия высших учебных заведений. Уральский регион*, 1, 38–48.

Гура, А. В. (2012). Собака. В Н. И. Толстой (Ред.), *Славянские древности: Этнолингвистический словарь в 5 томах* (Т. 5, сс. 93–95). Международные отношения.

Зимовец, С. (1996). Молчание Герасима. В *Молчание Герасима. Психологические и философские эссе о русской культуре* (сс. 9–25). Гнозис.

Игнатова, А. В. (2013). Природа художественной целостности книги А. Бильжо «Мои классики». *Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая наука*, 5, 296–304.

Канашина, С. В. (2015). Семиотическая природа интернет-мема. Интернет-мем как симулякр. *Вестник Московского государственного лингвистического университета*, 22, 118–125.

Кучумова, А. А. (2002). *Анекдот как зеркало классической литературы: Муму и Герасим глазами современного человека*. Первое сентября. https://ps.1sept.ru/article.php?ID=200207622&ysclid=mdy5n30xh4788237740

Липатов, П. Е. (1959). «Муму» И. С. Тургенева. В И. Т. Трофимов (Ред.), *Творчество И.С. Тургенева: Сборник статей* (сс. 141–157). Учпедгиз.

Маругина, Н. И. (2009). Концепт «собака» как элемент русской языковой картины мира. *Язык и культура*, 2, 11–30.

Нестерова, В. Д. (2020). Интернет-мемы как компонент новых медиа (мемы и интернет-СМИ). В Н. Н. Макарова (Ред.), *Студент и наука (гуманитарный цикл) – 2020: Материалы международной студенческой научно-практической конференции* (сс. 613–619). МГТУ им. Г.И. Носова.

Пропп, В. Я. (1999). *Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне)*. Лабиринт.

Рабкина, Н. В., & Валько, О. В. (2020). Художественный концепт dog: Сценарий гибели собаки в американской массовой литературе. *Вестник Кемеровского государственного университета*, 22(4), 1116–1125. https://doi.org/10.21603/2078-8975-2020-22-4-1116-1125

Савинков, С. В. (2021). Семиотика как инструмент анализа: Рассказ И.С. Тургенева «Муму». *Культура и текст*, 2, 164–170. https://doi.org/10.37386/2305-4077-2021-2-164-169

Скворцова, Е. Е. (2020). Человек и природа в рассказе И.С. Тургенева «Муму». В *Пятый этаж: Международный сборник научных статей молодых учёных* (сс. 71–75). Алтайский государственный педагогический университет.

Соляник, Н. И. (2022). Повесть И.С. Тургенева «Муму» в круге детского чтения: Исторический аспект. В *Современное филологическое образование в исследованиях магистрантов: Сборник научных статей магистрантов – участников научно-практической конференции* (сс. 257–273). Ремдер.

Тургенев, И. С. (1980). *Полное собрание сочинений и писем: В 30 т. Сочинения: В 12 томах: Т. 4. Повести и рассказы. Статьи и рецензии. 1844–1854*. Наука.

Фомина, Е. (2014). «Муму» как канонический текст и Герасим как национальный тип. В *Русская филология: Сборник научных работ молодых филологов* (Vols. 1–25, сс. 44–55). Тартуский университет.

Чалмаев, В. А. (1986). *Иван Тургенев*. Современник.

References

Aksakov, I. S. (1894). Letter to I. S. Turgenev of 4 (16) October 1852. *Russkoe Obozrenie*, 8, 475–476. (In Russian).

Artamonov, D. S. (2021). Humor in Historical Memory: from an Anecdote and Caricature to an Internet Meme. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(3), 213–237. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i3.181 (In Russian).

Belyakova, O., Ilchuk, A., Zalogina, Yu., Konyuchenko, A., Lazareva, A., Timchuk, S., & Kurguzova, N. V. (2017). *Mumu* Returned to Take Revenge: Interpretation of I. S. Turgenev's Originals in Fan Literature. In A. V. Gumerov (Ed.), *Prospects for Science – 2017: Proceedings of the 6th International Distance Competition of Research Papers* (pp. 143–150). Roketa Soyuz. (In Russian).

Berezin, V. S. (2019). The Death of a Spaniel. *Novyi Mir*, (5), 123–129. (In Russian).

Bezborodova, V. A. (2022). Interpretation of I. S. Turgenev's story "Mumu" in Yuri Grymov's Film Adaptation (1998). In S. V. Rudakova (Ed.), *World literature through the eyes of modern youth: The digital age. Proceedings of the 8th International Youth Scientific and Practical Conference* (pp. 98–101). Nosov Magnitogorsk State Technical University. (In Russian).

Bilzho, A. G. (2011). *My classics: A book for those who are learning something: A non-textbook*. Astrel'. (In Russian).

Borisenko, V. A., & Mkrtchyan, T. Yu. (2022). Meme as a Diagnostic Unit of Key Problems in Modern Society. *Humanities and Social Sciences*, 94(5), 36–42. https://doi.org/10.18522/2070-1403-2022-94-5-36-42 (In Russian).

Chalmaev, V. A. (1986). *Ivan Turgenev.* Sovremennik. (In Russian).

Fomina, E. (2014). "Mumu" as a Canonical Text and Gerasim as a National Type. In *Russian Philology: A Collection of Research Papers by Young Philologists* (Vols. 1–25, pp. 44–55). University of Tartu. (In Russian).

Gimranova, Yu. A. (2021). Remake and Sequel as Forms of the Reception of I. S. Turgenev's "Mumu." *Proceedings of Higher Educational Institutions: Ural Region*, (1), 38–48. (In Russian).

Gura, A. V. (2012). Dog. In N. I. Tolstoy (Ed.), *Slavic Antiquities: An Ethnolinguistic Dictionary in Five Volumes* (Vol. 5, pp. 93–95). Mezhdunarodnye Otnosheniia. (In Russian).

Ignatova, A. V. (2013). The Creative integrity of the book by A. Bilzho "My Classics". *Ural Philological Herald. Series: Draft: Young Science*, (5), 296–304. (In Russian).

Kanashina, S. V. (2015). Semiotic Identity of Internet Meme. Internet Meme as a Simulacrum. *Vestnik of Moscow State Linguistic University*, (22), 118–125. (In Russian).

Kuchumova, A. A. (2002). The Anecdote as a Mirror of Classical Literature: "Mumu" and Gerasim through the Eyes of a Contemporary. *Pervoe Sentyabrya [First of September]*. https://ps.1sept.ru/article.php?ID=200207622&ysclid=mdy5n30xh4788237740 (In Russian).

Lipatov, P. E. (1959). I. S. Turgenev's "Mumu." In I. T. Trofimov (Ed.), *The Works of I. S. Turgenev: A Collection of Articles* (pp. 141–157). Uchpedgiz. (In Russian).

Marugina, N. I. (2009). The Concept "Dog" as the Element of the Russian Language Picture of the World. *Language and Culture*, (2), 11–30. (In Russian).

Myrick, J. G. (2015). Emotion Regulation, Procrastination, and Watching Cat Videos Online: Who Watches Internet Cats, Why, and to What Effect? *Computers in Human Behavior*, 52, 168–176. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.001

Nesterova, V. D. (2020). Internet Memes as a Component of New Media (Memes and Online Mass Media). In N. N. Makarova (Ed.), *Student and Science (Humanities Cycle)–2020: Proceedings of the International Student Scientific and Practical Conference* (pp. 613–619). Nosov Magnitogorsk State Technical University. (In Russian).

Propp, V. Ya. (1999). *Problems of the Comic and Laughter: Ritual Laughter in Folklore (on the Tale of the Sad Princess).* Labirint. (In Russian).

Rabkina, N. V., & Valko, O. V. (2020). Literary Concept of Dog: Dog's Death Scenario in American Mass Fiction. *Bulletin of Kemerovo State University*, 22(4), 1116–1125. https://doi.org/10.21603/2078-8975-2020-22-4-1116-1125 (In Russian).

Savinkov, S. V. (2021). Semiotics as a Tool of Analysis: I. S. Turgenev's Short Story "Mumu." *Culture and Text*, (2), 164–170. https://doi.org/10.37386/2305-4077-2021-2-164-169 (In Russian).

Skvortsova, E. E. (2020). Human and Nature in I. S. Turgenev's story "Mumu." In *The Fifth Floor: International Collection of Scientific Papers by Young Scholars* (pp. 71–75). Altai State Pedagogical University. (In Russian).

Solyanik, N. I. (2022). I. S. Turgenev's Novella "Mumu" within the Sphere of Children's Reading: A Historical Perspective. In *Modern Philological Education in Master's Research: Collection of Scientific Articles by Master's Students—Participants of the Scientific and Practical Conference* (pp. 257–273). Remder. (In Russian).

Thibault, M., & Marino, G. (2018). Who Run the World? Cats: Cat Lovers, Cat Memes, and Cat Languages Across the Web. *International Journal for the Semiotics of Law - Revue Internationale de Sémiotique Juridique*, 31(3), 473–490. https://doi.org/10.1007/s11196-018-9559-8

Turgenev, I. S. (1980). *Complete Works and Letters (30 vols.). Works (12 vols.): Vol. 4. Novellas and Stories; Articles and Reviews, 1844–1854.* Nauka. (In Russian).

Vdovin, A. V. (2024). Transparent Minds and Peasant Subjectivity in the Novella "The Inn" by Ivan Turgenev. *Sibirskiy Filologicheskiy Zhurnal*, (4), 60–72. https://doi.org/10.17223/18137083/89/5 (In Russian).

Zimovets, S. (1996). Gerasim's Silence. In *Gerasim's Silence: Psychological and Philosophical Essays on Russian Culture* (pp. 9–25). Gnosis. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования массовой культуры | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.697

The Philosopher's Stone – This Time Real or "Macguffin" Again? Anime "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" and Political Philosophy

Nikolai B. Afanasov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia. Email: n.afanasov[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-9183-3849

Received: 19 August 2025 | Revised: 25 September 2025 | Accepted: 30 September 2025

Abstract

The article concerns the universe of "Fullmetal Alchemist" (2001–2010), created by Japanese mangaka Hiromi Arakawa, from the perspective of media theory and philosophical analysis of popular culture. Starting from stunning success of the second anime serial adaptation that got on the screens under the title "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" in 2009–2010, the author shows how intrinsic to the narrative philosophical ideas determine the cult status of the anime. Narrative components of Arakawa's product that could be interpreted from the point of view of political philosophy, had decisive meaning for the consolidation of "author's work" reputation behind the manga and the anime. A conceptual basis of the narratological research is 'macguffin' theory. The article justifies that "philosopher's stone", in the world of "Fullmetal Alchemist" often interpreted as a classic macguffin, represents an important and meaningful piece of narrative. The author proposes to interpret existing in the fiction world "philosopher's stones" as a metaphor of power. Arakawa's work therefore is an original commentary on power and ethics. Narrative movement and historical visual references, that anime contains in plenty, could be unified under conceptual framework of political philosophy. The manga and the anime project the position of unethical character of power, but in rare cases there are no alternatives to seek it. Thus, the world of "Fullmetal Alchemist" in general represents Kantian categorical imperative: the "materials" (human individuals) to create "philosopher's stones" never should be treated merely as means, but always as ends.

Keywords

Theory of Media; Practical Philosophy; Popular Culture; Political Philosophy; Postmodernism; Anime; Manga; Macguffin; Fullmetal Alchemist

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.697

Философский камень – на этот раз «настоящий» или опять макгаффин? Аниме «Стальной алхимик: братство» и политическая философия

Афанасов Николай Борисович

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: n.afanasov[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-9183-3849

Рукопись получена: 19 августа 2025 | Пересмотрена: 25 сентября 2025 | Принята: 30 сентября 2025

Аннотация

В статье с позиции теории медиа и философского анализа популярной культуры рассматривается вселенная «Стального алхимика» (2001–2010), созданная японской мангакой Хироми Аракавой. На примере ошеломляющего успеха второй сериальной аниме-адаптации, выпущенной на экраны под названием «Стальной алхимик: братство» в 2009–2010 гг., автор показывает обусловленность культового статуса аниме вложенными в него философскими идеями. Содержательная составляющая работы Аракавы, которую можно интерпретировать с позиций политической философии, имела решающее значение для закрепления за аниме и мангой статуса оригинального авторского произведения. Концептуальной основой нарратологического анализа выступает теория макгаффина. В статье обосновывается точка зрения, согласно которой «философский камень», применительно к миру «Стального алхимика» часто интерпретируемый как классический пример макгаффина, на деле является важнейшей содержательной единицей повествования. Автор предлагает интерпретацию существующих в произведении философских камней в качестве базовой метафоры власти. Авторским комментарием к вопросу о власти и этике во многом и является работа Аракавы. Сюжетное движение и исторические визуальные метафоры, которые в изобилии присутствуют в работе, могут быть объединены в концептуальной рамке политической философии. Манга и аниме транслируют позицию, согласно которой власть неэтична, но в ряде случаев стремлению к обладанию могуществом нет альтернатив. Мир «Стального алхимика» в самом общем виде репрезентирует кантианский категорический императив: к “материалу” (людям) для создания «философских камней» (власти) никогда не следует относиться как к средству, но всегда как к цели.

Ключевые слова

теория медиа; практическая философия; популярная культура; политическая философия; постмодернизм; аниме; манга; макгаффин; Стальной алхимик

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

Введение: «Стальной алхимик» возвращает веру в культ

Манга «Стальной алхимик» (鋼の錬金術師 – яп.; *Fullmetal Alchemist* – англ.) японской мангаки Хироми Аракавы начала печататься в 2001 году в журнале *Monthly Shōnen Gangan*. Общий культурный контекст и ситуация на рынке аниме и манги не располагали к тому, что из этого выйдет что-то стоящее: к концу 90-х годов XX-го века теоретики медиа, рядовые читатели манги и поклонники японской анимации испытывали фрустрацию. Многие и вовсе считали, что «золотой век» аниме подошёл к концу. Новые тайтлы продолжали появляться, но не вызывали такого большого интереса, как прежде. Индустрии не хватало по-настоящему культовых произведений, которые могли бы повторить успех таких аниме как «Евангелион» (*Neon Genesis Evangelion*) (1995–1996) Хидеаки Анно или «Ковбой Бибоп» (*Cowboy Bebop*) (1998–1999) Синъитиро Ватанабэ. Разгадка статуса последних заключалась в том, что им удалось совместить преимущества художественно-выразительных средств аниме и действительно оригинальное, глубокое содержание. Зрители не только испытывали удовольствие от просмотра, но и находили пищу для размышлений.

«Стальной алхимик» относится к жанру сёнэн (shōnen), адресованному прежде всего мальчикам-подросткам. Несмотря на постмодернистский скепсис в отношении деления жанров на «низкие» и «высокие», сёнэн – это всё же сугубо развлекательная, т. е. сознательно «неинтеллектуальная» продукция. Для анализа манги важно принимать во внимание журналы, в которых издаются тома произведений (Tomoyuki, 2017, p. 163-164). «Стальной алхимик» – это не просто сёнэн, а ганган-сёнэн (gangan), что ещё хуже. К комиксам ганган относится манга, которая печатается «… в журналах, владельцами которых выступают три компании – *Makku Gaaden*, *Ichijinsha* и фактически игровая компания *Square Enix*» (Gō, Nakamura, 2011, p. 75). К изначально невысокому интеллектуальному статусу сёнэн-манги в данном случае добавляется невысокий интеллектуальный статус игровой индустрии (на момент публикации; сегодня ситуация куда сложнее) и подчёркнуто-коммерческая ориентация издательств. Напомним, что всё, что было связано с играми, в те годы маркировалось как недостойное внимания исследователей или вовсе вызывающее тревогу. Говоря проще, ожидать, что через 20 лет о «Стальном алхимике» будут вспоминать – и писать в научных журналах или книгах – не приходилось.

Хироми Аракава выпускает последние главы «Стального алхимика» летом 2010-го года. За десять лет, что она трудилась над мангой, её работа из заурядного приключенческого сёнэна превратилась во влиятельную медиафраншизу. Основные протагонисты истории, братья Эдвард и Альфонс Элрики, стали одними из самых узнаваемых и любимых персонажей у поклонников японской популярной культуры. Уже в 2003 году студия *Bones* и режиссёр Сэйдзи Мидзусима приступают к сериальной экранизации. Так появляется аниме-сериал

«Стальной алхимик», состоящий из 51 эпизода. Последняя серия выйдет в эфир в 2004 году. Поскольку основной сюжет манги к моменту окончания сериала был далёк от завершения, многие ключевые моменты и финал значительно отличаются от авторской работы Аракавы. В 2005 г. точку в первой аниме-адаптации «Стального алхимика» поставил полнометражный анимационный фильм «Стальной алхимик: покоритель Шамбалы», который срежиссировал всё тот же Сэйдзи Мидзусима. Опыт перенесения на экран оказался удачным, и оба аниме получили восторженные отзывы зрителей и критиков, однако оригинальное сюжетное завершение манги требовало каноничной экранизации.

В 2009 к работе над новым аниме-сериалом всё в той же студии *Bones* приступает Ясухиро Ириэ. Чтобы избежать путаницы, на глобальный рынок компания запустит его под названием «Стальной алхимик: братство». В июле 2010 года, фактически синхронно с выходом последних глав манги в журнале *Monthly Shōnen Gangan*, телевидение выпустит в эфир последнюю, 64-ю серию аниме под названием «Конец путешествия». Успех повторной экранизации превзошёл и без того феноменальные достижения сериала 2003–2004 гг.: «Стальной алхимик: братство» на настоящий момент имеет пользовательскую оценку 9.1/10 и занимает вторую строчку в общем рейтинге на центральном портале поклонников японской попкультуры, *MyAnimeList*[1]. Фактически, это аниме – наравне с аниме-экранизацией манги «Тетрадь смерти» (2006-2007) (мангака – Цугуми Оба; режиссёр – Тэцуро Араки) – стало «входным билетом» в мир японской популярной культуры для огромного числа зрителей. В бесчисленных списках, которые советуют, с чего можно было бы начать смотреть аниме, чаще всего рекомендуют именно «Стальной алхимик: братство».

Несмотря на то, что и современная японская анимация испытывает трудности на глобальном рынке (Otmazgin, 2014, p. 61), мрачные предчувствия фанатов и исследователей рубежа столетий не сбылись: нулевые по меньшей мере подарили нам «Стального алхимика». И, надо отметить, это не единственное аниме десятилетия, которое получило статус культового и пользуется вниманием исследователей популярной культуры. Возможно, спустя годы, мы вновь сможем выдохнуть с облегчением и сказать,

1 См.: https://myanimelist.net/topanime.php. Долгое время «Стальной алхимик: братство» занимал первую строчку. Интересно, что выход новых проектов не единожды менял расположение произведений в рейтинге. Так, аниме «Кагуя: в любви как на войне» (2022) довольно скоро после выхода занимало первую строчку, а на момент конца 2025-го года располагается лишь на 15-м месте. Механизм, стоящий за этим, прост. Популярная новинка привлекает большое число фанатов, которые ставят самые высокие оценки (10 «десятки»). По мере увеличения охвата аудитории и проголосовавших балл становится более уравновешенным. На настоящий момент лидером является проект «Провожающая в последний путь Фрирен» (2023–2024) со средней оценкой 9.29. Поскольку это аниме, как мы полагаем, является продуктом высочайшего класса, можно предположить, что оно сохранит своё место в топе. Даже если работе Аракавы и Ириэ не удастся вернуть себе первое место, вторая строчка со средней оценкой в 9.10 – это выдающийся результат и свидетельство значения аниме «Стальной алхимик: братство» для индустрии и современной популярной культуры.

что «всё не так уж и плохо». Для того, чтобы стать «культом», в первую очередь нужна особая фанатская культура. В случае с аниме она возникает из восхищения художественным совершенством произведений в этой стилистике и интеллектуальной серьёзностью содержания. В «Стальном алхимике» в достатке и того, и другого. Но больший успех именно второй экранизации наталкивает на мысль, что растворённая в повествовании философия имела в рецепции ключевое значение. В статье мы предпримем попытку философского анализа аниме-сериала «Стальной алхимик: братство», преимущественно сосредоточившись на прочтении метафоры «философского камня» с позиции политической и моральной философии. От наших результатов будет зависеть и ответ на вопрос, который могла бы поставить теория медиа: философский камень в аниме – «настоящий», или мы снова имеем дело с макгаффином?

Аниме «Стальной алхимик: братство» и теория макгаффина

Качественный сюжет со множеством неожиданных поворотов стал визитной карточкой «Стального алхимика». Его развитие во многом повторяет тот ход, который осуществил Хидэаки Анно в *Neon Genesis Evangelion*. Сперва может показаться, что ты имеешь дело с чем-то ординарным и развлекательным – гигантскими роботами, кавайными подростками (May, 2019, p. 61-64) или загадочными артефактами, – но очень скоро повествование принимает другой оборот. Сюжет становится нетипично мрачным для массового сёнэна, а казавшиеся простыми персонажи предстают в неоднозначном свете. Нарратив в «Стальном алхимике» – это ключевое, что выделяет это произведение из общего ряда. В художественном отношении сериал также выглядит очень достойно, но к тому времени это уже был скорее стандарт. Достигнутый мангаками и японскими художниками-аниматорами к 80-м гг. уровень мастерства предполагает, что при достаточном финансировании любое аниме может выглядеть безукоризненно. Мы будем работать с сюжетом аниме «Стальной алхимик: братство» как предметом исследования, фактически не затрагивая первую сериализацию, полнометражные фильмы (OVA – original video animation), последовавшие экранизации на большом экране или мангу. Второй сериал был создан при тесном сотрудничестве с самой Хироми Аракавой, что определило требующееся для наших задач содержательное соответствие между мангой и аниме.

Исследования манги и популярной культуры – это пересекающиеся, но не совпадающие области. Работа с мангой как предметом рассмотрения предполагает не только и не столько содержательный анализ, сколько внимание к формальной, комиксной стороне произведения (Магера, 2021). Многие исследователи комиксов справедливо исходят из того, что «в независимости от того, как много деталей я перечисляю в своей “истории” (описании

сюжета комикса – Н.А.), <…> иллюстрации добавляют к ней что-то своё» (Gallacher, 2011, p. 464). Их порядок расположения на странице, способы вписывания текста в рамки и многое другое имеют значение для целостного восприятия. В случае с философскими измерениями популярной культуры это побочные сюжеты. К тому же популярная культура должна быть именно *популярной* (Павлов, 2019, с. 207) и претендующей на универсальность языка. Несмотря на широкое распространение практик чтения манги и комиксов, которые могут быть отнесены к популярной культуре, аниме остаётся более доступным способом познакомиться с тем или иным сюжетом. Говоря проще, аниме – это глобальный культурный феномен, о чём свидетельствует его масштабируемость и воспроизводимость, к примеру, силами корейских, китайских, американских, а сегодня уже и российских аниматоров. В то же время манга остаётся, пусть и весьма востребованной, но скорее субкультурной продукцией.

Всё это приводит к полушуточному парадоксу: философия при работе с миром аниме сознательно обращается к копии, а не к оригиналу. Но это противопоставление не только не всегда схватывает суть проблемы, но иногда и просто ложно фактически (в некоторых случаях именно аниме служит основой для последующей новеллизации в виде манги или других жанров литературных произведений). Для философии первичен смысл нарратива, который считывается читателем или зрителем, в то время как форма донесения этого смысла представляет побочный интерес. С точки зрения медиатеории, философский анализ произведения относится к нарратологическим стратегиям исследования. «Стальной алхимик: братство» – знаковое культурное произведение, которое может выступить предметом содержательного исследования без ущерба для понимания замысла автора.

История Хироми Аракавы рассказывает о судьбе двух братьев-подростков, Эдварда и Альфонса Элриков. Потеряв мать в раннем детстве, герои отправляются в путешествие по Аместрису (так называется страна, в которой происходят основные события) в поисках философского камня. Ими движет надежда исправить несправедливость судьбы. Эдвард и Альфонс совсем юные, но талантливые алхимики. Их умения представляют интерес для милитаризованного и постоянно воюющего государства, которое охотно принимает на службу владеющих этой наукой. Впоследствии мы узнаем, что правительство стремится использовать алхимиков как оружие. Сеттинг «Стального алхимика» напоминает стимпанк или дизельпанк, полностью не встраиваясь ни в один из канонов. Общество достаточно хозяйственно развито, но ряд привычных нам технологий оказывается неизвестен. Соответственно, алхимики, которые преобразовывают материю (управляют огнём, совершают взрывы, создают физические структуры, которые могут повлиять на ход сражения, и проч.) по правилам функционирования этого вымышленного мира, представляют собой значимые боевые единицы на поле боя.

Эдварда и Альфонса без проволочек принимают на государственную службу. При зачислении в ряды армии Эдвард получает звание майора и титул «стального алхимика», хотя при первой встрече с братьями сложно определить, кто из них является «стальным». Дело в том, что младший брат Эдварда, Альфонс, постоянно носит массивные самурайские доспехи. Ближе к середине сериала нам откроется пугающая правда: у Альфонса вообще нет тела. Сам Эдвард потерял правую руку и левую ногу и пользуется широко распространёнными в мире сериала искусными протезами-автобронёй, которые для него изготовила подруга детства Уинри Рокбелл. В доме её бабушки Пинако братья росли после кончины матери. Увечья братьев Элриков стали результатом неудавшейся алхимической трансмутации. Эдвард потерял ногу, а Альфонс тело во время проведения алхимического ритуала, совершив который, герои хотели вернуть свою мать к жизни. Для того, чтобы «прикрепить» душу Альфонса к стоявшим в подвале доспехам, Эдвард пожертвовал своей рукой.

Алхимия во вселенной «Стального алхимика» функционирует согласно определённой когнитивной логике, которая отличает научно-фантастический жанр (Suvin, 1972, p. 376). Это значит, что магия, специфическая наука или вообще что угодно в вымышленных мирах – если речь идёт о хорошо продуманных концептах – имеет свои строго определённые принципы и ограничения. В «Стальном алхимике» это наблюдение канадского литературного теоретика Дарко Сувина постоянно обыгрывается: герои часто подчёркивают, что то, что они делают, это не фокусы, а наука, которая работает сообразно своим непреложным законам. Последние могут быть изучены и применяться с разной долей мастерства. Алхимическая наука в мире Аместриса может многое, но даже она не всесильна. Уже в первом эпизоде зрителей знакомят с тем, что это такое:

> «Алхимия. Это научная техника понимания структуры материи, её декомпозиции и последующего воссоздания. При умелом проведении операции можно даже создать золото из свинца. Однако, поскольку речь идёт о науке, имеют место естественные законы. Только одна вещь может быть создана из чего-то равноценной массы. Это Принцип Равноценного обмена».

Фрагмент из вступительных титров к сериалу довольно точно вводит зрителя в контекст, но упускает из вида, что не только масса и состав веществ имеют значение при проведении алхимических трансмутаций. Количественные переходы не всегда означают возможность качественных изменений. Мешок серы, пара щепоток мышьяка и с дюжину других ингредиентов, которые можно купить на обычном деревенском рынке в Аместрисе, приправленные каплями крови, не могут вернуть к жизни умершего человека. Принцип Равноценного обмена – не только про закон сохранения массы, но и про что-то чуть более философское. Эдвард и Альфонс отправляются в путешествие в надежде разузнать что-нибудь о легендарном философском камне. Согласно

слухам – никто не знает этого наверняка, – с его помощью можно было бы нарушить ограничения Принципа Равноценного обмена. В отличие от канона сёнэн-аниме, герои отправляются в опасное путешествие на поиски философского камня не для того, чтобы стать сильнее и реализовать свой потенциал, но чтобы просто вернуться к своему прежнему состоянию.

Всё это похоже на классический макгаффин:

> «Единственная возможность для них (братьев Элриков – Н.А.) обрести свой прежний вид и получить шанс вернуть мать – это найти алхимический *макгаффин* (курсив наш – Н.А.), философский камень» (Clements, McCarthy, 2006, p. 209).

Термин пришёл в современную медиатеорию из исследований кинематографа:

> «… внутренне пустые, но высокоценные объекты, за обладание которыми идёт сюжетная борьба, называются на киносценарном жаргоне, с лёгкой руки Альфреда Хичкока, словом *макгаффин* (курсив автора – Н.А.» (Зенкин, 2020, с. 198).

В качестве концептуального аппарата теории кино или литературы макгаффин себя отлично зарекомендовал, позволяя адекватно описывать особенности построения нарратива во многих современных лентах. Исследования аниме и манги в этом вопросе отстают, и мы не так часто встретим этот термин при анализе нарративных структур произведений японской популярной культуры. По всей видимости, это может быть связано с тем, что отмеченная нами выше тенденция к анализу формы и художественных особенностей произведений доминирует в рамках дисциплины.

Культурные теоретики, историки и философы всё ещё не до конца распробовали жанр. Даже содержательный и самостоятельный анализ популярного кинематографа только-только стал занимать легитимное положение в теории медиа и философии популярной культуры. Подобные удачные опыты можно найти и применительно к аниме, но их намного меньше. В работах американского культурного теоретика и литературоведа Сюзан Нейпир (Napier, 2005) мы встречаем глубокий содержательный анализ философских аспектов творчества многих аниматоров. Американский исследователь Кристофер Болтон в своей работе «Интерпретируя аниме» (Bolton, 2018) показывает, что многие представленные в японской популярной культуре образы заслуживают того, чтобы к ним относились всерьёз. Они могут быть репрезентациями общих культурных или исторических сюжетов, а также сами становиться оригинальными носителями идей. Когда создателям аниме удаётся что-то подобное, мы вправе заявить, что речь идёт уже о произведении в значении *oeuvre*, т.е. авторском взгляде на предмет, который самоценен. Соответственно, требуется деконструкция логики авторского и зрительского видений, которые и создают (культовый) объект популярной культуры.

Макгаффин на самом деле не важен. В теории. Многим зрителям как раз было бы интересно, чтобы его отыскали. Но что, если философский камень в «Стальном алхимике» – это не формальная движущая и организующая сила сюжета, а ключ к его прочтению в философском смысле? Мир Аместриса насыщен аллюзиями на реальные исторические события и идеи. Манга и аниме затрагивают крайне непростые проблемы: геноцид, справедливость, ответственность, война, история, власть. Не все из образов, как это часто бывает в аниме, следует интерпретировать буквально. В особенности это касается религиозных прочтений западной символики, которую любят использовать ориентированные на вестернизированное японское общество или на глобальный рынок мангаки. Играет роль и визуальная природа японской популярной культуры – для того, чтобы образы были яркими и узнаваемыми, первостепенное значение имеет именно визуальная, но не смысловая составляющая. Мы попытаемся показать, что «Стальной алхимик» может быть прочитан как произведение, содержащее оригинальную интерпретацию власти, овеществлённую в образе философского камня.

Оставаясь в границах формального анализа сюжета, мы никогда не сможем конкретизировать утверждение о том, что «философский камень» – это макгаффин. Проведём мысленный эксперимент: представим, что он вообще оказался бы выдумкой. Повлияло бы это на сюжет?

Сложно ответить однозначно. Учитывая повествовательное мастерство Аракавы и, в целом, фрагментарную стратегию построения нарратива в сёнэн-манге и аниме, можно предположить, что нашлись бы альтернативные объяснения происходящему. К тому же и сами братья Элрики допускают, что никакого философского камня может и не быть. В сериализации 2003–2004 гг. довольно многое относительно философского камня отличается от «Братства». Произведение осталось бы талантливым и интересным, но сомнительно, что оно обрело бы такой культовый статус. Критика последовательности и сюжетной слабости часто встречается в отношении анимации. Особенности работы над произведениями обусловливают то, что повествование может замедляться и ускоряться, бесконечно смещать акценты или даже вовсе прерываться какими-то не имеющими непосредственного отношения к базовому сюжету событиями. Какая-то часть продукта для успешной коммерционализации должна содержать и просто приятные глазу, но не продвигающие сюжет сцены, так называемые «филлеры» и «фансервис».

«Стальной алхимик» – более сложный и цельный продукт, хотя и в нём можно найти нечто похожее. Как бы то ни было, соблазн нарушить Принцип равноценного обмена захватывает наших героев. По законам «волшебной сказки» у происходящего могло быть два исхода: некое могущественное *неотмирное* существо могло бы помочь братьям, либо же они смогли бы решить свои проблемы без применения магического артефакта. Второй исход даже представлялся более логичным, учитывая довольно серьёзный тон повество-

вания в произведении. Он одновременно осуществляется и нет. Многие зрители и критики сочли, что происходящие вокруг героев события куда важнее философского камня, а финал, в котором братья Элрики вернули ровно и только то, что может быть возвращено, смирившись с существованием необратимости (мёртвые не воскресают), имел отношение больше к их взрослению, чем к сюжетному объяснению событий существованием философского камня.

Интуиция критиков оправдана, и тот набор политико-философских, культурных или даже экзистенциальных интерпретаций, который порождает мир «Стального алхимика», прекрасно работает. Однако нужно всё же подробнее взглянуть на то, *что* такое философский камень в этом вымышленном мире. К тому же оказывается, что камень вовсе не один. Это артефакты, выглядящие как камни кроваво-красного цвета, которые имеют определённый «заряд», расходуя который, алхимик может временно, до исчерпания силы камня, нарушать Принцип Равноценного обмена. Выглядит как deus ex machina, но всё не так просто. Когнитивная логика «Стального алхимика» выстроена практически безупречно, и Аракава не могла оставить без объяснения, откуда берётся сила камня, а также почему она имеет пределы. Ограниченность возможностей философского камня и их исток – это одновременно и интерпретация того, чем он является на самом деле.

В заключительных сериях мы подробнее познакомимся с тем, как устроен философский камень. Оказывается, что силу ему придают человеческие души, которые были в него заключены. Иначе говоря, Принцип Равноценного обмена никогда и не нарушался. Этот непреложный закон вымышленного мира продолжает действовать несмотря ни на что. Но способность аккумулировать потенциал *других*, заключать их души в камень, а позже использовать по своему усмотрению может давать пользователю способность превосходить оппонентов в ряде отношений. Всё это, если принять во внимание общий политический контекст сериала, напоминает хорошо известную философам вещь: власть. Согласно одному из самых авторитетных определений власти, предложенных Максом Вебером, это «любая вероятность реализации своей воли <…> даже вопреки сопротивлению, на чем бы эта вероятность не основывалась» (Вебер, 2016, с. 109). Де факто, философский камень создан «насилием», которое было совершено при его создании. Использующий философский камень – использует других людей, что ставит перед героями сериала этическую дилемму об оправданности применения камня. С точки зрения теории медиа, философский камень может и быть макгаффином, но политическая философия не может оставить без внимания тот аспект, что в этом отнюдь не вымышленном артефакте содержатся не только души, но и вполне конкретная власть, порождённая насилием.

Стоит ли вообще искать «философский камень», или аниме «Стальной алхимик» как политическое высказывание

В конце концов братья Элрики найдут философский камень. Наш основной тезис состоит в том, что он окажется не макгаффином, но основанием моральной дилеммы, которую Хироми Аракава поставит перед братьями-алхимиками и каждым зрителем. Вопрос всегда был не только в том, существует ли философский камень, но в том, можно ли его использовать, оставаясь моральным человеком. Во время поисков камня многие персонажи аниме наставляют Альфонса и Элрика загадочной фразой, призывающей «искать правду за правдой», «видеть истину за правдой». Можно предположить, что у истории философского камня, а заодно и всей манги/аниме «Стальной алхимик» не двойное, а тройное дно: философский камень существует, хотя это кажется невероятным, но существует не так, как того желали бы герои; является не тем, чем кажется. Эта амбивалентность камня-власти заключается в этических границах применимости мифического артефакта.

Обратимся к анализу персонажей, которые используют философский камень для решения самых разных задач, с позиции их соответствия этике блага и тому, что на уровне образности может быть отнесено к «человеческому»/«нечеловеческому». Этих персонажей можно разделить на три группы: гомункулы, Ван Хоэнхайм и главные герои аниме, которые в ходе повествования получают ситуативную возможность воспользоваться камнями. Гомункулы – это одновременно противники наших героев-алхимиков в повествовании и слуги-детища главного антагониста, первогомункула Отца. В манге и аниме-адаптациях они отождествляются с семью смертными грехами. На уровне развития сюжета удивительно то, что «грехи» на деле оказываются способными сопротивляться своим страстям в должной мере (возможно, за редким исключением Обжорства, который, впрочем, также может воздержаться от пожирания чего-либо или кого-либо).

Можно предположить, что и здесь мы имеем дело с реализацией принципа «видеть правду, скрытую за правдой», а именно: на внешнем уровне маркирование злодеев через узнаваемые христианские образы имеет целью позиционирование персонажей для западной аудитории и придание поверхностной глубины (Джейсисон, 2019, с. 332) для восточного зрителя и читателя. Затем мы обнаруживаем, что «грехи» на деле оказываются более сложными и противоречивыми существами. В качестве наиболее показательной иллюстрации приведём в пример номинального главу государства Аместрис, носящего титул «фюрер», Кинга Брэдли. По совместительству он является гомункулом гнева и служит не на благо государства, но повинуясь замыслу Гомункула-Отца. Ирония и парадокс этого персонажа состоят в том, что сложно себе представить более спокойного и уравновешенного героя. В целом, большинство гомункулов оказываются целерациональными суще-

ствами. Если ими и владеют страсти, то это страсти, отличные от укоренённых в приписываемых им грехах. За каждым из гомункулов стоит вполне человеческая история, которую может понять зритель, но содержание философского камня (именно он делает гомункула гомункулом) меняет образ этих персонажей, превращая их в манифестацию «нечеловеческого». Мы полагаем, что на нарративном уровне это содержательное, внутренне несоответствие, которое одновременно уравновешивается внешней («Обжорство» – очень толстый персонаж) образностью, готовит зрителя к тому, что всё сложнее, чем кажется.

Ван Хоэнхайм, отец главных героев, вроде бы человек, но здесь мы имеем дело с интерпретацией Хироми Аракавы, которая подталкивает к тому, чтобы воспринимать Хоэнхайма как радикальный пример способности к отчуждению, фактически придающий персонажу нечеловечские качества, добротно приправленные внешней, «божественной», образностью. Прежде всего, он оставил своих детей и жену. В произведении тема сиротства и ответственности за оставленных в беде широко репрезентирована. Личная позиция Хироми Аракавы состоит в том, что об оставшихся без родителей необходимо заботиться, а бремя опеки над ними могло бы взять не государство через институции, но близкие люди, родственники или даже соседи. Именно так и произошло, когда жившая по соседству Пинако Рокбелл взялась опекать юных алхимиков. Эти сцены в аниме наиболее «человеческие», что передаётся через юмор, комедию положений и тёплую цветовую гамму изображения персонажей. Более того, в финале Эдвард Элрик и Уинри Рокбелл станут мужем и женой, а их образ жизни вернётся к нормативности заботы и юмора, которыми было наполнено их детство. Двойник ван Хоэнхайма, гомункул-отец, имеет такую же внешность, что и сам Хоэнхайм, но цветовая гамма его образа более холодная, голос актёра озвучки звучит отчуждённо, а речь временами и вовсе не похожа на человеческую.

И ван Хоэнхайм, и Гомункул-отец владеют могущественными философскими камнями, содержащими огромное число душ. Соответственно, их сила превышает силу всех остальных существ и алхимиков-обладателей малых камней. На первый взгляд, основная разница между ними состоит в том, какие цели они преследуют. С позиции философии власти деятельность Гомункула-отца направлена на приращение своего могущества (не будем касаться психологической мотивации персонажа), ради чего он готов принести в жертву целые народы, или, говоря современным политическим языком, совершить геноцид. Именно его ходы стоят за всем происходящим в сюжете на внешнем уровне: войнами, этническими конфликтами и многими другими несчастьями. Ван Хоэнхайм же на первый взгляд вовсе является бездеятельным и равнодушным персонажем. Имеет значение не только то, *для чего* используется философский камень, но и *как* он используется. Если Гомункул-отец, а также другие гомункулы пользуются ими, не учитывая мнение содержащихся внутри

артефакта душ, то ван Хоэнхайм тратит бесчисленные годы для того, чтобы вступить в диалог с теми, кто заключён в его камне. В конечном итоге именно это обусловит возможность его успешного противостояния главному антагонисту. Однако, делает ли это ван Хоэнхайма положительным персонажем? Мы с уверенностью можем сказать, что этого не происходит. Герой остаётся пленником зла причастности к камню, обладание которым (т.е., властью) навсегда накладывает на него отпечаток. Ему недоступно мирное счастье простой жизни в финале произведения. Наиболее благородной участью оказывается исполнение долга, отказ от камня и спокойная смерть–искупление за дерзновение и неспособность/нежелание встроиться в идиллический мировой порядок сельско-городской жизни.

К третьей группе персонажей, которые соприкасаются с философским камнем, мы отнесли тех, кто владеет им ситуативно. Как правило, они получают желанный артефакт в результате удачного стечения обстоятельств (которому иногда предшествуют длительные поиски), а используют недолго и прежде всего для противостояния антагонистам. Учитывая, что главным антагонистом в мире «Стального алхимика» является Гомункул-отец, существо, обладающее самым могущественным философским камнем, другие философские камни – это средство уравнять шансы при борьбе со злом. Это не безусловное благо, которое получает наиболее достойный в результате прохождения ряда испытания, но нечто, что лишь возвращает ситуацию к норме. Когда мы характеризовали историю с позиции особенностей сёнэна, мы обращали внимание на то, что работа Хироми Аракавы нетипична для канонов этого жанра. В ней герои не стремятся к обладанию силой просто ради того, чтобы ею обладать, но отправляются в полное опасностей путешествие, чтобы попытаться восстановить статус-кво. И они действительно этого хотят. Часто в сёнэн-аниме первопричина восхождения героя также вполне гуманная или психологическая, но в конечном итоге всё заканчивается тем, что удовольствие от просмотра укореняется в наблюдении за противостоянием равному по силе протагонисту или за «прокачкой» новых сил. Этот троп не является сюжетообразующим и содержательным для повествования «Стального алхимика». Именно в особом взгляде на «норму», которая постоянно утрачивается и требует реституции, состоит оригинальное послание истории про поиски философского камня братьями Элриками.

Косвенными свидетельствами в пользу того, что мир «Стального алхимика» является философским комментарием к актуальным проблемам власти, является не только сюжетный контекст, но и общая образность манги и аниме. Для исследователя медиа трудность в картографии множества отсылок в аниме будет состоять в том, что в этом отношении «Стальной алхимик» не всегда является последовательным произведением. По всей видимости, он и не должен быть таковым. Теория постмодернистского пастиша гласит: «Это род имитации, в которой подразумевается, что вы знаете, что это

имитация» (Дайер, 2021, с. 7). Многозначность аниме, как образцово постмодернистского культурного продукта, заходит ещё дальше: опознаваться должен не сам оригинальный коррелят, но факт создания пастиша. В этом отношении «Стальной алхимик» является оригинальным произведением популярной культуры, смешение политических отсылок в котором имеет своей целью прежде всего репрезентацию абстрактного политического, а лишь затем комментарий к вполне конкретным историческим событиям.

Возможно, именно сложностью распутывания набора образов, который не оказывает решающего восприятия на сюжет и послание произведения, обусловлено невнимание к «Стальному алхимику» со стороны тех, кто профессионально занимается политической философией. Впрочем, на любительском уровне к теме обращаются довольно часто (Marcano, 2016). Обобщая опыт этих апелляций к политической образности, можно уверенно утверждать, что Аракаве удалось внятно донести до читателей и зрителей негативные коннотации, сопровождающие империализм, национализм, милитаризм. Аниме не только повествует об абстрактном геноциде-жертвоприношении для создания философского камня (Sementelli, 2016, p. 29), но в истории Аместриса геноцид является реальным историческим фактом, о чём нам постоянно напоминают. Зацикленность этого государства на армии, ведении боевых действий с соседними странами и общая романтизация милитаризма могут трактоваться по-разному: от аллюзий на Германию перед Первой мировой войной, или в период интербеллума, до комментария к милитаристской Японии 30-х гг., которая вторглась в Китай, а в некоторых интерпретациях и до осуждения агрессивной империалистической политики США. В сущности, это не столь важно, если помнить о постмодернистских корнях произведения и иметь в виду, что центральная метафора, движущая историю, – это власть. В её отношении «Стальной алхимик» буквально вторит известной философской максиме, лаконично сформулированной английским историком и политиком Джоном Актоном: «Власть развращает, абсолютная власть развращает абсолютно». Найти философский камень братьям Элрикам нужно было лишь для того, чтобы убедиться в бессмысленности этой затеи. И здесь уместно вспомнить о том, что за «макгаффином», следуя магистральной линии аниме, тоже нужно видеть не только «макгаффин».

Заключение

Философские интерпретации популярной культуры – это тоже своего рода макгаффин. Учитывая специфику радикально «окультуренной» в массовом смысле современности (Barile, 2017, p. 441), они необходимы. Но их смысл часто бывает не тем, чем кажется на первый взгляд. В случае с японской популярной культурой, представленной прежде всего мангой и аниме, исследователю как никогда сложно определиться с тем, какую работу следует проводить. Манга Хироми Аракавы «Стальной алхимик» и её экрани-

зации, в особенности аниме-сериал «Стальной алхимик: братство» принадлежат к тем произведениям, которые формируют интеллектуальный образ всего жанра. Так, начало XXI века в истории аниме будет ознаменовано поисками философского камня Эдвардом и Альфонсом. В силу своей влиятельности в мире анимации и за её пределами, а также уникальной судьбы произведения мир «Стального алхимика» может быть прочитан как высказывание о политических и моральных проблемах. Именно его философское содержание, столь же провокационное, как и название (MacWilliams, 2008, p. 4), повлияло на обретение работой культового статуса.

Ключ к прочтению истории «Стального алхимика» – это следование подсказкам из самой истории. Чтобы найти философский камень, нужно «видеть правду за правдой». В таком случае поиск тождественен обретению понимания значения этого мифического артефакта и одновременно понимания сложного устройства окружающего мира. Для внешнего уровня анализа мы постарались показать, что этот принцип применим и к философской интерпретации самого аниме. Философский камень в мире, созданном Хироми Аракавой, самый настоящий, а не традиционный сёнэн-макгаффин. Именно в его оригинальном осмыслении кроется то философское послание, которое может быть интерпретировано в понятиях политической философии. Одновременно, в сущности философского камня скрыто и основное послание, фреймирующее произведение как произведение популярной культуры. Она претендует на то, чтобы быть интерпретированной в качестве оригинального авторского произведения (*oeuvre*). «Стальной алхимик», как это уже проделывали другие культовые аниме в 80-е и 90-е гг. XX-го века, ломает стереотипы о жанре и заставляет относиться к японской популярной культуре всерьёз.

Обращение к темам политической и моральной философии в «Стальном алхимике» образует концептуальный каркас повествования. На уровне образности и визуальности это сложный клубок из отсылок, графических и событийных цитат, который требует скрупулёзного анализа, если обращаться к истории с позиции исследования комиксов и визуального нарратива. С точки зрения философии, не все эти цитаты и образы одинаково важны. Имеет значение прежде всего то, что все они собраны вместе с целью запустить механизмы узнавания у зрителя или читателя. Постмодернистский пастиш в данном случае – это один из способов донесения сообщения. Философский камень в мире «Стального алхимика» следует понимать как особую метафору власти. В этом отношении произведение несёт на себе отпечаток продукта культуры до алгоритмов, т. е. вполне постмодернистского по духу, использующего бриколажную технику из образов и идей, но не опосредованных техникой процессов (Алиев, 2025, с. 114). Послание Аракавы в том, что власть реальна, могущественна и далека от ценностной нейтральности и добродетели. Стремление к последней лежит в плоскости личных отношений, дружбы (Allison,

2009, p. 322), но не приращения силы ради силы. Обладание могуществом подразумевает использование других людей только в качестве средств, что возвращает нас к классической философской постановке вопроса о категорическом императиве в этическом учении Иммануила Канта: к “материалу” (людям) для создания «философских камней» (власти) следует относиться не только как к средству, но и всегда как к цели (Кант, 1965, с. 411). Амбивалентность и реализм истории заключаются в том, что Аракава не постулирует радикальный отказ от использования философского камня/власти. Порой это просто необходимо. Но эта потребность порождается необходимостью восстановления разрушенного статус-кво. Говоря проще, нужно видеть «правду за правдой»: философские камни (власть) крайне опасные артефакты, но иногда лучше иметь их при себе. Вопрос лишь в том, с какой целью их использовать, как относиться к их «содержимому» и каким образом отказаться от их чрезвычайной силы, когда она более не требуется.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концепция исследования и написание статьи — Афанасов Н. Б.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не использованы при написании данной работы.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы

Allison, B. (2009). Monstrous Toys of Capitalism. *Mechademia*, 4, 321–323. https://doi.org/10.1353/mec.0.0028

Barile, N. (2017). Imagination of Our Present: Jean Baudrillard from the System of Objects to the Domotics and the Internet of Things. *Italian Sociological Review*, 7(4), 437–446. https://doi.org/10.13136/isr.v7i4.204

Bolton, Ch. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.5749/j.ctt20fw7d7

Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since* 1917 (Revised and Expanded Edition). Stone Bridge Press.

Gallacher, L.-A. (2011). (Fullmetal) alchemy: The monstrosity of reading words and pictures in shonen manga. *Cultural Geographies*, 18(4), 457–473. https://doi.org/10.1177/1474474010397639

Gō, I., & Nakamura, M. (2011). Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse. *Mechademia*, 6, 69–82. https://doi.org/10.1353/mec.2011.0019

MacWilliams, M. (2015). Introduction. In M. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture* (pp. 3–25). An East Gate Book. https://doi.org/10.4324/9781315703152

Marcano, A. (2016). *The Hidden Philosophy in Anime: 'Fullmetal Alchemist: Brotherhood.'* Inverse. https://www.inverse.com/article/17504-fullmetal-alchemist-brotherhood-anime-philosophy

May, S. (2019). *The Power of Cute*. Princeton University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvc77hsd

Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

Otmazgin, N. (2014). Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture. *Pacific Affairs*, 87(1), 53–69. https://doi.org/10.5509/201487153

Sementelli, A. (2016). Applying Existential Philosophy and Popular Culture Images to Ethics: The Case for Fullmetal Alchemist. *Public Voices*, 14(1), 28–42. https://doi.org/10.22140/pv.42

Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34(3), 372–382. https://doi.org/10.58680/ce197218271

Tomoyuki, O. (2017). "Naruto" as a Typical Weekly Magazine Manga. In J. Berndt & B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Manga's Cultural Crossroads* (pp. 163–171). Routledge.

Алиев, Р. (2025). Метасимулякр и ИИ-симуляция: Человек, медиа, интерфейсы. *Человек*, 36(1), 102–120. https://doi.org/10.31857/S0236200725010076

Вебер, М. (2016). *Хозяйство и общество: Очерки понимающей социологии*. Издательский дом Высшей школы экономики.

Дайер, Р. (2021). *Пастиш*. Издательский дом Высшей школы экономики. https://doi.org/10.17323/978-5-7598-2368-1

Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма*. Издательство Института Гайдара.

Зенкин, С. Н. (2020). Как украсть образ: Поэтика одного сюжета в литературе и кино. *Шаги/Steps*, 6(4), 194–215. https://doi.org/10.22394/2412-9410-2020-6-4-194-215

Кант, И. (1965). Критика практического разума. В *Сочинения в 6 томах: Т. 4. Часть I* (сс. 311–501). Мысль.

Магера, Ю. А. (2021). Семиотическая концепция Нацумэ Фусаносукэ в исследовании выразительных средств манги. *Ежегодник Япония / Yearbook Japan*, 50, 342–357. https://doi.org/10.24412/2687-1440-2021-50-342-357

Павлов, А. В. (2019). Философия постмодерна и популярная культура. *Вопросы философии*, 3, 206–214. https://doi.org/10.31857/S004287440004433-1

References

Aliev, R. (2025). Metasimulacrum and AI Simulation: Human, Media, Interfaces. *Chelovek*, 36(1), 102–120. https://doi.org/10.31857/S0236200725010076 (In Russian).

Allison, B. (2009). Monstrous Toys of Capitalism. *Mechademia*, 4, 321–323. https://doi.org/10.1353/mec.0.0028

Barile, N. (2017). Imagination of Our Present: Jean Baudrillard from the System of Objects to the Domotics and the Internet of Things. *Italian Sociological Review*, 7(4), 437–446. https://doi.org/10.13136/isr.v7i4.204

Bolton, Ch. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.5749/j.ctt20fw7d7

Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since* 1917 (Revised and Expanded Edition). Stone Bridge Press.

Dyer, R. (2021). *Pastiche*. Higher School of Economics Publishing House. https://doi.org/10.17323/978-5-7598-2368-1 (In Russian).

Gallacher, L.-A. (2011). (Fullmetal) alchemy: The monstrosity of reading words and pictures in shonen manga. *Cultural Geographies*, 18(4), 457–473. https://doi.org/10.1177/1474474010397639

Gō, I., & Nakamura, M. (2011). Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse. *Mechademia*, 6, 69–82. https://doi.org/10.1353/mec.2011.0019

Jameson, F. (2019). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Gaidar Institute Publishing House. (In Russian).

Kant, I. (1965). Critique of Pure Reason. In *Works in 6 volumes: Vol. 4. Part I* (pp. 311–501). Mysl. (In Russian).

MacWilliams, M. (2015). Introduction. In M. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture* (pp. 3–25). An East Gate Book. https://doi.org/10.4324/9781315703152

Magera, Yu. A. (2021). The Semiotic Concept of Natsume Fusanosuke in the Study of Manga Expressions. *Yearbook Japan*, 50, 342–357. https://doi.org/10.24412/2687-1440-2021-50-342-357 (In Russian).

Marcano, A. (2016). *The Hidden Philosophy in Anime: 'Fullmetal Alchemist: Brotherhood.'* Inverse. https://www.inverse.com/article/17504-fullmetal-alchemist-brotherhood-anime-philosophy

May, S. (2019). *The Power of Cute*. Princeton University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvc77hsd

Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

Otmazgin, N. (2014). Anime in the US: The Entrepreneurial Dimensions of Globalized Culture. *Pacific Affairs*, 87(1), 53–69. https://doi.org/10.5509/201487153

Pavlov, A. V. (2019). Philosophy of Postmodernism and Popular Culture. *Voprosy Filosofii*, 3, 206–214. https://doi.org/10.31857/S004287440004433-1 (In Russian).

Sementelli, A. (2016). Applying Existential Philosophy and Popular Culture Images to Ethics: The Case for Fullmetal Alchemist. *Public Voices*, 14(1), 28–42. https://doi.org/10.22140/pv.42

Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34(3), 372–382. https://doi.org/10.58680/ce197218271

Tomoyuki, O. (2017). "Naruto" as a Typical Weekly Magazine Manga. In J. Berndt & B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Manga's Cultural Crossroads* (pp. 163–171). Routledge.

Weber, M. (2016). *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. Higher School of Economics Publishing House. (In Russian).

Zenkin, S. N. (2020). How to Steal an Image! Poetics of a Plot in Literature and Cinema. *Steps*, 6(4), 194-215. https://doi.org/10.22394/2412-9410-2020-6-4-194-215 (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
New Media and Human Communication | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.598

From the Architectonics of Pure Reason to the Architecture of Digital Systems

Zhanna V. Nikolaeva[1], & Anastasiia I. Glushkova[2]

Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia

Received: 4 December 2024 | Revised: 8 March 2025 | Accepted: 17 March 2025

Abstract

The paper analyzes the use of the term "architectonics" and its applicability in the actual philosophical language. The use of the words "architecture" and "architectonics" in the title of the article, which at the first glance seems to be "tautological", is used by the authors intentionally serving as a challenge to that part of contemporary international humanitarian knowledge, especially concerning the infosphere and the digital environments, where these two terms are often used interchangeably. The Kantian semantic content of the concept "architectonics" is considered as a source for the creation of relevant concepts in the philosophy of architecture of the digital era: both as an art form and as the architecture of AI and other digital systems, which are characterized by higher-order metaphysics. To substantiate such reasoning, the content of Italian studies on the "metaphysics of architecture" (G. Vattimo), "philosophy of information" (L. Floridi), "theory of the project" (M. Ferraris, A. Armando, G. Durbiano), "unified philosophy of physical and mathematical objects" (M. Barison), "philosophy of the sensory city" (C. Ratti), among others, are used. The "architectonics of the science" is related to the modern understanding of meaning ("ideas of reason") and, in particular, it can be applied to the "architecture" and "architectures" of AI and other complex systems for a logical exit to the non-logical justification of thinking. The article will be of interest to media philosophers, anthropologists, architects and digital culture theorists.

Keywords

Architecture; Architectonics; Digital Systems; Philosophy of Architecture in Italy; Philosophy of Information; I. Kant; L. Floridi; M. Ferraris; C. Ratti

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

1 Email: zh.v.nikolaeva[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-5298-2980
2 Email: nastia.glu[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0009-0000-1808-4722

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Новые медиа и коммуникации | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.598

От архитектоники чистого разума к архитектуре цифровых систем

Николаева Жанна Викторовна[1], **Глушкова Анастасия Игоревна**[2]

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия

Рукопись получена: 4 декабря 2024 | Пересмотрена: 8 марта 2025 | Принята: 17 марта 2025

Аннотация

В статье анализируется использование термина «архитектоника» и его применимость в современном языке философии. Кажущееся на первый взгляд «тавтологическим» использование слов «архитектура» и «архитектоника» в названии статьи использовано авторами намеренно, в качестве вызова к той части современного интернационального гуманитарного знания, особенно касающегося инфосферы и цифровой среды, которая часто употребляет два эти термина как взаимозаменяемые. Кантовское смысловое содержание понятия «архитектоника» рассматривается как источник для создания актуальных концептов в философии архитектуры цифровой эпохи: как вида искусства, так и архитектуры ИИ и других цифровых систем, для которых характерна метафизика высшего порядка. Для обоснования подобных рассуждений используется содержание итальянских исследований по «метафизике архитектуры» (Дж. Ваттимо), «философии информации» (Л. Флориди), «теории проекта» (М. Феррарис, А. Армандо, Дж. Дурбиано), «единой философии физических и математических объектов» (М. Баризон), «философии сенсорного города» (К. Ратти) и др. «Архитектоника науки» связана с современным пониманием интеллекта («идей разума») и, в частности, может быть применена к «архитектуре» и «архитектурам» ИИ и других сложных систем для логического выхода во внелогическое обоснование мышления. Статья предназначена для медиафилософов, антропологов, архитекторов и теоретиков цифровой культуры.

Ключевые слова

архитектура; архитектоника; цифровые системы; философия архитектуры в Италии; философия информации; И. Кант; Л. Флориди; М. Феррарис; К. Ратти

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

1 Email: zh.v.nikolaeva[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-5298-2980
2 Email: nastia.glu[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0009-0000-1808-4722

Введение

Сложилась такая традиция, что в диалогах Платона, например, в «Политике» (1994, с. 7-8; P. 261 c-d) и «Горгии» термины *architektōn* и *architektonikón* на русский язык переведены в расширенном значении «организатора» или «организации» некоего высшего (чаще нематериального) порядка («государственное занятие», «государственное искусство», «искусство царствовать»)[1]. В этих словах корень ἀρχή (архэ) – произведен из понятия ἀρχειν (археин; глава, начало, основа, происхождение, руководство) и встречается, по всей видимости, впервые у Анаксимандра. Так же, и прежде всего в «Метафизике» Аристотеля, ἀρχή используется в сочетании с τέκτων (мастер, строитель, созидатель, изобретатель) в значении, которое и сохранилось до нашего времени, и в котором второй корень часто употребляется не всегда корректно.

Начальное лингвистическое значение слова «тектоника» исследовал Карл Беттихер в «Тектонике эллинов» и пришел к выводу, что под этим словом в узком смысле мы подразумеваем деятельность, не только соответствующую простой потребности материального воплощения некоего объекта, но и придающую последнему художественной формы (1852). Причем форма как таковая может быть и абстрактной, воображаемой.

В семи своих философских трудах Аристотель неоднократно приводит в пример «архитектонов» и то, что он называет «архитектоническими» искусствами, чтобы охарактеризовать различные взаимосвязанные виды знания и действия. И только в «Афинской политии» Аристотель говорит об «архитектонах» как о строителях. Рассматривая функции различных учреждений того времени, он отмечает, что Афинский совет отвечал за инспекцию общественных зданий и надзор за кораблями: «Совет следит и за построенными триерами, за оснасткой их и за корабельными парками, строит новые триеры или тетреры, в зависимости от того, какой из этих двух видов решит построить народ, дает им оснастку и строит парки. А *строителей* для кораблей выбирает народ поднятием рук» (2020, с. 43, A46). «Хотя есть примеры, когда Аристотель обсуждает действительность и потенциальные возможности, связанные с «домостроительством» (*oikodomikē*), как, например, в книге «Тета» «Метафизики», и описывает оптимальные конфигурации полиса, как в седьмой книге «Политики» — это не те тематические контексты, в которых возникают архитекторы. Скорее, подобно Платону, Аристотель использует понятия «архитекторов-архитектонов» в эпистемологических, этических и политических размышлениях, чтобы уточнить и оживить возможности и цели, связанные с синтетическим знанием, практическим мышлением и гражданским лидер-

1 В данном случае мы не рассматриваем искусствоведческие и метафорические трактовки термина «архитектоника» как «построение художественного произведения», «строительное искусство», «взаимосвязь форм и конструкций», «соотношение пропорций», «цельность», «внутренняя завершенность произведения».

ством», — отмечает Лиза Ландрум (2015, p. 11). Таким образом, у Аристотеля архитектоника не столько механическое искусство проектирования или строения зданий, сколько — метод организации (упорядочивания), метод, доступный только человеку. И именно человеческая составляющая определяет эту степень превосходства (*архе*), так как только человеческая душа бессмертна и приближена к Вселенской (Аристотель, 2006).

Философы при упоминании «архитектоники» прежде всего вспоминают Канта и, особенно его «Архитектонику разума» (2017). Кантовское видение философии и разума как мироздания отсылает нас к античному порядку (ордер = порядок). Для того, чтобы развиваться и процветать, разуму необходимо осмысливать свое окружение, постоянно наполняя его логикой. Организация пространства, природы, являясь естественной потребностью человечества, строится по законам архитектоники. В кантовской философии архитектоника — обозначение учения о систематическом знании в целом. Согласно изложенному в «Критике чистого разума», «в действительности в основе наших чувственных понятий лежат не образы предметов, а схемы» (Кант, 2017, с. 184). Функция схемы состоит в том, чтобы объединить некодированный массив ощущений, эмпирические объекты интуиции, и преобразовать их в образы, которые могут быть обработаны пониманием.

Лучано Флориди в 2002 году объявил себя создателем новой отрасли философии – PI – «Философия информации». Синонимами PI являются кибер-философия, философия искусственного интеллекта, философия вычислительной техники. Однако не в философии Л. Флориди, а еще раньше, во второй половине XX века, произошло очередное смешение терминов «архитектура» и «архитектоника». Дело в том, что все, что связано с цифровым миром, стало называться «архитектурой» цифровых систем (платформ, объектов, решений, экосистем, устройств, моделей, бизнеса). И есть даже профессиональные «архитекторы», которые не проектируют здания.

Упомянутые примеры обладают одной важной общей характеристикой: все это элементы философии архитектуры сложных систем или же метафизики высшего порядка. Предположение авторов статьи заключается в том, что как в случае, например, со Стэндфордской академией (Fisher, 2015), два термина слились в один, в то время как «архитектура сложных систем» вероятно, следуя все-таки И. Канту, должна была бы называться «архитектоникой сложных систем».

Цель исследования определила следующие задачи: 1. Обратиться к сути метафизического метода для понимания природы архитектонического дискурса в современных науках. 2. Осмыслить специфику актуальной философии архитектуры сложных систем как «архитектоники» на примере исследований современных авторов, принадлежащих к итальянским научным школам. 3. Определить концептуальные направления задач философии (эсте-

тические и этические критерии) в процессе движения к архитектонике как эпистемологическому базовому принципу в цифровую эпоху.

Метафизика высшего порядка: методы и методология

Архитектоника Канта располагается в междисциплинарном пространстве между естественными науками, эстетикой и трансцендентальной философией. Трансцендентальный схематизм в философии Канта означает процедурное правило, посредством которого категория, или чистое, неэмпирическое понятие ассоциируется с чувственным впечатлением. Трансцендентальная схема не связана ни с эмпирическими понятиями, ни с математическими понятиями. Архитектоническая картина разума в качестве парадигмы является метафизической. Таким образом, Кант, по сути, описывает «философию проекта»: схемы должны лежать в основе всех чистых рассудочных понятий (схемы субстанции, причины и причинности, общности (взаимодействия), возможности, действительности, необходимости) (Armando & Durbiano, 2017). Схема сама по себе является необходимым компонентом восприятия, но она требует практических и теоретических знаний, а также рефлексивной интерпретации. Кантовское определение схемы хорошо знакомо архитекторам, возможно потому, что «схема» очень похожа на определение архитектурного шаблона, прототипа или «идеального типа» сооружения. Другими словами — это модель, данная в образе, априорно, но такая модель, понимаемая с точки зрения практического применения искусства, становится, не подменяя схему, самостоятельным произведением, которое может быть совершенно не похоже на другие.

После Канта оказалось, что сами принципы и первоначала философии всегда были архитектоничны начиная с периода классической древнегреческой философии. Использование философией архитектонического дискурса задавало и задает определенную систему представлений. Так, различие между внутренним и внешним не предшествует введению в философию терминологии архитектуры, а является продуктом этого дискурса. Архитектонический дискурс полноправно переходит в философию XX века.

Здесь необходимо сделать небольшое отступление, чтобы напомнить о том, что два термина – «архитектура» и «архитектоника» – в философии, эстетике, искусствознании и других дисциплинах все еще нуждаются в уточнениях и толкованиях, причём это происходит с большинством европейских языков. Кант разделял эти два понятия. Архитектуру Кант рассматривает в его классификации изобразительного искусства, начиная с описания основных признаков эстетического суждения о вкусе, чтобы прийти к выводу, что архитектура представляет собой искусство, способное создавать произведения, наделенные как красотой, так и полезностью. Совсем иначе он использовал термин «архитектоника» (не как учение о композиции в архитектуре, а, скорее,

в аристотелевском смысле, как он его понимал). Прежде всего, это — проблема органического и неорганического целого и соотношения частей (Кант, 2017).

Архитектура также осуществляет программу, или, выражаясь кантовским языком, использует схему, которая предполагает преодоление космической пустоты, осуществляет переход к сущему, от «ничто», от пустоты к наполненности, от материи к форме, от Хаоса к его организованности. «Таким образом, способность архитектуры быть информационным накопителем, аккумулирующим сведения, на первый взгляд, не связанные с утилитарным назначением построек и представляет собой метафизику» (Мухин, 2014, с. 3). Разум при этом «…сам является источником регулятивных правил, упорядочивающих его представления о мире — в том числе и значения рядов причинно-следственных связей. Человеку следует уяснить, считал Кант, что его разум сам вносит «причинность» как регулятивное правило упорядочивания, категорию рассудка, схему, посредством которой мы «схватываем» именно данный аспект мира» (Красиков, 2004).

Архитектонический дискурс — один из любимых приемов в философии Хайдеггера: «Хайдеггер говорит, что нужно не просто перестраивать традиционное здание философии, которое вновь обретет силу костной конструкции, даже если прежняя традиция будет ликвидирована. Напротив, нужно выяснять недостатки структуры здания, которое возвела традиция. Когда Хайдеггер вопрошает об условиях основания здания классической философии, он говорит о том, что «основания» могут скрывать «безосновность» метафизики. Очевидно, ясная и однозначная картина здания, возвышающегося на фундаменте «последних оснований бытия», служит метафизике прикрытием ее безосновности. Защиту и прикрытие философия ищет у архитектуры» (Веселова, 2006). Занятия Л. Витгенштейна, М. Хайдеггера проектированием и строительством кажутся здесь не случайными; быть может, во многом эти занятия определили форму и содержание их философии.

Архитектоническая концепция в актуальной философии в Италии

> Я расскажу вам, как устроена Оттавия, город-паутина. Меж двумя отвесными горами — пропасть, и Оттавия висит над ней, привязанная к гребням гор канатами, цепями, мостиками. Жители шагают по деревянным перекладинам, стараясь не попасть ногою в промежуток, или цепляются руками за пеньковые ячеи. Вниз на сотни метров — ничего, лишь проплывают облака, а где-то в глубине угадывается дно оврага.
>
> То есть основу города составляет сеть — она служит опорой, по ней перемещаются. Все остальное не возвышается над ней, а к ней

> подвешено: веревочные лестницы и гамаки, дома-мешки, вешалки, террасы, похожие на гондолы дирижаблей, бурдюки с водою, газовые рожки, вертелы, корзины, подвешенные на веревках, подъемники, душевые установки, трапеции и кольца для забав, светильники, канатные дороги, горшки с растениями, свисающими вниз.
> Жизнь над бездной обитателей Оттавии определенней жизни тех, кто населяет другие города. Эти знают, сколько может выдержать их сеть. (Кальвино, 2009, с. 47)

Отталкиваясь от картин несуществующих городов, созданных воображением Итало Кальвино, одного из главных представителей итальянского постмодернизма, нам следует продемонстрировать трансформации, происходящие с нашим восприятием пространства — измерения, в котором мы ежедневно пребываем. «Невидимые города» невидимы еще и потому, что занимают те пространственные области, которые не являются материальными.

Для итальянской актуальной философии большое значение имеет философия Джанни Ваттимо, представляющего Туринскую школу философии искусства и архитектуры. Дж. Ваттимо показал, как М. Хайдеггер «преодолевал» метафизику, в том числе и размышляя об архитектурном проекте, признавая опасность создания чего бы то ни было исходя лишь из неоспоримых данных (1982, p. 48–49). Проект как абсолютное основание для легитимации любого материального воплощения имеет «метафизическое происхождение». Основная задача Дж. Ваттимо и как автора философской статьи в архитектурном журнале “Casabella” (1982), и как крупнейшего исследователя М. Хайдеггера в Италии, состояла в том, чтобы напомнить и подчеркнуть, что в логике немецкого мыслителя о «Строительстве, жительствовании, мышлении» (2020, с. 157-173) последовательность операций должна быть такова, что строительство — это результат двух первых: «телесное обитание и метафизическое мышление» предшествуют фазе строительства.

Если переводить данную философию проектирования в цифровую плоскость, то мы увидим некоторую преемственность, которая связывает различные представления об архитектонике с современными размышлениями о философии архитектуры и об архитектурах сложных (цифровых) систем. Лучано Флориди много работал с понятием «информационная сфера». Инфосфера (Infosphere) – это среда обитания информационных организмов, связанных с биологическими агентами и инженерными артефактами в глобальной среде. В данной методологии изучается конституирование информационных процессов, услуги и объекты, включающие информационных агентов с их свойствами, интеракциями и взаимными связями. Конечно, есть глубокая связь между ноосферой Вернадского и понятием инфосферы

Флориди, на что обращают внимание многие исследователи (Gräbe & Kleemann, 2023). Однако принципиально новой оказывается ситуация, при которой технологические достижения антропоцена не просто опережают процессы философского осмысления воздействия на культуру цифрового общества, а могут оказаться непрогнозируемыми.

Как и любая другая технология, цифровая технология — это не просто инструмент в руках человека. Это нечто, определяющее его поведение, мировосприятие и образ бытия. Антропологический слом, обусловленный появлением новых технологий, интересует римского философа прежде всего в плане культурной и сенситивной эволюции мышления человека — того, как он понимает себя и мир, в котором живет.

В последние годы технологии стали конструкторами нашей физической и ментальной реальности: они трансформируют наши самопонимание и способ восприятия мира. Переход от бумажных носителей к цифровым смоделировал наше бытие в качестве инфоргов (inforg) — сущностей, состоящих из информации, которые обмениваются данными не столько с другими людьми, сколько с машинами (Carnicella, 2020, p. 61). Л. Флориди не говорит о биотехнологической трансформации, ожидающей наши организмы, но, что более серьезно и реалистично, философ отмечает неминуемую адаптивность окружающей нас среды к агентам информационно-коммуникационных технологий как уже запущенный процесс реонтологизации. Данный процесс трансформации ведет к нивелированию разницы между внешним и внутренним, реальным и цифровым. Согласно Л. Флориди, цифровая эра (ее еще называют эра post-nature) предоставляет пространство для встреч как с инновациями, так и с вызовами:

> «реонтологизированное окружение, в котором мы скоро станем жить, – будет состоять из человеческих существ, искусственных агентов и повседневных вещей, постоянно общающихся между собой по беспроводной связи. Это повсеместное компьютизирование, или «интеллектуальное окружение», сделает мир для нас почти живым, так что существующее сейчас различие между нахождением off-line и on-line в кибертизированном пространстве уже исчезнет» (2019).

Речь идет о системе, об обобщающей тотальной структуре, которая еще не определена полностью, но ощутима. Выйдя за рамки разделения на on-line и off-line жизнь, мы окажемся в “OnLife”, как следует из названия Манифеста, написанного коллективом авторов, среди которых Л. Флориди (Carnicella, 2020, p. 61). Мир, в котором мы будем жить, больше не будет по-настоящему «человеческим», – по крайней мере, не в том смысле, в котором мы его себе представляли до сих пор. В настоящее время мы привыкли рассматривать пространство информации как измерение, в которое мы входим и из которого мы имеем право выйти. Наш мир по-прежнему состоит из «мертвых» машин, зданий, мебели, одежды, которые неинтерактивны, неотзывчивы и неспособны к общению, обучению или запоминанию. Однако несмотря на то, что мы все еще воспринимаем окружающий нас мир как «офлайн», он неизбежно станет

полностью интерактивной и отзывчивой средой беспроводных, всепроникающих информационных процессов. Это сподвигнет нас понять мир как нечто «живое». Такое «одушевление» мира, как это ни парадоксально, приблизит наше мировоззрение к мировосприятию дотехнологических культур, которые интерпретировали все аспекты природы как населенные телеологическими силами.

Следует смириться с очевидностью утраты нашего контроля над миром. Л. Флориди даже отмечает в своих публичных выступлениях: «Мы больше не находимся в центре событий» (Carnicella, 2020, p. 61). Поскольку мы проводим все больше времени в инфосфере, именно там и формируется наша идентичность, которая в конечном счете дематериализуется. В информационной модели деятельность человеческого сознания, по-видимому, можно сравнить с программным обеспечением, которое хранит и обрабатывает то, что переживает телесное оборудование. При этом итальянский мыслитель, предлагая философскую интерпретацию глубоких преобразований, происходящих в наших обществах и культурах в связи с процессами цифровизации, представляет свое понимание способности человека воспринимать вещи. Флориди утверждает (Glushkova, 2024, p. 122), что любой сигнал обо всем, что нас окружает, мы получаем посредством сенсорного взаимодействия с миром. Есть два способа, которые помогают людям сделать это: прямой (наше восприятие) и косвенный (восприятие других эпистемических агентов). Первый способ получения информации связан с когнитивными способностями человека. Второй — скорее коррелирует с нашим тактильным восприятием. Посредниками в этом процессе является как тело, так и разум, которые представляют нашу когнитивную связь с миром. Апеллируя к теории американского физика Джона Арчибальда Уилера, согласно которой «все есть бит» (Carnicella, 2020, p. 62), Флориди утверждает, что даже наши тела состоят из информации, а не своего рода материальной сущности.

Одна из основных трудностей, с которыми сталкивается актуальная философия, заключается в необходимости обеспечить четкий и убедительный анализ различных информационных концепций, участвующих в психических процессах, от самых базовых (низких) до самых сложных (высоких). Подобные рассуждения, в виде междисциплинарного применения отдельных тезисов, напоминают именно архитектонику (и схему) Канта.

Любая проектная деятельность является важным антропологическим опытом производства образно-символических структур. Этот опыт включает в себя и практики, обнаруживающие метафизические эффекты в коллективном восприятии, как-то: вовлечение (инклюзия), агрессивное воздействие, отчуждение, создание аффекта. Но очевидно также, что в архитектуре (благодаря второму корню – текутура) по определению много материального, а «архитектура» виртуальных миров относится в большей степени к области метафизического, абстрактного, идеального, трансцендентного.

Архитектурная философия антропоцена, согласно другому итальянскому философу — Марчелло Баризону (2020, p. 79–97), предполагает смещение фокуса с проблемы соотнесения виртуального и реального миров на проблему создания единой философии физических и математических объектов в почти метафизическом смысле. Отталкиваясь от хайдеггеровской онтологии и разрушая ее, он предлагает новый уровень понимания: архитектура целого (вплоть до включения в нее животных, растений или даже камней), к чему надо добавить машины и целые цифровые миры.

Лучано Флориди же предлагает перейти к информационному реализму: на фундаментальном уровне внешний мир (вещи в себе) состоят исключительно из структур (тектоника). Физические и математические объекты создает человек в феноменальном мире, и их не следует переносить на внешний мир (архе). Между физическими и математическими объектами и фундаментальными структурами есть определенное структурное соответствие, но это, пожалуй, все, что можно сказать об их сочетании.

«Теория архитектурного проекта» известных архитекторов и преподавателей Туринского политехнического института (Armando & Durbiano, 2017) начинается предисловием ведущего итальянского философа современности Маурицио Феррариса — «Продиктованный проект» (2022, с. 252–278). Составление проекта не только представляет собой прогноз информации, касающейся контроля природной или искусственной среды и ее взаимодействия с проектируемым объектом в динамике. Дело в том, что эффекты, которых стремится достичь архитектор, не всегда предсказуемы. Подобным объектом — конструкцией, которая не перестает выстраиваться и эволюционировать, в «Невидимых городах» И. Кальвино (2009) становится город Текла. Эта непрестанная трансформация по определению является политикой, которая посредством действия изменяет мир. Акт проектирования, согласно Феррарису, состоит в цикличности, которую можно было бы схематически обозначить как вечный переход от мира (социального и природного) к проекту (превозмогая различного рода сложности изобразительного характера) и наоборот — от проекта к миру.

То же самое происходит и с проектированием систем и алгоритмов. Теория определяет проект как научное знание на документальной основе, истинность которого заключается в эффективности результатов и, следовательно, в производимых эффектах (Armando & Durbiano, 2017). Ценность проекта заключается не в ценности полученной архитектуры, а в построении самой ценности в ходе обмена. Теория Армандо и Дурбиано ведет к онтологическим поискам проектирования и архитектурным исследованиям, которые, помимо положительных последствий с точки зрения анализа, категоризации и концептуальной организации, стирают телеологические предпосылки проекта, добавляя непредсказуемость будущего.

Движение к архитектонике сложных систем: этические и эстетические критерии архитектонического созидания

У Витрувия архитектором может быть только человек, который одновременно является специалистом не только по статике, механике, вычислениям, но и знает мифологию, историю, литературу. Архитектор должен знать все; таков идеальный тип римского инженера и архитектора. В самом начале произведения «Об искусстве строить» содержатся указания, которые требуют, чтобы *architectus* был экспертом по рациональным наукам, производству материалов, а также был глубоко знаком с филологией, историей, философией, музыкой, медициной и астрологией (Витрувий, 2006).

Впоследствии Ницше первым заметил, что бог (миф) необязателен для строительства по образу и подобию, а достаточно техники, навыков «техне»; однако человеческое бытие до сих пор говорит языком архитектоники, понимаемой «по-античному». От техне — навыков для превращения натуральных объектов в орудия — человек усвоил теорию проекта: придание естественным объектам новых форм и новых значений осуществляется при помощи науки, знания, рацио, логоса. Вплоть до покорения космоса красной нитью проходит прогрессизм, основанный на вере в технику. Она продлевает жизнь человеку. Наука нужна прежде всего потому, что она необходима как вторая кожа, гарантия существования. Однако мы стали забывать, что техника — это всего лишь посредник в достижении целей. Вспомним провокативную формулу Ле Корбюзье: «Здание есть машина для жизни». Не секрет, что технический (машинный) подход в создании картины мира разрушителен для человека. Итальянский философ Ренато Рицци в своей книге «Демон архитектуры; теория-ересь» (2006) размышлял о том, что и сама архитектурная теория претерпела такую сильную культурную деградацию, что сделалась почти опасной из-за недопонимания катастрофических последствий для гуманитарного (и технического) знания. Речь идет о деструктивном характере доминирующей научной мысли, опирающейся на технико-социально-научный нигилизм. Так же, как и Л. Флориди, Р. Рицци утверждает, что информационную эпоху скорее можно рассматривать как критическую стадию, на которой под угрозой находится человеческая эволюция в целом. Преодоление этого кризиса зависит от правильного формирования отношения к информационным и коммуникационным технологиям, что требует этических усилий.

Но есть и хорошая новость: на следующем этапе, как надеется архитектор и теоретик Карло Ратти, система должна перейти в архитектуру нашей субъективности (или, как сформулировал автор «сенситивности», «чувственности») (2013) архитектоники.

Архитектоника, архитектоническое созидание может также пониматься как результат действия человеческой психики (сознания), направленного на создание искусственной среды, пригодной для удовлетворения как физиче-

ских, так и эмоциональных потребностей человека: то есть быть идеальной или архитектонической. В книге «Четвертая революция: как инфосфера меняет человеческую реальность» Лучано Флориди (2014b) описывает наступление цифровой эры как человеческую революцию, которая переосмысливает концепцию человечества таким же важным образом, как революции, порожденные Коперником, Дарвином, Фрейдом и другими учеными: отныне человеческое существо будет определяться прежде всего его способностью генерировать и распространять информацию. А способ, которым мы можем получать различные сигналы из окружающего мира, обусловлен нашим личным восприятием вещей. Недавние достижения в области создания визуальных образов привели к разрушению границы, разделяющей вселенную изображений, созданных как симуляция, и материальный мир, в котором мы живем. В настоящее время иммерсивная и интерактивная виртуальная среда, а также возможности, предоставляемые дополненной реальностью, позволяют создать искусственное пространство, способное поддерживать диалог между восприятием (архитектурного) пространства и самим сооружением.

В процессе развития цивилизации и культуры коммуникативные технологии тесно переплелись с философией, и сама философия в каждую эпоху организовывала и оформляла собственный опыт в соответствии с бытовавшими на тот момент «технологиями Слова». Уолтер Онг, представитель Торонтской школы и ученик М. Маклюэна, напоминает, что философия возникает одновременно с технологизацией Слова, а в основания ИИ были положены принципы структурной лингвистики (ср. «Джорджтаунский эксперимент», «лингвистические схемы» А. А. Зализняка и А. Журинского, «кибернетические методы») (Ong, 1982).

Сегодня архитектурное проектирование неизбежно регулируется автоматизированными программами рисования. Но только центральная нервная система человека реагирует на константы форм, лежащих в основе реального восприятия функциональной природной среды как пригодной для жизни вида. При этом к рациональным логическим механизмам человеческой деятельности подключены аспекты субъективного восприятия, такие, как, например, принятие или непринятие (отчуждение). Это – вторичные реакции психики, которые управляют поведением (первичными в данном случае являются поиск физического комфорта, безопасности, укрытия и т. п.). Вторичные реакции не обязательно порождают немедленный результат; они могут быть запомнены или записаны в виде ощущений и опыта и перенесены на другой объект или в другую ситуацию. Создание архитектуры искусственной среды, таким образом, зависит от этих двух типов реакций. До недавнего времени «архитектуры» ИИ работали только с алгоритмами, обобщающими реакции первого типа.

Запуск новых научных направлений, таких как нейротехнологии и нейроэлектроника, происходит по законам вычислений, но образует собой систему,

аналогичную Кантовской схеме. Все становится единой областью междисциплинарных исследований и разработок и называется поиском «природоподобных технологий» (нейроморфных, то есть подобных сознанию) для разработки следующего поколения цифрового сервиса и искусственного интеллекта. Вспомним, что Кант полагал, что сознание способно постигать мир потому, что мир, как он является нам, подобен сознанию. Количество новых моделей для нейротехнологий постоянно множится, и в будущем взаимодействие с ними станет рутинной практикой, к которой, однако, необходимо будет применить общие метафизические принципы. Системы, которые построены на принципах работы мозга (или человеческого сознания), уже сейчас подвергаются этической экспертизе. Выработка же эстетических и общекультурных критериев для, например, обучения ИИ пока затруднена. Гипотеза состоит в том, что методология, которая могла бы для этого использоваться, может быть частично заимствована из философии архитектуры. Действительно, в сложных системах, обладающих до некоторой степени схожими соотношениями материальности и семантической структуры, можно попытаться использовать «общие правила».

Пока мы наблюдаем два идущих навстречу друг другу процесса: параметризация архитектурного и урбанистического проектирования и вовлечение членов социума в обучение и даже «доработку» ИИ[1]. При том, что и в том, и в другом случае создаются объекты, проектирование которых сводится к созданию математической модели по набору параметров, явно просматривается цель антропологизации (очеловечивания) алгоритмов с помощью самых разных способов. Встает вопрос о будущей комфортности (некомфортности) состояния гибридности человеческой креативности и алгоритмов, а также «нечеловеческой культуры, позволяющей интеллектуально превзойти людей» (Л. Флориди). До фантастического исчезновения материальной биологической среды есть еще время для исследования и обработки данных о взаимодействии «информационных агентов» с окружающей обстановкой: пространством архитектуры, природы, дизайна, флорой и фауной. Население инфосферы испытывает на себе кардинально новый чувственный опыт знаний и отношений в виртуальных средах; при этом «феноменологическим состояниям совместного проживания» (Pirni, 2018) в старых средах подчас уделяется несравнимо меньше внимания, из-за чего моделирование двух состояний происходит параллельно, — а должно было бы изучаться как наложение сред. Другими словами, искажение возникает там и тогда, когда изучение характеристик цифровой личности и конструирование цифровой идентичности не включает в себя физиологический и энвайронментальный опыт.

1 Широко известен также пример, когда и материальный носитель, и конечный функционал доверяется доработать человеку: довольно простые конструкции (например, японская модель MEVIUS) высылается по почте в разобранном виде; желающие могут собрать аппарат из коммерчески доступных материалов и деталей, чертежи и код разработчики публикуют в открытом доступе. Такие модели называются в маркетинге «роботы с открытой архитектурой».

Выводы

Значимость и актуальность данной тематики обусловлена необходимостью исследования сущности феномена архитектонической картины мира. Цифровая культура создает принципиально новую коммуникативную среду, которую необходимо сделать максимально комфортной для человека. Настоящую эпоху, при всем многообразии подходов и определений (информационная, цифровая, антропоцен и проч.), следует признать временем ожидания культурной и сенситивной эволюции мышления; подобные суждения высказывали все вышеупомянутые современные авторы. Внутри многоаспектной проблематики горизонтов мультикультурности один концептуальный подход вызывает актуальный интерес у философов и культурологов: индивидуальное, коллективное и энвайронментальное сосуществование, со-бытийствование (А. Пирни). С одной стороны, человечество накопило значительный опыт совместного проживания и выживания в различных средах, подчас враждебных. С другой, признать этот опыт достаточным и успешным во всем не осмелится даже самый оптимистичный мыслитель. Любая непривычная среда рассматривается, прежде всего, как «вызов». И уже затем происходит осмысление, адаптация и совместность с этой средой.

Архитектоническая картина мироустройства обнаруживается в самых ранних философских текстах и не исчезает из размышлений философов никогда, по крайней мере в западной традиции. Возвращаясь к архитектонике Иммануила Канта, вспомним, что он «велик в истории философии еще и тем, что положил действительное начало не только новой гносеологии, но нового способа философствования — антропологического» (Красиков, 2004). Сознание постоянно творит новые категориальные структуры, которые обретают соответствующее чувственное наполнение по принципам архитектоники. Пессимистическая позиция критиков технологий основывается на игнорировании того фундаментального факта, что на протяжении веков эпистемологический статус философии определялся в порядке соотношения логоса с техне. «Схема, начертанная не согласно идее, то есть исходя не из главной цели разума… …дает *техническое* единство, а схема, построенная согласно идее… … создает *архитектоническое* единство», — обосновывал свое использование термина сам кенигсбергский мыслитель (Кант, 2017, с. 759).

Различие состоит в том, что *архитектура* (благодаря второму корню — тектура) по определению — материальна, а *архитектоника* относится, скорее, к области метафизического, абстрактного, схематического, идеального, трансцендентного и виртуального. Кант проводит любопытные аналогии между искусством построения науки и построением зданий (рассматривая совокупность всех знаний как здание). Когда в конце жизни Канта захватила идея создания всеобщей науки, он в качестве ключевого философского понятия использовал свое понятие «архитектоническое», вероятно, вернувшись к истинно античному (аристотелевскому) значению и утвердив то, что затем

в различных науках назвали «архитектонический принцип» (его использовали и Гегель, и Бахтин, и Фуко). Таким образом, термин «Архитектоника» в XXI веке вновь покидает пространства исключительно искусствознания или архитектуроведения и используется как многозначная философская и общенаучная категория, области применения которой постоянно расширяются с возникновением сущностей нового порядка. В ситуации постгуманизма, осмелимся предположить, когда последний оплот человеческого – сознание – будет предано внешним расширениям, не будет homo sapiens, не будет разума, останется архитектоника (структура) новой идентичности, ответственность за творение которой лежит на нынешних поколениях.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Все авторы данной рукописи были уведомлены и согласны с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на вебсайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Все авторы подтверждают, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Николаевой Ж.В. — был рассмотрен генезис термина архитектоника; предложена методология работы над рукописью, восходящая к воззрениям И. Канта; проанализированы воззрения М. Баризона, Дж. Ваттимо и «теория архитектурного проекта» Армандо и Дурбиано; рассмотрены вопросы движения архитектоники к сложным системам в связи с концепциями К. Ратти и процессами становления материально биологической среды; осуществлена редактура итогового текста статьи и работа с библиографическим списком.

Глушкова А.И. особое внимание уделила рассмотрению философии информации Л. Флориди с позиций дигитальной архитектуры и движения архитектоник к сложным системам; в рамках архитектонических концепций в актуальной философии Италии проведены параллели с пост-модернистским взглядом И. Кальвино на несуществующие города; в области этических критериев архитектурного создания рассмотрены вопросы реонтологизации, предложенные Л. Флориди; осуществлена редактура итогового текста статьи и работа с библиографическим списком.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Авторы подтверждают, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

конфликтов нет.

Финансирование

Статья подготовлена при поддержке Гранта РНФ 24-28-01707 «Современная философия архитектуры в Италии» в СПбГУ.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не использовались.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют

Список литературы

Armando, A., & Durbiano, G. (2017). *Teoria del progetto architettonico [Theory of Architectural Design]*. Carocci. (In Italian).

Barison, M. (2020). L'Antropocene architettonico. Sulla formazione di mondo [The Architectural Anthropocene. On the Formation of the World]. *Aesthetica Preprint*, 114, 79–97. https://doi.org/10.7413/0393-8522042 (In Italian).

Boetticher, C. (1852). *Die Tektonik der Hellenen [The Tectonics of the Hellenes]*. Textbände und Tafelband. (In German).

Carnicella, A. (2020). Luciano Floridi. La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo [Luciano Floridi. The Fourth Revolution. How the infosphere is transforming the world]. *Phronesis*, 2, 59–64. (In Italian).

Cavicchi, R. (2006). Realtà virtuale e interazione sensomotoria: Decorsi cinestetici e decorsi fenomenici in correlazione [Virtual Reality and Sensory-Motor Interaction: Kinesthetic and Phenomenological Processes in Correlation]. *Realtà virtuale e interazione sensomotoria*, 12, 95–118. https://doi.org/10.13128/ANNALI_DIP_FILOS-2168 (In Italian).

Fisher, S. (2015). Philosophy of Architecture. In E. N. Zalta (Ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. https://plato.stanford.edu/entries/architecture/

Floridi, L. (2014a). Perception and Testimony as Data Providers. In F. Ibekwe-SanJuan & T. M. Dousa (Eds.), *Theories of Information, Communication and Knowledge* (Vol. 34, pp. 71–95). Springer Netherlands. https:/doi.org/10.1007/978-94-007-6973-1_4

Floridi, L. (2014b). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press.

Floridi, L. (2019). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design* (1st ed.). Oxford University PressOxford. https://doi.org/10.1093/oso/9780198833635.001.0001

Glushkova, A. (2024). Architecture of Visual Spaces: A Philosophical Approach. *Problems of Preservation and Translation of Culture in Digital Age. Proceedings of the 4th International Conference Modern Culture and Communication MCC-2023. 18–20 October 2023, Saint Petersburg, Russia*, 120–125. https://doi.org/10.31312/978-5-6048848-7-4-17

Gräbe, H.-G., & Kleemann, K. P. (2023). Intentionality and Machines. *Philosophia*, 51(2), 675–695. https://doi.org/10.1007/s11406-022-00572-2

Landrum, L. (2015). Before Architecture: Archai, Architects and Architectonics in Plato and Aristotle. *Montreal Architectural Review*, 2, 5–25.

Ong, W. J. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Taylor & Francis. https://doi.org/10.4324/9780203328064

Pirni, A. (2018). *La sfida della convivenza: Per un'etica interculturale [The Challenge of Coexistence: Towards an Intercultural Ethic]*. Edizioni ETS. (In Italian).

Ratti, C. (2013). *Smart city, smart citizen*. EGEA spa.

Rizzi, R. (2006). *Il daimon di architettura: Theoria-eresia [The Daimon of Architecture: Theory-Heresy]*. Pitagora edizioni. (In Italian).

Vattimo, G. (1982). Abitare viene prima di costruire [Living Comes Before Building]. *Casabella*, 485, 48-49. (In Italian).

Аристотель. (2006). *Метафизика*. Эксмо.

Аристотель. (2020). *Афинская политика*. Академический проект.

Веселова, С. (2006). *Искусство пространства. Город – Архитектура – Философия*. Anthropology. Web-кафедра философской антропологии. http://anthropology.ru/ru/texts/veselova/city.html

Витрувий. (2006). *Десять книг об архитектуре*. Архитектура-С.

Кальвино, И. (2009). *Невидимые города*. Симпозиум.

Кант, И. (2017). *Критика чистого разума*. Издательство АСТ.

Красиков, В. И. (2004). Архитектоника трансцендентализма. В И. И. Иванова (Ed.), *Кантовские чтения в КРСУ. Общечеловеческое и национальное в философии: Материалы выступлений, Бишкек, 22–28 апреля 2004 года* (сс. 29–36). ОсОО «Промтехком».

Мухин, А. С. (2014). *Архитектура как архетипическое проявление институций культурного сознания* [Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук]. Санкт-Петербургский государственный университет.

Платон. (1994). *Собрание сочинений в 4 томах* (А. Ф. Лосев, Ред.; Т. 4). Мысль.

Феррарис, М. (2022). Продиктованный проект (предисловие к книге «Теория архитектурного проектирования. От рисунков к воплощениям» А. Армандо и Д. Дурбиано). *Studia Culturae*, 51, 252–278. https://doi.org/10.31312/2310-1245-2022-51-252-278

Хайдеггер, М. (2020). Строительство Жительствование Мышление (Д. А. Колесникова, Пер.). *Журнал Фронтирных Исследований*, 5(1), 157–173. https://doi.org/10.46539/jfs.2020.1.157173

References

Aristotle. (2006). *Metaphysics.* Eksmo. (In Russian)

Aristotle. (2020). *Athenian Constitution.* Akademicheskiy Proekt. (In Russian)

Armando, A., & Durbiano, G. (2017). *Teoria del progetto architettonico [Theory of Architectural Design]*. Carocci. (In Italian).

Barison, M. (2020). L'Antropocene architettonico. Sulla formazione di mondo [The Architectural Anthropocene. On the Formation of the World]. *Aesthetica Preprint*, 114, 79–97. https://doi.org/10.7413/0393-8522042 (In Italian).

Boetticher, C. (1852). *Die Tektonik der Hellenen [The Tectonics of the Hellenes]*. Textbände und Tafelband. (In German).

Calvino, I. (2009). *Invisible cities.* Symposium. (In Russian).

Carnicella, A. (2020). Luciano Floridi. La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo [Luciano Floridi. The Fourth Revolution. How the infosphere is transforming the world]. *Phronesis*, 2, 59–64. (In Italian).

Cavicchi, R. (2006). Realtà virtuale e interazione sensomotoria: Decorsi cinestetici e decorsi fenomenici in correlazione [Virtual Reality and Sensory-Motor Interaction: Kinesthetic and Phenomenological Processes in Correlation]. *Realtà virtuale e interazione sensomotoria*, 12, 95–118. https://doi.org/10.13128/ANNALI_DIP_FILOS-2168 (In Italian).

Ferraris, M. (2022). *Dictated design (Preface to the book "Theory of Architectural Design: From Drawings to Realizations" by A. Armando and G. Durbiano). Studia Culturae*, 51, 252–278. https://doi.org/10.31312/2310-1245-2022-51-252-278 (In Russian).

Fisher, S. (2015). Philosophy of Architecture. In E. N. Zalta (Ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. https://plato.stanford.edu/entries/architecture/

Floridi, L. (2014a). Perception and Testimony as Data Providers. In F. Ibekwe-SanJuan & T. M. Dousa (Eds.), *Theories of Information, Communication and Knowledge* (Vol. 34, pp. 71–95). Springer Netherlands. https:/doi.org/10.1007/978-94-007-6973-1_4

Floridi, L. (2014b). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press.

Floridi, L. (2019). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design* (1st ed.). Oxford University PressOxford. https://doi.org/10.1093/oso/9780198833635.001.0001

Glushkova, A. (2024). Architecture of Visual Spaces: A Philosophical Approach. *Problems of Preservation and Translation of Culture in Digital Age. Proceedings of the 4th International Conference Modern Culture and Communication MCC-2023. 18–20 October 2023, Saint Petersburg, Russia*, 120–125. https://doi.org/10.31312/978-5-6048848-7-4-17

Gräbe, H.-G., & Kleemann, K. P. (2023). Intentionality and Machines. *Philosophia*, 51(2), 675–695. https://doi.org/10.1007/s11406-022-00572-2

Heidegger, M. (2020). *Building Dwelling Thinking* (D. A. Kolesnikova, Trans.). *Journal of Frontier Studies*, 5(1), 157–173. https://doi.org/10.46539/jfs.2020.1.157173 (In Russian).

Kant, I. (2017). *Critique of pure reason.* AST Publishers. (In Russian).

Krasikov, V. I. (2004). *Architectonics of transcendentalism.* In I. I. Ivanova (Ed.), *Kant readings at KRSU: The universal and the national in philosophy. Proceedings of the conference, Bishkek, April 22-28, 2004* (pp. 29–36). Promtekhkom. (In Russian).

Landrum, L. (2015). Before Architecture: Archai, Architects and Architectonics in Plato and Aristotle. *Montreal Architectural Review*, 2, 5–25.

Mukhin, A. S. (2014). *Architecture as an archetypal manifestation of the institutions of cultural consciousness* [Doctoral dissertation abstract, St. Petersburg State University]. (In Russian).

Ong, W. J. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Taylor & Francis. https://doi.org/10.4324/9780203328064

Pirni, A. (2018). *La sfida della convivenza: Per un'etica interculturale [The Challenge of Coexistence: Towards an Intercultural Ethic]*. Edizioni ETS. (In Italian).

Plato. (1994). *Collected works in four volumes* (A. F. Losev, Ed.; Vol. 4). Mysl'. (In Russian).

Ratti, C. (2013). *Smart city, smart citizen*. EGEA spa.

Rizzi, R. (2006). *Il daimon di architettura: Theoria-eresia [The Daimon of Architecture: Theory-Heresy]*. Pitagora edizioni. (In Italian).

Vattimo, G. (1982). Abitare viene prima di costruire [Living Comes Before Building]. *Casabella*, 485, 48-49. (In Italian).

Veselova, S. (2006). *The art of space: City – Architecture – Philosophy. Anthropology. Web Department of Philosophical Anthropology.* http://anthropology.ru/ru/texts/veselova/city.html (In Russian)

Vitruvius. (2006). *Ten books on architecture.* Arkhitektura-S. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Новые медиа и коммуникации | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.608

Facets of Media Inclusion: Granfluencing and Ageism in Digital Space

Zhanna E. Vavilova

Kazan State Power Engineering University. Kazan, Russia. Email: zhannavavilova[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0247-8257

Received: 2 February 2025 | Revised: 14 April 2025 | Accepted: 21 April 2025

Abstract

The paper touches upon the aspects of inclusion that cover online media activity of elderly prosumers – granfluencers. Although researchers of various profiles are interested in problems of adapting "digital immigrants" to modern media space, it is for the first time that granfluencing is discussed in Russian scientific discourse. The purpose of the work is to analyze epiphenomena of ageing as a social construct and media activity that accompanies it from the standpoint of classical models of social theory: typology of cultures with respect to transmitting technological experience, the concept of stigmatization, and the theory of external extensions of the human. The data of the latest empirical studies devoted to granfluencing will also be taken into account. It was revealed that this trendy phenomenon is a kind of reaction to ageism in the media that contributes to producing stereotypes which differ from traditional ones. As a new trend in social networks, where the older generation uses media platforms to influence communal dynamics, granfluencing is actually a symptom of postfigurative culture, when we encounter the traditional way of socialization of the younger generation through adapting the experience of the elders; on the other hand, older people are a kind of "inhabitants of the prefigurative borderland" who master new technologies on a par with the young. At the social level this phenomenon transforms society's ideas about the older generation and its digital (in)competence, whereas at the anthropological level it acts as a practice of the self, a tool for constructing identity, as well as a mnemonic technique that allows one to preserve memory of oneself and prolong one's creative existence. The paper may be of interest to researchers of the "digital frontier" and everyday practices of computer-mediated communication, representatives of gerontosophy, as well as to digital design specialists and age equality activists.

Keywords

Inclusion; Media Inclusion; Granfluencer; Granfluencing; Digital Immigrant; Ageism; Exclusion; Stigma; Old Age; Digital Frontier

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
New Media and Human Communication | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.608

Грани медиаинклюзии: гранфлюенсинг и эйджизм в цифровом пространстве

Вавилова Жанна Евгеньевна

Казанский государственный энергетический университет. Казань, Россия.
Email: zhannavavilova[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-0247-8257

Рукопись получена: 2 февраля 2025 | Пересмотрена: 14 апреля 2025 | Принята: 21 апреля 2025

Аннотация

Статья затрагивает аспекты инклюзии, касающиеся медиаактивности просьюмеров пожилого возраста – гранфлюенсеров – в онлайн-пространстве. При всем интересе ученых разного профиля к проблемам адаптации «цифровых иммигрантов» к современной медиасреде, в российском научном дискурсе гранфлюенсинг обсуждается впервые. Цель работы – проанализировать эпифеномены старения как социального конструкта и сопутствующей ему медийной активности с позиций классических моделей социальной теории (типологии культур по способу трансляции технологического опыта, концепции стигматизации, теории внешних расширений человека) с учетом данных новейших эмпирических исследований, посвященных непосредственно гранфлюенсингу. Выявлено, что этот трендовый феномен выступает своеобразной реакцией на эйджизм в медиапространстве, содействующей формированию стереотипов о старении, отличных от традиционных. Будучи новой тенденцией в социальных сетях, где старшее поколение использует медиаплатформы для влияния на общественную динамику, гранфлюенсинг фактически является симптомом постфигуративной культуры, когда мы сталкиваемся с традиционным укладом социализации молодежи посредством адаптации опыта старших; с другой стороны, люди пожилого возраста – своеобразные «обитатели префигуративного приграничья», которые осваивают новые технологии наравне с внуками. Если на социальном уровне это явление трансформирует взгляды общества на старшее поколение с его цифровой (не)компетентностью, то на антропологическом – становится практикой себя, инструментом конструирования идентичности, а также мнемотехникой, позволяющей сохранить память о себе и продлить свое творческое бытие. Статья может заинтересовать исследователей «цифрового фронтира», повседневных практик компьютерно-опосредованной коммуникации, представителей геронтософии, а также специалистов по цифровому дизайну и активистов в области возрастного равенства.

Ключевые слова

инклюзия; медиаинклюзия; гранфлюенсер; гранфлюенсинг; цифровой иммигрант; эйджизм; эксклюзия; стигма; старость; цифровой фронтир

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

Медиаинклюзия, эйджизм и гранфлюенсинг: понятия

> Старость отвлекает людей от дел. – От каких? От тех ли, какие ведет молодость, полная сил? А разве нет дел, подлежащих ведению стариков, слабых телом, но сильных духом?
>
> *Марк Туллий Цицерон. О старости.* (1974, с. 11)

Инклюзивность социальной среды – это комплексная проблема, которая затрагивает все сферы общественной жизни и поэтому подлежит анализу на нескольких уровнях: философском, политическом, экономическом, технологическом, психологическом... Сегодня наблюдаются попытки адаптации окружающей среды под нужды разных групп населения; медиапространство – тоже среда обитания для современного человека, среда своеобразная, но так же, как и физическая реальность, нуждающаяся в переосмыслении для вовлечения каждого члена социума в общее интерсубъективное измерение. Цифровое неравенство, несформированность цифровой культуры, перенос стереотипов и стигм в онлайн-среду, непонимание владельцами медиаресурсов потребностей разных представителей аудитории – вот ряд основных проблем, требующих рассмотрения в контексте медиаинклюзии. Это понятие во многом совпадает с понятием цифровой инклюзии, которую определяют как «социально выгодную позицию, достигнутую вследствие успешного освоения цифровых технологий на основе воздействия механизмов социальной инклюзии, способствующую расширению участия в жизни общества» (Плотичкина, 2020, с. 217); еще одной терминологической опцией выступает киберинклюзия (Vavilova, 2023, с. 79). В данной работе из ряда синонимичных терминов предпочтение отдается варианту «медиаинклюзия», поскольку здесь акцентируется роль медиакоммуникаций в инклюзивных процессах, на чем и фокусируется статья. Это неустоявшийся термин, с помощью которого можно обозначить интенсивно развивающуюся и недостаточно изученную на сегодняшний день практику предоставления разным группам населения, независимо от их происхождения, местоположения и других характеристик, равных возможностей формировать медиапространство (Nyabuto, 2023, с. 1679). Оговоримся, что выбор языковых средств в данном случае затрудняется тем, что описываемые процессы протекают в настоящий момент, когда конвенция относительно них еще не сложилась.

Исследования в этой сфере выступают важным источником информации о механизмах, действующих в социальном пространстве. Помимо диагностической, они также способны выполнять и преобразующую функцию, поскольку с точки зрения социальной динамики способствуют накоплению критической массы обсуждения инклюзии в научном и профессиональном дискурсе, приводящему в конечном счете к тому, что механизмы медиареальности

становятся триггером трансформации реальности объективной. По этим причинам анализ инклюзии необходим для постоянного переосмысления и переоценки потенциальных возможностей и угроз, которые несет в себе нарастающая технологизация и виртуализация общества, в том числе с точки зрения влияния на отдельные его группы, среди которых мы акцентируемся на традиционно маргинализируемых, социально уязвимых.

Исследование гранфлюенсинга (*grandfluencing*) – важное направление в междисциплинарных работах последних лет; речь идет о мировом англоязычном научном дискурсе начиная с 2020-х годов, поскольку в отечественной медиалогии, как и в проблемном поле смежных гуманитарных дисциплин, при всем интересе к адаптации старшего поколения в медиапространстве, изучение этого конкретного феномена кажется лакуной, требующей внимания философов, психологов, социологов, экономистов, а также, возможно, представителей медицины. Во-первых, само явление гранфлюенсинга – новый тренд, зарождение которого можно отследить в появлении первых интернет-площадок, но который только сегодня становится ощутимым; во-вторых, определенную роль играет несовершенство инструментария для всестороннего анализа присутствия и вовлеченности различных групп населения. Специфика российского медиапространства – например, упоминаемая в работе Г. У. Солдатовой и Е. И. Рассказовой (2016), – также накладывает свой отпечаток на протекание инклюзивных процессов в разных сферах общественной жизни и на их мониторинг.

Термины «гранфлюенсер», «гранфлюенсинг» являются неологизмами, образованными в результате сложения двух основ: англ. *grand* ‘поколением старше’ (*Grand*, n.d.) и *influencer* ‘инфлюенсер’, от *influence* ‘влиять’. Оксфордский словарь предлагает следующее определение последнего компонента: инфлюенсер – это «личность, ставшая известной благодаря интернету и социальным сетям и использующая известность для поддержки, продвижения или создания интереса к определенным продуктам, брендам и т. д., часто за плату» (*Influencer*, 2022). Толкование самого неологизма в словарях на данный момент не встречается, поэтому в качестве рабочей дефиниции гранфлюенсинга выдвинем следующее: это понятие, охватывающее паттерны медиаактивности представителей старших поколений, которые используют интернет и социальные сети, оказывая влияние на определенную аудиторию. Их можно отнести к так называемым «цифровым иммигрантам» – тем, кто, по словам Марка Пренски, американского писателя, автора этой популярной метафоры, не родился в цифровом мире, но в какой-то момент своей жизни увлекся и принял большинство аспектов новых технологий (Prensky, 2001). «Цифровых иммигрантов», согласно Пренски, обычно выдает специфический «акцент», например, когда они распечатывают письмо из электронной почты, чтобы отредактировать, или изучают руководство к гаджету вместо самого гаджета. С другой стороны, у новых поколений такой же «акцент» появляется

при обращении с традиционными медиа (например, попытки ребенка «проскроллить» страницу бумажной книги или приблизить изображенный на ней объект так, как он привык делать на планшете). Поэтому вместо дихотомии «цифровой абориген – цифровой иммигрант» есть смысл принять другие ориентиры, например, понятие цифровой беглости (Wang, Myers & Sundaram, 2013).

Еще одна метафора, хорошо характеризующая современных гранфлюенсеров, – «серебряные серферы», от англ. *surf the net* 'сидеть в интернете', то есть продвинутые пользователи сети в возрасте (Doyle & Goldingay, 2012). Иными словами, это просьюмеры, формирующие или воздействующие на мнения своих подписчиков в различных сферах – от политики до спорта; они делятся в сети разнообразным опытом: личными историями, кулинарными рецептами, фитнес-советами, – тем самым конструируя сообщества из единомышленников, готовых воспринимать от них информацию и выстраивать на ее основе свое поведение.

Важный в контексте настоящего исследования концепт – эйджизм (в его геронтологической форме), от англ. *age* 'возраст', – касается дискриминации пожилых людей по возрастному принципу. Специфика медийного эйджизма заключается в том, что образы старшего поколения недостаточно или недостоверно представлены в фильмах, телешоу или рекламе. Это подтверждается многочисленными эмпирическими работами, в которых структура населения сравнивается с медийной репрезенцией (Eisend, 2022; Thayer & Skufca, 2019). Помимо этого, СМИ часто изображают человека в возрасте, следуя стереотипным моделям, в рамках которых акцентируется внимание на негативных аспектах старения, таких как болезнь, немощность, изолированность; его роли ограничиваются клише, что нивелирует разнообразие и многогранность образов старшего поколения (Makita et al., 2021). Еще один очевидный симптом эйджизма – визуальные медиа часто ретушируют или скрывают признаки старения у популярных актеров и моделей, поддерживая нездоровые стандарты красоты, связанные с идеалом вечной молодости.

При этом необходимо уточнить, что технологический (или цифровой) эйджизм близок к медийному тем, что существенно выделяется своими возрастными рамками: так, по критериям Пренски к «цифровым иммигрантам» в российской действительности можно легко причислить всех, кому на 2025 год немного за сорок, за небольшим исключением (тех, кто с детства был приобщен к сфере информационных технологий в научных кружках; тех, чьи родители могли позволить себе приобрести персональный компьютер; выросших за границей и т. д.). Учитывая, что в такой периодизации многие успешные блогеры могут быть отнесены к гранфлюенсерам, что в принципе снимает вопрос об исключительности последних и об особенностях их виртуального бытия, будем ориентироваться на установленный пенсионный возраст в России, когда гипотетический отказ от трудовых функций, во-первых, транс-

формирует повседневность индивида, во-вторых, высвобождает время для досуга, в том числе с использованием компьютерно-опосредованной коммуникации. С учетом законодательно предусмотренных трансформаций, происходящих в существующей системе (*Что нужно знать о пенсионной системе*, 2021), можно принять 60-летие за низшую возрастную планку гранфлюенсера любого пола; эту же цифру как порог старости устанавливает Всемирная организация здравоохранения (*Ageing and health*, 2024). Оговоримся, что планка эта подвижна; гранфлюенсинг – это даже не про дату в паспорте, а про то преображение, которое ждет человека, когда он выбирает плыть против течения, в том числе против собственных паттернов поведения, устоявшегося за долгие годы бытия в привычном мире и, возможно, против своего окружения, где циркулируют традиционные нарративы о том, что такое нормативная старость. Любое нарушение этой нормы будет по умолчанию вызывать реакцию в социуме, оправдывая второй компонент термина – связанный с аспектом влияния.

Одно из новейших понятий, входящих в изучаемую проблематику, – ИИ-эйджизм, разновидность технологического эйджизма; специалисты определяют его как практики и идеологии, имеющие отношение к использованию искусственного интеллекта, которые исключают, дискриминируют или игнорируют интересы, опыт и потребности пожилого населения, что может проявляться на техническом, индивидуальном, дискурсивном, групповом и пользовательском уровнях в таких формах, как возрастные предубеждения в алгоритмах и данных, негативные стереотипы, эксклюзия при использовании искусственного интеллекта и т. д. (Stypinska, 2023). Темпы проникновения искусственного интеллекта в медиасреду, бесконтрольная пролиферация нейроконтента и специфика машинного обучения на потенциально эйджистском материале помещают ИИ-эйджизм в фокус исследований цифровой активности старшего поколения.

В данной статье рассматриваются медийные проявления эйджизма и связанный с ним трендовый феномен гранфлюенсинга как своеобразная реакция на возрастную дискриминацию в медиапространстве и вместе с тем как симптом медиаинклюзии, частный случай вовлечения традиционно маргинализируемой группы населения в информационно-коммуникационные процессы разных уровней. Эпифеномены старения и сопутствующей ему медийной активности анализируются с опорой на классические труды антрополога М. Мид (1970), теоретика повседневности И. Гофмана (2009), культуролога М. Маклюэна (2003), а также публикации современных авторов, посвященные непосредственно феномену гранфлюенсинга. Работу можно отнести к исследованиям в сфере цифрового фронтира, существующего сегодня «в виде подвижной границы между технологическими укладами, которая манифестируется в социально-экономической, социально-политической и культурной реальности современных обществ» (Довбыш, 2016, с. 100).

По мнению Е. Г. Довбыша, мы переживаем второй этап его формирования – освоение киберпространства новыми участниками интернет-сообществ, например, жителями развивающихся стран, расширение охватываемых киберпроцессами сфер социальной жизни, интенсификация интернет-коммуникаций и т. д.; в рамках настоящей проблемы онлайн-активность «серебряных серферов» тоже может быть осмыслена как один из подэтапов этого механизма, поскольку к ней так же легко применима метафора границы, разделяющей инновационное и традиционное, тем более, что граница эта столь же подвижна, как и фронтир исторический, – одним из симптомов этой подвижности выступает деятельность пожилых инфлюенсеров.

Настоящие размышления на тему гранфлюенсинга были инспирированы деятельностью блогеров, на которых подписан автор статьи, – например, американского художника Боба Росса, не дожившего до возраста гранфлюенсера, обозначенного выше, но ставшего чрезвычайно влиятельным после смерти; благодаря тому, что выпуски его обучающей телепрограммы были размещены на стриминговых платформах, Росс обрел не только новых учеников, желающих писать реалистичные пейзажи, но и обширную ASMR-аудиторию. Выбор конкретных кейсов также основан на личном опыте исследователя в компьютерно-опосредованных коммуникациях в связи с отсутствием опции сегментации по возрасту на рассматриваемых медиаплатформах. Базовые критерии отбора материалов – принадлежность блогера к обозначенной возрастной категории, высокая активность в сообществах, в частности, комментарии, свидетельствующие о степени влияния; количество подписчиков не было определяющим при поиске примеров, поскольку наноинфлюенсеры могут оказывать гораздо более сильное воздействие на свою немногочисленную аудиторию, чем всемирно известные блогеры. В ходе исследования было отсмотрено около 30 часов медиаконтента, размещенного в социальных сетях, включая сюжеты самих гранфлюенсеров и документальные видеоматериалы, посвященные их деятельности, а также комментарии подписчиков к ним. Методология практической части работы описывается ниже, в разделе «Рейдовый анализ медиаконтента российских и зарубежных гранфлюенсеров».

Медиаактивность пожилых людей в фокусе научного внимания

Сегодня западные журналисты активно развивают повестку о гранфлюенсинге, но с научной точки зрения феномен еще не проанализирован в должной мере. Начиная с 2000-х годов, активно публикуются работы об использовании компьютерных технологий старшим поколением в разных странах мира (Selwyn, 2004; Macedo, 2017; Hargittai, Piper & Morris, 2019; Ezeh & Mboso, 2019), о «серебряных серферах» и возможных ограничениях и мерах поддержки медиаинклюзии (Doyle & Goldingay, 2012), о позитивных эффектах волонтер-

ской деятельности пожилых людей в онлайн-среде (Mukherjee, 2011). Помимо этого, традиционно интерес исследователей продолжает вызывать проблема репрезентативности старшего поколения в медиапространстве (Koskinen, Salminen & Leino-Kilpi, 2014; Makita et al., 2021) – например, авторы последней статьи применяют разные типы текстового анализа для изучения постов в социальной сети Twitter, чтобы прийти к выводу, что язык твитов усиливает негативность дискурса старения: использованные языковые средства создают образ людей пенсионного возраста как гомогенно бесправной и уязвимой группы, а количество прожитых лет предстает как проблема, нуждающаяся в решении – использовании средств маскировки или замедления процессов старения.

Исследования 2020-х годов выявили, что причина геронтологического эйджизма в цифровую эпоху кроется в низкой репрезентативности людей старшего возраста на всех фазах разработки технологии (Stypinska, 2023); подлинной инклюзии пожилых в условиях цифровизации можно добиться, лишь вовлекая их в разработку дизайна, что будет способствовать борьбе с эйджизмом в сфере создания программного обеспечения и косвенно — с технологическим эйджизмом в целом (Mannheim et al., 2019). В русле этого тренда появляются проекты, в рамках которых старшее поколение рассматривается уже не просто как пользователи, а как генераторы контента, коммуникаторы, однако авторы почти исключительно фокусируются на женщинах-инфлюенсерах в сфере моды (например, Agulló-Tomás & Zorrilla-Muñoz, 2020; Farinosi & Fortunati, 2020). Сравнительный анализ фэшн-блогов выявил тот факт, что инфлюенсеры старше 70 лет поддерживают важный дискурс для женщин всех возрастов; в отличие от молодежи, они тяготеют к вербальным, а не визуальным средствам коммуникации, в гораздо меньшей степени подвержены влиянию рекламных агентств и домов моды, а также привносят в сферу элементы политики и выступают за радикальные социальные изменения, что разнообразит коммуникацию в области моды (Farinosi & Fortunati, 2020).

Современные исследователи социальных сетей пытаются расширить проблемное поле изучения гранфлюенсинга: авторы публикации (Antunes, Miranda & Gama, 2022) рассматривают деятельность пяти известных пожилых инфлюенсеров обоих полов в социальной сети Instagram**[1], выкладывающих посты в разной тональности, с варьирующимся мультимодальным контентом и на разнообразные темы – от политики и защиты прав человека до «лайф-стайл», – с целью проанализировать, каковы коммуникационные стратегии и тактики гранфлюенсеров в социальных сетях, а также то, какой эффект они оказывают на инфлюенс-маркетинг. Резюмируется, что они обладают харизматичностью, уникальным опытом, а также оригинальным стилем коммуни-

1 принадлежит организации, признанной экстремистской на территории Российской Федерации (далее в тексте все упоминания будут обозначены значком **)

кации с разновозрастной аудиторией; фактически каждый из них смог создать персональный бренд, позволяющий им интегрировать в своей деятельности стратегии инфлюенс-маркетинга. Вместо ожидаемого конформизма наблюдается отклонение от стереотипов старения и от традиционных ожиданий общества – по поводу того, как пожилые люди должны выглядеть, говорить, что чувствовать. В своих постах гранфлюенсеры демонстрируют, что быть в возрасте не означает быть зависимым, хрупким, молчаливым и т. д. Вместо этого они продвигают альтернативные образы «успешного старения».

В статье, раскрывающей, как пользователи социальной сети TikTok старше 60 лет транслируют свое восприятие старения, формулируются аналогичные выводы (Ng & Indran, 2023). Наиболее активными создателями контента оказались тиктокеры в возрасте 75-84 лет; при этом женщин среди них в два раза больше, чем мужчин. Анализ роликов пожилых просьюмеров выявил положительное самовосприятие, с соотношением позитивных к негативным видео 10 к 1, с акцентом на физическую активность и социальное взаимодействие, а также юмор. В работе, посвященной влиянию алгоритмов на коммуникации в старшем возрасте, подчеркивается, что эмоциональный настрой во многом определяет готовность использовать технологии, а, следовательно, цифровое выживание и преодоление алгоритмической предвзятости в геронтологическом разрезе (Siyao & Feng, 2022).

Автор еще одного важного для настоящего обзора исследования приходит к выводу, что медиаактивность гранфлюенсеров способствует улучшению имиджа людей пенсионного возраста в целом; это подталкивает медиаиндустрию к отходу от традиционного нереалистичного идеала красоты и большей инклюзивности, тем самым повышая значимость людей старшего возраста в обществе (Jerrentrup, 2023). При этом здесь обозначается и серьезная проблема: деятельность гранфлюенсеров лишь частично отражает реальность жизни пожилых людей, поскольку ориентируется на небольшую, материально обеспеченную, привилегированную группу, имеющую доступ к совершенствованию когнитивных навыков, в том числе с использованием компьютерно-опосредованной коммуникации, поддержанию здоровья, благоприятных условий жизни и т. д.

Поиск по российским научным электронным библиотекам по запросу «гранфлюенсер» не дал результатов, однако отечественные ученые также обеспокоены проблемой интеграции старшего поколения в социум цифровой эпохи, где эксклюзия продолжает практиковаться, несмотря на зафиксированное современной демографией старение населения; при этом «пожилому человеку 21 века приходится не только тянуться за требованиями общества, но и на ходу перестраиваться, реализуя свое право на старение, вопреки идеалам вечной молодости, успешности» (Кампос & Фахрудинова, 2016, с. 36). С. Н. Оводова (2021) относит их к тем группам, которые воспринимаются в современном обществе как «чужие», обременяющие, ненужные; поддер-

жание их репрезентативности в разных типах дискурса становится важной задачей, стоящей перед медиаиндустрией, поскольку это «неуслышанные» голоса. Основываясь на том, что каждый пенсионер потенциально попадает в группу риска быть исключенным из потока общественной жизни, авторы статьи, посвященной изучению социальной безопасности старшего поколения в регионах России в условиях его вытеснения на периферию социального пространства (Максимова, Ноянзина & Омельченко, 2018), предлагают многокомпонентную модель исследования геронтологической эксклюзии, подразумевающую анализ социально-экономической депривации, доступа к социальным институтам и услугам, среды с точки зрения ее безопасности, социального участия, потенциальной культурной дезинтеграции и социального аутизма. При этом полученные данные подтверждают, что пожилые люди в России – активные интернет-пользователи, которые ценят удобства онлайн-шоппинга, преимущества электронного общения и других возможностей сети (Григорьева & Келасьев, 2016); часто они совершенствуют свои цифровые навыки, например, занимаясь волонтерской деятельностью с использованием компьютерно-опосредованной коммуникации, что на сегодняшний день рассматривается как один из значимых механизмов инклюзии (Галкин, 2022).

Разнообразные инициативы в отношении поддержания пенсионеров в современном российском обществе освещаются в обзоре докладов конференции в Институте социологии ФНИСЦ РАН в сентябре 2022 года в рамках секции «Пожилые люди в современном мире: новые вызовы и возможности адаптации» (Корнилова, 2022). Значительная часть материалов была посвящена участию старшего поколения в цифровой жизни социума (например, упоминаемые в статье доклады Л. А. Видясовой, Е. М. Кузнецовой, И. Н. Толстиковой, К. А. Галкина). Вот ряд интересных для настоящей работы выводов, к которым пришли участники конференции: во-первых, медиаэксклюзия выступает актуальной проблемой в России, где фиксируется низкий уровень цифровых компетенций пожилых людей, а также финансовых возможностей по приобретению необходимого для их развития оборудования. Во-вторых, эта социальная группа достаточно интенсивно пользуется интернет-ресурсами, расширяя свой диапазон применения цифровых технологий, но гораздо реже – социальными информационными сервисами. В-третьих, медиаинклюзия признается важным фактором социальной инклюзии в целом, средством адаптации и коммуникации населения старшего возраста; в связи с этим поддерживается ряд инициатив по их интеграции в интернет-пространство – о которых, однако, целевая аудитория мало информирована. При этом констатируется, что идентификация людей пенсионного возраста «с пассивной частью общества закрепляет стереотипы инертной старости, снижает статус и самооценки старшего поколения, усугубляет проблему эйджизма, возрастного неравенства и сегрегации» (Корнилова, 2023, с. 201).

Этот краткий обзор трудов, посвященных участию пожилых людей в медиапроцессах, можно подытожить следующим образом. При всем внимании, уделяемом особенностям их интеграции в глобальную информационную среду, гранфлюенсеры попали в фокус науки лишь несколько лет назад; при этом они не могут претендовать на репрезентативность всей совокупности старшего поколения и тем самым представлять интерсекциональный срез, в котором бы учитывалось несколько параметров инклюзивности (например, возраст и инвалидность). Данные эмпирических исследований подтверждают, что они, тем не менее, вносят свою лепту в восприятие старения, тоже формируя стереотип, но отличный от традиционного, более позитивный. Опубликованных данных о гранфлюенсерах по России обнаружить не удалось – возможно, в связи с новизной термина; несомненно, это не означает, что в российском медиапространстве они не репрезентованы – например, в рейтинге инфлюенсеров за 2025 год от Ромир в Топ-10 вошли две медийные персоны старше 60 лет; рейтинг возглавил 79-летний режиссер Н. С. Михалков (*Рейтинг доверия...*, 2025). Далее попытаемся интегрировать выводы рассмотренных выше эмпирических исследований в общий теоретический фреймворк, используя ряд классических парадигм и иллюстрируя релевантными примерами.

Гранфлюенсеры в классических моделях социальной теории

Основываясь на изучении межпоколенческой преемственности культуры антрополога Маргарет Мид (Mead, 1970), проанализируем старение как социальный конструкт, подверженный влиянию общественных стереотипов и ценностей, формирующих восприятие людей пенсионного возраста. С этой точки зрения геронтологический эйджизм – стереотипная реакция на старение, которая может проистекать от любого члена общества, в том числе от самих представителей пожилого населения, а гранфлюенсинг – тенденция, противодействующая господствующим в социуме стереотипам относительно людей старшего поколения. В таком ракурсе проблемой является не само старение, имманентное человеку как естественный и неизбежный процесс, сопровождающийся изменениями как на физическом, так и на психологическом уровне. Проблема – его фрейминг, приводящий к трансляции страха, депрессивности, к ощущению неизбежности изоляции, в том числе посредством медиатехнологий.

Рост числа активных пользователей сети разных возрастов позволяет нам рассмотреть гранфлюенсинг через призму классификации культур М. Мид, которая включает три основных типа: постфигуративные, кофигуративные и префигуративные культуры (1970). Каждый из этих типов по-разному задействует межпоколенческие связи и особенности передачи при их посредстве опыта, в том числе технологического. В условиях цифрового фронтира эти

типы могут смешиваться, но примеры каждой из культур можно обнаружить при анализе медиаактивности разных гранфлюенсеров.

В постфигуративных культурах подрастающее поколение усваивает знания и опыт от старших членов общества, чей габитус и окружающая среда гарантируют конструирование будущего их потомства в русле общей идентичности социума. Гранфлюенсинг в этой парадигме выступает симптомом ее преемственности, когда пенсионеры, как вожди и старейшины прошлого, делятся своим опытом и взглядами, используя инновационные инструменты, что также позволяет им видеть и адаптировать «навигацию» в обществе, меняющемся под влиянием новых технологий. Такая деятельность укореняет традиционные представления о роли пожилых людей в социализации молодежи, поэтому геронтологический эйджизм здесь должен иметь минимальные проявления. Ярким примером гранфлюенсера этого типа культуры будет патриархальная фигура, символизирующая не только мудрость старших, но и высокую компетентность в IT-сфере, например, Билл Гейтс (1955 года рождения), стоявший у истоков современной инфосферы. Об этом свидетельствует широкий охват его медиаресурсов: LinkedIn – более 65 млн подписчиков; X (бывший Twitter) – около 35,8 млн; Instagram** – 11,3 млн; YouTube – 3,2 млн (Ahuja, 2024). Гейтс часто делится личными историями и идеями, публикует отзывы о книгах, обсуждает научные открытия и технические новинки. Тем самым он служит ролевой моделью представителя старшего поколения, превосходно ориентирующегося в цифровом ландшафте; его активное участие в социальных сетях демонстрирует, что взаимодействие с технологиями может быть полезным в любом возрасте, и побуждает других следовать его примеру. Цифровая компетентность в работе на разнопрофильных платформах позволяет ему общаться с гетерогенной аудиторией, включая молодежь – через подкрепление общей идентичности с помощью визуального контента. Все это позиционирует его как лидера мнений, который популяризирует непрерывное обучение, просвещает тех, кто стремится быть в курсе достижений науки, а также формирует дискурс вокруг критических глобальных проблем.

В российском медиапространстве также обнаруживается постфигуративное влияние, хотя и меньшего масштаба: экс-политик и бизнес-коуч Ирина Хакамада (1955 года рождения), астроном Владимир Сурдин (1953 года рождения), Александр Колмановский (1956 года рождения) — все позиционируются как опытные, харизматичные эксперты в своих областях. Психолог, педагог, консультант по отношениям родителей и детей А. Э. Колмановский ведет также аккаунты на RuTube, в Instagram**, выступает приглашенным специалистом на многих других каналах; помимо того, что это профессионал в своей сфере, характер его медиаактивности говорит о том, что он хорошо ориентируется в цифровой среде или имеет команду компетентных помощников: контент на YouTube выкладывается регулярно, оформлен в единой

стилистике, сопровождается тайм-кодами, практически каждый благодарственный комментарий получает «лайк» от автора. Физик, педагог Николай Милованов (1950 года рождения, 228 тыс. подписчиков в TikTok) самостоятельно освоил основы видеосъемок и монтажа и вышел на молодежную платформу, чтобы передать детям свое сообщение: учиться – это не скучно. «TikTok мне добавил ощущение вкуса жизни… мне это дает подпитку какую-то», – признается блогер в интервью; готовность постоянно учиться и учить, ломать академические стереотипы, чтобы транслировать знания и формировать мировоззрение молодежи, мечтать и стремиться к реализации мечты – вот его мотивация (Некишев, 2021).

Кофигурация – форма передачи культуры, которая возникает в случае определенного разрыва постфигуративной системы; примером такого разрыва может служить технологический скачок, а также иммиграция – то есть любая ситуация, в которой старшие уже не могут выступать единственным надежным источником знания (Mead, 1970, с. 21–31). Гранфлюенсинг иллюстрирует эту концепцию, когда пожилые взаимодействуют с молодежью на равных, обмениваясь идеями и мнениями, что формирует атмосферу сотрудничества, где каждый может внести свой вклад в структурирование интерсубъективного пространства. В той или иной мере это относится ко всем гранфлюенсерам, ориентирующимся на разновозрастную аудиторию. В качестве примера кофигурации можно привести англоязычный YouTube-канал *Grandpa Kitchen* ‘Дедушкина кухня’: в кадре 70-летний Нараяна Редди (1946–2019) готовит еду для нуждающихся, а его внук снимает процесс, монтирует ролики и выкладывает их в сеть. Сегодня, несколько лет спустя после его смерти, канал продолжает работу для своих 9,45 млн подписчиков – внуки и готовят, и создают контент, но комментаторы под видео неизменно вспоминают дедушку, с благодарностью отзываясь о его рецептах и труде на благо общины. С одной стороны, кастовое индийское общество по своей сути глубоко постфигуративно (Mead, 1970, с. 24), как и коммуникация через поколение (бабушек и дедушек с внуками) – еще один яркий симптом культуры первого типа, – однако технологический сдвиг позволяет достигать такой эпизодической кофигурации, в которой гранфлюенсер способен оказывать влияние, находясь при этом в равных условиях с другими участниками коммуникации.

Аналогичные примеры можно найти в российском медиапространстве: Е. В. Жаринов (1954 года рождения), филолог, переводчик, популяризатор науки, активно осваивает интернет с помощью своих сыновей Станислава и Николая – эта семейная трансмедийная деятельность, включающая видеокомментарии, подкасты, лекции, протекает на нескольких каналах, в том числе YouTube и в «Телеграм». Подписчики их нового общего канала часто отмечают, что формат хорош именно тем, что интеллигенты разных поколений обсуждают феномены культуры.

Как пишет сама Мид в 1970-м году, общество проходит точку невозврата и вступает в новый для своей истории период, когда молодежь становится авторитетом, опираясь на свое префигуративное восприятие неизвестного пока будущего (1970, с. 10). Фактически это тип культуры, характерный для фронтира, который автор часто упоминает: здесь старшие – это пионеры, прибывшие на новую землю, неуверенные и беспомощные, не имеющие понятия о том, что требуется для выживания, а младшие – их дети, которым опыт стариков не может пригодиться никак (1970, с. 36, 42). В этой новой культуре самые адаптивные и проницательные из детей принимают на себя роль учителей для целого общества перед лицом неизвестного будущего, нивелируя все достижения прошлого. Интересно, что Б. Гейтс является представителем того самого поколения, о котором пишет Мид, – поколения, разделенного пропастью от ее собственного, чья роль в этой модели – не научить детей чему-то, а научить их учиться в условиях энтропии, фактически культивируя устойчивость к непредсказуемости и неопределенности окружающей среды, ее волатильности. Их задача – не влиять, подавляя своим дидактизмом, а раскрыть все возможные варианты, поэтому сама идея гранфлюенсинга будет в принципе чужда этой системе; это и не популярный в последнее время деинфлюенсинг, под которым подразумевается противодействие влиянию лидеров мнений и заметному потреблению в целом (Bainotti, 2023). Здесь важен образ пожилого человека не как инициатора нового, а как хранителя всего значимого, о чем пишет К. С. Пигров (2002).

Наиболее очевидным примером гранфлюенсинга в префигуративной культуре представляется «невольное» влияние, когда блогер вообще не пытается что-либо транслировать. Например, это звезды YouTube-канала *Gramma and Ginga* – две американки-долгожительницы, которые настолько веселили родных своими диалогами, что внуки стали снимать их на видеокамеру и выкладывать для друзей на Facebook**, а затем и других платформах. Ролики очень похожи на съемки скрытой камерой, фактически это просто зарисовки повседневности сестер – вот они обедают, лежат в больнице, едут в машине, танцуют, разговаривают, вспоминают прошлое. Однако знакомство с комментариями подтверждает – на протяжении почти десяти лет, даже после смерти обеих, члены их сообщества продолжают делиться тем, насколько дорогими сестры стали для них, как важно ко всему относиться с юмором, как хорошо иметь такую дружную семью и т. д. К этой же категории «серебряных серферов» можно отнести Боба Росса: художник просто наслаждается перед холстом – каждой краской, создающимися контрастами, шуршанием кисти, скольжением мастихина – описывая зрителю все, что он делает, своим мягким успокаивающим голосом; даже в формате туториала он не поучает, оставляя принятие решений своим ученикам – он просто показывает возможности того, как даже из ошибки может родиться иллюзия, произведение искусства. «Он рисовал не для того, чтобы показать, какой он хороший художник. Он

рисовал для того, чтобы показать, каким хорошим художником можешь быть ты», – это самый популярный комментарий, получивший 128 тыс. «лайков» и около 500 ответов, к самому популярному видео на канале Росса.

Исследователи российского медиапространства описывают существующий сегодня тип культуры как гибридный (Солдатова & Рассказова, 2016, с. 46). В этой же работе идеи Мид подтверждаются, будучи дополнены рядом интересных выводов, в том числе относительно поколения беби-бумеров: чем младше их дети, тем выше их собственная цифровая компетенция и самостоятельность в освоении интернет-пространства (2016, с. 52). Согласно прогнозам авторов, доминирование ко- и префигуративной моделей будет сглаживаться по мере стабилизации технологии и ознакомления пользователей с рисками цифровизации. В такой парадигме особенно уместно рассматривать медиа как полезные инструменты, которыми мы уже научились пользоваться и без которых чувствуем себя исключенными из событийного потока, неспособными к получению и производству информации в темпе и объеме, заданным текущим цифровым временем, – по сути, отчужденными от того самого будущего, о котором пишет Мид, будущего здесь и сейчас префигуративной культуры. В концепции внешних расширений человека они очерчивают силуэт обитателя медиасреды, не ограниченного одной только соматикой (McLuhan, 2003). Медиа становятся дополнением и даже замещением сенсорной системы, и угасание телесных функций в пожилом возрасте делает это вполне логичным: например, при трудностях с передвижением социализация может осуществляться за счет дистанционной связи; проблемы со слухом компенсируются обращением к визуальным элементам поликодовых текстов и субтитрам и т. д. Фактически это открытие индивидом, приближающимся к закату жизни, нового экзистенциального горизонта.

Помимо выполнения инструментальной функции медиа могут стать важным средством нормализации стигм – воспринимаемых недостатков человека, того, что как-то отличает его от нормотипа: физических особенностей, социально осуждаемых черт характера или родовых характеристик, связанных с его принадлежностью к этносу, религии и т. д. (Goffman, 2009). С этой точки зрения старение – это обретение нового стигматизированного Я в пенсионном возрасте. В США, как пишет И. Гофман, любая стигматизированная группа будет представлена публично, но даже в таком случае в повседневности обывателя инаковость старика – это всегда образ Другого, надежно зафиксированный в медиа: его боятся, избегают контакта, априорно считают в лучшем случае чудаком, в худшем – злодеем (вспомним типажи пожилых персонажей из детского кинематографа: «Сказка о потерянном времени» (1964), «Варвара-краса, длинная коса» (1970), «Один дома» (1990), «Унесенные призраками» (2001), цикл про Гарри Поттера (2001– 2011), и др.). Поэтому закономерно, что это положение можно изменить так же посредством медиа, разрушая стигматизацию через инкорпорирование образа в повседневность. Повышение

репрезентативности Другого в разных его ипостасях, в том числе традиционно табуируемых и отчуждаемых, способствует его визуальной нормализации и «опривычиванию» новых паттернов взаимодействия, социальному остранению, нарушающему нерефлексивные практики повседневности, когда вместо обыденного игнорирования удивленные молодые пользователи решают взаимодействовать с ним. Так, выражаясь словами Гофмана, пожилой человек, становясь гранфлюенсером, вместо того, чтобы опираться на свой костыль, начинает играть им в гольф (2009, с. 27). При посредстве таких «пионеров» повышается видимость и всей той группы, которую они представляют, так что их маргинализация будет постепенно сменяться центрированностью.

Рейдовый анализ медиаконтента российских и зарубежных гранфлюенсеров

С целью проиллюстрировать результаты теоретического исследования был проведен анализ медиаконтента в онлайн-сообществах вышеупомянутых гранфлюенсеров – тех из них, кто ведет YouTube-канал, как российских, так и зарубежных (см. таблицу 1).

Table 1. Grandfluencer channels **Таблица 1. Каналы гранфлюенсеров**

Название канала	**Количество подписчиков**	**Количество видео**
Grandpa Kitchen (https://www.youtube.com/@GrandpaKitchen)	9,47 млн	572
Bob Ross (https://www.youtube.com/@bobross_thejoyofpainting)	6,11 млн.	783
Bill Gates (https://www.youtube.com/@billgates)	3,22 млн	702
Gramma and Ginga (https://www.youtube.com/GrammaAndGinga)	481 тыс.	531
Ирина Хакамада (https://www.youtube.com/@irina.hakamada)	883 тыс.	529
Неземной подкаст Владимира Сурдина (https://www.youtube.com/@surdinpodcast)	653 тыс.	147
Александр Колмановский (https://www.youtube.com/@A.Kolmanovsky)	95,4 тыс.	472
Семья Жариновых (https://www.youtube.com/@zharinovfamily)	39,4 тыс.	20

Материалом для эмпирического исследования послужил комментарийный фон к видео на хостинге YouTube в связи с его относительной доступностью для анализа и популярностью среди отечественных и мировых

блогеров. На каждом из каналов было обнаружено самое популярное по количеству просмотров видео на конец марта 2025 года и зафиксированы некоторые ключевые метрики веб-аналитики (количество просмотров, комментариев, «лайков», «дизлайков»). Информация по количеству «дизлайков» получена через расширение Return YouTube Dislike. Были рассчитаны уровень привлекательности (общее количество «лайков» / количество подписчиков*100%) и уровень общительности (общее количество комментариев / количество подписчиков*100%), результаты округлены до тысячных. Коэффициент охвата не вычислялся в связи с отсутствием информации по количеству уникальных просмотров; коэффициент вовлеченности также не вычислялся в связи с отсутствием в свободном доступе данных по репостам. Названия видео взяты дословно (см. таблицу 2).

Table 2. Metrics of the most popular videos on grandfluencer channels

Таблица 2. Метрики самых популярных видео на каналах гранфлюенсеров

Название канала	Самое популярное видео на канале по количеству просмотров	Просмотры	Количество комментариев	Уровень общительности	«Лайки»	Уровень привлекательности	«Дизлайки»
Grandpa Kitchen	BIGGEST OREO CHOCOLATE CAKE RECIPE PREPARED BY OUR GRANDPA | Oreo Biscuit cake Recipe (https://www.youtube.com/watch?v=Y_easz-iBlE)	81 млн	25 694	0,271	955 тыс.	10,084	90 тыс.
Bob Ross	Боб Росс - Остров в дикой местности (сезон 29 эпизод 1) (https://www.youtube.com/watch?v=lLWEXRAnQd0)	49 млн	77 551	1,269	1 млн	16,367	14 тыс.
Bill Gates	Bill Gates ALS Ice Bucket Challenge (Bill Gates ALS Ice Bucket Challenge) (https://www.youtube.com/watch?v=XS6ysDFTbLU)	38 млн	33 228	1,032	791 тыс. тыс.	24,565	21 тыс.

Gramma and Ginga	You're so damn dumb it isn't funny...KISS MY ASS!! (https://www.youtube.com/watch?v=lJLrGLPkS4c)	3,9 млн	2 933	0,61	105 тыс.	21,83	1,4 тыс.
Ирина Хакамада	Ирина Хакамада о настойчивости, счастье и смысле жизни (https://www.youtube.com/watch?v=hOJqkvCRTWk)	3,4 млн	2202	0,249	67 тыс.	7,588	2,2 тыс.
Неземной подкаст Владимира Сурдина	СУРДИН и СЕМИХАТОВ ищут тёмное вещество, смысл науки и жизнь в космосе. Неземной подкаст (https://www.youtube.com/watch?v=R0iV1DzvNm8)	2,8 млн	2065	0,316	60 тыс.	9,188	1,1 тыс.
Александр Колмановский	Эти дети. Как выстроить отношения со своим ребёнком? (https://www.youtube.com/watch?v=K4Bx4EBgt10)	118 тыс.	339	0,36	7,2 тыс.	7,547	37
Семья Жариновых	Главный парадокс интеллекта! Евгений Жаринов, Николай Жаринов, Станислав Жаринов | Подкаст (https://www.youtube.com/watch?v=v_5oLM0DUuU)	218 тыс.	904	2,294	8 тыс.	20,305	174

Далее, для каждого из видео все комментарии с ответами были выгружены в единый корпус с помощью Google Apps Script и преобразованы в формат .txt для проведения частотного анализа. Лемматизация выполнялась с помощью программы MyStem 3.1, подсчет частоты осуществлен в программе AntConc Windows 4.3.1. Из выдачи в 50 токенов вручную были удалены служебные слова, местоимения, глагол «быть», имя и фамилия блогера; междометия были сохранены, поскольку их использование может свидетельствовать об эмоциональной реакции аудитории. Принимались во внимание слова на двух языках – английском и русском, в результате чего небольшой процент комментариев не был учтен. Результаты определения наиболее частотных знаменательных слов представлены в таблице 3, куда в целях экономии включено по пять слов с указанием ранга и относительной частоты (частота / общее количество слов).

Table 3. Frequency analysis of video comments on grandfluencer channels

Таблица 3. Частотный анализ комментариев к видеона каналах гранфлюенсеров

Название видео	слово	ранг	частота
BIGGEST OREO CHOCOLATE CAKE RECIPE PREPARED BY OUR GRANDPA | Oreo Biscuit cake Recipe (18 661 слов)	grandpa ‘дедушка’	3	0,36
	cake ‘торт’	11	0,14
	love ‘любить’	13	0,13
	good ‘хороший’	21	0,1
	nice ‘милый’	26	0,07
Боб Росс – Остров в дикой местности (сезон 29 эпизод 1) (89103)	paint ‘рисовать’	21	0,14
	watch ‘смотреть’	32	0,06
	can ‘мочь’	33	0,06
	love ‘любить’	40	0,06
	god ‘бог’	43	0,06
Bill Gates ALS Ice Bucket Challenge (Bill Gates ALS Ice Bucket Challenge) (26 251 слов)	water ‘вода’	23	0,37
	ice ‘лед’	26	0,34
	challenge ‘челлендж’	27	0,31
	bucket ‘ведро’	28	0,3
	can ‘мочь’	38	0,22
You’re so damn dumb it isn’t funny...KISS MY ASS!! (3 686 слов)	old ‘старый’	14	0,1
	love ‘любить’	20	0,08
	lol ‘смеюсь’	26	0,06
	funny ‘смешной’	28	0,05
	people ‘люди’	33	0,04
Ирина Хакамада о настойчивости, счастье и смысле жизни (6 507 слов)	человек	20	0,04
	спасибо	21	0,04
	женщина	22	0,03
	слушать	23	0,03
	очень	24	0,03
СУРДИН и СЕМИХАТОВ ищут тёмное вещество, смысл науки и жизнь в космосе. Неземной подкаст (6 29 слов)	спасибо	7	0,08
	выпуск	12	0,05
	очень	13	0,05
	интересный	21	0,04
	время	22	0,04
Эти дети. Как выстроить отношения со своим ребёнком? (2 824 слов)	ребенок	6	0,08
	спасибо	20	0,04
	очень	20	0,04

Главный парадокс интеллекта! Евгений Жаринов, Николай Жаринов, Станислав Жаринов | Подкаст (5 631 слов)	муж	35	0,03
	большой	40	0,02
	человек	23	0,03
	спасибо	32	0,02
	мочь	36	0,02
	отец	36	0,02
	очень	43	0,01

Из полученных данных можно сделать вывод о том, что количество подписчиков гранфлюенсера не коррелирует с количеством размещенных видео; при миллионных аудиториях медиаактивность зарубежных блогеров сопоставима с активностью отечественных «серебряных серферов» (см. таблицу 1). Во всех случаях количество «лайков» на один-два порядка выше количества «дизлайков». Уровни общительности и привлекательности – это два показателя, основанные на реакции аудитории, которые помогают анализировать каналы при большом разбросе по количеству подписчиков и просмотров, приводя данные к единому знаменателю; как видно, канал «Семья Жариновых» лидирует с большим отрывом в выборке по уровню общительности, не намного отставая по уровню привлекательности от западных авторов, что подтверждает тезис о влиятельности инфлюенсеров в относительно небольших сообществах (см. таблицу 2). Частотный анализ комментарийного фона выявил преобладание позитивной лексики в верхних позициях рейтинга: в комментариях к трем англоязычным каналам присутствует слово love ‘любить’; во всех русскоязычных высокий ранг занимают слова спасибо, очень (см. таблицу 3). Единственное видео, которое отличается в этом от остальных, – это челлендж Билла Гейтса, вероятно, из-за специфики этого жанра. Существенных отличий между каналами, представляющими различный типы культуры, выявлено не было, что говорит в пользу тезиса об их гибридизации сегодня: медиаактивность блогеров в приведенных примерах можно привязать к одной из точек на общей шкале межпоколенческого взаимодействия, но с каждым новым видео конъюнктура будет меняться – например, в сторону постфигуративности, если автор канала уже более уверенно чувствует себя в медиапространстве (так, заметно эволюционировал «Неземной подкаст Владимира Сурдина»; при улучшении качества видео автор – единственный из всей выборки – неизменно находит время отвечать на некоторые комментарии), или, напротив, кофигурации, если он решает выйти на коллаборацию с младшим поколением («Семья Жариновых»). Такое исследование – пример рейдового контент-анализа, результаты которого не распространяются на весь дискурс, характерный для гранфлюенсеров, но так или иначе выявляют языковые параметры, указывающие на особенности взаимодействия в сообществе.

В заключение

В современных условиях ризоматичности идентичностей, когда концепт «пожилой человек» охватывает целый ролевой спектр: это и дедушка семи внуков, и дама, которая только что вступила в отношения; и пенсионер на отдыхе, и специалист, продолжающий активную профессиональную деятельность, – единственным условием для гранфлюенсинга остается максима: им станет тот, кто готов учиться... и учить тоже. Инфлюенсеры поколения беби-бумеров с этой точки зрения – обитатели приграничья, связующее звено между предками и потомками. Выступая новой тенденцией в социальных медиа, где люди в возрасте используют медиаплатформы для влияния на общественное мнение, поведение, кристаллизацию социальных норм, гранфлюенсинг фактически является симптомом постфигуративной культуры, но его парадоксальность заключается в том, что, с одной стороны, мы сталкиваемся с традиционным укладом социализации молодого поколения посредством адаптации опыта старших, с другой стороны, «серебряные серферы» должны осваивать новые технологии наравне с молодежью или даже учиться у нее.

Однако помимо того, что гранфлюенсинг – это инструмент в борьбе с эйджизмом, способный изменить общественное восприятие старения, это еще и практика себя, попытка самоконструирования на основе осмысления экзистенции перед лицом смерти, т. е. в пограничной ситуации, а потому это также попытка охватить разумом свою сущность целиком на исходе своего существования, подвести итог и зафиксировать квинтэссенцию себя; говоря словами Мишеля Фуко, мы могли бы назвать этот рывок моментом герменевтики себя в том смысле, что важно не только осознать истину о себе, но и сформулировать и сделать ее публичной (Foucault, 1993, с. 204). Сегодня это обретает особый смысл: то, что попало в виртуальность, – не подвержено старению; именно там можно «играть» в собственное бессмертие, возвращаясь к зафиксированным образам и состояниям себя более молодого (Ильин, 2002). Наверное, именно это становится подлинной причиной и мотивом того, что человек на закате жизни «зависает» в онлайн-среде, испытывая удивление бытием на горизонте своего существования и радуясь шансу оставить о себе память близким – пусть даже это будет просто рецепт пирога к чаю или совет по шитью лоскутного одеяла. С этой точки зрения медиаинклюзия не просто социальный лозунг, это очень важная мнемотехника, позволяющая обществу хранить воспоминания об ушедших.

Конечно, и у медиаинклюзии есть ограничения – преодоление токенизма, паллиативной инклюзии, одними медийными средствами недостижимо; гранфлюенсинг, однако, – это нечто большее, чем просто демонстративное включение в медиапространство «одного пожилого блогера» с целью встроиться в woke-повестку. Это деятельность по созданию контента мотивированным, целеустремленным пользователем, и помимо психологических факторов

мотивации здесь присутствуют экономические – монетизация может стать дополнительным источником дохода для пенсионера. На коммуникативном уровне эта репрезентация становится триггером инклюзии, раскрывающим возможности того, какое занятие доступно старшему поколению сегодня. В связи с этим гранфлюенсинг все еще представляет собой широкое поле для дальнейших исследований – не только благодаря своей социальной значимости и потенциалу влияния на межпоколенческие взаимодействия в префигуративном обществе, но и в общегуманистическом смысле, поскольку изменение нарративов о старении, демонстрация разнообразия ролей, доступных пожилым людям, в том числе в цифровом пространстве, позволяет фиксировать их как новые социокультурные практики, продлевающие творческую жизнь человека.

Практическая применимость выводов данного исследования выражается в нескольких аспектах: в первую очередь, оно способствует обоснованию необходимости и целесообразности разрабатывать программы цифровой грамотности и другие инициативы помощи старшему поколению на государственном уровне, что должно повысить степень геронтологической инклюзивности социума. Учет факторов, способствующих коммуникации блогеров с подписчиками, важен для медиаплатформ и дизайнеров цифровых сервисов, желающих оптимизировать инструменты и функции для поддержки этой группы пользователей, что в конечном счете также приводит к улучшению их финансовых показателей. Наконец, работа может быть полезна для формулирования маркетинговых стратегий организаций, производящих продукт, релевантный для аудитории гранфлюенсеров: понимание того, как они взаимодействуют с подписчиками, будет способствовать более эффективному удовлетворению коммуникативных нужд потребителей.

Разумеется, настоящее исследование представляет собой лишь набросок современного медиаландшафта с позиции присутствия в нем пожилого человека; в дальнейшем планируется расширить выборку эмпирического исследования, сравнить контент российских и зарубежных гранфлюенсеров, проведя качественный дискурс-анализ; в перспективе также предполагается осуществить интерсекциональный анализ, учитывающий различия внутри группы пожилых людей – прежде всего, по полу, национальности и доходу, – с целью разработки стратегии цифровой инклюзии пожилых людей разных подгрупп.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Автор статьи, Вавилова Ж.Е., полностью ответственна за идею, исследование, анализ данных и оформление текста статьи. Все этапы подготовки работы (от сбора данных до обсуждения результатов и заключения) выполнены лично ею.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Исследование выполнено за счет гранта Академии наук Республики Татарстан, предоставленного молодым кандидатам наук (постдокторантам) с целью защиты докторской диссертации, выполнения научно-исследовательских работ, а также выполнения трудовых функций в научных и образовательных организациях РТ в рамках Государственной программы РТ «Научно-технологическое развитие Республики Татарстан».

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор благодарит рецензентов за ценные и подробные замечания по поводу содержания статьи и редакцию за работу над рукописью.

Список литературы

Ageing and health. (2024). World Health Organization. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health

Agulló-Tomás, M. S., & Zorrilla-Muñoz, V. (2020). Technologies and Images of Older Women. In Q. Gao & J. Zhou (Eds.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Technology and Society*

(Vol. 12209, pp. 163–175). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50232-4_12

Ahuja, S. (2024). *Who is Bill Gates? | B2B influencer*. Favikon. https://www.favikon.com/blog/who-is-bill-gates-complete-social-media-profile

Antunes, A. C., Miranda, S., & Gama, A. (2022). The (not so) Secret Life of Senior Social Media Influencers: An Analysis of the Top Five "Granfluencers" on Instagram. *ICIEMC Proceedings*, 3, 30–39. https://doi.org/10.34624/ICIEMC.V0I3.29635

Bainotti, L. (2023). Trending resistance: A study of the TikTok #deinfluencing phenomenon. In *AoIR Selected Papers of Internet Research*. https://doi.org/10.5210/spir.v2023i0.13392

Doyle, C., & Goldingay, S. (2012). The rise of the 'silver surfer': Online social networking and social inclusion for older adults. *Journal of Social Inclusion*, 3(2), 40. https://doi.org/10.36251/josi.54

Eisend, M. (2022). Older People in Advertising. *Journal of Advertising*, 51(3), 308–322. https://doi.org/10.1080/00913367.2022.2027300

Ezeh, N. C., & Mboso, A. G. (2019). Digital Migration and Social Inclusion of Senior Citizens. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2, 62–79. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10013

Farinosi, M., & Fortunati, L. (2020). Young and Elderly Fashion Influencers. In Q. Gao & J. Zhou (Eds.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Technology and Society* (Vol. 12209, pp. 42–57). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50232-4_4

Foucault, M., & Blasius, M. (1993). About the Beginning of the Hermeneutics of the Self: Two Lectures at Dartmouth. *Political Theory*, 21(2), 198–227. https://doi.org/10.1177/0090591793021002004

Goffman, E. (2009). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Simon and Schuster.

Grand. (n.d.). Online Etymology Dictionary. https://www.etymonline.com/word/grand-#etymonline_v_50918

Hargittai, E., Piper, A. M., & Morris, M. R. (2019). From internet access to internet skills: Digital inequality among older adults. *Universal Access in the Information Society*, 18(4), 881–890. https://doi.org/10.1007/s10209-018-0617-5

Influencer (n.), additional sense. (2022). Oxford English Dictionary. https://www.oed.com/dictionary/influencer_n?tl=true

Jerrentrup, M. (2023). The Grand Style. Encountering elderly influencers. *Aisthesis. Pratiche, Linguaggi e Saperi Dell'estetico*, 16(1), 147–158. https://doi.org/10.36253/Aisthesis-14379

Koskinen, S., Salminen, L., & Leino-Kilpi, H. (2014). Media portrayal of older people as illustrated in Finnish newspapers. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-Being*, 9(1), 25304. https://doi.org/10.3402/qhw.v9.25304

Macedo, I. M. (2017). Predicting the acceptance and use of information and communication technology by older adults: An empirical examination of the revised UTAUT2. *Computers in Human Behavior*, 75, 935–948. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.013

Makita, M., Mas-Bleda, A., Stuart, E., & Thelwall, M. (2021). Ageing, old age and older adults: A social media analysis of dominant topics and discourses. *Ageing and Society*, 41(2), 247–272. https://doi.org/10.1017/S0144686X19001016

Mannheim, I., Schwartz, E., Xi, W., Buttigieg, S. C., McDonnell-Naughton, M., Wouters, E. J. M., & Van Zaalen, Y. (2019). Inclusion of Older Adults in the Research and Design of Digital Technology. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(19), 3718. https://doi.org/10.3390/ijerph16193718

Maximova, S. G., Nouanzina, O. E., & Omelchenko, D. A. (2018). Risk of Social Exclusion and Social Security of the Elderlyage Persons in Russian Regions. *Society and Security Insights*, 1(1), 73–84. https://doi.org/10.14258/ssi(2018)1-06

McLuhan, M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press.

Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Natural History Press.

Mukherjee, D. (2011). Participation of Older Adults in Virtual Volunteering: A Qualitative Analysis. *Ageing International*, 36(2), 253–266. https://doi.org/10.1007/s12126-010-9088-6

Ng, R., & Indran, N. (2023). Granfluencers on TikTok: Factors linked to positive self-portrayals of older adults on social media. *PLOS ONE*, 18(2), e0280281. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280281

Nyabuto, G. M. (2023). The Internet and Social Media Contribution to Inclusivity and Exclusivity in Society. *International Journal of Scientific Research and Engineering Trends*, 9(6), 1–10. https://doi.org/10.61137/ijsret.vol.9.issue6.110

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. https://doi.org/10.1108/10748120110424816

Selwyn, N. (2004). The information aged: A qualitative study of older adults' use of information and communications technology. *Journal of Aging Studies*, 18(4), 369–384. https://doi.org/10.1016/j.jaging.2004.06.008

Siyao, Y., & Feng, L. (2022). Exploring the impact of algorithmic bias on aging communication. *International Journal of Multidisciplinary Research and Publications*, 4(12), 106–111.

Stypinska, J. (2023). AI ageism: A critical roadmap for studying age discrimination and exclusion in digitalized societies. *AI & Society*, 38(2), 665–677. https://doi.org/10.1007/s00146-022-01553-5

Thayer, C., & Skufca, L. (2019). *Media Image Landscape: Age Representation in Online Images*. AARP Research. https://doi.org/10.26419/res.00339.001

Vavilova, Z. (2023). Cyber Inclusion vs Isolation: A Way Out of the Virtual Ghetto. *Dialogue and Universalism*, 33(1), 77–90. https://doi.org/10.5840/du20233315

Wang, Q., Myers, M. D., & Sundaram, D. (2013). Digital Natives and Digital Immigrants: Towards a Model of Digital Fluency. *Business & Information Systems Engineering*, 5(6), 409–419. https://doi.org/10.1007/s12599-013-0296-y

Галкин, К. А. (2022). Цифровизация волонтерства пожилых людей в период пандемии: Возможности и барьеры в контексте искусственного интеллекта. *Журнал исследований социальной политики*, 20(3), 377–392. https://doi.org/10.17323/727-0634-2022-20-3-377-392

Григорьева, И. А., & Келасьев, В. Н. (2016). Интернет в жизни пожилых: Намерения и реальность. *Социологические исследования*, 11, 82–85.

Довбыш, Е. Г. (2016). Электронный фронтир как метафора. *Журнал Фронтирных Исследований*, 1, 100–115.

Ильин, К. В. (2002). Компьютер и старость. В *Философия старости: Геронтософия. Серия «Symposium»* (Т. 24, сс. 61–63).

Кампос, А. Д., & Фахрудинова, Э. Р. (2016). Право на старение: Опыт боли как вопрошание о смысле и качестве жизни. *Клиническая геронтология*, 22(9–10), 36–37.

Корнилова, М. В. (2022). Пожилые люди в современном мире: Новые вызовы и возможности адаптации (по материалам конференции молодых ученых в ИС ФНИСЦ РАН). *Society and Security Insights*, 5(4), 195–206. https://doi.org/10.14258/ssi(2022)4-12

Некишев, О. (Режиссер). (2021). Учитель из TikTok [Video recording]. В *RT Documentary*. «RT» АНО «ТВ-новости». https://rtdoc.tv/films/83-the-tiktok-professor

Оводова, С. Н. (2021). Голоса «неуслышанных» и «новая искренность»: Практики геронтологического, пенитенциарного, этнического, религиозного исключения и их осмысление в современной теории и философии культуры (постановка проблемы). *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*, 3, 33–38. https://doi.org/10.36809/2309-9380-2021-32-33-38

Пигров, К. С. (2002). Экзистенциальный смысл настоящей старости. В *Философия старости: Геронтософия. Серия «Symposium»* (Т. 24, сс. 3–6).

Плотичкина, Н. В. (2020). Цифровая инклюзия: Теоретическая рефлексия и публичная политика. *Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология*, 58, 216–226. https://doi.org/10.17223/1998863X/58/20

Рейтинг доверия. Инфлюенсеры. Зима 2025. (2025). Ромир. https://romir.ru/rating/reyting-doveriya-inflyuensery-zima-2025

Солдатова, Г. У., & Рассказова, Е. И. (2016). «Цифровой разрыв» и межпоколенческие отношения детей и родителей. *Психологический журнал*, 37(6), 83–93.

Цицерон, М. Т. (1974). *О старости. О дружбе. Об обязанностях*. Наука.

Что нужно знать о пенсионной системе. (2021). Социальный фонд России. https://sfr.gov.ru/grazhdanam/pensionnaya_sistema/

References

Ageing and health. (2024). World Health Organization. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health

Agulló-Tomás, M. S., & Zorrilla-Muñoz, V. (2020). Technologies and Images of Older Women. In Q. Gao & J. Zhou (Eds.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Technology and Society* (Vol. 12209, pp. 163–175). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50232-4_12

Ahuja, S. (2024). *Who is Bill Gates? | B2B influencer*. Favikon. https://www.favikon.com/blog/who-is-bill-gates-complete-social-media-profile

Antunes, A. C., Miranda, S., & Gama, A. (2022). The (not so) Secret Life of Senior Social Media Influencers: An Analysis of the Top Five "Granfluencers" on Instagram. *ICIEMC Proceedings*, 3, 30–39. https://doi.org/10.34624/ICIEMC.V0I3.29635

Bainotti, L. (2023). Trending resistance: A study of the TikTok #deinfluencing phenomenon. In *AoIR Selected Papers of Internet Research*. https://doi.org/10.5210/spir.v2023i0.13392

Campos, A. D., & Fakhrudinova, E. R. (2016). Right to Senesce: Pain Experience as Questioning of Meaning and Quality of Life. *Clinical Gerontology*, 22(9–10), 36–37. (In Russian).

Cicero, M. T. (1974). *On old age. On friendship. On duties.* Nauka. (In Russian).

Dovbysh, E. G. (2016). The electronic frontier as a metaphor. *Journal of Frontier Studies*, (1), 100–115. (In Russian).

Doyle, C., & Goldingay, S. (2012). The rise of the 'silver surfer': Online social networking and social inclusion for older adults. *Journal of Social Inclusion*, 3(2), 40. https://doi.org/10.36251/josi.54

Eisend, M. (2022). Older People in Advertising. *Journal of Advertising*, 51(3), 308–322. https://doi.org/10.1080/00913367.2022.2027300

Ezeh, N. C., & Mboso, A. G. (2019). Digital Migration and Social Inclusion of Senior Citizens. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2, 62–79. https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10013

Farinosi, M., & Fortunati, L. (2020). Young and Elderly Fashion Influencers. In Q. Gao & J. Zhou (Eds.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Technology and Society* (Vol. 12209, pp. 42–57). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50232-4_4

Foucault, M., & Blasius, M. (1993). About the Beginning of the Hermeneutics of the Self: Two Lectures at Dartmouth. *Political Theory*, 21(2), 198–227. https://doi.org/10.1177/0090591793021002004

Galkin, K. A. (2022). Digitalization of Older People' s Volunteering during the Pandemic: Opportunities and Barriers of the Artificial Intelligence. *Journal of Social Policy Studies*, 20(3), 377–392. https://doi.org/10.17323/727-0634-2022-20-3-377-392 (In Russian).

Goffman, E. (2009). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Simon and Schuster.

Grand. (n.d.). Online Etymology Dictionary. https://www.etymonline.com/word/grand-#etymonline_v_50918

Grigoryeva, I. A., & Kelasyev, V. N. (2016). Internet in the Life of Elderly People: Intentions and Realities. *Sociological Research*, (11), 82–85. (In Russian).

Hargittai, E., Piper, A. M., & Morris, M. R. (2019). From internet access to internet skills: Digital inequality among older adults. *Universal Access in the Information Society*, 18(4), 881–890. https://doi.org/10.1007/s10209-018-0617-5

Ilyin, K. V. (2002). Computer and old age. In *Philosophy of old age: Gerontosophy. Symposium series* (Vol. 24, pp. 61–63). (In Russian).

Influencer (n.), additional sense. (2022). Oxford English Dictionary. https://www.oed.com/dictionary/influencer_n?tl=true

Jerrentrup, M. (2023). The Grand Style. Encountering elderly influencers. *Aisthesis. Pratiche, Linguaggi e Saperi Dell'estetico*, 16(1), 147–158. https://doi.org/10.36253/Aisthesis-14379

Kornilova, M. V. (2022). Elderly People in the Modern World: New Challenges and Opportunities for Adaptation (Based on the Materials of the Conference of Young Scientists at the IS FCTAS RAS). *Society and Security Insights*, 5(4), 195–206. https://doi.org/10.14258/ssi(2022)4-12 (In Russian).

Koskinen, S., Salminen, L., & Leino-Kilpi, H. (2014). Media portrayal of older people as illustrated in Finnish newspapers. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-Being*, 9(1), 25304. https://doi.org/10.3402/qhw.v9.25304

Macedo, I. M. (2017). Predicting the acceptance and use of information and communication technology by older adults: An empirical examination of the revised UTAUT2. *Computers in Human Behavior*, 75, 935–948. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.013

Makita, M., Mas-Bleda, A., Stuart, E., & Thelwall, M. (2021). Ageing, old age and older adults: A social media analysis of dominant topics and discourses. *Ageing and Society*, 41(2), 247–272. https://doi.org/10.1017/S0144686X19001016

Mannheim, I., Schwartz, E., Xi, W., Buttigieg, S. C., McDonnell-Naughton, M., Wouters, E. J. M., & Van Zaalen, Y. (2019). Inclusion of Older Adults in the Research and Design of Digital Technology. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(19), 3718. https://doi.org/10.3390/ijerph16193718

Maximova, S. G., Nouanzina, O. E., & Omelchenko, D. A. (2018). Risk of Social Exclusion and Social Security of the Elderlyage Persons in Russian Regions. *Society and Security Insights*, 1(1), 73–84. https://doi.org/10.14258/ssi(2018)1-06

McLuhan, M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press.

Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Natural History Press.

Mukherjee, D. (2011). Participation of Older Adults in Virtual Volunteering: A Qualitative Analysis. *Ageing International*, 36(2), 253–266. https://doi.org/10.1007/s12126-010-9088-6

Nekishev, O. (Director). (2021). *The TikTok professor* [Video recording]. In RT Documentary. "RT" ANO "TV-Novosti." https://rtdoc.tv/films/83-the-tiktok-professor (In Russian).

Ng, R., & Indran, N. (2023). Granfluencers on TikTok: Factors linked to positive self-portrayals of older adults on social media. *PLOS ONE*, 18(2), e0280281. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280281

Nyabuto, G. M. (2023). The Internet and Social Media Contribution to Inclusivity and Exclusivity in Society. *International Journal of Scientific Research and Engineering Trends*, 9(6), 1–10. https://doi.org/10.61137/ijsret.vol.9.issue6.110

Ovodova, S. N. (2021). Voices of "The Unheard" and "New Sincerity": Practices of Gerontological, Penitential, Ethnic, Religious Exclusion and Their Conception in Modern Theory and Philosophy of Culture (Problem Statement). *Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research*, (3), 33–38. https://doi.org/10.36809/2309-9380-2021-32-33-38 (In Russian).

Pigrov, K. S. (2002). The existential meaning of true old age. In *Philosophy of old age: Gerontosophy. Symposium series* (Vol. 24, pp. 3–6). (In Russian).

Plotichkina, N. V. (2020). Digital Inclusion: Theoretical Reflection and Public Policy. *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, 58, 216–226. https://doi.org/10.17223/1998863X/58/20 (In Russian).

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. https://doi.org/10.1108/10748120110424816

Selwyn, N. (2004). The information aged: A qualitative study of older adults' use of information and communications technology. *Journal of Aging Studies*, 18(4), 369–384. https://doi.org/10.1016/j.jaging.2004.06.008

Siyao, Y., & Feng, L. (2022). Exploring the impact of algorithmic bias on aging communication. *International Journal of Multidisciplinary Research and Publications*, 4(12), 106–111.

Soldatova, G. U., & Rasskazova, E. I. (2016). "Digital Gap" and Intergenerational Relations of Parents and Children. *Psikhologicheskii Zhurnal*, 37(6), 83–93. (In Russian).

Stypinska, J. (2023). AI ageism: A critical roadmap for studying age discrimination and exclusion in digitalized societies. *AI & Society*, 38(2), 665–677. https://doi.org/10.1007/s00146-022-01553-5

Thayer, C., & Skufca, L. (2019). *Media Image Landscape: Age Representation in Online Images*. AARP Research. https://doi.org/10.26419/res.00339.001

Trust rating. Influencers. Winter 2025. (2025). Romir. https://romir.ru/rating/reyting-doveriya-inflyuensery-zima-2025 (In Russian).

Vavilova, Z. (2023). Cyber Inclusion vs Isolation: A Way Out of the Virtual Ghetto. *Dialogue and Universalism*, 33(1), 77–90. https://doi.org/10.5840/du20233315

Wang, Q., Myers, M. D., & Sundaram, D. (2013). Digital Natives and Digital Immigrants: Towards a Model of Digital Fluency. *Business & Information Systems Engineering*, 5(6), 409–419. https://doi.org/10.1007/s12599-013-0296-y

What you need to know about the pension system. (2021). Social Fund of Russia. https://sfr.gov.ru/grazhdanam/pensionnaya_sistema/ (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Panel Discussion | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.703

Datarsis — the Catharsis of the Digital Age, or How Platforms Define Emotional Experiences

Konstantin A. Ocheretyany

Saint Petersburg State University; National Research University Higher School of Economics (HSE University). Saint Petersburg, Russia. Email: kocheretyany[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0711-644X

Received: 2 August 2025 | Revised: 5 September 2025 | Accepted: 13 September 2025

Abstract

At the end of the 20th – beginning of the 21st century, technology started to be perceived not as much as a means, but as an outlet, as a fashion, and a personalization factor, – in other words, as an expansion of ways of presence and influence. It coincides with the trend of emotional design, the production of impressions and affects, which gradually changed the approach at the level of commercial, design- and engineering solutions towards devising digital environments, bringing them closer to the new living spheres that promise radical possibilities and alternative forms of existence. The idea that digital interfaces should be functional, operational, and rational is being replaced by the imperative of affective interaction with technology. Computers do not solve problems as much as they accumulate the potential for affective-emotional interaction in new environments of life. Just as humans have built symbiotic relationships at the level of animal populations, in the same way humans have to achieve a qualitatively new grade of existence and well-being at the level of interaction with emotional machines. However, it soon turned out that the emotions released online and digitally began not so much to reflect and express personal hopes and fears, weaknesses and opportunities, as to impose themselves on humans; instead of the promised exclusivity and radicalism, they turned out to be new means of collectivization or even standardization. In other words, it was not emotions that became intermediaries for the transmission of experiences, but a person who became an intermediary for emotions – which cast doubt on the very possibility of non-algorithmic feeling and caused escapade crisis. The article shows how emotions and trials, in search of the forms of interaction with technology, pass from the early utopia of new transgressive experiences to the late digital pessimism. The concept of datarsis meaning possible use of digital platforms not for action, but for liberation from action in order to discover new forms of presence is also introduced here.

Keywords

Existence; Emotional Design; Affect; Physicality; Bicameral Mentality; Emoocracy; Writing Machines; Speculative Design; Ontology of Numbers; Production of Presence; Biomorphism

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Панельная дискуссия | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.703

Датарсис — катарсис цифровой эпохи, или как цифровые платформы определяют переживание

Очеретяный Константин Алексеевич

Санкт-Петербургский государственный университет; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ). Санкт-Петербург, Россия. Email: kocheretyany[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0711-644X

Рукопись получена: 2 августа 2025 | Пересмотрена: 5 сентября 2025 | Принята: 13 сентября 2025

Аннотация

В конце XX – начале XXI века технологии стали восприниматься не сколько как средства, сколько как вызов, как мода и фактор персонализации, иными словами, как расширение способов присутствия и влияния. С этим совпал тренд эмоционального дизайна, производства впечатлений и аффектов, который постепенно на уровне коммерческих, дизайнерских и инженерных решений изменил подход к проектированию цифровых сред, сблизив их с новыми средами жизни, которые обещают радикальные возможности и альтернативные формы существования. Идея, согласно которой цифровые интерфейсы должны быть функциональны, операциональны и рациональны, сменяется императивом аффективного взаимодействия с технологиями: компьютеры не столько решают проблемы, сколько аккумулируют потенциал аффективного-эмоционального взаимодействия в новых средах жизни. Точно так же, как человек выстраивал симбиотические отношения на уровне животных популяций, точно так же он должен достичь качественно-новой ступени существования и благополучия на уровне взаимодействия с эмоциональными машинами. Однако вскоре оказалось, что эмоции, высвобожденные в сети и цифре, стали не столько отражать и выражать надежды и страхи человека, его слабости и возможности, сколько навязывать себя ему; вместо обещанной исключительности и радикальности они оказались новыми способами коллективизации или даже стандартизации. Иными словами, не эмоции стали посредниками для трансляции переживаний, а человек стал посредником для эмоций – что поставило под сомнение саму возможность неалгоритмического чувствования и вызвало кризис переживания. В статье показано, как эмоции и переживания в поисках форм взаимодействия с технологиями проходят путь от ранней утопии новых трансгрессивных опытов до позднего цифрового пессимизма. Вводится понятие датарсиса как возможного использования цифровых платформ не для действия, а для освобождения от действия ради обнаружения новых форм присутствия.

Ключевые слова

экзистенция; эмоциональный дизайн; аффект; телесность; бикамеральная ментальность; эмократия; машины письма; спекулятивный дизайн; онтология цифры; производство присутствия; биоморфизм

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

Интерфейс как стихия

В рационалистической и функционалистской прагматике цифровых сред, многое унаследовавшей от промышленного дизайна с его идеей гармонии полезного и прекрасного, эмоции долгое время рассматривались как нечто избыточное. В самом деле, мы проявляем эмоции тогда, когда гармония нарушена, нечто не обнаруживается на привычном месте или наоборот, излишне заявляет о себе, что приводит к отягощенности, нарастающей тревоге, чувству неуютности — вещи должны создавать легко обозримый мир, быть подручными, точно так же как абстрактные и операциональные элементы интерфейса должны давать чувство контроля и порядка. Вещи, с которыми сталкивался человек до возникновения промышленного производства, несли в себе память и эмоции — они смущали значением, давили значимостью, жили сами по себе и будто сами для себя; человек мог чувствовать себя в них потерянным и лишним; материалы новой эпохи, как и созданные из них предметы, должны были не притеснять, а расширять возможности человека: в несущих конструкциях мостов, играющих с невесомостью, в небоскребах, искажающих вокруг себя чувство расстояния, намечены не эмоции, но могущество, не пассивное переживание, а открытый горизонт действия, точно так же, как и в бытовых предметах с их обтекаемыми, упругими, гибкими формами — передающих не столько идею, сколько энергию эмансипации. Промышленный дизайн утверждал новую среду жизни (Parsons, 2009). В эпоху проектирования первых цифровых оболочек это настроение получило еще более радикальный аспект — от создания сред жизни к созданию новых форм жизни; от вещей к программам; от эмоций к коду.

Впрочем, многообразие вариаций новых форм жизни в результате поисковых и проектных решений довольно скоро сократилось до двух сценариев: моделирование или адаптация — либо создаются аналоговые паттерны человеческого поведения (например, через различные «слабые» форматы ИИ-проектов), либо сам человек адаптируется к новым условиям и возможностям (через различные инструменты и среды, в т. ч. графические пользовательские интерфейсы); оказалось, что как в первом, так и во втором случае без эмоций не обойтись. Мы привыкли воспринимать эмоции как то, что случилось с нами, как наш опыт; в действительности эмоции и в биологическом, и в культурологическом смысле являются скорее не опытом, а носителем опыта, тем, с чем мы сверяемся через вживание, проживание, сопереживание — будь это эволюционное наследие или техники тела, инкорпорированные антромашинами (Слотердайк) символического обмена. Иными словами, после открытия медиальной компоненты эмоций в стратегиях обратной связи, принятии и корректировки решений, самой возможности контакта и установления связей речь шла уже не о том, чтобы заменить эмоции кодом, а пассивное впечатление, — активным контролем; речь шла о том,

чтобы вскрыть многообразие «шумов», которые не укладываются в узко-рационалистическое понимание «кода», и использовать подвижную вариативность сигнально-семантически-аффективных аспектов, свойственных эмоциям не для коммуникации с разумом как операциональной моделью, а для взаимодействия со всем телом пользователя на пути его трансфера в цифру, для активации сокрытых в нем форм жизни (Nascimento et al., 2014, p. 339-346). Новые технологии не просто дают новые эмоции, они позволяют раскрыть новые поведенческие и адаптивные модели на пути формирования новой цифровой телесности для новой цифровой реальности.

А. Дамасио, физиологически обосновывавший параллелизм, или, лучше сказать, окказионализм, открытый Спинозой в отношении модусов и аффектов тела/души, показал, что изменения в состоянии тела в ответ на стимулы (например, частота сердцебиения, теплообмен, мимика) ассоциируются с конкретными ситуациями и их исходами. При всяких последующих решениях принимаются в учет эмоции и связанные с ними изменения тела, имевшие место в прошлом (Damasio, 1994). Такие «отпечатки», или проекции прошлого на будущее, становятся «соматическими маркерами». Положительные маркеры вызывают желание действовать, тогда как отрицательные предупреждают об опасности. Существуют два пути активации соматических маркеров: первый — через изменения в теле, второй — через виртуальные когнитивные представления о эмоциях («как будто»). С учетом открывшейся в результате когнитивных исследований метафоры перспектив, в аффективной идеограмматике интерфейса, биофильных и анималистических элементах дизайна новых сред жизни как автономных и живых сред, онейроморфной архитектуры спекулятивного взаимодействия, в цифре возник вопрос о метафорах — которые не просто пробуждают эмоции, как если бы нечто воздействовало на тело, но о метафорах, которые позволяют оказаться по ту сторону привычных телесных практик. Иначе говоря, новые соматические маркеры для цифровой реальности — это не проекции прошлого на возможное будущее; напротив, это вызывающе невозможные сценарии, нахождение соматических маркеров в координатах цифровой онтологии, для производства переживаний, по ту сторону биологической и психологической интерпретации. Вопрос ставился не просто об адаптации и эволюции; цифра должна была работать скорее на допредикативном уровне экзистенциалов, недискурсивном энергийном напряжении отношений возможности и невозможности.

Взаимодействие с животными строилось на языке эмоций. Более того, поскольку в архаической иерархии животные занимали более привилегированное положение, чем человек, они становились источниками эмоций; постепенно возникшие во взаимодействии с ними, в подражании их особенностям, поведенческие модели позволяли человеку обживать себя и управлять собственными эмоциями, входить в контакт с собой как с животным, в том числе и тормозя аффект, искусственно производя «заедания» и «запазды-

вания» в ритме природы, осуществлять приручение как собственную адаптацию. В проектировании цифровых сред долгое время доминировавшая парадигма чистого формализованного разума в определенный момент уступила новому проекту — свободному культивированию и развитию сред из них самих, их же собственными ресурсами и средствами, проекту, по своей интенции во многом подобному архаической логике взаимодействия с животными, за тем исключением, что логика этого процесса шла не по пути демифологизации как избавления от анимизма, а напротив, обратным путем зачаровывании цифрового мира, учета анималистической или даже хонтологической агентности (Очеретяный, 2024а, с. 260-276). Технологии должны были не просто доводить до предела логику когнитивной теории метафоры или соматических маркеров, но буквально проявлять себя как живые существа, а человеко-машинное взаимодействие должно было породить новые онтологические гибриды (Латыпова, 2020, с. 162-178). Именно на этой идее был основан проект affective computing — телесного взаимодействия с технологиями. В 1997 году Розалин Пикар показала, как эпистемология, логика, информатика, психология и когнитивные науки в своем взаимодействии могут создать новые методы машинного обучения, применимые для распознавания речи, обработки естественного языка (компьютерная лингвистика), идентификации выражений лица, распознавания человеческих эмоций путем извлечения значимых закономерностей из собранных данных, таких как звучание голоса и мимика — очень скоро проект получил развитие в одноименной лаборатории MIT, а еще позже в ряде старт-апов (Picard, 1997). Комплексная таксономия, разделяющая приложения для эмоциональных вычислений на пять иерархических уровней: назначение системы, уровень интеграции, методы эмоционального понимания, методы эмоциональной генерации и использование платформы, — была призвана помочь дизайнерам систематически подходить к разработке эмоционального благополучия, т. е. раскрывать физиологический и психологический потенциал во взаимодействии с компьютерными системами (Schwark, 2015, p. 761-768). В 2006-м году, подводя промежуточный итог проектам вроде аффективных вычислений и соматических маркеров, Марвин Мински покажет, что эмоции — это способы решения различных «типов проблем», существующих в мире, и что мышление обладает механизмами, основанными на правилах (селекторами), которые включают эмоции для таких решений (Minsky, 2006). Однако на протяжении отрезка времени с 1997-го по 2006-ой год, параллельно решению специализированных задач робототехники и программирования, эмоциональный интеллект становится настоящим трендом в технологиях, стремящихся занять место в будущем (Tan et al., 2016, p. 1282–1293): оптический формат CD, а затем и DVD позволяет использовать видео- и аудиоматериалы высокого разрешения и качества сжатия, происходит стандартизация интерфейса, игровые контроллеры получают эффект вибрации, адаптивные кнопки, реагирующие на силу нажатия,

и в целом включают тактильность в арсенал взаимодействия с геймером наравне с оптической и аудиальной составляющей. Игровая консоль PlayStation 2 прямо презентируется на выставках через возможность видеть детализированные лица персонажей и в режиме реального времени распознавать их эмоции, игровые видеокарты позиционируются через возможности передавать эффекты стихий и связанные с ними чувства (огонь и уют, вода и спокойствие, ветер и меланхолия), цифровые интерфейсы (например, Windows XP, а затем Vista) получают эффект обтекаемости и прозрачности, а их идеограмматика приближается к эффектам природы — капли дождя на стекле, отблеск солнца на металле; возникает новая телесная размерность интерфейса; впрочем, для обобщения данной тенденции, без углубления в дальнейшие специальные характеристики, достаточно вспомнить, что с 2004-го года набирают популярность социальные сети, а с 2007-го — получает развитие идея современного смартфона. Начинается эра эмоциональных машин.

Машины переживания

События, сопротивляющиеся «наивной» возможности нарративной трансляции, не только оказывают более сильное влияние, чем прямое и последовательное линейное повествование, но и кажутся более адекватными экзистенциальному ритму повседневности — фрагментарному, косвенному опыту, доступному чаще всего в прогнозах, предчувствиях, фобиях, пересказе пересказа и другим формам ускользания от значения. В действительности нам важно не столько создать непротиворечивое повествование, сколько найти адаптивную нишу, которая отвечает резонансу широкого спектра впечатлений в микрополитике повседневности — поэтому дать условия для переживания опыта часто оказывается более востребованным навыком, чем объяснить опыт: и с этим лучше справляются метафоры, чем понятия; понятие соотносится с машиной и нарративом, метафора — с человеческим сообществом и событием. Энергия метафоры, поскольку метафора только подводит к опыту, оказывается важнее чем концептуальное значение понятия, поскольку последнее претендует на то, чтобы забрать опыт, деиндивидуализировать его, перевести в сферу всеобщего коммуникативного разума, который судит и расчленяет (анализирует); а значит — понятие «как бы» претендует на жизнь и существование, в то время как метафора «как бы» дает опыту сбыться от первого лица или впервые дает возможность ускользнуть, деиндивидуализироваться, соприкоснуться с допредикативной энергией существования в обход аппаратов герменевтического отчуждения.

Именно такую связь метафоры и энергии, существования и ускользания от значения, экзистенции как растождествления открывает в своем исследовании психолог Джулиан Джейнс (Jaynes, 1976). Согласно его гипотезе, современному эго-ориентированному сознанию (картезианского типа) предшествовал бикамеральный («двупалатный») разум — а отдельные символы, мета-

форы, образы, действовали не столько как средства, сколько как акторы, агентности, квазисубъекты опыта; в них опыт не передавался, он ими диктовался, как если бы метафоры были живыми существами. Политика лингвистического анимизма — где вместо гомункулосов и анималькулей действуют метафоры, — в данной интерпретации была началом различных ритуалов и культов, которые постепенно превращались в эхо голосов ушедших богов, по мере того как эгоцентричная модель внутреннего диалога становилась доминирующей в выражении и осознании переживаний. Джулиан Джейнс ставил своей задачей прояснить истоки аксиологии безумия от Гомера до Платона, через столкновение двух типов ментальности: бикамеральной и эго-монопольной, но если современный читатель и находит в этом исследовании скорее эхо анти-психиатрии и контр-культуры, то основной вывод сохраняет свою силу — не история, нарратив, последовательная связь событий превращается постепенно в метафоры, а метафоры, или дометафорические впечатления, навязчивые образы и состояния постепенно создают подобие нарратива; именно поэтому абстракции и идеограммы могут рассматриваться не столько как концептуальные модели для оптимизации идей, сколько как то, что провоцирует имаго-заражение, распространяется как навязчивое состояние, встраиваясь в техники тела и модифицируя их, захватывает существование (Goldenberg & Gross, 2020, p. 316-328). И тогда нет большой разницы, идет ли речь о древних ритуалах или современном взаимодействии в цифровых интерфейсах, поскольку в определенном смысле обе эти практики представляют обживание метафор. Кроме того, метафоры и их производные не сообщают историю, они подталкивают к ее переизобретению, к трансформации в обживании, где прибавочный герменевтический код оказывается экзистенциальным следом.

Чтобы лучше представить этот процесс, обратимся к концепции Маргарет Марк и Кэррол Пирсон, предложенной для рынка в эпоху постсимволического производства (т. е. рынка, для которого важны не вещи как вещи, и даже не вещи как нарративы, а нарративы как вещи): понятия, термины, определения действительны до определенного предела. Если мы хотим определить их на уровне значения, мы всегда будем иметь дело с герменевтическим кругом: понятия отсылают к понятиям, определения к определениям, и так почти до дурной бесконечности, пока не остается ничего кроме головокружения; однако если в этом переходе значений мы хотим зафиксировать надежный ориентир, это будет не столько история или отдельная эмоция, не столько инструкция или описание, сколько то, что совмещает все это вместе — некое состояние, которое сложно описать, а иногда даже передать, но в которое можно попасть, или к которому можно подтолкнуть. Происходит это, поскольку историй может быть и бесконечное множество, но вот впечатлений/настроений, которые обусловливают действие в них — не так и много, поэтому часто даже самые разные истории могут прочитывать как вариации

одного нарратива: именно это единство впечатлений/настроений, восходящее к поведенческим типам, которые сложно объяснить, но которые можно подхватить и поддержать, которыми можно «заразиться», по мнению Марк и Пирсон, обозначал Карл Густав Юнг в качестве «архетипов», и именно они обладают той «бикамеральностью», которая позволяет выстраивать вокруг них истории (Mark & Pearson, 2001). Именно поэтому современный рынок, который неотделим от рекламы, есть рынок не средств и решений, а рынок сценариев, поведенческих типов, аффектов — мы не покупаем гигиеническое средство, а инвестируем в проект заботы, мы не тратим деньги на развлечение или моду, а позиционируем себя как трикстер, нарушающий границы, превращающий труд в игру и т. д., т. е. покупаем нечто не потому, что нам этого не достает, покупаем не присутствие вещи, а покупаем отсутствие, указание на то, что здесь должно было быть что-то еще, и это «что-то еще» воспринимается как чувство подлинности и жизни: собственно, соотносясь с архетипами героя, мудреца, мага, шута и т. д., бренды продают тоску по другим временам и утраченным возможностям — экзистенциальный след.

Та же интенция производства экзистенциальных следов лежит в основе проектов интерфейса: через взаимодействие с их абстрактными элементами мы на уровне метафор, соматических маркеров, эмоций чувствуем возможности иного присутствия и стремимся косвенно отразить эти возможности в своем поведении. Многочисленные приложения, плагины, оболочки для нас не столько средства ориентации, контроля и управления, сколько возможности суггестии, подражания, переживания; возможности средствами цифры катарсически ощутить пересборку себя — датарсис. Составляющие интерфейса важны не тогда, когда они что-то сообщают, а тогда, когда позволяют себя обживать в достраивании, перестраивании, интерпретации, — когда они действуют не столько рационально, сколько бикамерально; и тогда задача интерфейса сводится не к предоставлению инструкции, а возможности подвести к переживанию[1]. Отсюда логика дизайна пользовательского интерфейса: не инструкция постепенно превращается в интуитивно-понятную абстракцию, а намеченные в знаках метафорические возможности подталкивают пользователя к их обживанию, через изобретение истории о себе.

Сама модель сетей, контентного лабиринта, аватаров (характеров) имеет свое архетипическое происхождение: архетипы — по сути роли, с которыми мы отождествляемся или сверяемся. В 1975 г. Уилл Кроутер создал игру Colossal Cave Adventure, которая в 1976-м году была расширена и усложнена путем добавления элементов и отсылок к механике Dungeons & Dragons, стремительно обретающей популярность настольной ролевой игры; игра вдохновила студентов Массачусетского технологического института написать в 1977 году игру Zork для компьютера PDP-10, ставшую популярной в сети

1 В некотором смысле, это похоже на идею алгоритмической шизофрении, «где алгоритмы ищут псевдорациональные структуры. Они, несмотря на их видимую рациональность, зависят от интерпретации и восприятия человека» (Алиев, 2025, с. 247).

ARPANET, а 1978 году Рой Трубшоу начал разработку многопользовательской игры MUD (Multi-User Dungeon), нарративный интерфейс которой вышел далеко за пределы игровой среды и фактически стал софтверным форм-фактором для любых последующих многопользовательских онлайн проектов: от конференций и совещаний до защиты диссертаций и утверждения проектов. Иными словами, с самого начала топология многопользовательского интерфейс- взаимодействия развивалась по логике возможного (или даже невозможного приключения) с далеко более радикальным значением «аватаров», чем то, к которому мы привыкли сегодня — постепенно цифровые интерфейсы должны были превращаться не столько в спекулятивные, сколько в мифологические пространства с героями, чудовищами, помощниками-фамилиарами, лабиринтами и волшебными предметами.

В целом можно выделить вектор эмократического проектирования интерфейса: 1984 г. Реклама, снятая Ридли Скоттом для компании Apple, показывающая, что астрономический и исторический 1984 год не должен стать литературно-антиутопическим «1984» благодаря пользовательскому интерфейсу Macintosh, который делает ставку не на рационально-математическое, а на эмоционально-дизайнерское проектирования, работая с контрастами, сочетаниями цветов и в почти духе нью-эйдж призывая соприкоснуться с трансцендентальной сущностью; 1996-й год и выход Тамагочи, устройства, ведущего себя как живое существо, не столько решающее проблемы или развлекающее, сколько встраивающееся в повседневные ритмы и воздействующее на эмоции; 2007-й год и приход стандартизации вместе с айфоном, в том числе становление эмоций как универсального языка на котором к нам обращается устройство. На каждом перечисленном этапе устройство становится все более телесным, все правдоподобнее начинает вести себя как живое существо, хонтологически, что встраивает его в настроенческие и поведенческие координаты беспокойства и заботы. Достаточно обратить внимание на названия приложений, чтобы понять, насколько сильно они до сих пор привержены этой традиции ролевого-нарративного, эмоционально-анималистического проектирования: Edge/Explorer, Safari, Netscape Navigator — подчеркивают авантюру и опасность, исследование и приключение, WhatsApp/Telegram — открытость и взаимодействие, социальные сети в целом — контакт и связь, признание и отклик, TikTok — головокружение как указание на возможности и недискурсивные эмоции, сбивающие с ног, различные сервисы покупки и доставки символизируют человеческое общение и консолидацию, эксплуатируя символику заботы, а голосовые помощники претендуют на (х)онтологию уюта.

Точно так же, как нарратив в детских играх часто вторичен и возникает как бы вокруг игрушки, средства интерфейса не просто сообщают нечто, а предлагает аналог игрового взаимодействия — телесного сопричастия, где расширение телесного присутствия позволяет коснуться иного опыта;

иными словами, всякий раз приложение или платформа предлагает не просто средство или возможность, она предлагает среду и телесность. Авантюра и интрига, хитрость и коварство, соблазн и тайна — все это движущие мотивы платформ, а метафоры — от названий до инструментов, которыми они нас снабжают, служат для создания наиболее совершенного тела как проводника аффекта; платформы определяются не столько контентом, сколько фабулой, а фабула на уровне метафор, отделенных от опыта, стимулирует взаимодействие с собственными эмоциями для достраивания и визуализации опыта (Chun, 2005, p. 26-51). В платформах мы стремимся обрести тело, которое смогло бы быть проводником тех аффектов, о которых мы можем судить по реакции или рассказам других, по воспоминаниям или обещаниям, но которые сами не переживали, — иначе говоря, платформы создают метафорического и эмоционального Другого, который, обращаясь к нам, может трагически и с пафосом пережить тот аффект, который мы привыкли считать комическим и повседневным, а потому для того, чтобы разобраться в идеограмматике интерфейсов, стоило бы не только изучать C++, но и читать «Характеры» Теофраста.

Эмократия

В слове «переживание», слышим ли мы в нем «пассивность» или предельную, доведенную до истощения жизненных сил «активность», сохраняется указание на балансирование, попытку найти точку опоры перед впечатлением; или угадывается оцепенение, вплоть до наркотического; наркоз, вызванный не онемением, а одновременной интенсификацией всех сил, их смущения от перенапряжения, смещение, дрейф. Если эмоции для нас созвучны «мудрости природы», поскольку они картографируют поверхность тела соматическими маркерами — вызывая узнавание, обусловливая адаптацию, поддерживая привязанности, сценарии телесных и коммуникативных практик, то переживания — выделяют, отделяют, стигматизируют; они запечатлены в теле не как знаки причастности к группе, виду, поведенческому типу, а как формы метафизической болезни, надломленности, избавляющей от печати целого, а потому одновременно соблазняющей и пугающей. Переживание означает несение в себе того, что губительно для других; нечто, содержащееся в субъекте и одновременно превышающее субъект, недоступное субъекту, постоянно грозящее ему и другим. И именно поэтому с переживанием связывают преодоление субъективности, выход по ту сторону ее ограничений: отсюда романтическая или готическая тенденция через сны, язык, измененные состояния сознания, напряжение и ожидания, создание ландшафтов из лабиринтов и зеркальных отражений показать субъекту, что он не просто совокупность своих следов, оставленных в прошлом и привязывающих к прошлому, что он полюс альтернативных сборок, ускользание от нормативности. В этом смысле цифровые интерфейсы следуют романтиче-

ской топике — они претендуют, подобно ойнероморфическим ландшафтам, ввести нас в состояние, о котором невозможно сказать, которое можно только пережить. Однако именно этот аспект — переживание по ту сторону биологически ориентированных на выживание эмоций, т. е. переживание как стремление к смерти, привел к подозрению о том, что интерфейсы, соблазняя телесностью по ту сторону физиологических ограничений (сбивающие и обманывающие соматические маркеры), создают аватаров как призраков, которые противостоят пользователям, живут вместно них, создают ситуацию, при которой эмоции уже не столько средство выживания, сколько постепенное распадение субъекта; эмоции бросают вызов субъекту, поскольку создают для него невозможные, а часто невыносимые ситуации.

В 1993-м году журналист-фрилансер Джулиан Диббель впервые акцентировал внимание на насилие в киберпространстве (Dibbell, 2020), показав, как нарративные интерфейсы MUDов могут превращать мечту в кошмар и как вторжение злоумышленников в мир фантазий может травмировать сильнее, чем нарушение границ в социальном мире — речь шла о нарративном многопользовательском интерфейсе LambdaMOO (построенном по принципу multi-user dungeon) — аналоге не столько современных чатов, сколько полноценной виртуальной симуляции, вроде проектов Second Life. Подпрограмма «кукла вуду», введеная в мир LambdaMOO пользователем с никнеймом Мистер Бенгл, позволила ему совершать действия, которые на протяжении нескольких часов ложно приписывались другим персонажам виртуального сообщества, поскольку включали в себя описание сексуальных действий, совершаемых персонажами друг над другом, и принуждали персонажей к совершению действий над самими собой. Они не могли быть истолкованы иначе как сексуальное насилие над аватарами, которых заставляли вести себя агрессивно-сексуально, и вызвали возмущение среди пользователей LambdaMOO. Следует помнить, что это происходило впервые в мире, который, казалось бы, полностью посвящен самореализации и раскрытию внутреннего потенциала, рассказу и фантазии, желанию и в определенной степени — нарциссизму. Эмоции, которые не были связаны с необходимостью биологического выживания и адаптации, эмансипированные эмоции, перешедшие в стадию скорее экзистенциальных переживаний, внезапно, в ситуации угрозы оказались обращены против индивида — и оказалось, что в отсутствии заземления аффект, несомый этими эмоциями, не просто не отражает индивида, он его не замечает, то есть буквально показывает пустое место там, где был индивид — именно этот травматический эффект, страх пустоты, того, что эмоция противостоит любой идентификации и ведет к распадению любой спекулятивной конструкции, от аватаров до воображаемых миров, — поднял вопросы о границах между социальной и спекулятивной реальностью и о том, как следует управлять LambdaMOO, в итоге подведя к необходимости аналога

социальных конвенций, цифровой конституции: социальные сети возникают из акта насилия, состоявшегося в LambdaMOO.

Начиная с лингвистической катастрофы — сошествия с ума нарративных интерфейсов первых MUDов, возникает напряжение между спекулятивными, а по мере превращения интерфейсов в сервисы — и коммерческими возможностями и потенциальной травмой которую они могут нанести; иначе говоря, возникает дизайнерская задача по усилению эмоций и при этом одновременно по предупреждению переживаний; нужно усиливать то, что отвечает адаптивным психологическим и биологическим ресурсам, и по возможности избегать того, что может получить размерность экзистенциального переживания и быть истолковано клинически — как травма. Усилило эту ситуацию идея социальных сетей, которые буквально были призваны коллективно переживать травмы (в отличие от телевидения, которое ставит в пассивную ситуацию созерцания без возможности ответа и т. д., где изображение можно отключить, но не изменить) и постепенно превращать негативные эмоции в позитивные, пусть и на уровне пост-иронии, предельного абстрагирования, «подвешивания» всех смыслов и значений.

Вместе с трансформацией спекулятивных пространств, их переходом в социальное измерение, в координаты ответственности и долженствования возникает и переоценка эмоциональных машин, которая затрагивает всю онтологию цифрового присутствия. Во-первых, следовало избавиться от презумпции того, что мы транслируем в эмоциях на уровне телесных и коммуникативных техник знания и опыт, то есть в конечном счете взаимодействуем на уровне эмоции; в действительности эмоции могут действовать за нас и вместо нас, отсюда возникает возможность не просто объективации эмоции — их самостоятельного существования, — но также использования эмоций как средств консолидации, коллективизации и т. д., т. е. не как соматических маркеров, а как условий объективности. Во-вторых, там, где эмоция угрожает эмансипироваться от тела, ее следует вернуть в тело не только на техническом уровне, но и на уровне поведенческой привычки; многочисленные устройства снабжены сканерами тела и распознаванием голоса, мы платим улыбкой и используем отпечаток пальца для выхода в сеть — утопия нового взаимодействия в некотором смысле реализовалась как монополизация телесности, а эмоции стали не актом выражения, но способом мониторинга и контроля. Если платформы приветствуют эмоции, то только для того, чтобы использовать их как маркер или даже как средство стигматизации: в тот самый момент, когда мы полагаем, что эмоция позволяет нам ускользнуть от императивов социального присутствия, именно эмоции дают социальным технологиям как технологиям контроля возможность атрибутировать и идентифицировать наше присутствие; они позиционируются как способ быть вне себя, только потому что это означает быть среди других — узнанным и признанным, понятным и предсказуемым. В-третьих, возникает эффект эмократии,

т. е. не просто власти эмоций, но организации всей системы жизни — администрирования и управления, привычек и установок — вокруг эмоций в их усиленном и гипертрофированном, но при этом узнаваемом и легко воспроизводимом, визуально-дистрибутивном виде; собственно, любые формы шеринга, сводятся не к распределению событий, а к консолидациям в эмоциях.

Все это привело к парадоксальной ситуации: сети и платформы должны производить эмоции (то есть то, что можно атрибутировать коллективу, группе, сообществу, а потому является социально транслируемым и конвертируемы) (Parkinson, 2011, p. 428-439), но препятствовать производству глубинных переживаний (из-за их уникальности или даже сингулярности, из-за того, что они отделяют и разделяют, вообще сопротивляются всему внешнему); поэтому возникает «подмена» — платформы и сети позиционируют производство и распространение эмоций (коллективных и адаптивных), как будто это переживания, уникальные и неповторимые; именно это заставляет видеть проект аффективного взаимодействия с цифрой через призму надзорного капитализма и общества выгорания.

Однако возможно ли возращение к утопическому проекту интерфейсов именно как платформ для более глубинного понимания и чувствования себя, а не для подражания, отданным на аутсорсинг эмоциям? Вспомним, взаимодействие с животными позволило человеку овладеть собственными эмоциями, поскольку человек осваивал практики межвидового и адаптивного взаимодействия в подражании, усилении, трансформировании собственных телесных практик (Очеретяный, 2024b, с. 59-83); новые условия присутствия требуют не столько усиления старых эмоций — это приводит только к выгоранию и апатии, точно также как цифровые среды не могут только эксплуатировать соматический и психологический потенциал — это приводит к изоляцию, кризису доверия, отчуждению. Эмоции в новых формах присутствия должны быть не столько условием стандартизации и моносенсуализма, единочувствия, но формой сочувствия и сопонимания как живой адаптационной динамики (Мухина, 2025, с. 146-165). Для этого следует обратиться не столько к ресурсам усиливающим, интенсифицирующим эмоции, сколько к тому, что может эмоции распределить во времени, пролонгировать, или подвергнуть дисперсии, а следовательно, изменить и превратить из условия прямого подражания/отклика в форму исследования эмоциональных оттенков. Для этого могут служить нарративные возможности медиа.

В самом деле, современные платформы предполагают, что у нас есть фабула, метафоры и эмоции, постепенно мы осваиваем их в подражании некоему образцу, который воображаем, но при гиперболизации воображения упускается символическая сторона; у современных платформ в действительности крайне мал ресурс для того, чтобы создавать символические структуры, не транслировать эмоции, а оставлять след — который постепенно мог бы превратиться в переживания. Даже стандартизация платформ, интерфейсов,

оболочек была связана с постепенным отказом от нарративности и спекулятивности, переходом к фантазматической интенции непосредственно транслировать состояния.

Письмо не есть собственно запись событий, это некое отношение к случившемуся через возвращение, интонирование, помещение в иной контекст, сдвиг, игру: современные цифровые медиа в этом смысле следовали той традиции, которая утверждает аффект за письмом, речью, нарративом, как если бы сокращение записи позволило приблизиться к опыту — в то же время возможна и иная позиция: запись как то, что соотносится с переживанием, поскольку оно стоит между направленным на настоящее биологическим эффектом эмоции и направленным на прошлое и будущее политическим аффектом, письмо как то, что не случилось, что отсрочивает наступление действительности. Эмоции приковывают к настоящему, аффект — выводит из себя, но переживание не приковывает и не выводит, оно пребывает в становлении, и именно момент пролонгирования, становления того, что не наступает, открывает самые разные альтернативные возможности. Могут быть учтены медиа, которые слишком ориентированы на скорость, отклик, присутствие; нарративность медиа, возвращение машин письма могло бы культивировать право на отсутствие, из которого только и возможны наиболее целостные и глубокие переживания; точно так же, как ряд интерфейсов в эффектах стекла, воды, ткани склонял к тактильности, медитативности зачарованности, можно представить будущие возможные эффекты интерфейсов не для действия, а для созерцания, не для отклика, а для переживания, ориентированных не на мгновенность, а на длительность и становление. Собственно, это и есть датарсис. Если катарсис можно определить исходя из потрясения и обновления, то датарсис — это данные, которые вышли из себя, перестали быть сообщением и превратились в сложные комплексные переживания; если эмоциональные машины эксплуатируют биологическую основу, то датартические интерфейсы и платформы ищут новые формы экзистенциального взаимодействия — они должны возвращать к условиям возможности производства переживаний и тем самым защищать от власти эмоций и аффекта.

Вполне возможно, что после кризиса эмократии, когда эмоции будут вызывать все большее подозрение, когда переживания будут парадоксальным образом связывать с меньшей интенсивностью эмоций и большим вниманием к содержанию и способу раскрытия переживаний, будет совершен обратный переход — от визуально-аффективных платформ к спекулятивно-нарративным: тогда романтические интонации в динамике развития интерфейса обретут свой подлинный смысл — давать пережить то, что нельзя изобразить, что нельзя представить, что лишь сообщается эмоциями, но не ограничивается ими; ведь собственно романтические стратегии состоят не столько в поисках иного использования нарратива, письма, сколько в указании через них на иные

формы онтологической открытости к миру. Кризис эмоциональных машин может привести к возрождению машин письма, машин сна, их редизайна в машины датарсиса — раскрывающий потенциал цифры для спекулятивного дизайна присутствия.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT):

Проведение исследования, концептуализация и написание статьи — Очеретяный К. А.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Я подтверждаю, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 25-18-00208 «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: “бытие к цифре”, онтология виртуального и человеческое Я», реализуемого в НИУ ВШЭ.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Технологии искусственного интеллекта не использовались в этой работе.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. G.P. Putnam.

Dibbell, J. (2020). A Rape in Cyberspace; or, How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society. In M. Dery (Ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (pp. 237–262). Duke University Press. https://doi.org/10.1515/9780822396765-012

Goldenberg, A., & Gross, J. J. (2020). Digital Emotion Contagion. *Trends in Cognitive Sciences*, 24(4), 316–328. https://doi.org/10.1016/j.tics.2020.01.009

Jaynes, J. (1976). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Houghton Mifflin.

Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. McGraw Hill Professional.

Minsky, M. L. (2006). *The Emotion Machine: Commensense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. Simon & Schuster.

Nascimento, R., Limeira, C. D., De Pinho, A. L. S., & Santa Rosa, J. G. (2014). Emotion, Affectivity and Usability in Interface Design. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design Practice* (Vol. 8520, pp. 339–346). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07638-6_33

Parkinson, B. (2011). Interpersonal Emotion Transfer: Contagion and Social Appraisal. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(7), 428–439. https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00365.x

Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design* (1st ed.). AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9781350088856

Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. Cambridge, Mass. https://doi.org/10.7551/mitpress/1140.001.0001

Schwark, J. D. (2015). Toward a Taxonomy of Affective Computing. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(11), 761–768. https://doi.org/10.1080/10447318.2015.1064638

Tan, H., Tiab, J., Šabanović, S., & Hornbæk, K. (2016). Happy Moves, Sad Grooves: Using Theories of Biological Motion and Affect to Design Shape-Changing Interfaces. *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 1282–1293. https://doi.org/10.1145/2901790.2901845

Алиев, Р. (2025). Алгоритмическая шизофрения: метасимуляционная трансформация реальности в цифровую эпоху. *Логос*, 35(4), 229–250. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2025-4-229-250

Латыпова, А. Р. (2020). Между метафорой и глитчем: цифровая эволюция медиа. *Эпистемология и Философия Науки*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228

Мухина, С. Х. (2025). Интерфейс как практика себя, или Каково это—Быть живым в эпоху киборгов? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(2), 146–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Очеретяный, К. А. (2024a). Интерфейс животных: цифровое проектирование по ту сторону человека. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582

Очеретяный, К. А. (2024b). Призрак в кармане: медиаархеология тамагочи. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492

References

Aliev, R. (2025). Algorithmic Schizophrenia: Metasimulatory Transformation of Reality in the Digital Age. *Logos*, 35(4), 229–250. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2025-4-229-250

Chun, W. H. K. (2005). On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room*, 18, 26–51. https://doi.org/10.1162/1526381043320741

Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. G.P. Putnam.

Dibbell, J. (2020). A Rape in Cyberspace; or, How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society. In M. Dery (Ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (pp. 237–262). Duke University Press. https://doi.org/10.1515/9780822396765-012

Goldenberg, A., & Gross, J. J. (2020). Digital Emotion Contagion. *Trends in Cognitive Sciences*, 24(4), 316–328. https://doi.org/10.1016/j.tics.2020.01.009

Jaynes, J. (1976). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Houghton Mifflin.

Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228 (In Russian).

Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. McGraw Hill Professional.

Minsky, M. L. (2006). *The Emotion Machine: Commensense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. Simon & Schuster.

Mukhina, S. Kh. (2025). Interface as a Practice of the Self, or What Does It Mean to Be Alive in the Age of Cyborgs? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(2), 146–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648 (In Russian).

Nascimento, R., Limeira, C. D., De Pinho, A. L. S., & Santa Rosa, J. G. (2014). Emotion, Affectivity and Usability in Interface Design. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design Practice* (Vol. 8520, pp. 339–346). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07638-6_33

Ocheretyany, K. A. (2024a). Animal Interface: Digital Design beyond the Humankind. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582 (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024b). Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492 (In Russian).

Parkinson, B. (2011). Interpersonal Emotion Transfer: Contagion and Social Appraisal. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(7), 428–439. https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00365.x

Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design* (1st ed.). AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9781350088856

Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. Cambridge, Mass. https://doi.org/10.7551/mitpress/1140.001.0001

Schwark, J. D. (2015). Toward a Taxonomy of Affective Computing. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(11), 761–768. https://doi.org/10.1080/10447318.2015.1064638

Tan, H., Tiab, J., Šabanović, S., & Hornbæk, K. (2016). Happy Moves, Sad Grooves: Using Theories of Biological Motion and Affect to Design Shape-Changing Interfaces. *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 1282–1293. https://doi.org/10.1145/2901790.2901845

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Panel Discussion | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.704

Affect “In Digital”: Cauterization Instead of Catharsis

Ivan B. Mikirtumov

National Research University Higher School of Economics (HSE University). Moscow, Russia.
Email: imikirtumov[at]hse.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-9382-249X

Received: 5 August 2025 | Revised: 6 September 2025 | Accepted: 15 September 2025

Abstract

This article discusses, first, the ideas expressed by Konstantin Ocheretyany, which characterize the crisis of contemporary commercialized emocracy. Second, I present my own version of the problem and its solution in the context of the philosophy of affects. It all looks as follows. Representations that replace things in the digital environment do not exert a direct affective impact. This deficit is compensated for by the representation itself and its tools. Classical affects are consequently flattened, as they merge reactive and active aspects. With the growth of the volume of representations and the prevalence of interfaces in practice, a contradiction arises between the pleasure of digital control over things and doubts about the reliability of such control. This contradiction is characterized by the emergence of a specific second-order affects, which is aimed at the state of classical affects, i.e., it tracks the reliability of representations of things based on our states. I call it zombie affect. The flattening of affects in the digital environment leads to their dysfunction in conventional applications. This situation can be described in Aristotelian terms of “pollution” and “catharsis” of the soul. But, as I demonstrate, catharsis as a renewal of functional capabilities does not occur. In the digital environment, problematic elements are instead cauterized. This leads to their re-objectification and semiotization, which eliminate the problem along with the symbolic relationships that caused it. I conclude that moderate anxiety is an integral component of digitally related affectations due to both the unreliability of representations of things and of the objectification of affective states.

Keywords

Affect; Immediate; Digital Environment; Representation; Interface; Semiotization; Catharsis; Zombie Affect; Cauteriasm; Metaphor

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Панельная дискуссия | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.704

Аффект «в цифре»: прижигание вместо катарсиса

Микиртумов Иван Борисович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ).
Москва, Россия. Email: imikirtumov[at]hse.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-9382-249X

Рукопись получена: 5 августа 2025 | Пересмотрена: 6 сентября 2025 | Принята: 15 сентября 2025

Аннотация

В статье обсуждаются, во-первых, идеи, высказанные Константином Очеретяным и характеризующие кризис современной коммерциализированной эмократии. Во-вторых, я представляю собственную версию проблемы и ее решения в контексте философии аффектов. Они выглядят так. Репрезентации, замещающие вещи в цифровой среде, не оказывают непосредственного аффективного воздействия. Этот дефицит возмещает сама репрезентация и ее инструменты. Классические аффекты в результате уплощаются, так как в них смыкается реактивный и деятельностный аспекты. С ростом объема репрезентированного и преобладанием в практике взаимодействия с интерфейсами возникает противоречие между удовольствием от цифрового контроля над вещами и сомнением в надежности такого контроля. Его признаком становится появление специфического аффекта второго порядка, который направлен на состояние классических аффектов, т. е. отслеживает надежность репрезентаций вещей по нашим состояниям. Я называю его аффектом зомби. Уплощение аффектов в цифровой среде приводит к их дисфункциональности в обычном приложении. Эта ситуация может быть описана в аристотелевских терминах «загрязнения» и «очищения» души. Но, как я показываю, очищения как обновления функциональных возможностей не происходит. В цифровой среде вместо этого происходит «прижигание» проблемных элементов. Оно ведет к их новой объективации и семиотизации, снимающих проблему вместе с вызвавшими ее отношениями в символе. Я прихожу к выводу, что умеренная тревога является неотъемлемым компонентом аффектаций, связанных с цифровой средой, в силу ненадежности как репрезентации вещей, так и объективаций аффективных состояний.

Ключевые слова

аффект; непосредственное; цифровая среда; репрезентация; интерфейс; семиотизация; катарсис; аффект зомби; «каутериазм»; метафора

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

Введение

Подпоручика Киже, в Сибирь сосланного, вернуть,
произвести в поручики и на той фрейлине женить.

Из повести Юрия Тынянова «Подпоручик Киже» (1928)

Начну с комментариев к статье Константина Очеретяного. Для этого мне, правда, потребуется замещать его полный тропами (с преобладанием метонимии) стиль более прозаичным, т. е., волей-неволей интерпретировать его текст. После этого я представлю свою версию последствий кризиса капиталистической эмократии и засилия репрезентаций, в частности, для классических аффектов.

Моя основная идея состоит в том, что характерное для цифровизированных сторон жизни замещениеих репрезентациями лишает вещи возможности оказывать на нас непосредственное аффективное воздействие и тем самым снижает ощущение подлинности жизни. Стремясь его восстановить, мы обращаемся к тому, с чем постоянно взаимодействуем, и что поэтому в наибольшей степени может нести в себе непосредственное: это сама репрезентация и ее инструменты — интерфейсы, платформы, информационные системы. В них мы находим и больше свободы, и больше разнообразия, нежели в давно освоенном, но всегда чреватом затруднениями репрезентированном. Этим бегством в виртуальное и «в цифру», подобному бегству в невроз, объясняется и расцвет жанров science fiction, фэнтези и антиутопии, и интерес к практикам репрезентирования в большей мере, чем к их продуктам. Непосредственное воздействие систем репрезентации порождает новое подлинное, по поводу которого у нас возникает «аффект зомби», являющийся разновидностью тревоги. Он суммирует наши беспокойства и сомнения по поводу надежности пребывания «в цифре», и вызывают его уже не вещи, а состояние прежних, обращенных к вещам и ныне утративших интенсивность, аффектов. Подобным образом трансформируется вся аффективная сфера, так что хорошо знакомым аффектам страха, гнева, дружбы, надежды, соревнования и пр. сопоставляются новые социокультурные стандарты переживаний, объективирующие и семиотизирующие аффективный опыт. Это дает ощущение некоторого возвышения, объясняемого иллюзией власти, которую взращивают интерфейсы и платформы репрезентации, но иллюзия эта не романтическая, а сентименталистская, т. к. она вознаграждает удовольствием за тревогу здесь и теперь, но ничего не обещает. Не происходит тут и катарсиса, о котором пишет Очеретяный. Патологическое состояние души, используя старинную медицинскую терминологию, корректируется «каутериазмом» — прижиганием доставляющих беспокойство аффективных комплексов, превращающим их в фигуры символические и декоративные, в то самое мертвое, которое в виде зомби обещает ожить. Напрашивается

вывод, что «в цифре» начинают доминировать вторичные аффекты, управление которыми осуществляется посредством их расширенной репрезентации с порождением аффектов третьего порядка.

В анализе аффектов я опираюсь на теорию Сильвана Томкинса, а также на некоторые работы, появившиеся в ходе «аффективного поворота» 80-90-ых годов.

Эпизоды технооптимизма

Статья Очеретяного начинается оптимистически: «цифровые оболочки», т. е. способы репрезентации, интерфейсы программ и информационных систем, создаются так, чтобы не только своим функционалом, но и дизайном отражать устремленность к новым «средам» и «формам жизни», следуя в этом театрам, вокзалам, пассажам, бульварам, паровозам, автомобилям, мостам, небоскребам, мясорубкам, ракетам, пылесосам, смартфонам и пр. Все названное должно радовать глаз, будучи вместе и полезными проявлениями прогресса, и его символами. Science fiction, равно утопическая и антиутопическая, еще в XIX веке начала рисовать картины технических модификаций человеческого тела и разума, а сегодня общим местом являются разговоры о «цифровой телесности», понимаемой двояко. С одной стороны, — это твой виртуальный представитель в виртуальной же реальности, а с другой, — ты сам, нашпигованный пресловутыми «чипами» и обитающий в реальности «реальной», где твои по каким-то причинам вышедшие из строя системы взаимодействия со средой заменены электронными и механическими, или же где благодаря им ты обретаешь новые возможности, например, непосредственно воспринимать ультразвук или телевизионный сигнал. В первом отношении, конечно, не возникает никаких затруднений, т. к. замещение меня моим аватаром происходит пока в сфере праздного общения и развлечений, в частности, в играх. Участие в них, их ход и итоги в общем случае не имеют существенного влияния и не несут никаких рисков, если, конечно, я не являюсь субъектом зависимым, инфантильным или же носителем изнеженной чувствительности, не способным или не желающим признавать игровые ситуации игровыми, а имитации, скажем, груд окровавленных тел в кино, имитациями. Движение же к «чипированию» находится еще в самом начале, поэтому разговоры о цифровой телесности трудно воспринимать иначе как промоушн тех или иных сомнительных стартапов. Иногда бывает и наоборот, т. е. стартапы вполне научны, а вот рассказы о них содержат преувеличения. В своей статье Очеретяный упоминает работы Розалин Пикар и ее группы, посетив сайт которой[1], легко убедиться в том, что эти работы не имеют никакого отношения ни к «обратному зачаровыванию цифрового мира», ни к «новым онтологическим гибридам». На стыке социальной и когнитивной психологии эмоций здесь экспериментально выясняют, например,

1 См.: https://www.media.mit.edu/groups/affective-computing/overview/

как визуальные проявления эмпатии нейтрализуют гнев и раздражение при решении когнитивных задач (Groh et al., 2022) или по каким признакам люди вернее отличают запись речи политика от ее цифровой имитации (deepfake) (Groh et al., 2024). Технические же изобретения членов группы связаны с аппаратным распознаванием аффективных состояний человека.

Еще один повод для оптимизма — это учет «эмоционального благополучия» во взаимодействии с компьютерной техникой и интерфейсами программ и информационных систем. Трудно увидеть здесь что-то новое. Если бы цифровизация производилась насильственно и принудительно, в интересах, например, только государства, но не граждан, можно было бы порадоваться толике заботы о последних, но все цифровое, как мы хорошо знаем, есть, в первую очередь, коммерческий продукт, поэтому с самого начала эстетика и символы всего позитивного — прогресс, совершенство, будущее, вечная жизнь, всесилие и т. п. — находятся здесь на первом плане. От «благополучия» иногда даже некуда деваться, гаджеты переполнены ненужными функциями, среди лишних опций не найти полезной, кнопки лезут под пальцы. Но этого мало, так как, — говорит Очеретяный, — «начинается эра эмоциональных машин». Мне трудно удержаться от демонтажа этой забегающей вперед метонимии. Ясно, что эмоциональной в настоящем смысле слова машина станет тогда, когда в ней будут воспроизводиться аффективные реакции. Аппаратное же считывание некоторых эмоциональных проявлений игрока, программирование того или иного ответа на них, наполнение экранного пространства (игра или просто интерфейс) триггерами аффектов, — все это никак не характеризует машину как «эмоциональную», хотя о программах или интерфейсах можно сказать, что они учитывают эмоции и к ним апеллируют. Но было ли когда-нибудь иначе в непосредственном общении? Какой новый опыт может, следовательно, тут возникнуть? Никакого.

В следующем разделе статьи тон автора несколько меняется. Речь идет о машинах (в делезовском смысле) переживаний, т. е. о потоке непосредственных и неосознаваемых ответов на что-либо внутри и вне меня, который время от времени, вне моего контроля, приводит меня в некоторое движение, в котором я различаю мои изменяющиеся состояния и оцениваю их в разных аспектах. Эмоциональная оценка говорит мне о приятном и неприятном, а также о том или ином качестве состояния (длительность, интенсивность, перспектива), когнитивная — фиксирует новое знание, сенсорика — телесные ощущения и пр. Так формируется экзистенциальный опыт, который часто невозможно концептуализировать, т. к. дискурс может не содержать для этого необходимых выразительных средств. Непосредственное переживание можно, как полагает Очеретяный, не индуцировать, но миметически вызвать метафорой, выводящей от слишком определенного индивидуального опыта к опыту общему. Отсюда, учитывая контекст статьи, образованный аффектами и эмоциями, можно было бы перейти к непосредственному в аффекте,

к его автономии, о которой я скажу ниже, но вместо этого мы встречаемся с теорией бикамерального сознания Джулиана Джейнса (Jaynes, 2000)[1], призванной объяснить опыт непосредственного.

Одна сомнительная теория

На образ двух камер, или палат «древнего ума», Джейнса навели герои Гомера. Как кажется Джейнсу, в ситуации принятия решения они делают выбор не сами, а по указаниям богов, озвученных «внутренним голосом», который то тут, то там упомянут поэтом и не есть ни метафора, ни олицетворение, но свидетельство действия отдельной камеры психики, — не контролируемой рефлексией, спонтанной и работающей вне системы ответов на внешние стимулы. Эта камера производит как голоса, так и образы — галлюцинации, дающие указания, предупреждающие об опасностях и пр. Поэтому у героев эпоса «нет разума, души, сознания» и «свободной воли» (Jaynes, 2000, p. 70–71), «воля, планирование, инициатива реализуются без участия сознания» (Ibid, p. 75). Последнее возникает вследствие разрушения двухкамерной системы, «хаоса от потери богов» и позволяет во внутреннем диалоге видеть прошлое, будущее и альтернативы настоящему, аффицироваться возможными положениями дел (Ibid, p. 457), чтобы, тем самым, получать мотивацию к тем или иным действиям. Обретению нынешней связи между языком и мышлением предшествует промежуточный этап вербальных галлюцинаций (Ibid, p. 221, 452–453), но тексты Гомера — это свидетельство двухкамерности, и сам он просто свел воедино более древние свидетельства этого явления (Ibid, p. 75). Прослеживая дальнейшую судьбу двухкамерности, Джейнс находит ее проявления, например, в сновидениях ученых и художников, в мистических озарениях, галлюцинациях, голосах душевнобольных и т. п.

Хотя рассуждения Джейнса о Гомере несостоятельны, это еще не значит, что неверна сама теория бикамерального сознания. Впрочем, она неверна, хотя и содержит некоторые полезные феноменологические описания. Начну все же с Гомера, вопрос об авторстве которого закрыт, причем в его пользу. И без историко-филологической критики, и сквозь переводы нельзя не увидеть одну руку как в эпизодах, так и в общем замысле поэм, но научный анализ обосновывает это со всей определенностью (Панченко, 2016, с. 43 сл., 186 сл.). Самый ясный аргумент — композиция. Пространное повествование об осаде, которая заканчивается взятием города и истреблением его жителей, о чем читатель знает, еще не приступив к чтению, обрывается выдачей тела Гектора его отцу. О гибели Ахилла, о коне и о взятии города мы узнаем ближе к завершению второй поэмы — «Одиссеи», из уст певца-декламатора на пиру. Это — последняя остановка перед возвращением на Итаку, декламация исторгает у Одиссея слезы, присутствующие понимают, кто перед ними, он называет себя, слезы появляются теперь уже на лицах пирующих. Оплакивается Одис-

1 Первое издание — 1976.

сеем и феаками великая человеческая трагедия, все жертвы войны, не только друзья. Дмитрий Панченко предлагает очень убедительное объяснение замысла Гомера: поэт не хочет рассказывать о взятии Трои и истреблении ее жителей в нарративе событий войны, поскольку не хочет показывать своих героев хладнокровными убийцами (Панченко, 2016, с. 195–196). Он не хочет, чтобы мы видели в этом качестве, прежде всего, Одиссея, главного носителя свободы воли, разума и рефлексии, личность которого к концу повествования наделяется столь глубоко гуманистическими чертами, что Одиссей становится центральным персонажем всей европейской литературы. Уже в двух последних песнях «Илиады» скорбь разлита по обе линии фронта, и читатель призван сопереживать и Ахиллесу, потерявшему друга, и Приаму, потерявшему сына. Гомер, таким образом, имея дело с материалом героического эпоса, насыщенным мифологией, перерабатывает его в произведение с совершенно понятной и близкой нам сегодня морально-политической позицией. Ни о каком простом соединении разрозненных фрагментов здесь не может идти речи.

Утверждение Джейнса об отсутствии у персонажей Гомера разума и свободы воли входит в очевидное противоречие с тем, что утверждается в тексте поэм чуть ли на каждой странице, — то было время героев, и то были герои, — а также всему тому, за что он так любит Одиссея, Ахилла, Гектора и других. В характеристиках героического мало что поменялось, хотя мы сегодня оперируем романтической версией этого античного понятия. В его ядре свободно выбранные добродетели и свободно определяемая воля к следованию им. В ситуации смертельной опасности герой верен общественному и семейному долгу, чести, славе, божеству и пр., и такой выбор никогда не делается человеком ординарным в силу слабости и ограниченности последнего. В герое нечего было бы чтить, если бы за него выбор и действие совершали внешние силы. Культ соревновательности у греков не предполагал соревнования богов, но людей, угодных, вследствие своего усердия в соревновании, богам. Прямые же вмешательства богов подталкивают обычно к решениям, которые выгодны только им, но либо не ясны для человека, либо кажутся ему неверными. Поэтому люди в такие моменты испытывают «помрачение». В нем находились Елена и Парис, когда Афродита заставила их действовать против воли, создав, тем самым, завязку истории. И такое помрачающее появление богов подчеркивает свободу людей от богов в нормальной ситуации.

Демон Сократа — это образец понятного и отрокам, получавшим образование в Академии, литературного приема «голосов». Он ничем не отличается от такого же приема Гомера, и его обыденность показывает единство традиции. Демон олицетворяет божественное происхождение души, знающей и говорящей правду, если этому не препятствуют низкие аффекты, которые нужно умерять, дабы владеть собой и заботиться о себе. Когда возникает конфликт между индивидуальным (твоей жизнью и безопасностью) и общим

(исполнением долга перед богами, семьей и общиной) его удобно овнешнить и разыграть с олицетворением Большого другого — божества, отца, семьи, царя, «стен и гаваней города» и пр., чтобы этот конфликт стал видимым как социальное явление, а не как личное переживание. Здесь обнаруживают себя значимость и власть внешнего начала, и ты лучше видишь свои масштаб, место и долг. Сократ объясняет своему другу Критону, почему он предпочитает смерть уловке побега, в диалоге между собой (говоря «мы» от имени себя и Критона) с «законами и гражданами» (νόμοι καὶ τὸ κοινὸν τῆς πόλεως (*Crito*, 50b5)), «родиной» (πατρίδα (*Crito*, 51a1)), «городом и отечеством» (πόλις καὶ ἡ πατρίς (*Crito*, 51c1)), произносящими целые тирады (Платон, 1990, с. 105–111).

Примеры «голосов», приводимые Джейнсом (ibid., p. 84–99), показывают не опыт делиберации, а опыт бессознательной трансляции, дискурса, «говорящего через тебя», как это было точно названо Мишелем Фуко (1996, с. 47–48). Это особенно заметно в социокультурных контекстах с протестантской подкладкой, где с детства приучают использовать риторический прием диалогизации выбора между своим и авторитетным внешним с обязательной победой последнего. Излишне говорить о том, в какой степени этот дискурс представлен в масскульте, и в какой степени современный человек научен совершать «поступки», придаваться рефлексии и «экзистенциальным думам» по лекалам персонажей литературы и кино, будь то случаи нормальные или психопатологические.

На мой взгляд, объяснение происхождения воли как подчинения «голосу», по формуле «слышать означает подчиняться» (Jaynes, 2000, p. 98–99), непродуктивно смешивает некогнитивную мотивацию, т. е. неосознаваемую трансляцию дискурса, проявления бессознательного, спонтанные психофизические реакции с осознанным выбором, с делиберацией во внутреннем диалоге. В нем скрытые воздействия осознаются и выводятся наружу, о чем свидетельствует греческая трагедия, идущая в проблематизации свободного действия за поэтами.

Письмо и «датарсис» против суровой телесной необходимости

Метафора лежит в основе всякой теории. Когнитивисты же предполагают, что метафора становится нам понятной вследствие «телесной реализации» сходства, задающего парадигматический ряд (Colston, 2025). Поскольку мы вообще исследуем плохо известное посредством известного лучше, узнавание в первом черт второго требует проактивного восприятия, настроенного на поиск сходств, а лучше — определенных сходств. Для этого требуется вложить существенные для них черты в матрицу восприятия, так чтобы получалось не совпадение свойств двух предметов, а совпадение свойства с внутренним состоянием. Оно сперва приобретается в неосознанном мимесисе, т. е. с помощью спонтанных механизмов сенсомоторики и интероцепции.

Так, метафора равновесия, ключевая для философии и науки и употребляемая нами по самым разным поводам, отсылает к способности не падать при стоянии, сидении и ходьбе. Увидеть равновесие в денежном обороте, политике или обмене веществ нам позволяет внутренний сенсомоторный образ положения тела, для которого интуитивно отыскиваются и схватываются адекватные черты внешних явлений. Лишь при применении уже усмотренного таким путем сходства для объяснения их причин мы должны будем осознавать, что используем троп. «Неметафорическое» и не связанное с мимесисом основано на смежности и оформляется в метонимию с помощью нарратива: гремит гром, меркнет свет, воет ветер, летит поднятое им на воздух, — все это вызывает страх, смятение, и, следовательно, есть проявление божественного гнева в отношении виновных. Отсюда происходит значение идиом «метать громы», «над головой разразился гром» и пр. Программный код пишется символами, репрезентации осуществляются интерфейсом, физический носитель есть некоторое устройство, — эта последовательность дает метонимию цифры. Где смежность, там и нарратив, т. е. дискурсивно овнешненное причинное ассоциирование, усмотренное сначала интуитивно, но предстающее рефлексии при своем выражении в языке. Здесь, по-видимому, пишется история, тогда как в метафоре возникает теория, — первая конституирует смысл экзистенции, вторая — причинные связи, а имаго-заражение, которое упоминает Очеретяный, присуще тому и другому в той степени, в какой сохраняется непосредственность мимесиса и ассоциирования. Дойдя, однако, до осознанной практики, мы меняем этот порядок, поскольку начинаем мыслить историю причинно, как нечто объективное, а причинность — как нечто историческое, нарративно. В этом случае суждение Очеретяного, согласно которому в цифровых средах метафоры «подталкивают к переизобретению истории» и «обживаются» нами, заслуживает доверия. Я бы добавил, что метонимии, в свою очередь, подталкивают там же к переизобретению знания, т. к. предлагают увидеть причины явлений в нас самих. Все это, замечу, никак не соединяется с бикамеральной теорией Джейнса, где «божественная» камера должна продуцировать убедительные симуляции ума и свободной воли, которые, со своей стороны, не могут не быть нагруженными теоретическими представлениями, осознанными метафорами и нарративами.

Эти когнитивные движения развертываются в пространстве, определяемом репрезентацией и интерфейсом. Вещи, как они есть, если они как-нибудь есть, репрезентированы своими образами, т. е. разобраны и собраны заново, что гарантирует утрату подлинности, о которой мы, однако, не жалеем, ибо в репрезентации встречаемся с продуктом своеобразного искусства, оставляющего нам от вещей именно то, что мы хотим в них видеть и знать. Ничего непосредственного, — лишь продуманные детали и композиция. Но сама репрезентация вместе с интерфейсом есть явление, в котором непосредственное удерживается и осуществляет свою суггестию, вызывает в нас

некогнитивные состояния, автономные аффекты, способность к которым заложена в нашей психофизике. Репрезентации легко выстраиваются в любую интересную или ценную для нас историю. Так, старомодные идеологические метанарративы предлагают истории, под которые можно создавать репрезентации, а современная гиперплюралистическая цифровая среда развлекает нас тем, что предлагает из любых возможных репрезентаций истории собирать. Приманкой служит обещание непосредственного и подлинного, но продается совсем не это и вовсе не «пересборка себя», а игра с масками, с фикциями. Такая игра возвышает ощущением власти, контроля; при постоянной практике и в благоприятной среде они могут стать устойчивым фоном жизни. Возвышение это не несет катарсиса, оно не очищает душу от патологических состояний, но, напротив, наполняет ее ими и тем более активно, чем ниже вызываемые аффекты. Здесь все подчинено трансгрессивному потреблению и удовольствию, безо всякого стыда и смущения увиденным из ложного центра личной перспективы, из псевдоистории себя, в которой самые низкие, «стыдные», или, как говорит Славой Жижек, «непристойные» аффекты, в основе которых — зависть, алчность, подавление и тщеславие, рационализируются и легитимируются до своих «пристойных» двойников (Жижек, 2014, с. 262, 278–279).

Так возникает капиталистическая эмократия, — результат коммодификации аффектов, культивирования фетешизма удовольствий. Она сбивает ориентиры и паразитирует на аффектах, подобно тому, как переслащенная газировка сбивает вкусовые ощущения и вызывает зависимость. Так называемая «телесность» устройств, услужливость интерфейсов цифровых систем давно перестали быть эргономикой, прежде всего потому, что с этими устройствами и системами продают не просто ненужное, но вредное. Тут нет ничего, кроме игры на слабостях тела и души, а слабости эти предопределены детерминированностью нашей психофизики. Телесное — это мир суровой необходимости, поэтому обсуждавшееся в контексте «аффективного поворота» (См.: Clough & Halley, 2007) противопоставление телесной автономии непосредственного аффекта (Массуми, 2020) социокультурному программированию эмоциональных переживаний (Stearns & Stearns, 1985) есть вводящая в заблуждение делезианская[1] риторическая фигура. Сколь бы ни был могуч капитализм (или, добавлю, коммунизм), диктуемая им социокультурная необходимость уступает по своей интенсивности необходимости биологической. Лишь в самых мрачных антиутопиях телесное оказывается побежденным и поставленным под контроль, — мечта равно Платона, романтиков, коммунистов, никогда, однако, даже частично не реализованная. И эту психофизическую необходимость, наряду с переслащенной водой, эксплуатируют цифровые платформы и системы, предлагающие на выбор маски и фикции, за которыми нет никакого Другого, но лишь никак не прикрытые симулякры,

1 См., в частности, противопоставление «тела без органов» организму (Делез & Гваттари, 2010, с. 264–265).

так что, в целом, перед нами рынок дешевых фетишизированных удовольствий. Они приятны не столько сами по себе, сколько потому, что мы знаем, что их положено испытывать, и потому, что мы включены в соревнование по их стяжанию.

Тот факт, что платформы и гаджеты подстроены под нашу психофизику, что в них все неподлинно, предназначено для продажи массовому покупателю, все сделано «специально», а иногда и так, «чтобы было видно, что сделано специально»[1], не может быть ни неожиданным, ни разочаровывающим. Нужно быть по-детски наивным или не вполне адекватным, чтобы воспринимать продаваемые цифровыми платформами и системами продукты иначе как смесь небольшого объема полезного с развлечениями, эксплуатирующими наши слабости. У коммерческой эмократии не было поэтому расцвета, нет у нее и кризиса, просто поменялись предпочтения, и на тех же принципах стали лучше подаваться более эмоционально «холодные» продукты.

Идея «датарсиса», однако, представляется интересной, хотя, как мне кажется, аналогии с катарсисом в ней нет. Под датарсисом понимаются «данные, которые вышли из себя, перестали быть сообщением и превратились в сложные комплексные переживания», ищущие «новые формы «экзистенциального взаимодействия» и «возвращающие к условиям возможности производства переживаний», защищая нас от «власти эмоций и аффекта». Поясняется также, что визуальное будет отодвинуто, а на первый план выйдет «спекулятивно–нарративное», что даст возможность «пережить то, что нельзя изобразить, что нельзя представить, что лишь сообщается эмоциями» в контексте «романтических стратегий» поиска «иных форм онтологической открытости к миру». Если «приземлить» эти формулировки, то некий пользователь цифровых платформ и систем, наивно ожидавший от них подлинных переживаний, а теперь понявший, что коммодифицированные цифровым капитализмом аффекты должны быть отброшены как поверхностное и ложное, поставит под вопрос и визуальное, экранное, вообще цифровую репрезентацию. Она будет замещена вербальным, письмом и чтением, но, главным образом, письмом, которое Очеретяный интерпретирует в традиции теории литературы как практику отложенного и длящегося восприятия, адаптации, в ходе которой можно регулировать порядок проживания актуального и переживания прожитого. В результате откроется бытие, скрытое прежде ложными аффектам, а романтический энтузиазм позволит нам надежно возвыситься над ними и увидеть впереди что-то неясное, но бесконечное, совершенное и закрывающее вопросы о цели и смысле. Перед нами, очевидно, путь писательства, открываемого вовсе не романтическим энтузиазмом, а сентименталистской темперацией души и критикой социокультуры. Романтическое же здесь попадает в сентименталистский контекст и репрезентируется, вследствие чего

1 Девиз стилистики газеты из фильма Уэса Андерсона “The French Dispatch of the Liberty, Kansas Evening Sun” (Anderson, 2021).

теряет свои притязания, сохраняя лишь негативный аспект — иронию и гротеск.

В общем и целом, датарсис — это лишенная наивности и мечтательности сентименталистская критика культуры. Звучит убедительно, я полностью согласен с необходимостью расширения использования практик сентиментализма, но связь с цифровой средой, репрезентациями и интерфейсами, кажется, теряется.

Репрезентация, непосредственное и аффект зомби

Кризис цифровой репрезентации есть кризис репрезентированных вещей, утративших убедительность и одновременно ушедших в практике на второй план, но не самого процесса репрезентирования, а также не интерфейсов. Они теперь берут на себя функцию источника непосредственных аффектаций, которые несут с собой ощущение подлинности проживаемого. В этих условиях мы испытываем базовые аффекты в двух режимах — обычном и цифровом, выбор которых зависит не только от ситуации, но и от границы, отделяющей реальное от виртуального. По своему качеству аффект в цифровой среде есть модификация обычного, но его вызывают новые явления, что в целом порождает и новые переживания. Иными словами, реальным, непосредственным и требующим аффективного ответа в цифровой среде являются инструменты, трансформирующие вещи в их репрезентации, а вещную практику — в интерфейсы. Преобладание цифрового делает его реальное доминирующим, но, замечу, не делает реальным виртуальное, которое, как раз, — тут я согласен с версией Очеретяного, — успело и разочаровать, и стать привычно необходимым. Старые аффекты теряют интенсивность, но не осмысленность, и превращаются в символы тех отношений, которые вызывали напряженность и саму аффектацию. Вещи становятся символом непокорного и неподконтрольного, производственные практики — символом страданий труда, природные явления — символом внезапной угрозы, социальные взаимодействия — символом манипулирований, обмана и нелегитимной власти. Символизируемые отношения, однако, утратили актуальность, во-первых, в силу развития знания и технологии, во-вторых, вследствие замещения в цифровом обществе реального виртуальным, которое затрагивает и вещи, и практики. Взаимодействие с репрезентациями не уничтожает различия между реальным и виртуальным, граница между ними смещается вследствие длительности погружения во второе как результат изменения веса соответствующих экзистенциалов.

Приоритет реального поддерживается возможностью драматического столкновения с ним, но в цифровой среде труда и досуга богатых обществ риски такого столкновения существенно снижены, а риски рассогласования с виртуальным, напротив, велики. Здесь не важно, что последствия любых ошибок в конечном счете могут стать реальными, в частности, обратиться

на психофизику, на телесное. Дистанция между телом и цифровыми репрезентациями, например, трудовых процессов обычно опосредована несколькими инстанциями, каждая из которых «заземляет» тот или иной аспект виртуального, так что человек всегда имеет время и возможность купировать угрозы, — цифровая многозадачность привлекательна как раз их диверсификацией. Таким образом, две сферы оказываются в значительной степени изолированными друг от друга, и вылинявшая в репрезентациях реальность вместе с коммодифицированными эмоциями отходит на второй план и символизируется. Неясно, однако, как это может привести к замещению визуального нарративным, проживания в опыте — специально затянутым переживанием в письме. Подлинность обретается в непосредственном, а дающее новый смысл переживание семиотизацией и символами заканчивается, а не начинается. Когда появляются аффекты, утратившие интенсивность, это значит, что потеряли значимость связанные с ними отношения, что они были сняты в институционализации, раскрыты как иллюзорные и пр. В этом случае аффективно весомым становится уже сам факт достигнутого над ними контроля, а привкус подлинности обеспечивает сама репрезентация — интерфейсы, программные коды, информационные системы, воплощающие устройства, а также, если выйти за пределы цифрового, любые другие техники превращения естественного в репрезентированное, коль скоро они несут в себе необходимость. Например, результатом распространения знаний из областей психологии, психоанализа и терапии становится высокая степень понятности психофизических влечений и аффектов, так что собственное тело перестает быть источником неразрешимых затруднений и превращается в предмет рутинного обслуживания. Попытки вернуть своему телу способность проявлять себя спонтанно и непосредственно подталкивают к индивидуализирующим практикам, начиная с голодания и нанесения татуировок и заканчивая освоением пограничных состояний. В этих практиках тело, однако, объективируется и превращается в репрезентацию самого себя, т. е. в нечто искусственное, специально сконструированное, а потому лишенное чаемого непосредственного.

Снимаемые в такого рода трансформациях аффекты перерабатываются в символы, инверсивно указывающие на части тревожного мира, которые были нейтрализованы в репрезентации. Так, скажем, спорт символизирует силу и здоровье, а с ними и опасность телесной слабости, практики украшения тела — его потенциальную безобразность в болезнях и старости, психотерапия — спутанность и безудержность душевных движений. Подчеркну еще раз, что целью здесь становится не объективированные вещи, а сама практика создания репрезентаций, т. е. процесс, в котором все непосредственное уничтожается, и который, поэтому, остается единственным источником непосредственного. В этом много от искусства, а именно, от его ремесленной стороны, от институционализированного мимесиса. Поэтому творческий дух

современности живет процессом — перформансом, хеппенингом, импровизацией, а не их результатом. Рефлексия такой непосредственной аффицированности репрезентированием — сниженным до ремесла искусством подражания, приносимым им удовольствием, его способностью стать организующей жизнь практикой, — создают аффект, сочетающий в себе надежду на контроль над объективированными в этой практике вещами и страх его потерять вследствие ошибки объективации, т. к. то, в чем есть удовольствие, в наибольшей степени способно обмануть. К этому страху ведет и возросшая «в цифре» недоступность вещей, труда, природы и общественного самих по себе, — ведь мы часто уже не видим того, как были репрезентированы и, тем самым, нейтрализованы прежние опасности, и остаются ли они таковыми все еще. Возникает аффект второго порядка, т. к. он вызывается состоянием других аффектов, и в его центре находится тревога, т. е. ожидание страха, который может прийти в связи с возможной реактуализацией прежде снятых страхов. В массовой культуре этот аффект обслуживается сразу многими образами, т. к. в разных контекстах разные существа и явления имеют склонность выходить за пределы своих объективаций и оказываться не тем, что мы о них думали. Наиболее универсальный характер имеет здесь вероломно оживший мертвец, и сказанное выше характеризует *аффект зомби*.

Прежде чем сказать о нем подробнее, я опишу структуру аффекта вообще.

От Аристотеля к Томкинсу

Переживание подлинности, «вера» в аффект (Сартр, 1984, с. 135–136), его непосредственное действие и осознанное использование, управление аффектами — это темы теории аффектов, «страстей» или эмоций, начиная со второй книги «Риторики» Аристотеля и далее, через множество вариаций к Баруху Спинозе, Чарльзу Дарвину и Сильвану Томкинсу — автору влиятельной современной психологической теории аффектов. Аристотелевское определение звучит так: «Страсти» — это то «под влиянием чего люди изменяют свои решения» (Аристотель, 1978, с. 72 (Rhet. 1378a20)). Срасти — это претерпеваемые состояния, и можно выделить четыре компонента их структуры: (1) положение дел, которое вызывает претерпевание, (2) окраска состояния — приятное или неприятное (положительное — отрицательное), (3) установки относительно положения дел (оценки его возможности и вероятности, связанные с ним желания и предпочтения, знание, убеждения, вера и пр.), (4) решение о действии, которое снимает аффект. Например, мы боимся инфекционной болезни, не просто потому что знаем о причиняемом ею вреде, но, когда вокруг нас становится все больше заболевших, и мы допускаем для себя возможность заболеть. Это негативный аффект, он вводит нас в неприятное состояние, от которого мы хотим избавиться. Как это сделать? Тут мы обращаемся к нашим знаниям и убеждениям, которые предлагают те или иные защитные и профилактические меры. Если таких мер нет, и зара-

жение неизбежно, то страх болезни становится страхом боли и смерти, а также надеждой на счастливое стечение обстоятельств. Здесь аффект редуцируется до своего реактивного начала, не запуская деятельное. Если же все говорит о том, что наша цель реализуема, мы принимаем соответствующие решения и снимаем аффект, воплотив их в действиях. Иными словами, в ответ на угрозу мы сделали все, что нужно, и все, что было в наших силах, так что теперь страх частично или полностью уходит, и мы переживаем надежду на успех или даже уверенность в нём. Примером положительного аффекта является дружба — взаимное желание доставить благо. Вызывает дружбу проявление добра со стороны другого, что приятно, а также возникающее желание отплатить добром за добро, что также приятно, так как обещает возникновение полезных отношений. Желание их поддерживать, знание и убеждение относительно средств для этого характеризует план установок, а решение действовать определенным образом в отношении друга ведет к соответствующим действиям, которые либо удерживают, либо снимают аффект. Дружба поэтому может длиться, образуя череду взаимодействий, а может и прекращаться.

Томкинс создавал свою теорию аффектов в течение многих лет, она стала одним из теоретических оснований «аффективного поворота» (Sedgwick & Frank, 1995) и не утратила актуальности сегодня. Аффект в ней определяется как модулятор влечений, способный их усиливать и ослаблять, но при этом и более фундаментальный, т. к. аффект может мотивировать без влечения, в то время как обратное невозможно (Tomkins, 2008, p. 26, 95)[1]. Аффект дает обратную связь в виде вознаграждения (приятной окраски переживания) или наказания (неприятной окраски), что позволяет нам двигаться к некоторой цели, образ которой конститутивен для понимания аффекта. Эта цель может быть неосознаваемой или осознаваемой, а в последнем случае иногда и специально построенной (Ibid., p. 68–70). Здесь аффект работает как сигнал, которым и завершается первичная, как правило, неосознаваемая, спонтанная реакция (Ibid., p. 97), которая запускается тем легче, чем меньше мы контролируем его причину («активатор») (Ibid., p. 80). Это объясняет нам, почему репрезентированные вещи, будучи искусственными, и при этом несущими в себе след другого, непосредственно аффицируют нас в меньшей степени, чем сама система репрезентации, в которой присутствует неподконтрольная необходимость языка, семиотических отношений и инструментов мимесиса. Вслед за непосредственной реакцией может идти ее осознание (Ibid., p. 116). Блокируют его различные факторы: дефицит времени, перегруженность стимулами, культурные запреты, — например, взгляда в лицо и на лицо (Ibid., p. 111). Осознанным аффектом можно управлять, т. е. разрешать или запрещать себе тот или иной режим его переживания, т. е. здесь мы переходим от реактивного начала к деятельностному, а критерием инвестирования наших сил в аффект становится ожидаемое от переживания и его снятия благо. Так, можно испы-

1 Первый том работы вышел в 1962 году, последний — в 1991.

тать сильное влечение к персонажу кинофильма или загореться жаждой мести «угнетателям» (кого-то где-то), но инвестиции душевных сил и ума в эти аффекты окажутся не соответствующими ожидаемому вознаграждению, если мы узнаем, что исполнитель роли недавно отметил столетие, а до «угнетателей» не добраться.

Для психологии спонтанная реактивность аффекта, укорененная в теле, интереснее деятельностного начала. Томкинс следует Дарвину (1953) в эволюционистском объяснении сущности и конкретных черт наших инстинктивных реакций. Первая состоит в обеспечении выживания индивида, группы и вида, вторые возникают случайно. Будучи частью сигнальной системы, объединяющие множество особей, неосознаваемые аффекты передаются без помощи языка и иных средств семиотизации, но вследствие индуцирования или «заражения», так что всякий аффект есть активатор другого аффекта, в том числе и в индивиде (Tomkins, 2008, p. 164). Томкинс указывает девять базовых типов реакций: интерес, удовольствие, удивление, страх, гнев, горе, стыд, презрение и отвращение, дифференцируемых как «отдельные наборы мимических, голосовых, респираторных, кожных и мышечных реакций». На их основе строятся аффективные комплексы, которых, в сочетании с вызывающими их причинами, может быть бесконечно много (Ibid., p. 649).

Для Аристотеля, описания которого, как признает Томкинс, не хуже современных (Ibid., p. 651), в центре внимания были не непосредственные аффектации, а адекватные социокультурной среде управляемые страсти, которые в применении риторики, т. е. в публичном говорении на темы политики, права и морали, позволяют совершать политические действия одобрения, отвержения, осуждения, оправдания и т.п. Человек, здесь одновременно переживает аффект и показывает, что переживает его. Это позволяет делать свои решения и поступки понятными и предсказуемыми, легко кооперироваться с другими членами гражданского коллектива. У Томкинса деятельностный план аффекта, т. е. выработка решений о снимающих аффект действиях, рассматривается в теории сценариев (Ibid., p. 650), а неосознаваемая и осознаваемая аффектации оказываются связанными. Как говорилось выше, вторая следует за первой, если не встречает препятствий, однако даже сознательно созданный аффект, который в практике становится «выученным», может перейти на уровень неконтролируемой спонтанной реакции (Ibid., p. 176) и стать поэтому непонятным (Ibid., p. 658). Такой аффект перестает вызывать или влиять на другой, поскольку осознанный аффект дается нам во всей полноте, даже если связанные с ним установки, перспективы решений и действий сами оказываются аффективно окрашенными (Ibid., p. 655). Так, страх заставляет искать пути купирования угрозы, и каждый из них несет надежду, а дружба требует своего поддержания, поскольку всегда рискует угаснуть. Иными словами, негативное и позитивное представляют собой оппозицию не формально, но в установках и практических реализациях. Неосознанная

реакция, напротив, не оперирует ни установками, ни перспективами действий, она не несет понимания ситуации и, по существу, не адекватна социокультурной практике. Последняя образована сценариями аффективного поведения, возникающими как последовательности сцен и связывающих их событий. Сценарии обычно не завершены, для разных ситуаций они различны в перспективах разных людей, и присоединение новых сцен к известным сценариям воплощает их вариативность, с которой можно играть и которой можно управлять. Смысл происходящего модифицируется с каждым расширением сценария (Ibid., p. 664–672).

Зомби — друг индейцев

В сознаваемом аффекте причина противостоит образу, т. е. желаемому положению дел, тогда как непосредственная аффективная реакция есть сигнал и симптом. Образы образуют и всю сферу виртуального, причем созданы они не тобой, а кем-то другим, так что ты не можешь оценить степень их прозрачности, характер и цели внесенных искажений. Спрос на подлинность удовлетворяет поэтому не репрезентированное, а сама репрезентация, к которой обращены такие базовые неосознанные аффекты Томкинса, как любопытство и тяга к новому (Ibid., p. 15). Это объясняет, в том числе, почему современный масскульт полон повторениями, подобиями, копиями и парафразами. Новизна возникает в разнообразии способов передачи старого содержания, т. е. в ремесленном измерении искусства, которое, конечно, можно трактовать как своего рода полноценное творчество, — скажем, интерпретатора или исполнителя. Видимо, интересных содержаний не так много, все они, а с ними и многие неинтересные, уже изложены, — романы написаны, метафоры использованы, живописные и кинематографические образы воплощены, мелодии сочинены и сыграны. Они могли бы оставаться актуальными, если бы давали допуск к вещам, но вещи успели сначала явиться сами, что стало следствием эмансипации, немало повредившей искусству, а потом, когда выяснилось, что реальное обозримо, маловариативно и почти неуправляемо, были замещены своими репрезентациями. Запас прочтений гораздо богаче, т. к. сюжет здесь соединяется с рассказчиком и ситуацией повествования. Авторы и публика предпочитают миры science fiction, фэнтэзи, утопий и антиутопии, расширяющих не многообразие содержаний, а как раз способы их представления (см.: Fitting, Greenspan, 2021). Удовольствие здесь приносит избавление от необходимости, когда в воображении возникает новая власть над вещами, — их можно видеть или не видеть, создавать и уничтожать, делать с ними что угодно, приближать конец отвратительного настоящего и видеть лучшее будущее (Jameson, 2024, p. 199–200). Это оказывает воздействие возвышающее, хотя и простое. Его имеет в виду Очеретяный, когда в конце своей статьи говорит о романтическом, сенсомоторные и интероцептивные основания которого состоят в ощущениях, передаваемых словами «схватывает,

поднимает, уносит». Так действует романтическое искусство, добавляющее, правда, в позднем романтизме, элемент «утверждает», подразумевающий строительство нации и государства на тех «высоких» идеалах, к которым вас прежде успело унести. Катарсический эффект здесь — это очищение от мещанско-буржуазного, филистерского, политический же — в утверждении себя как человека par excellence с одновременным уничижением других как профанов и черни, возгонка в себе права на власть, — романтик недолго остается лириком.

Выше я уже говорил, что чаемое Очеретяным письмо едва ли станет выходом их «кризиса эмократии» цифровой эпохи. Теперь можно добавить, что письмо способно возвысить носителя романтических ощущений, но не создать их, т. к. режимы письма разнообразны. Например, для сентименталистской эпохи письмо является рациональной, деловой практикой нормализации человека, в том числе и в деле «темперирования» аффектов, а в постромантической литературе письмо может становиться местом истины, этического эксперимента, политического действия, самоузнавания и т. д. Из самого письма не вытянуть романтического умонастроения, и кроме того, человек цифровой эпохи ищет возвышения в потреблении сложно устроенных объектов и практик, обещающих и ощущение подлинности, и ощущение власти. Ими и манит среда репрезентации со всеми своими инструментами, активирующими аффект зомби[1].

Первый элемент его структуры — это утратившие актуальность старые аффекты, связанные с вещами, природой, другими людьми и культурой, иными словами, с тем миром, который мы знали до того, как он оказался репрезентирован «в цифре». Общее мнение гласит, что на него накинута узда, он скучен и не опасен. Второй компонент аффекта зомби — это оценка. В описанной ситуации много приятного, но есть и тревога, — в силу сокращения непосредственной связи с миром трудно сказать, что в нем происходит. В целом аффект зомби является умеренно негативным. Третий компонент образован идеологическим конфликтом. Концепт контроля над миром и его подчиненности противостоит скептицизму и критической установке, разоблачающей самонадеянные притязания объективации. Конфликт этот поляризует мнения и толкает к воображению радикальных сценариев утопий и антиутопий. Что же может снять аффект, каков его четвертый компонент, деятельностное начало? Не вижу других вариантов снятия аффекта зомби, кроме повторной репрезентации уже репрезентированного, т. е. в пределе аффект разрешается в дурной бесконечности метарепрезентаций, где каждый шаг

1 Зомби и вообще жанр ужасов необычайно популярны в имеющей протестантское прошлое англо-американской культуре. Здесь архаичный контроль одних групп над другими предполагает игнорирование знаний и дискурсов, позволяющих выстроить гармоничные отношения с собственным живым телом. Телесное в значительной степени табуируется, что вызывает вокруг него ажиотаж, приводящий в капиталистические времена к его стремительной коммодификации. Открыто и настойчиво давать волю влечениям позволено только вылезшим из могил изрядно траченным мертвецам, причем влечения эти находятся на младенческой стадии и не могут повредить общественной нравственности.

семиотизирует отношения, а также приносит новое удовольствие от расширения свободы и власти, связанной и семиотической разметкой, и с воображаемыми альтернативами реальности. Замечу, что речь идет не о переинтерпретации и не о поиске новой теории, которая давала бы более верное знание. Оставлены в стороне и новые практики, которые приносили бы больше блага. В репрезентации репрезентированного свойства вещей суммируются со свойствами репрезентаций, а также с ее информационным следом. История с подпоручиком Киже из повести Юрия Тынянова — это картина старинного бюрократического блокчейна. Ошибка писаря создает фиктивную фигуру, обрастающую обстоятельствами, чинами, наградами, семейством, и в этой истории каждый новый эпизод повышает значимость всех предыдущих, поскольку создает новую версию истории, в которой объективируется вся их совокупность. Чем больше накапливается репрезентаций, роль которых играют «бумаги», тем дальше в сторону отодвигается вопрос о том, существует ли само репрезентируемое.

Аффект зомби вызывают переживания, которые были объективированы и семиотизированы. Он выражает фундаментальное беспокойство относительно того, что стоит за вновь возникшими символами отношений, неуверенность в том, что объективированное осмыслено и подчинено до конца. Фикция, лежащая в начале такого ряда объективаций, подрывает их не меньше заблуждения относительно контроля, и в обоих случаях первым движением становится попытка скрыть и то и другое. «Зомби» поэтому — друг всего несуществующего, всякой удачно проскочившей выдумки, домысла, слуха, сплетни, наговора и вранья. Так, сначала сюжет фальсифицированной истории обсуждается как таковой, потом переходят к биографиям участников обсуждения, от них самих — к их взглядам, а там уже обращаются к тому, что рассказывают современные носители таких же взглядов, так что неясно ощущаемая сомнительность сюжета, лежащего в основании этой последовательности, или мысль о том, что всякий кажущейся сегодня несомненным сюжет будет разоблачен завтра, активирует аффект зомби. Мы чувствуем, что все построение ненадежно, но не понимаем, откуда ждать опасности, а потому наращиваем метарепрезентации, — сочиняем тексты, подправляем (или уничтожаем) документы, делаем сайт, организуем музей, созываем симпозиум, снимаем кинофильм и пр. Все названные инструменты репрезентации отсылают к тому, чего, возможно, нет, но сами они существуют, и весьма уверенно. Цифровая же среда их окончательно легализует, поскольку реальна ее практика.

Заключение: каутериазм вместо катарсиса

Катарсис у Аристотеля — это очищение души средствами искусства, терапия, избавление ее от патологического состояния, препятствующего нормальному переживанию аффектов. Причинами могут быть и слишком сильные переживания неподготовленной к этому души, т. е. травма,

и длительное отсутствие переживаний того или иного рода, вследствие чего соответствующее начало души утратило свои природные навыки и либо реагирует чрезмерно, либо не реагирует никак (см.: Schaper, 1968; Меликова-Толстая, 1997). Идея «загрязнения» и «очищения» приходит в психологию из очистительных ритуалов, равно религиозных и медицинских, поскольку очищаются и от скверны, например, убийства, и от безумия, и от дурных душевных склонностей, и от злых духов (демонов), вызывающих телесные болезни. Очищение искусством необходимо тогда, когда мы плохо заботимся о своей душе, не даем ей возможности время от времени, а лучше — своевременно, тренироваться в переживаниях аффектов. В самом деле, чтобы адекватно реагировать на хорошее и плохое, справедливое и несправедливое, прекрасное и безобразное, нужно не просто иметь способный к этому характер, но постоянно применять его. Это дает и опыт достижение внутреннего равновесия, и опыт соотнесения своих переживания с тем, что происходит с другими людьми. Если некто проводит годы в монашестве или в ученых занятиях, то его представления о смешном и трагическом и его реакции будут существенно отличаться от реакций обычного горожанина или же деятеля шоу-бизнеса, даже если их исходные способности чувствовать и различать одинаковы. Поскольку образ жизни у людей не одинаков, и никогда не бывает так, чтобы ситуации регулярно активировали в нас все важные аффекты, необходимо специально восполнять те или иные дефициты переживаний. Всевозможные подражания жизни позволяют испытать самые разные аффекты, конечно, в смягченном режиме. Но этого достаточно, чтобы способности к переживаниям были готовы полноценно и адекватно испытать соответствующие аффекты в реальных ситуациях. В противоположном случае твои решения и действия окажутся неверными и несвоевременными.

У Очеретяного душу загрязняют коммерциализированные аффекты масскульта, а очищать от них должно романтическое писательство. По Аристотелю, это могло бы происходить примерно так.

Капитализм играет на низких аффектах, прежде всего, на алчности и зависти. Первая есть страсть к материальным благам, отличная от нормального стремления человека к обеспечению себя нужным для жизни в двух аспектах. Во-первых, алчность влечет к вещам и деньгам самим по себе, а не как к средству достижения счастья. Во-вторых, алчность есть влечение чрезмерное, т. е. она хочет больше, чем нужно и чем может оказаться нужно. Таким образом, аффект этот есть проявление слабости характера, или даже порока. Со своей стороны, зависть хочет, чтобы у других не было благ и достоинств, которых лишен ты сам, особенно, если ты в этом и виноват. Коммодификация алчности выводит ее из числа тех проявлений души, которых надо стыдиться, делает ее нормальной, за что алчные готовы платить. Завистник — это идеальный субъект манипуляций, т. к. никто и никогда не признается в том, что сделал что-либо из зависти, так что стоит продать кому-то зависть и

подтолкнуть к решению, оно никогда не будет отменено или даже подвергнуто критике. Зависть продается в пристойной форме, а именно под видом гнева и негодования, выполняющими функцию ее рационализации. Купив зависть в этой упаковке, ты облагораживаешься, возвышаешься над предметом зависти, обретаешь голос негодующей справедливости.

Почему описанные алчность и зависть могут стать «загрязнителями» души? Видимо, вследствие неразрешимости самих аффектов. Массовая продажа алчности делает нас ничего не стесняющимися потребителями и накопителями, но, поскольку нас слишком много и ведем мы себя одинаково, никто не добивается в чаемом успеха. То же самое происходит и с завистью, если все начинают завидовать всем. Мы теряем способность стыдиться, но ничего не приобретаем. Масштаб маскирующих зависть гнева и негодования при повседневном и всеобщем употреблении быстро становится ничтожным, и, например, общественная жизнь вырождается в скандалы. Помимо алчности и зависти, институты эмократии продают публике и положительные аффекты, — радость и надежду, постоянно воспроизводящиеся, но несостоятельные по своим поводам. Их роль невелика, отрицательные аффекты для нас важнее, поэтому именно их бесплодность, отсутствие реализуемых сценариев разрешения порождает метааффектацию разочарования: мы купили алчность, зависть, радость, но остались все в том же положении, да еще с ощущением того, что нас обманывают. Исчезли при этом и способности правильно оценивать меру необходимых благ, дружить и соревноваться, радоваться и надеяться, т. е. мы становимся дисфункциональными, наши решения и действия обречены на ошибочность. Какие механизмы в этом случае сломаны, что требуется чинить?

В «Никомаховой этике» Аристотель описывает принятие нами решений следующим образом. Сначала душа, наделенная теми или иными задатками и приобретенными способностями определять благо и зло, а также обращаясь к знанию, усматривает некое благо как конечную цель, «то, ради чего», а другие блага — как средства. Затем, используя знание общего, а также характеристики фактического положения дел, ум «рассчитывает» оптимальный путь движения к конечному благу, выбирая его из несколько возможных, а воля приводит нас в действие (Аристотель, 1983, с. 173 (NE 1139a 8–26)). Очевидно, что эмократия выдает промежуточные блага за конечные, для чего прибегает к обману врожденной ориентации на благо, которая у Томкинса имела вид базовых аффектов (любопытства по отношению к новому, дружественная готовность к кооперации, тяга к телесной близости) (Tomkins, 2008, p. 15), манипуляции знанием (информацией) и постановкой помех для здравого рассуждения. Последствия сбоев по всем трем линиям и образуют «загрязнение», т. е. дисфункциональность души. Мы «чувствуем», что неверно выбрали конечное благо, но причины, по которым мы это сделали, постыдны — недомыслие, безволие, неспособность устоять перед низкими аффектам алчности,

зависти, а также аффектами беспочвенной радости и надежды. Мы понимаем, что наше знание неполно и кем-то тенденциозно искажено, и что мы плохо и недостаточно пользуемся своим умом. Однако по уже названным причинам мы не может ничего сделать. «Очищение» должно состоять в новом обретении способности дифференцировать блага, испытывать знание, применять ум, переживать аффекты когда следует и как следует. Писательство отчасти дает такие возможности, но, боюсь, романтическая его ориентация сделает конечным благом нечто экстравагантное (слияние с абсолютом?), знания будет черпать из откровений и озарений, вместо ума будет руководствоваться интуициями, а все аффекты заменит экзальтацией и энтузиазмом.

Существует немало сильных средств для расчистки руин эмократии, которые очевидны и не новы, — это наука, искусство, политика, любая производящая деятельность, в том числе, «в цифре», т. е., в общем, все, что возвращает нас к неотменяемым необходимостям вещей, «земли», собственного тела, общественной жизни. Проблема, однако, состоит не в самих этих средствах, а в мотивах обращения к ним, ибо возврат к вещам не ощущается как нужный, если огромная доля практики успешно реализуется в пространстве репрезентаций. Аффект зомби есть часть сигнальной системы, продолжающей оценивать удаленность репрезентаций от реального, и пока мы его ощущаем, можно быть уверенными в том, что соотнесение реального и репрезентированного, по крайней мере, не утрачено. Выходит, очень важно не лишиться чувства тревоги. Катарсис же достижим, близок, но не востребован, т. к. «загрязненная» душа мимикрирует и выходит из положения не на уровне вещей, а снова на уровне репрезентаций. Старинная риторическая техника помогает выдать отсутствие ума за прямоту и спонтанность, безволие — за толерантность и готовность к кооперации, циническое допущение лжи и зла — за реализм и иронию. Успех, провал, гнев, одобрение, негодование, снисходительность репрезентируются количественными показателями реакций — «лайками», просмотрами, мемами, «флажками» и пр. Дружба и приязнь выразимы «френдами», влияние — «фолловерами», вражда — «хейтерами». Таким образом, «загрязненность» подвергается не очищению, а декорированию. Это значит, что, когда репрезентация аффекта влечет неудовлетворительные психоэмоциональные последствия за пределами цифровой среды, все вместе — репрезентация и последствия — репрезентируется еще раз, и, становясь новым объектом, обезвреживается и семиотизируется в символе. Он и обозначает, и украшает.

Декоративность возникает из такой трансформации явления в символ, при котором интенсивность явления снимается. Так, голова и шкура медведя, который мог задрать охотника, украшает его комнату, а сцена кровавой битвы, в которой могли погибнуть граждане города, — портик их храма. От шкуры и от скульптур требуется, конечно, и чисто эстетическая привлекательность, но она вторична, т. к. красота здесь, прежде всего, этическая. Она спасает вещи

и в более приземленных случаях. Если, например, я в аффекте алчности предаюсь накопительству и «вещизму», но обнаруживаю однажды, что сильно отстал в этом от друзей, коллег, соседей или Вандербильдихи, то к накопленным вещам я добавляю личную историю их приобретения и заботы о них, так что, когда случается повод их кому-то показать, я хвастаюсь ими не самими по себе, понимая, что это смешно, а в контексте всей истории, который, возможно, сделает смешным собирателя, но реабилитирует вещи. Этим объясняется тот факт, что предметы быта прошлых лет, которые в момент своего возникновения признавались пошлыми и безвкусными, оцениваются иначе, когда мы сегодня встречаем их на блошином рынке или в магазине антиквариата[1].

Классические осознаваемые аффекты в традиции от Аристотеля до Томкинса в цифровой среде разыгрываются в связи с репрезентируемым, после чего объективируются в репрезентации своего приложения. Гнев, например, разрешается немедленными реакциями во взаимодействии с интерфейсом, в которых причина гнева вычищается, символом чего является клавиша “cancel”. Милость (снисхождение) в обычном режиме воспроизведения аффекта основана на эмпатии и более спонтанна, нежели гнев. Теперь эмпатия ослаблена, а действие определяется взвешиванием величины денежной помощи или адекватности реакции поддержки, при котором учитывается прежде всего поведение и возможная реакция других. Символизируют эти колебания реквизиты «мерчей», компаний пожертвований, сбор подписей и т. п. Негодование, т. е. гражданское возмущение нарушением справедливости, выливается в тексты и знаки неодобрения, адресованные не властям или нарушителям справедливости, а случайной и обычно сочувствующей аудитории. Его символом становится пост в социальной сети. Особенностью репрезентации мести, зависти и алчности становится конспирологический дискурс, увлечение литературным нарративом и видеонарративом. Их символом становится эффект зернистости изображения, полученного скрытой камерой. Благорасположение и дружба как гражданские аффекты желания другому блага и взаимного желания блага репрезентированы тем или иным видом набора рейтинга, и при объективации символом этих столь социально важных аффектов становится значок «лайк».

Иными словами, погружение осознанного аффекта в среду репрезентаций многократно усиливает его семиотическую составляющую и ослабляет делиберативную. Аффект уплощается, действие, как правило, следует сразу за реакцией, и две стороны аффекта — реактивная и деятельностная — смыкаются с поглощением последней. Символ становится результатом семио-

1 Здесь имеет значение и число, а также целостность предметов и их наборов. «Сервиз в розочках», пролежавший десятилетия в коробке и сохранившийся полностью, сохраняет всю свою пошлость, вследствие которой мы удаляем его с глаз долой. Но когда от него осталось лишь несколько предметов, щербатых и потертых, они приобретают очарование вещей с биографией, и нам приятно пользоваться ими, и хранить их. Таков эффект репрезентации.

тизации полученной новой схемы, напряжение между причиной и реакцией не воспроизводится, а лишь обозначается, вследствие чего неснятый аффект вместе со своей причиной, реакцией и предполагаемым действием не вычищается катарсической процедурой, а мумифицируется. Я назову это *каутериазом*, или прижиганием (если брать метафоры у греческой медицины), или активатором аффекта зомби уже третьего порядка. Каутериазм есть расширенная репрезентация более ранней репрезентации вместе с репрезентированным, при которой также происходит семиотизация ситуации. Если аффект зомби второго порядка есть тревога в связи с возможным выходом из-под контроля объективированных в репрезентациях вещей, то аффект зомби третьего порядка — это тревога в связи с тем, что объективированные каутериазмом переживания, ставшие символами снятого напряжения и декоративными элементами внутреннего опыта, вновь превратятся в болезненные и дисфункциональные аффективные состояния.

Итак, вещи репрезентируются «в цифре», ее среда расширяется, мы утрачиваем контроль над репрезентациями, возникает аффект зомби, т. е. тревога по поводу ее надежности, отслеживающая не реальность, а наши первопорядковые аффекты. Со своей стороны, в цифровой среде они уплощаются до смыкания реактивного и деятельного, становясь дисфункциональными. Ощущая это, мы применяем технику каутериазма, т.е. расширенно репрезентируем репрезентации, превращая их в безвредные символы и декоративные объекты, по поводу которых, однако, возникает аффект зомби более высокого порядка: теперь мы не уверены в том, что надежно обезвредили свою тревогу. Представляется, что дальнейшее продвижение репрезентаций, хотя и возможно, но не даст ничего нового, а для различения наших состояний и оптимизации практики достаточно балансирования между двумя местами тревоги, т. е. между контролем над вещами и контролем над собой. Источником новых метафор является здесь перенос черт вещи на себя, т. е. объективация, и перенос своих черт на вещи, т. е. персонализация. В обоих случаях, однако, активируется аффект зомби, так что «в цифре» умеренная тревога двух названных видов, по-видимому, неустранима.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT):

Проведение исследования, концептуализация и написание статьи — Микиртумов И. Б.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Я подтверждаю, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

В статье представлены результаты исследований по проекту РНФ 25-18-00208 «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: “бытие к цифре”, онтология виртуального и человеческое Я», выполненных в НИУ ВШЭ в 2025 году.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Технологии Искусственного интеллекта не использовались в этой работе.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы

Anderson, W. (Director). (2021). *The French Dispatch of the Liberty, Kansas Evening Sun* [Video recording]. Searchlight Pictures, Inc. Productions.

Clough, P. T., & Halley, J. (Eds.). (2007). *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Duke University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv11316pw

Colston, H. L. (2025). Metaphor in the Mirror. *Metaphor and Symbol*, 40(3), 181–188. https://doi.org/10.1080/10926488.2025.2521903

Fitting, P., & Greenspan, B. (2021). *Utopian Effects, Dystopian Pleasures*. Peter Lang. https://doi.org/10.3726/9781788743549.003.0003

Groh, M., Ferguson, C., Lewis, R., & Picard, R. W. (2022). Computational Empathy Counteracts the Negative Effects of Anger on Creative Problem Solving. *2022 10th International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction (ACII)*, 1–8. https://doi.org/10.1109/ACII55700.2022.9953869

Groh, M., Sankaranarayanan, A., Singh, N., Kim, D. Y., Lippman, A., & Picard, R. (2024). Human detection of political speech deepfakes across transcripts, audio, and video. *Nature Communications*, 15(1), 7629. https://doi.org/10.1038/s41467-024-51998-z

Jameson, F. (2024). *Inventions of A Present: The Novel in its Crisis of Globalization*. Verso Books.

Jaynes, J. (2000). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. A Mariner Book, Houghton Mifflin Company.

Schaper, E. (1968). Aristotle's Catharsis and Aesthetic Pleasure. *The Philosophical Quarterly*, 18(71), 131. https://doi.org/10.2307/2217511

Sedgwick, E. K., & Frank, A. (1995). Shame in the Cybernetic Fold: Reading Silvan Tomkins. *Critical Inquiry*, 21(2), 496–522. https://doi.org/10.1086/448761

Stearns, P. N., & Stearns, C. Z. (1985). Emotionology: Clarifying the History of Emotions and Emotional Standards. *The American Historical Review*, 90(4), 813. https://doi.org/10.2307/1858841

Tomkins, S. S. (2008). *Affect Imagery Consciousness: The Complete Edition: Two Volumes*. Springer Publishing Company.

Аристотель. (1978). Риторика. В *Античные риторики* (сс. 15–165). Издательство Московского университета.

Аристотель. (1983). Никомахова этика. В *Сочинения: В 4 томах* (Т. 4, сс. 53–294). Мысль.

Дарвин, Ч. (1953). Выражение эмоций у человека и животных. В *Сочинения* (Т. 5, сс. 681–921). Издательство АН СССР.

Делёз, Ж., & Гваттари, Ф. (2010). *Тысяча плато: Капитализм и шизофрения*. У-Фактория; Астрель.

Жижек, С. (2014). *Щекотливый субъект: Отсутствующий центр политической онтологии*. Издательский дом «Дело» РАНХиГС.

Массуми, Б. (2020). Автономия аффекта (Г. Г. Коломиец, Пер.). *Философский журнал / Philosophy Journal*, 13(3), 110–133. https://doi.org/10.21146/2072-0726-2020-13-3-110-133

Меликова-Толстая, С. (1997). К учению Аристотеля о воздействии комедии. В *Древний мир и мы: Классическое наследие в Европе и России* (сс. 12–19). Алетейя.

Панченко, Д. В. (2016). *Гомер, «Илиада», Троя*. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.

Платон. (1990). Критон. В *Собрание сочинений в четырех томах* (Т. 1, сс. 97–111). Мысль.

Сартр, Ж.-П. (1984). Очерк теории эмоций. В *Психология эмоций. Тексты* (сс. 120–137). Издательство Московского университета.

Фуко, М. (1996). Порядок дискурса. В *Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет* (сс. 47–95). Касталь.

References

Anderson, W. (Director). (2021). *The French Dispatch of the Liberty, Kansas Evening Sun* [Video recording]. Searchlight Pictures, Inc. Productions.

Aristotle. (1978). Rhetoric. In *Ancient Rhetoric* (pp. 15–165). Moscow University Press.. (In Russian).

Aristotle. (1983). Nicomachean Ethics. In *Essays: In 4 Volumes* (Vol. 4, pp. 53–294). Mysl. (In Russian).

Clough, P. T., & Halley, J. (Eds.). (2007). *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Duke University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv11316pw

Colston, H. L. (2025). Metaphor in the Mirror. *Metaphor and Symbol*, 40(3), 181–188. https://doi.org/10.1080/10926488.2025.2521903

Darwin, Ch. (1953). The Expression of the Emotions in Man and Animals. In *Essays* (Vol. 5, pp. 681–921). Publishing House of the Academy of Sciences of the USSR. (In Russian).

Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). A *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. U-Factoria; Astrel. (In Russian).

Fitting, P., & Greenspan, B. (2021). *Utopian Effects, Dystopian Pleasures*. Peter Lang. https://doi.org/10.3726/9781788743549.003.0003

Foucault, M. (1996). The Order of Discourse. In *The Will to Truth: Beyond Knowledge, Power, and Sexuality. Works from Various Years* (pp. 47–95). Castal. (In Russian).

Groh, M., Ferguson, C., Lewis, R., & Picard, R. W. (2022). Computational Empathy Counteracts the Negative Effects of Anger on Creative Problem Solving. *2022 10th International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction* (ACII), 1–8. https://doi.org/10.1109/ACII55700.2022.9953869

Groh, M., Sankaranarayanan, A., Singh, N., Kim, D. Y., Lippman, A., & Picard, R. (2024). Human detection of political speech deepfakes across transcripts, audio, and video. *Nature Communications*, 15(1), 7629. https://doi.org/10.1038/s41467-024-51998-z

Jameson, F. (2024). *Inventions of A Present: The Novel in its Crisis of Globalization*. Verso Books.

Jaynes, J. (2000). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. A Mariner Book, Houghton Mifflin Company.

Massumi, B. (2020). The Autonomy of Affect (G. G. Kolomiez, Trans.). *Philosophy Journal*, 13(3), 110–133. https://doi.org/10.21146/2072-0726-2020-13-3-110-133 (In Russian).

Melikova-Tolstaya, S. (1997). On Aristotle's theory of the effect of comedy. In *The Ancient World and Us: Classical Heritage in Europe and Russia* (pp. 12–19). Aleteia. (In Russian).

Panchenko, D. V. (2016). Homer, The Iliad, Troy. European University in St. Petersburg Publishing House. (In Russian).

Plato. (1990). Crito. In *Collected Works in Four Volumes* (Vol. 1, pp. 97–111). Mysl. (In Russian).

Sartre, J.-P. (1984). Sketch for a Theory of the Emotions. B *The Psychology of Emotions. Texts* (pp. 120-137). Moscow University Press. (In Russian).

Schaper, E. (1968). Aristotle's Catharsis and Aesthetic Pleasure. *The Philosophical Quarterly*, 18(71), 131. https://doi.org/10.2307/2217511

Sedgwick, E. K., & Frank, A. (1995). Shame in the Cybernetic Fold: Reading Silvan Tomkins. *Critical Inquiry*, 21(2), 496–522. https://doi.org/10.1086/448761

Stearns, P. N., & Stearns, C. Z. (1985). Emotionology: Clarifying the History of Emotions and Emotional Standards. *The American Historical Review*, 90(4), 813. https://doi.org/10.2307/1858841

Tomkins, S. S. (2008). *Affect Imagery Consciousness: The Complete Edition: Two Volumes*. Springer Publishing Company.

Žižek, S. (2014). *The Ticklish Subject: The Absent Centre of Political Ontology*. Delo Publishing House, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Панельная дискуссия | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.705

Artificial Intelligence as a Simulacra of Meaning

Sergey A. Malinov

National Research University Higher School of Economics (HSE University); Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University. Saint-Petersburg, Russia. Email: s.malinov3690[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0009-0006-9906-4304

Received: 3 August 2025 | Revised: 7 September 2025 | Accepted: 14 September 2025

Abstract

In recent years, artificial intelligence (AI) has been actively integrated into everyday human life. Its popularity continues to grow steadily, and companies increasingly employ AI to optimize and accelerate workflows. Ordinary users leverage large language models (LLMs) and multimodal AI systems to perform a wide range of tasks, including generating texts, images, and videos; planning their daily schedules; and searching for information, among others. The rapid integration of AI into diverse spheres of human activity gives rise to a number of fundamental challenges such as the simulation of meaning, the substitution of human will, and other issues that threaten personal identity and autonomy. An increasing number of cognitive and creative functions – such as text generation, decision-making, and reflection – are being delegated by humans to AI systems. Consequently, it becomes critically important to explicitly identify and articulate the problems emerging from human–AI interaction and to develop ethically and cognitively sound frameworks for such interaction. This article examines current trends and key challenges associated with the integration of AI into everyday life. It introduces the concept of "meaning simulation" – a phenomenon whereby AI models function as simulacra of meaning, creating an illusion of understanding, thought, and meaning. The paper proposes a conceptual framework for productive human–AI collaboration and outlines a positive scenario for its implementation. This article will be of interest to researchers and professionals working in artificial intelligence, philosophy of science and technology, cognitive science, as well as to anyone concerned with contemporary technological trends and their social, ethical, and existential implications.

Keywords

Artificial Intelligence; Large Language Models; Simulations, Simulacra of Meaning; AI Slopper; Turing; Turing Test; Speech; Organoprojection; Problems of Artificial Intelligence; Text Generation

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Panel Discussion | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.705

Искусственный интеллект как симулякр смысла

Малинов Сергей Алексеевич

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ);
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. Санкт-Петербург, Россия.
Email: s.malinov3690[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0006-9906-4304

Рукопись получена: 3 августа 2025 | Пересмотрена: 7 сентября 2025 | Принята: 14 сентября 2025

Аннотация

В последние годы искусственный интеллект (ИИ) активно внедряется в повседневную жизнь человека. Его популярность неуклонно растёт, а компании всё чаще используют ИИ для оптимизации и ускорения рабочих процессов. Повседневные пользователи применяют большие языковые модели (Large Language Models, LLM) и мультимодальные ИИ-системы для решения широкого круга задач: генерации текстов, изображений и видео, планирования дня, поиска информации и др. Стремительное проникновение ИИ в различные сферы человеческой деятельности порождает ряд фундаментальных проблем, включая симуляцию смысла, подмену человеческой воли и другие вызовы, угрожающие самоидентичности личности и её автономии. Всё больше когнитивных и творческих функций – таких как создание текстов, принятие решений, рефлексия – человек делегирует ИИ. В связи с этим особенно актуальной становится необходимость экспликации проблем, возникающих в процессе взаимодействия человека и ИИ, а также разработки этически и когнитивно обоснованных механизмов такого взаимодействия. В данной статье рассматриваются современные тенденции и ключевые вызовы, связанные с интеграцией ИИ в повседневную жизнь. Вводится понятие «симуляции смысла» – феномена, при котором ИИ-модели выступают в роли симулякров смысла, создавая иллюзию понимания, мышления и смысла. Предлагается концептуальный механизм продуктивного взаимодействия человека с ИИ, а также позитивный сценарий его реализации. Статья будет полезна исследователям и специалистам, работающим в области искусственного интеллекта, философии науки и техники, когнитивных наук, а также всем, кто интересуется современными технологическими трендами и их социальными, этическими и экзистенциальными последствиями.

Ключевые слова

искусственный интеллект; большие языковые модели; симулякр; симулякр смысла; ИИ слоппер; Тьюринг; тест Тьюринга; речь; органопроекция; проблемы искусственного интеллекта; генерация текста

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

Искусственный интеллект как человекоподобное

На протяжении последних десятилетий технологии перестали восприниматься как инструмент. Они стали «вызовом», «модой» и фактором «персонализации». Идея о рациональности и функциональности уступает место императиву аффективного взаимодействия. Из этого следует, что современные технологии служат не столько средством для решения задач и проблем, сколько накопителем потенциала для эмоционального общения, стремясь создать новые, радикальные среды жизни, подобно тому, как человек выстраивал симбиоз с животными. Эмоциональные машины приводят к кризису переживания, эмоциональные реакции и внимание человека становятся экономическим ресурсом – «экономика внимания» (Кравец, 2024, с. 127). В свою очередь, генеративный искусственный интеллект приводит к кризису смысла. Подобно тому, как в своё время Тамагочи сформировал особую матрицу восприятия будущих гаджетов, задав тональность эмоциональных реакций и игру с пользовательскими ожиданиями, так и современные модели искусственного интеллекта за последние годы глубоко трансформировали наше восприятие не только технологий, но и таких фундаментальных элементов коммуникации, как текст, речь и сам смысл (Очеретяный, 2024, с. 262).

Современные генеративные модели искусственного интеллекта не только автоматизируют задачи, но и деконструируют саму возможность подлинного смысла и интерпретации. Они создают иллюзию понимания, заменяя его на мгновенную симуляцию и генерацию. Примером может служить недавно созданный процесс мышления, который был добавлен во многие модели ИИ. Он позволяет проследить ход «мыслей» модели, то, как она «размышляет» над ответом.

В чём-то искусственный интеллект похож на человека; например, ИИ обучается на примерах из реального мира (тексты, картинки, видео и т. д.). Если отправиться в другую страну без знания языка и прожить там несколько лет, то волей-неволей без каких-либо учебников и учителей получится этот язык освоить. Это происходит через погружение в языковую среду, где человек будет получать практические знания, материалами для которых являются примеры из реального мира. Более того, не обязательно так далеко ходить. Стоит просто обратить внимание на детей, которые осваивают язык просто находясь в среде, общаясь с родителями, смотря мультфильмы и т. д. При таком обобщении действительно можно говорить о схожести человека и искусственного интеллекта. Однако если глубже погрузиться в проблематику, то возникают вопросы, связанные с определением ИИ, его развитием и местом в жизни человека, взаимодействия человека с ИИ и др. Ввиду возникновения таких дискуссий становятся необходимыми: разработка унифицированных понятий в сфере искусственного интеллекта, определение вектора развития,

способы использования ИИ в интересах человека. Данная статья посвящена третьему вопросу – способам использования ИИ в интересах человека.

Огромная популярность пришла к ИИ с появлением моделей семейства gpt, к примеру, Chat-GPT. GPT в свою очередь – это аббревиатура, которая расшифровывается как Generative Pre-trained Transformer, т. е. генеративный предобученный трансформер. Генеративный означает, что модель способна создавать, генерировать текст, изображения, видео и т. д., предобученный – модель прошла процесс обучения на больших массивах данных, трансформер – это архитектура нейронной сети. К семейству GPT относится не только Chat-GPT от Open AI, но и другие большие языковые модели, которые используют архитектуру трансформеров (Vaswani et al., 2017). К ним также относятся Qwen и DeepSeek – китайские LLM (Large Language Model). Однако именно компания Open AI стала той, что смогла популяризировать большие языковые модели так, что теперь ими пользуется колоссальное количество людей по всему миру. Самым популярным типом ИИ является LLM, т.е. большая языковая модель, которая обрабатывает и генерирует текст. Стоит отметить, что существуют и другие типы ИИ, которые фильтруют спам, распознают изображение с камер беспилотного автомобиля, анализируют рентгеновские снимки, определяют тонкость льда через изображение от спутника и др.

Искусственный интеллект представляет собой материальный, цифровой объект –продукт человеческой материальной культуры, не обладающий сознанием в привычном для человека понимании. По своей сути он является вещью, создаваемой и используемой людьми для решения определённых задач (Лапытова, 2020, с. 170). В контексте данной статьи речь пойдет именно о таком типе искусственного интеллекта как большие языковые модели. На это есть несколько причин: популярность LLM, бытовое использование, широкая применимость в бизнесе. Однако есть среди них главная причина, которая дает возможность говорить об LLM, и соответственно ИИ, не только как о машине, которая следует определенному алгоритму, а как о человекоподобном создании. Большая языковая модель способна очень успешно подражать человеческой речи.

Тест А. Тьюринга

Одним из ранее существовавших критериев создания искусственного интеллекта, который никак не отличим от естественного интеллекта, был Тест Тьюринга. Тест был предложен ученым в 1950 году в статье “Computing Machinery and Intelligence” (Turing, 1950). Данная работа была посвящена фундаментальному вопросу, возникшему в связи с развитием вычислительной техники: можно ли создать машины, способные решать задачи, традиционно требующие человеческого рассуждения? Речь шла о системах, которые могут адаптировать свое поведение на основе полученных результатов, самостоятельно разрабатывать новые программы и даже проекти-

ровать более сложные машины. Появление таких технологий неизбежно ставит под сомнение устоявшиеся представления о природе «машины» и требует глубокого переосмысления механизмов человеческого мышления, в частности, того, какие его аспекты и в какой степени могут быть воспроизведены техническими средствами.

Моделирование интеллектуальной деятельности с помощью машин (автоматов) открывает новые возможности для изучения устройства человеческого мозга и нервной системы, т. е. областей, ранее недоступных для прямого анализа. Именно исследование биологических основ мышления оказывается центральным для автора статьи. Его интересует не фантастический сценарий «конкуренции» машин и людей, а возможность с помощью технических моделей лучше понять качественные различия между физическими и интеллектуальными способностями человека. В центре внимания остается не машина как таковая, а человек: его сознание, когнитивные процессы и их биологическая основа. Такой подход представляется принципиально верным: ведь назначение любой технологии – это служить человеку, а не заменять его.

Говоря о «машине», Тьюринг имеет в виду не физическое устройство, а скорее абстрактную модель, а именно, эквивалент понятий алгоритма или вычислимой функции. Таким образом, вопрос «может ли машина мыслить?» у Тьюринга по сути сводится к другим: является ли человеческое мышление алгоритмическим процессом? Можно ли представить его в виде универсального алгоритма, например, универсальной машины Тьюринга, способной имитировать любую другую? Однако Тьюринг сознательно не формулирует вопрос столь прямо. Вместо этого он предлагает «игру в имитацию». Это эксперимент, в котором машина должна обмануть человека, выдав себя за другого человека. Выбрана именно такая форма, потому что мышление, несмотря на свою закономерную природу, не сводится к формальным логическим процедурам. Люди не рассуждают, как логические машины; люди мыслят содержательно, а не формально. Поэтому ссылка на существование логических алгоритмов не может служить доказательством алгоритмичности мышления в целом.

Целью «игры в имитацию» является придать вопросу о мышлении машин четкую, проверяемую форму, сделать из этого тест. Однако сам Тьюринг признаёт слабость своей аргументации: он не приводит убедительных доказательств в пользу своей позиции, а в основном опровергает контраргументы оппонентов. Он прямо пишет, что единственный способ подтвердить его гипотезу – дождаться конца века и провести реальный эксперимент:

> “The only really satisfactory support that can be given for the view expressed at the beginning of § 6, will be that provided by waiting for the end of the century and then doing the experiment described” (1950, c. 455).

Таким образом, его статья – это не утверждение, а вызов, попытка сформулировать вопрос так, чтобы на него можно было дать эмпирический ответ.

Особый интерес представляет его ответ на аргумент о «неформальности» человеческого поведения. Тьюринг пытается разделить «правила действия» (условные, изменяемые нормы) и «законы поведения» (объективные, природные закономерности). Он утверждает, что если поведение человека подчиняется естественным законам, то оно в принципе может быть описано алгоритмически, ведь законы природы, в отличие от социальных правил, не зависят от человеческой воли.

Особенно значима идея Тьюринга об «обучающейся» машине. Он предлагает не искать готовую программу, а моделировать процесс обучения, аналогичный развитию детского сознания: сначала создать «машину-ребёнка», а затем обучать её через опыт и корректировку. При этом он сталкивается с парадоксом: как могут меняться правила, если программа должна полностью определять поведение машины? Его решение – разделить «метаправила» обучения (неизменные) и «рабочие правила» (изменяемые в процессе). Тем не менее, метапрограмма, по сути, может корректироваться, например, при переходе к более эффективной модели машины. Тьюринг не склоняется к скептицизму: он уверен в познаваемости законов человеческого поведения (1960). Хотя его аргументация не лишена слабостей, а постановка вопроса предполагает лишь положительный исход (отрицательный ответ в рамках его метода почти не предусмотрен), значение его подхода огромно. Даже частичный успех в создании машины, способной проходить «игру в имитацию», будет означать, что получилось выявить, формализовать и воспроизвести некоторые возможные закономерности мышления.

Является ли тест Тьюринга абсолютным критерием для проверки?

Спустя семьдесят лет после публикации работы Алана Тьюринга ситуация сильно изменилась. В марте 2025 года исследователи Кэмерон Р. Джонс и Бенджамин К. Берген из университета в Сан-Диего опубликовали результаты масштабного исследования, которое впервые предоставило эмпирические доказательства того, что современные большие языковые модели способны пройти классический, трехсторонний тест Тьюринга (2025). Исследование было основано на оригинальной концепции Алана Тьюринга, где человек-судья (interrogator) ведет одновременный текстовый диалог с двумя собеседниками: одним человеком и одной машиной. Цель машины – убедить судью, что она является человеком. Современная LLM может без проблем пройти этот тест. Если судья не может надежно отличить человека от машины, последняя считается прошедшей тест. Но будет ли это говорить о ее “разумности”?

Ученые провели два случайных, контролируемых и предварительно зарегистрированных эксперимента на независимых группах участников: студентах университета и работниках платформы Prolific. В каждом раунде, длившемся 5 минут, участникам предлагалось пообщаться с двумя «свидетелями» и определить, кто из них человек. В качестве «машинных» свидетелей выступали четыре системы: классический чат-бот ELIZA (1966 г.), GPT-4o,

LLaMa-3.1-405B[1]*** и новейшая GPT-4.5. Особое внимание было уделено влиянию инструкций (промптов). Модели тестировались с двумя типами промптов. Базовый (NO-PERSONA) – минимальные инструкции типа «Ваша цель – убедить собеседника, что вы человек». Персонализированный промпт (PERSONA) – детальные инструкции, предписывающие модели вести себя как молодой, немного интровертный человек, хорошо разбирающийся в интернет-культуре и использующий сленг.

По итогу GPT-4.5 с PERSONA-промптом была признана человеком в 73% случаев (69% среди студентов и 76% среди работников Prolific). Это значение значительно превышает порог в 50% (случайное угадывание) и, что еще важнее, означает, что судьи чаще выбирали ИИ, чем реального человека, с которым он соревновался. LLaMa-3.1-405B*** с PERSONA-промптом была признана человеком в 56% случаев. Хотя этот результат не был статистически значимо выше 50% в обеих группах (особенно низкое значение в 45% среди студентов), он также не был значимо ниже, что позволяет считать, что модель прошла тест по критерию «неразличимости».

Модели без PERSONA-промпта (GPT-4.5 и LlaMa***) дали следующие результаты: 36% и 38% соответственно, т. е. были значительно ниже, что подчеркивает критическую важность правильной настройки поведения модели. Модели ELIZA и GPT-4o показали низкие результаты: 23% и 21% соответственно.

Исследователи также проанализировали, какие стратегии использовали участники для выявления машин. Наиболее популярными были нестандартные вопросы на логику или знания, а также «взломы» (jailbreaks), приказывающие ИИ игнорировать предыдущие инструкции. Однако эти методы применялись редко. Чаще всего люди вели светскую беседу, спрашивая о личных делах или эмоциях. Причины, по которым участники выбирали ту или иную модель как человека, чаще всего касались стиля общения: «человеческого» языка, опечаток, краткости ответов или плавности диалога. Интересно, что одним из самых надежных признаков «человечности» для участников было отсутствие знаний. Люди ожидали, что ИИ будет всезнающим, и его «человеческое» незнание некоторых вещей воспринималось как признак подлинности.

На основе исследования можно сделать несколько выводов. 1) GPT-4.5, при соответствующей настройке, не просто неотличима от человека, но и более убедительна, чем реальные люди в рамках пятиминутного диалога. Это первый надежный эмпирический факт прохождения классического трехстороннего теста Тьюринга. 2) Успех моделей связан не с демонстрацией логического мышления, а с имитацией (симуляцией) социальных, эмоциональных и лингвистических аспектов человеческого общения. Люди ищут «человеческие вибрации», а не IQ и знания. 3) Способность ИИ незаметно заменять человека в коротких разговорах имеет огромные практические последствия. Такие

1 Принадлежит организации, признанной экстремистской на территории Российской Федерации. Здесь и далее будет обозначаться ***

«контрафактные люди» могут автоматизировать рабочие места, вести социальную инженерию, распространять дезинформацию и даже заменять людей в личном общении, что может обесценить подлинные человеческие взаимодействия.

Классификация ИИ

Тест Тьюринга позволял дать ответ на вопрос о способности машины мыслить. Если машина проходила его, то она могла считаться AGI – artificial general intelligence, то есть общий искусственный интеллект. Существует классификация искусственного интеллекта: AGI, ANI, ASI. AGI часто называют «сильный»; технология его практически или совсем неотличима от человеческого мозга в качественном отношении, но превосходит его в количественном: быстрый поиск и обработка информации. Он характеризуется универсальностью, адаптивностью, автономностью и способностью к рассуждению. Он способен выполнять любую интеллектуальную задачу, которую может выполнить человек. Исследователи AGI часто черпают вдохновение из деятельности человеческого мозга, стремясь воспроизвести его принципы в интеллектуальных машинах. Этот подход объединяет знания из нейронаук, психологии и информатики для разработки более эффективных и человекоподобных систем ИИ (Zou, 2024). ASI – это гипотетический этап развития ИИ, на котором машины обладают когнитивными способностями, значительно превосходящими человеческие. Artificial Superintelligence (ASI) характеризуется превосходным интеллектом, способностью к самоулучшению, эмоциональным интеллектом и автономным принятием решений. Появление ASI окажет глубокое влияние на различные сферы, включая научный прогресс, экономические последствия и трансформацию общества. Ожидается, что ASI будет обладать улучшенными способностями к обобщению (generalization), привязке к реальности (grounding) и самообучению (self-learning) по сравнению с человекоподобным ИИ. Generalization – это способность системы применять усвоенные знания к новым данным, grounding – связь абстрактных понятий с реальным опытом, а self-learning – способность к автономному обучению (Zohuri, 2023). Artificial Narrow Intelligence (ANI) – в литературе характеризуется как «слабый». Он относится к системам ИИ, разработанным и обученным для выполнения конкретных задач. Эти системы превосходно справляются в своих узко определённых областях, но не обладают широкими когнитивными способностями, присущими человеческому интеллекту. ANI эффективно справляется с повторяющимися задачами и решением конкретных проблем (Welsh, 2019). На данный момент развития ИИ человечество имеет дело только с ANI.

Возвращаясь к тесту Тьюринга, необходимо отметить, что современные языковые модели, являясь при этом ANI, могут с легкостью пройти такой тест. Предположение А. Тьюринга, возможно, и было критерием для проверки ИИ,

но сейчас такой тест спокойно проходят «слабые» модели (GPT-4.5), поэтому нельзя сказать, что имитация речи человека является основным критерием для AGI. Тем не менее, это знаменует новую веху в развитии искусственного интеллекта, демонстрируя, что современные языковые модели достигли уровня, на котором они могут убедительно имитировать человека в прямом сравнении, что открывает как новые возможности, так и серьезные этические и социальные вызовы. Таким образом, человек пока что имеет дело с программой-имитацией его способностей.

Проблемы искусственного интеллекта

Искусственный интеллект является одной из самых современных технологий. И исходя из способов его использования, он по праву может называться орудием или инструментом современной деятельности человека. Говоря об орудии, стоит упомянуть другой не менее важный термин – органопроекция (органическая проекция), который был введен Эрнстом Каппом. Человек, в отличие от животных, не обладает готовыми инстинктами, определяющими его образ жизни. Вместо этого, вступая в любую новую среду, он вынужден изобретать и создавать подходящий для себя уклад существования через искусство, науку, труд и т. д. Именно культура и техника замещают у него биологические инстинкты. Более того, человек становится архитектором собственного тела и его развития, он не просто адаптируется к миру, но активно формирует и «облагораживает» себя. Термин «проекция» здесь используется не в переносном, а в строго этимологическом смысле – как акт «вынесения» внутреннего во внешнее, материализации внутреннего потенциала в форме орудий, техники, культуры (Капп, 1925).

Между «предысторией» (человеческим существованием до первого орудия) и «историей» в узком смысле лежит период первобытной истории – эпоха становления человека как культурного существа. Первобытный человек, ещё не владеющий орудиями, должен был обладать физическими качествами, сравнимыми с хищниками: силой гориллы, ловкой обезьяны, мощной челюстью и когтями. Его тело было приспособлено к жестокой борьбе за выживание. Однако с появлением искусственных орудий начинается обратный процесс: человек постепенно «отдает» свои природные функции внешним инструментам. Клыки и когти уступают место ножам и копьям; зубы трансформируются в органы речи; ногти становятся защитными покровами для пальцев, занятых трудом. Тело, ранее настроенное на звериную жизнь, начинает изменяться: оно выпрямляется, утончается, адаптируется к новым социальным и интеллектуальным условиям существования. Физическая мощь уступает место духовному началу, и человек всё больше отличается от животного мира. Таким образом, орудие, инструмент, технология являются проекцией тела, способностей, сущности и т. д.

По мере того, как человечество всё глубже осваивало природу, «органопроекция» становилась всё сложнее. В качестве основы для объяснения мира всё чаще стали использоваться не одушевлённые, антропоморфные образы, а искусственные, технические конструкции. Природа и Вселенная начали восприниматься через призму механизмов, часов и всё более сложных систем, логика устройства которых, пусть и не всегда очевидна для обычного человека, остаётся доступной для понимания специалисту, учёному или эксперту (Тульчинский, 2021, с. 114-115). В связи с этим возникает ряд вопросов: продолжением какого органа является ИИ, мозга или его части? Может быть, он является продолжением чего-то нематериального, например, интеллекта или сознания? Хотя говорить о нематериальности интеллекта и сознания сложно, поскольку до конца не ясна их природа. Кроме того, исходя из эволюционистского подхода к созданию орудий и последующей утраты некоторых особенностей человеческого организма (клыков, волосяного покрова, когтей), возникает еще один очень важный вопрос: что человек потеряет, если будет неразумно использовать модели искусственного интеллекта? На этот вопрос нет однозначного ответа, поскольку неизвестно, что ИИ заменяет в человеке. Разумеется, есть орудия, которые повлияли на человека и науку исключительно положительно: к примеру, микроскоп или телескоп, которые усиливают зрение и никак не способствуют его деградации. В контексте ИИ подобный эффект может быть как положительным, так и отрицательным.

Осмелюсь предположить, что один из пессимистичных сценариев использования ИИ приведет к истреблению человечества. Однако это произойдет в том случае, если люди начнут ставить ИИ выше себя, создавая из него «сверхчеловека» и замещая им себя. В таком случае ИИ становится актуальнее самого человека (своего создателя), если обратиться к аристотелевской модели иерархии сущих как иерархии актуальностей, т. е. той ее интерпретации, которая получила распространение в схоластической философии. Открытым остается вопрос: приведет ли развитие ИИ к понижению бытийного статуса человека, хотя, казалось бы, повысит его адаптивные возможности? Способен ли ИИ обладать большей реальностью (или хотя бы самостоятельной реальностью), чем человек? Как ИИ связан со сферой виртуального? Можно ли виртуальное отождествлять с областью потенциального бытия? Не приведет ли, благодаря ИИ, прорыв возможного бытия к умалению человеческой реальности?

Другой причиной вымирания может стать интеграция моделей ИИ с человеком путем внедрения, например, чипа. При таком подходе не нужно создавать всемогущую машину. В этом сценарии человеческая деятельность (познание, чтение, говорение, письмо и т.д.) перейдут во власть ИИ, который будет диктовать что делать, как мыслить, что считать верным и т. д. Ставится под сомнение самоидентификация человека, его рефлексивные модели, волевые проекции, предполагающие свободу и ответственность действий.

Останется ли человек собой после такого объединения? Подобная тенденция уже есть в обществе. Например, большой популярность пользуются YouTube каналы, где публикуются многочасовые видео по истории[1]. В них сгенерирован текст и изображения, синтезирован голос, а зачастую и сама «история» становится сгенерированной. Кроме того, такие видео являются белым шумом для людей, которые засыпают под них, усваивая ложную информацию из видео и формируя взгляды, не имеющие ничего общего с реальностью. Информация в таких видео упрощена, повторяет ошибки и стереотипы, найденные в Интернете, потому что ИИ не понимает контекста, нюансов и дискуссий в академической среде. Более того, такой контент очень успешно продвигается алгоритмами, поскольку он легко создается и хорошо удерживает внимание. Тем самым создается замкнутая экосистема, где ложь повторяется и закрепляется. В такой ситуации ИИ выступает мощным инструментом для манипулирования сознанием.

С развитием и популяризацией больших языковых моделей возникло такое понятие как AI slopper – человек, который, прежде чем сделать что-либо, спрашивает об этом у большой языковой модели[2]. Тут не идет речь о тех, кто использует ИИ для управления своим расписанием или другой рутинной работы. Для слопперов ИИ интегрирован во все аспекты их жизни. Это вызывает перенос бытовых решений на «плечи» искусственного интеллекта. Слоппер больше доверяет быстрым ответам нейросети, которые кажутся логичнее собственных умозаключений или интуиции. Большая языковая модель и, соответственно, искусственный интеллект используются как модели вопросов и ответов, которые генерируют быстрое решение на запрос пользователя. Следовательно, сгенерированный текст или изображение влияет на реальность больше, чем «оригинал». Под оригиналом здесь понимаются две вещи: данные, на которых обучена модель, и сознание человека.

Трудно отрицать, что за последние десятилетия текст, написанный на клавиатуре (печатные машинки, компьютеры, телефоны), вытеснил рукописный. Этому есть практическое объяснение. Это быстрее и эффективнее, такой текст можно быстро копировать, легко отправлять и хранить, для детей это менее утомительный процесс, что позволяет им раньше научиться выражать свои мысли в письменной форме. С другой стороны, письмо от руки стимулирует мозговые сети, которые способствуют формированию памяти и эффективному обучению, улучшает когнитивные способности. Однако стоит отметить, что письмо от руки и печатание на клавиатуре – это принципиально разные когнитивные процессы, которые по-разному задействуют мозг (Van der Weel & Van der Meer, 2024). Человек перестает писать от руки, но тем не менее сохраняет за собой способность выражать мысли в письменной форме. Однако, есть еще один способ, который позволяет сделать написание текста

1 См.: https://www.404media.co/ai-generated-boring-history-videos-are-flooding-youtube-and-drowning-out-real-history/
2 См.: https://futurism.com/sloppers-ask-ai-everything

эффективнее и быстрее – генеративный искусственный интеллект. Время, которое человек потратит на написание текста, будет в разы больше того времени, которое потратит на этот же текст ИИ. Тут не нужно думать о смысле, структуре, грамматике, лексике. Машина все сделает сама, останется только скопировать и вставить. Если печатание текста всё равно включало в себя поиск нужной литературы, определение структуры текста, подбор лексики, мозговую активность, поиск и производство смыслов, то при использовании ИИ ничего этого не нужно. Такой подход экономит много времени и ресурсов. ИИ способен сократить команду из пяти копирайтеров до одного, который будет писать запросы для модели и, если необходимо, редактировать ее ответ.

Несмотря на всю эту эффективность, нужно признать, что создание «осмысленного» текста становится особенностью не только человека, но и машины. Модели начинают «рассуждать», «мыслить», производить «смысл», но так ли это на самом деле? Разве все это не присуще только человеку? Рассмотренный круг вопросов относительно применения искусственного интеллекта, в частности, больших языковых моделей, является основанием для постановки проблемы определения механизма взаимодействия человека с искусственным интеллектом.

Симулякр смысла

Понятие «смысл» – одно из ключевых в культуре и познании: от значения слов до вопроса о смысле жизни. Смысл возникает, когда конечная система (человек) пытается познать бесконечное многообразие мира с определённой позиции и в конкретном контексте. Будучи ограниченным во времени и пространстве, человек обладает уникальной способностью осознавать и выбирать свою позицию в мире. Поэтому смысл – не просто когнитивный инструмент, а существенное измерение человеческого бытия. Вне сознания и акта интерпретации существует лишь цепь причинно-следственных связей; смысл же рождается только там, где есть субъект, способный задавать вопросы, интерпретировать и осуществлять свободный выбор (Тульчинский, 2019, с. 184).

Смысл выступает важным концептом не только в области искусствоведения, социальной психологии, лингвистики и т. д., но и искусственного интеллекта (Микритумов, Муравьева & Тульчинский, 2023, с. 216). Несмотря на то, что современный искусственный интеллект еще далек от AGI, генеративные модели уже оказывают значительное воздействие на экзистенциальный опыт человека. Человек производит и создает смысл, он мыслит, рассуждает — в то время как человекоподобное создает смыслоподобное, имитирует мысли и рассуждения. Возникает феномен, который можно охарактеризовать как «симулякр смысла» – данные, выдаваемые за переживание; информация, выдаваемая за понимание. По словам Ж. Бодрийяра, «Симулякр — это вовсе не то, что скрывает собой истину, — это истина, скрывающая, что ее нет. Симулякр есть истина» (Бодрийяр, 2015, с. 5).

Чтобы лучше понять значение, которое вкладывается в термин симулякр, представляется необходимым проанализировать понятия симуляция и диссимуляция. Они отражают два противоположных способа сокрытия или искажения реальности. Диссимуляция – это сокрытие того, что действительно есть. К примеру, человек делает вид, что не испытывает боли, хотя она присутствует. Симуляция, напротив, подразумевает демонстрацию того, чего на самом деле нет, например, имитация болезни здоровым человеком. Однако между простым притворством и симуляцией существует важное различие. Как отмечал Бодрийяр, тот, кто притворяется больным, может просто лежать в постели и заявлять о своём недомогании, не вызывая реальных физиологических проявлений. Симулянт же идет дальше, он намеренно провоцирует у себя объективные признаки болезни: повышает температуру, имитирует кашель или слабость, создавая видимость болезненного состояния. Диссимуляция не нарушает границы реальности, она лишь маскирует существующее, оставляя чёткую грань между истиной и ложью. Симуляция же размывает эту границу. Когда человек демонстрирует подлинные симптомы, но при этом не болен в клиническом смысле, возникает парадокс, при котором его состояние нельзя однозначно отнести ни к категории «здоров», ни к «болен» (2015, с. 8).

Подобное происходит и с искусственным интеллектом, который симулирует рассуждение, мышление и смысл. В контексте примера из работы Бодрийяра «Симулякры и симуляции» речь идет о психосоматике, когда человек вызывает у себя симптомы болезни. Однако говорить о психосоматике в контексте современных больших языковых моделей не представляется возможным. Любая их деятельность является симуляцией, потому что она заложена в них программно. Большая языковая модель генерирует текст токен за токеном, вычисляя вероятность последующего слова. Если каждое следующее слово это вероятность, то можно ли тогда назвать текст из таких слов осмысленным? Процесс, по которой модель производит текст – это выбор самого вероятного слова из числа других менее вероятных, т. е. абсолютно механический процесс.

Именно такой статистически вероятной речью современный человек начинает замещать свою естественную речь. «Речь» ИИ становится содержанием потребляемого контента. Становясь слоппером, ИИ замещает процесс принятия решения, минимизирует усилия человека, делает избыточным проявление человеческой воли. Человек утрачивает волю к знанию и волю к власти. Он пере-до-веряет свои качества (право на истину/правду и веру/верность) ИИ. ИИ подменяет «волю» человека, которая иногда легко выходит за рамки этики. Ввиду эффективности производства таких текстов и экономии времени, человек все больше полагается на помощь ИИ, лишая себя способности выражать мысли. Происходит так, что человек просто использует «псевдомысли». В модели может быть больше текстов, которые отражают опре-

делённый взгляд на мир, вещи, власть, отношения и т. д. Следовательно, генерация текста будет происходить в контексте взглядов, преобладающих в данных модели. Возникает вопрос о подчинении искусственным интеллектом человека, который пока что существует как проблема риска и негативных влияний ИИ (Розин, 2024).

Разумеется, что человек может выбирать в каком ключе мыслить: следовать ему аристотелевской логике или диалектике Гегеля, или создавать свою – выбор каждого. Однако даже в этом случае ход мысли основывается на размышлениях другого человека – авторитета. Такие мысли были порождены человеком и имеют некий смысл. Этот смысл автор имплицировал опытным путем – апостериорно. Опыт – это результат взаимодействия с реальностью, нахождение непосредственно в опытной ситуации. А разве сам язык, вне которого невозможно мышление, не отражает человеческий опыт или даже не порождается им? Можно вспомнить романтическую философию языка, выводящую его из «духа народа», имеющего историческое измерение, и воспринимающую язык как самосознание этого духа. Реальность, или в данном случае жизнь народа, безмерно многообразнее отражающего ее языка. Так, для А. С. Хомякова «Слова человеческого недостаточно, чтобы передать смысл, поскольку сознание человека представляет целостный дух, объединяющий в себе и творческую деятельность – волю, и отражательную восприимчивость – веру и окончательное сознание – рассудок» (Безлепкин, с. 41).

Решение проблемы. Положительный сценарий

Необходимо переосмыслить ИИ как инструмент не для генерации или получения ответов, а для углубления вопроса; использовать его не для завершения мысли, а для её осложнения. Требуется переосмысление самого интерфейса, который будет создавать пространство для поиска ответа, а не просто давать его. Современный ИИ (особенно LLM) не просто автоматизирует речь или мышление – он изображает ее, создавая симулякр понимания и смысла. Это ставит под угрозу саму возможность подлинного смысла, рожденного в усилии, диалоге и рефлексии. Однако именно в этом кризисе кроется шанс переосмыслить ИИ не как замену, а как инструмент углубления человеческого познания – «машину смысла», которая не дает ответы, а помогает искать и углублять смысл.

Проблема состоит в том, что ИИ симулирует мышление, смысл, речь и т.д.; ИИ «мыслит», «осмысляет» за человека; результаты такой симуляции используются людьми, вытесняя естественное мышление. Само появление AI slopper'a говорит о замене человека и его деятельности на искусственный интеллект. Суть решения такой проблемы – изменить механизм взаимодействия человека и искусственного интеллекта. Последний должен оставаться инструментом, орудием, средством вне человеческого тела и применяться

исключительно в тех задачах, с которыми человек справиться не в состоянии. Сейчас такой механизм четко не определен, и парадигмы взаимодействия с ИИ могут быть разными. Возвращаясь к примерам про AI slopping и генерации ложной информации: необходимо отметить, что создание исторического обучающего, развлекательного и другого контента есть задача человека, который искренне хочет в этом разобраться или является профессионалом, специалистом в этой области. Однако это не означает, что применение ИИ в таком случае является неуместным. Наоборот, он позволяет сделать поиск и анализ материалов качественнее и эффективнее. Например, та же большая языковая модель может проанализировать десятки исторических книг и указать на те их части, которые подходят для выбранной темы. Изучение и изложение этого материала в таком случае лежит на плечах пользователя. Именно в таком механизме видится положительный сценарий.

Вопросы, которые ставит распространение и применение ИИ, безусловно, отражают культурную ситуацию современности. Как пишет Б. И. Пружинин:

> «Очень многое сегодня меняется в окружающей нас социокультурной среде, и надо признаться, мы не можем определить даже направление этих изменений, не говоря уж о том, чтобы влиять на них. Мы живем во времени, которое даже собственного имени не имеет. Ведь что такое “постмодерн”? После современности? А дальше что будет? Постпостмодерн? Мы фактически теряем историческую, а стало быть, и культурную идентичность» (2017 с. 26).

В современном обществе происходит процесс, который рано или поздно приведет к глубокому кризису смысла, а именно, к его имплозии, сопровождающейся аналогичным коллапсом социального в массовом сознании. По мере ускорения развития коммуникационных и информационных систем происходит бесконтрольное разрастание масс, которые всё больше теряют способность к рефлексии и взаимодействию. В результате возникает энергетический тупик. Мир, перенасыщенный информацией, образами и стимулами, оказывается обреченным на состояние инерции. Парадоксальным образом, сама инерция начинает проявляться всё более интенсивно – как будто застывшие, мертвые формы продолжают размножаться, подобно опухоли, вытесняя подлинное развитие и подменяя его иллюзией роста. Этот процесс лежит в основе феномена гипертелии – состояния, при котором явление продолжает развиваться даже после достижения собственного логического завершения, уходя «за пределы финала». Такая гиперфинальность становится своеобразной стратегией отрицания конца, когда вместо того, чтобы завершиться, система ускоряется в том же направлении, ведущем к дальнейшему размыванию смысла через всё более изощренные формы симуляции и гиперсимуляции. В этом и заключается её парадоксальный механизм отмены финала через его гипертрофированное продолжение (Бодрийяр, 2015, с. 210). Однако подобные риски и негативные влияния могут быть следствием технофобии, которая вызвана большой популярностью ИИ. В истории не раз возникали ситуации, когда новым технологиям приписывали почти магические или, напротив,

апокалиптические свойства. Так, в середине XIX века с появлением железных дорог некоторые всерьёз опасались, что при высоких скоростях человеческое тело не выдержит и разорвётся на части. Первые телефонные аппараты вызвали тревогу у критиков: одни предупреждали о грозящем вторжении в частную жизнь, другие говорили о том, что люди из-за удобства связи станут ленивыми и пассивными. Вполне возможно, что сегодняшние опасения, связанные с искусственным интеллектом, через несколько десятилетий будут рассматриваться как яркий пример классической технофобии (Славнин, 2024, с. 103)

Таким образом, искусственный интеллект начинает замещать человеческие способности по производству смысла. Письмо и чтение как труд становятся сервисом, который машины поставляют человеку. ИИ не отвечает за смысл, который генерирует, за его словами нет переживания. Он пишет стихотворение о любви, но не знает, что такое любовь. Он объясняет смысл жизни, но не живет. Когда человек говорит о чем-то, пишет или мыслит, он всегда опирается на свой личный опыт, который был получен им с момента его рождения. Или – говоря словами Канта – апостериорно. ИИ возникает между полюсами реальности и смысла, не принадлежа ни к одному из них. «Не имеет смысла, – уточняет И. Е. Прись, – говорить о реальности как таковой или о непосредственном чувственном опыте (части реальности) как о чем-то осмысленном или бессмысленном, поскольку нет смысла, в каком реальность как таковая могла бы иметь смысл» (2024, с. 24). Можно предположить, что огромные массивы данных для обучения языковых моделей являются аналогией опыта человека. На это возможно ответить положительно только в случае обобщения: опыт человека – это информация, на которой он научился принимать решения в данный момент времени. Такая формулировка идентична данным для обучения модели: информация, на основе которой модель принимает решение, генерирует текст, картинки и т. д. Происходит «датификация» опыта человека (Mejias, Couldry, 2019). Однако искусственный интеллект создается по образу и подобию человека, а не наоборот; следовательно, данные для обучения и процесс их усвоения машиной – это производные от человеческого опыта. Человеческие процессы намного сложнее и не основываются на статистике. Возможно, в будущем для создания AGI придется полностью моделировать процессы обучения человека, получения опыта и т. д., но на данный момент обучение ИИ далеко от человеческого. Сказанное здесь не опровергает предположения о возможностях ИИ (AGI) производить речь как человек, мыслить, рассуждать, испытывать эмоции и т. д. Необходимо разработать механизмы взаимодействия ИИ и человека. Однако в контексте такого механизма встает вопрос: а нужен ли AGI и ASI – искусственный интеллект/сверхчеловек, который не отличается от человека качественно, но лучше количественно?

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концептуализация, методология, исследование, сбор данных, обработка данных, написание первоначального черновика, редактирование и доработка, написание статьи — Малинов С. А.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет

Финансирование

В статье представлены результаты исследований по проекту РНФ 25-18-00208 «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: «бытие к цифре», онтология виртуального и человеческое Я», выполненных в НИУ ВШЭ в 2025 году.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы

Jones, C. R., & Bergen, B. K. (2025). *Large Language Models Pass the Turing Test* (Version 1). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2503.23674

Mejias, U. A., & Couldry, N. (2019). Datafication. *Internet Policy Review*, 8(4). https://doi.org/10.14763/2019.4.1428

Shrivastava, Dr. A. (2024). Artificial Intelligence (AI): Evolution, Methodologies, and Applications. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, *12*(4), 5501–5505. https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.61241

Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59, 433–460. https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433

Van Der Weel, F. R. (Ruud), & Van Der Meer, A. L. H. (2024). Handwriting but not typewriting leads to widespread brain connectivity: A high-density EEG study with implications for the classroom. *Frontiers in Psychology*, 14, 1219945. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1219945

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, Ł. ukasz, & Polosukhin, I. (2017). Attention is All you Need. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 30. https://proceedings.neurips.cc/paper/2017/hash/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Abstract.html

Welsh, R. (2019). Defining Artificial Intelligence. *SMPTE Motion Imaging Journal*, *128*(1), 26–32. https://doi.org/10.5594/JMI.2018.2880366

Zohuri, B. (2023). Artificial Super Intelligence (ASI) The Evolution of AI Beyond Human Capacity. *Current Trends in Engineering Science* (CTES), 3(6), 1–5. https://doi.org/10.54026/CTES/1049

Zou, X. (2024). A Review of the Latest Research Achievements in the Basic Theory of Generative AI and Artificial General Intelligence (AGI). *Computer Science and Technology*. https://doi.org/10.57237/j.cst.2024.03.004

Безлепкин, Н. (2023). Славянофильское учение о языке и немецкая наука и философия. *Философский полилог*, 1, 37–50. https://doi.org/10.31119/phlog.2023.1.188

Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции* (А. Качалов, Пер.). Издательский дом «ПОСТУМ».

Капп, Э. (1925). Органическая проекция. В И. С. Плотников (Ред.), *Роль орудия в развитии человека* (сс. 38–41). Прибой.

Кравец, А. В. (2024). Интеллектуальная техника и угрозы для субъектности человека. *Философские науки*, 67(3), 123–141. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-123-141

Латыпова, А. Р. (2020). Между метафорой и глитчем: Цифровая эволюция медиа. *Эпистемология и философия науки*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228

Микритумов, И. Б., Муравьева, Л. Е., & Тульчинский, Г. Л. (2023). Смысл и смыслообразование: Факторы, практики, акторы. *Вопросы философии*, 2, 215–220. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-215-220

Очеретяный, К. А. (2024). Призрак в кармане: Медиаархеология тамагочи. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492

Прись, И. (2024). О логицизме А.И. Введенского. *Философский полилог*, 1–2. https://doi.org/10.31119/phlog.2024.1-2.217

Пружинин, Б. И., Бендерский, И. И., Воробьева, О. В., Долгова, Е. А., Малинов, А. В., Микешина, Л. А., Мотовникова, Е. Н., Ольхов, П. А., Хвостова, К. В., & Щедрина, Т. Г. (2017). Философско-методологические проекты русских историков и современные проблемы методологии исторического познания. К 180-летию В. И. Герье. *Вопросы философии*, 9, 24–61.

Розин, В. М. (2024). Может ли искусственный интеллект подчинить человека? *Философские науки*, 67(3), 7–26. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-7-26

Славин, Б. Б. (2024). Искусственный интеллект как фактор трансформации государства и общества: Поиск баланса между управленческой эффективностью и человекоориентирован-

ностью. *Философские науки*, 67(3), 99–122. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-99-122

Тульчинский, Г. Л. (2019). Практическая философия смысла. *Личность. Культура. Общество*, 21(1–2), 183–196. https://doi.org/10.30936/1606-951X-2019-21-1/2-183-196

Тульчинский, Г. Л. (2021). Человек-машина и машина-человек в искусстве: Встреча в цифре. *Художественная культура*, 3, 112–127. https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127

Тьюринг, А. (1960). *Может ли машина мыслить?* (С. А. Яновская, Ред.; Ю. А. Данилов, Пер.). Государственное издательство физико-математической литературы.

References

Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and Simulation* (A. Kachalov, Trans.). POSTUM Publishing House. (In Russian).

Bezlepkin, N. (2023). The Slavophile Doctrine of Language and German Science and Philosophy. *Philosophical Polylogue*, 1, 37–50. https://doi.org/10.31119/phlog.2023.1.188 (In Russian).

Jones, C. R., & Bergen, B. K. (2025). *Large Language Models Pass the Turing Test* (Version 1). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2503.23674

Kapp, E. (1925). Organ Projections. In I. S. Plotnikov (Ed.), *The Role of Tools in Human Development* (pp. 38–41). Priboy. (In Russian).

Kravets, A. V. (2024). Intelligent Technology and Threats to Human Subjectivity. *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 67(3), 123–141. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-123-141 (In Russian).

Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228 (In Russian).

Mejias, U. A., & Couldry, N. (2019). Datafication. *Internet Policy Review*, 8(4). https://doi.org/10.14763/2019.4.1428

Mikirtumov, I. B., Muraviova, L. Ye., & Tulchinskii, G. L. (2023). Sense and the Making of Sense: Factors, Practices, Actors. *Voprosy Filosofii*, 2, 215–220. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-215-220 (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024). Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492 (In Russian).

Pris, I. (2024). On A.I. Vvedensky's Logicism. *Philosophical Polylogue*, 1–2. https://doi.org/10.31119/phlog.2024.1-2.217 (In Russian).

Pruzhinin, B. I., Benderskiy, I. I., Vorobyeva, O. V., Dolgova, E. A., Malinov, A. V., Mikeshina, L. A., Motovnikova, E. N., Olkhov, P. A., Khvostova, K. V., & Schedrina, T. G. (2017). Philosophical-Methodological Projects of Russian Historians and Contemporary Problems of Methodology of Historical Cognition. to the 180th Anniversary of V. I. Guerrier. *Voprosy Filosofii*, 9, 24–61. (In Russian).

Rozin, V. M. (2024). Can Artificial Intelligence Subjugate Humans? *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 67(3), 7–26. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-7-26 (In Russian).

Shrivastava, Dr. A. (2024). Artificial Intelligence (AI): Evolution, Methodologies, and Applications. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 12(4), 5501–5505. https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.61241

Slavin, B. B. (2024). Artificial Intelligence as a Factor in State and Society Transformation: Finding Balance between Administrative Efficiency and Human-Centricity. *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 67(3), 99–122. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-99-122 (In Russian).

Tulchinskii, G. L. (2021). Man-Machine and Machine-Man in Art: Meeting in Digital. *Art & Culture Studies*, 3, 112–127. https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127 (In Russian).

Tulchinsky, G. L. (2019). Practical Philosophy of Meaning. *Personality.Culture.Society*, 21(1–2), 183–196. https://doi.org/10.30936/1606-951X-2019-21-1/2-183-196 (In Russian).

Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59, 433–460. https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433

Turing, A. M. (1960). *Can the Machine Think?* (S. A. Yanovskaya, Ed.; Yu. A. Danilov, Trans.). State Publishing House of Physics and Mathematics Literature. (In Russian).

Van Der Weel, F. R. (Ruud), & Van Der Meer, A. L. H. (2024). Handwriting but not typewriting leads to widespread brain connectivity: A high-density EEG study with implications for the classroom. *Frontiers in Psychology*, 14, 1219945. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1219945

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, Ł. ukasz, & Polosukhin, I. (2017). Attention is All you Need. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 30. https://proceedings.neurips.cc/paper/2017/hash/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Abstract.html

Welsh, R. (2019). Defining Artificial Intelligence. *SMPTE Motion Imaging Journal*, 128(1), 26–32. https://doi.org/10.5594/JMI.2018.2880366

Zohuri, B. (2023). Artificial Super Intelligence (ASI) The Evolution of AI Beyond Human Capacity. *Current Trends in Engineering Science* (CTES), 3(6), 1–5. https://doi.org/10.54026/CTES/1049

Zou, X. (2024). A Review of the Latest Research Achievements in the Basic Theory of Generative AI and Artificial General Intelligence (AGI). *Computer Science and Technology*. https://doi.org/10.57237/j.cst.2024.03.004

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Панельная дискуссия | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.706

Retributive Emotions and Retributive Intuitions

Bogdan V. Faul

National Research University Higher School of Economics (HSE University Saint Petersburg).
Saint Petersburg, Russia. Email: faulbogdan[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-9680-9944

Received: 4 August 2025 | Revised: 9 September 2025 | Accepted: 17 September 2025

Abstract

The article addresses a key challenge to moral justification in normative ethics — the relationship between emotions and retributive moral judgments. Retributivism holds that there are normative reasons to reward or punish individuals on the basis of merit, independent of consequences. A common objection argues that such beliefs are grounded in retributive emotions, which are allegedly unreliable foundations for moral reasoning. The study aims to analyze and evaluate the strength of this "argument from retributive emotions" in two of its main forms: evolutionary debunking arguments and moral rationalist objections. The research demonstrates that evolutionary debunking strategies, such as those developed by Joshua Greene and Isaac Wiegman, fail to undermine retributive intuitions, since anger is neither a necessary nor a unique basis for these judgments. Similarly, rationalist objections prove unconvincing, as moral reasoning is deeply intertwined with affective processes, as shown by the broader body of empirical work discussed by Shaun Nichols and others. The findings suggest that retributive intuitions cannot be dismissed solely because of their emotional foundation.

Keywords

Retributivism; Emotions; Moral Epistemology; Evolutionary Debunking; Rationalism; Anger; Moral Sentimentalism; Punishment; Normative Reasons; Moral Psychology

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Panel Discussion | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.706

Ретрибутивные эмоции и ретрибутивные интуиции

Фауль Богдан Владимирович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ СПб).
Санкт-Петербург, Россия. Email: faulbogdan[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-9680-9944

Рукопись получена: 4 августа 2025 | Пересмотрена: 9 сентября 2025 | Принята: 17 сентября 2025

Аннотация

Статья посвящена одной из ключевых проблем морального обоснования в нормативной этике — соотношению эмоций и ретрибутивных моральных суждений. Ретрибутивизм утверждает, что существуют нормативные основания для поощрения или наказания индивидов на основании заслуженности, независимо от последствий. Распространённое возражение против этой позиции заключается в том, что такие убеждения основаны на ретрибутивных эмоциях, которые считаются ненадёжным фундаментом для морального мышления. Цель исследования — проанализировать и оценить силу «аргумента от ретрибутивных эмоций» в его двух основных формах: эволюционного разоблачения и морального рационализма. В статье показано, что стратегии эволюционного разоблачения, разработанные Джоша Грином и Исааком Вигманом, не подрывают ретрибутивные интуиции, так как гнев не является ни необходимым, ни уникальным основанием этих суждений. Аналогично, рационалистские возражения оказываются недостаточно убедительными, поскольку моральное мышление глубоко связано с аффективными процессами, о чём свидетельствуют эмпирические исследования, анализируемые Шауном Никольсом и другими авторами. Результаты исследования показывают, что ретрибутивные интуиции не могут быть отклонены лишь на основании их эмоциональной природы.

Ключевые слова

ретрибутивизм; эмоции; моральная эпистемология; эволюционное разоблачение; рационализм; гнев; моральный сентиментализм; наказание; нормативные основания; моральная психология

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

Введение

В этой статье я рассмотрю одну из побочных, но вместе с тем важных тем философского осмысления эмоций в медиасфере. Концепция датарсиса показывает, как цифровая среда захватывает и структурирует эмоциональное переживание, превращая его в инструмент власти и стандартизации. Текущая работа переносит акцент в сферу нормативной этики и сосредоточена на вопросе о взаимосвязи *эмоций* и *моральных суждений*. Статья фокусируется на формулировке и анализе возражения к теории широкого ретрибутивизма, которое можно обозначить как *возражение от ретрибутивных эмоций*. В первом приближении, широкий ретрибутивизм – это этическая позиция, согласно которой практики поощрения и наказания могут быть *морально обоснованными* и *ценными* вне зависимости от их последствий. В возражении от ретрибутивных эмоций утверждается, что наши ретрибутивные представления основаны на особом классе эмоций, которые, по тем или иным причинам, не могут служить надёжным основанием для моральных суждений. Отсюда делается вывод, что ретрибутивизм лишен обоснования и не должен приниматься. В первых двух частях статьи я ввожу теоретические положения, на основании которых формулируется аргумент от ретрибутивных эмоций. Затем выделяются две трактовки аргумента: (1) через эволюционное разоблачение ретрибутивных интуиций и (2) через теорию морального рационализма, согласно которой эмоции не должны лежать в основе моральных суждений в целом. В последующих частях эти трактовки подвергаются анализу и критике. В анализе трактовок рассмотрена релевантная литература не только из области этики, но также из областей эволюционной и поведенческой психологии. Я постараюсь продемонстрировать, что эти трактовки аргумента проблематичны и не подрывают интуитивной поддержки ретрибутивизма.

Основные понятия

Главная деонтологическая категория статьи – это *нормативное основание*. Нормативные основания – это базовая моральная категория, которую нельзя определить в более фундаментальных терминах. Важно отметить следующее: (1) нормативные основания могут иметь разную силу (что в естественном языке выражается, к примеру, словами «обязан» или «должен»); (2) личность может быть не осведомлена о том, какие нормативные основания у нее есть (например, «Он не должен употреблять наркотики, но не знает об этом»); (3) нормативные основания могут не мотивировать, если не принимаются в качестве руководства к действию (например, «Он знает, что не должен употреблять наркотики, но ему все равно»). В рамках этой статьи предполагается, что нормативные основания являются объективными в том смысле, что истинность или ложность утверждений о нормативных основаниях

не зависит от пропозициональных установок агентов, которые выносят суждения об этих основаниях. Однако в рамках различных подходов в нормативной этике может иметься зависимость между нормативными основаниями и строением агента. Например, в рамках аретических теорий можно утверждать, что у разных людей в сходных обстоятельствах будет различный набор нормативных оснований (Hursthouse, 1999). Например, если процветание человека, который любит музыку и литературу предполагает занятия музыкой и литературой, то у такого человека будут нормативные основания заниматься музыкой и литературой. Однако у другого человека, у которого иные условия процветания, таких оснований не будет, хотя внешние обстоятельства могут быть сходными или даже тождественными. Не стоит, однако, считать, что принятие категории нормативных оснований обязательно предполагает принятие какой-то конкретной теории в рамках нормативной этики.

Нормативные основания следует отличать от *мотивирующих оснований*. Мотивирующие основания не имеют деонтологического значения, в отличие от нормативных. Например, у кого-то может быть мотивирующее основание часто кричать на своего супруга или супругу в силу раздражительности, однако это не значит, что кричать на супруга позволительно. Понятие нормативного основания весьма удобно, поскольку само по себе не специфицирует силы этого основания. При первом приближении исключительно семантически основание удобнее всего мыслить так, как предлагается у Тима Скэнлона в его книге по метаэтике (Scanlon, 2014), хотя его подход, конечно, и не единственный. Он рассматривает основание как четырехместный предикат, который связывает четыре переменных: (а) *факт*, (б) *личность*, (в) *обстоятельства* и (г) *поступок*. Например, тот (а) факт, что плита горячая, является основанием для (б) меня в (в) текущих обстоятельствах (г) не прикасаться к плите. Все это не требует конкретной метаэтической теории Скэнлона. Следует также отметить, что в рамках этой статьи не говорится отдельно о *результирующих* основаниях и о промежуточных основаниях, которые иногда еще называют *основания pro tanto*. Хотя это бывает необходимым в обсуждениях ретрибутивной справедливости, конкретно в рамках планируемого анализа в этом различении нет необходимости. С этого момента я не буду говорить о мотивирующих основаниях, но всегда буду говорить только о нормативных.

Перейдем к различению нескольких типов моральных теорий.

Во-первых, нужно различить *аксиологический* монизм и плюрализм. Во-вторых, *деонтологический* монизм и плюрализм. Аксиологические свойства следует отличать от деонтологических фактов. Аксиологические свойства – это свойства ценности тех или иных состояний мира. Например, у произведений искусства может быть высокая или низкая ценность; или же ценность может быть у состояния справедливости, как бы мы ее не трактовали. У состояния несправедливости, в свою очередь, может быть отрицательная ценность и т. д. Обычно мы говорим о таких состояниях через использование аксиологи-

ческой терминологии вроде хорошо или плохо, либо же через отдельные концепты, в которых соединяется описательный и аксиологический компоненты. В рамках этой статьи предполагается, что истинность или ложность суждений об аксиологических свойствах также не зависит от пропозициональных установок тех, кто выносит суждение. Тот факт, что есть аксиологические свойства, сам по себе не влечет ничего дополнительного в отношении того, *какие* это свойства и как они *распределены*. Защита реализма как в отношении долженствования, так и в отношении аксиологических свойств, выходит за пределы этой статьи.

С точки зрения *аксиологического монизма*, фундаментально ценным является только что-то одно. Например, с точки зрения некоторых форм утилитаризма фундаментально ценным является только удовольствие (в более сложных версиях, понимаемых через удовлетворение желаний, интересов или предпочтений (Hare, 1981; Singer, 1999)), а страдание является фундаментально плохим. Из этого следует, что всякая ценность в конечном итоге зависит от удовольствия или страдания. Подобные позиции могут быть мотивированы простотой построения моральной теории и ее способностью предписывать действия, а не только описывать их. Или же подобные позиции могут быть решением проблемы странности моральных фактов, с которой сталкивается моральный реализм. Например, Шэрон Роулетт аргументирует, что именно *феноменальные состояния сознания* являются наилучшим кандидатом для фундирования аксиологических свойств (Rawlette, 2016).

Согласно *аксиологическому плюрализму*, в свою очередь, существует *множество фундаментальных ценностей*. Например, любовь или красота могут считаться такими ценностями, и при этом не сводиться к удовольствию. В рамках этой статьи я буду говорить о подобных ценностях посредством взаимозаменяемых терминов: недеривативная ценность, фундаментальная ценность, внутренняя ценность и самостоятельная ценность. *Деривативная ценность* является ценной по причине того, что ценным является что-то другое. Например, деньги ценны не сами по себе, но по причине того, что с их помощью можно получить другую ценность вроде здоровья или свободы.

Деонтологический монизм устроен совсем иначе. С точки зрения этой позиции, всегда имеется *только одно нормативное основание* действовать. Моральные дилеммы лишь видятся таковыми, потому что в действительности мы всегда должны сделать *что-то одно*, хоть мы и не всегда понимаем, что именно. Нам лишь кажется, что есть конфликт оснований, тогда как в реальности его нет.

Деонтологический плюрализм предлагает альтернативный способ осмысления моральной дилеммы: моральная дилемма действительно создает *конкурирующие обязательства*, которые не могут быть одновременно удовлетворены. Таким образом, согласно деонтологическому плюрализму, бывает так,

что у нас есть более одного нормативного основания, и при этом мы вынуждены выбирать что-то одно. В рамках деонтологического плюрализма реальные обязательства можно мыслить в качестве деонтологических векторов, которые утягивают нас в разные стороны. Я не утверждаю, что нормативные основания обязательно мотивируют, но в качестве иллюстрации метафора утягивания вполне подходит. Например, у меня может быть основание писать статью, — и в то же время может быть основание пойти гулять, потому что это важно для моего здоровья. Однако я могу выбрать только что-то одно. Как следствие, из моральных дилемм не существует полностью непорочного выхода, что отражается в онтологии. Наиболее правдоподобным способом отстаивать деонтологический плюрализм является отрицание принципа, согласно которому из долженствования следует возможность (Tessman, 2015).

Ретрибутивизм

Обычно под ретрибутивизмом имеют ввиду теорию *легального наказания*, согласно которой есть основания наказывать людей за поступки *вне зависимости от последствий этого наказания*. Иными словами, согласно ретрибутивизму в теории легального наказания мы должны наказывать людей не только по причине определенных позитивных последствий, которые можно из наказания извлечь (например, исправление человека, изоляция человека, предотвращение будущих преступлений другими людьми, этическая коммуникация и пр.), но главным образом по причине, которая, как иногда это формулируется, «смотрит в прошлое» – человек совершил плохой поступок в прошлом и теперь *должен пострадать именно за это*. В этой статье ретрибутивизм в теории легального наказания я буду называть *узким ретрибутивизмом*. Чтобы очертить сферу действия узкого ретрибутивизма, полезно дать определение легального наказания. Самое распространенное определение называется определением Бенна-Флю-Харта — по причине того, что эти исследователи независимо сформулировали его (Benn, 1958; Flew, 1954; Hart, 1959). В соответствии с этим определением, легальное наказание – это (i) умышленное (ii) причинение вреда (iii) в отношении (предполагаемого) правонарушителя (iv) за правонарушение, (v) несущие экспрессивное послание осуждения, и (vi) назначаемое и исполняемое не потерпевшим, а иным субъектом, обладающим (предполагаемыми) полномочиями на его применение (как правило, государством) (Zisman & Rehren, 2024).

Узкий ретрибутивизм должен быть основан на том, что можно назвать *широким ретрибутивизмом* – теорией в нормативной этике, согласно которой есть *ретрибутивные* и *меритивные* нормативные основания в целом. Иными словами, согласно широкому ретрибутивизму, в целом бывает так, что *имеются нормативные основания поощрять или наказывать людей за их поступки*. Основания наказывать за поступок (или последствия поступка)

называют *ретрибутивными*, основания поощрять – *меритивными*. В практики поощрения и наказания входит весь набор практик, основанных на *базовой заслуженности*, и обычно в естественном языке они сопровождаются таким обоснованием: «Этот человек заслужил то-то и то-то», будь то нечто позитивное или негативное. В данный момент нет необходимости рассматривать теории базовой заслуженности, достаточно сказать, что иногда базовая заслуженность мыслится субстантивно, а иногда – нет. В первом случае заслуженность является свойством, которое создает нормативные основания для наказания или поощрения; во втором случае вся совокупность этих оснований по отношению к человеку и есть то, что называют базовой заслуженностью. Помимо деонтологического тезиса в рамках широкого ретрибутивизма есть также тезис *аксиологический*: ситуация справедливого наказания или поощрения на ретрибутивных или мертивных основаниях является ценной.

Важно отметить, что широкий ретрибутивизм сам по себе не утверждает, в каких конкретно случаях есть основания наказывать или поощрять людей. Например, может случиться так, что у родителей никогда нет именно ретрибутивных оснований наказывать своих детей, а всегда есть только консеквенциалистские основания вроде воспитания. Другой пример: у людей может не быть ретрибутивных оснований вообще, но они могут быть у Бога в силу каких-то Его особых свойств, например, тождественности со справедливостью как таковой в классическом теизме. Более того, широкий ретрибутивизм не утверждает абсолютности этих оснований, будто они не могут быть перевешены никакими другими. Широкий ретрибутивизм не уточняет степени пропорциональности поощрения или наказания за поступок. Помимо этого, широкий ретрибутивизм сам по себе не предполагает никакой эпистемологической программы, а именно, взгляда на то, насколько часто мы можем заблуждаться в отношении наличия или отсутствия ретрибутивных оснований. Единственное, что нужно для широкого ретрибутивизма (далее просто «ретрибутивизм») – это признание того, что иногда (а) *такие основания у кого-то есть*, и что есть (б) *ценность в справедливых ситуациях*, где справедливость трактуется через ретрибутивное основание.

У ретрибутивизма есть *значительная интуитивная поддержка*. Кажется, что в мире имеется огромное количество людей, которые заслуживают наказания и, таким образом, должны быть наказаны. Например, если мужчина пытал женщину на протяжении долгого времени, то кажется, что он *заслуживает* наказания и *должен* быть наказан, вне зависимости от последствий этого наказания. Более того, при прочих равных ситуация, в которой такой человек будет наказан, кажется *лучшей* по сравнению с ситуацией, где он наказан не будет.

Помимо подобных случаев, есть и более глубокие стратегии демонстрации интуитивной правдоподобности ретрибутивизма. Предположим, что есть два мира, в которых одинаковое количество счастья и стра-

дания. Однако в одном мире страдают хорошие люди, которые не делали ничего плохого, а счастливы плохие люди, сделавшие много зла. Во втором мире все наоборот: счастливы хорошие люди, а страдают плохие. Если нет ценности в том, что благо и зло распределяются в соответствии с базовой заслуженностью, *то необходимо признать аксиологическое тождество этих миров*. Однако кажется очевидным, что они не равны в своей ценности именно по той причине, что один из миров превосходит другой, поскольку блага в нем распределены в соответствии с заслуженностью. Иными словами, *распределение благ соответствует ретрибутивным и меритивным основаниям*. Выходит, что единственный способ объяснить разницу между этими мирами – это принять истинность ретрибутивизма. Подобные случаи, по утверждению защитника гедонизма Фреда Фельдмана, – это крепкий орешек для гедонизма (Feldman, 2004). Введем еще одно понятие, которым будем пользоваться дальше – *ретрибутивное состояние*. Ретрибутивное состояние – это такое состояние, в котором реализованы ретрибутивные или меритивные основания. Таким образом, аксиологическое превосходство одного мира над другим из предыдущего примера может быть описано тем, что в первом мире нет ретрибутивных состояний, тогда как они есть в большом количестве во втором мире.

Как широкий, так и узкий ретрибутивизм довольно органично сочетается с аксиологическим и деонтологическим плюрализмами. Лео Зайберт, например, защищает позицию, согласно которой ретрибутивное состояние с наказанием содержит в себе элемент дилеммы в том смысле, что страдание имеет очевидно негативную аксиологическую ценность, однако она может быть компенсирована состоянием целиком, которое оказывается аксиологически положительным. Подобные утверждения невозможны в рамках аксиологического монизма. Зайберт корректно идентифицирует проблему с большинством подходов в теории наказания. Он утверждает, что аксиологический монизм транслируется на теорию наказания в силу не до конца осознанной академической инерции, хотя большинство моральных философов уже осознало то, что хорошо сформулировано Бернардом Уильямсом: «Если существует истина относительно предмета этики — истина, можно сказать, об этическом, — то почему следует ожидать, что она окажется простой?» (Williams, 2015).

В этой статье нет возможности рассматривать все аргументы в пользу и против узкого или широкого ретрибутивизма. Фактически я сконцентрируюсь лишь на двух возражениях, у которых есть сходство формы. Однако для получения самого общего представления о том, как устроен общий контур дискуссии между сторонниками и противниками ретрибутивной справедливости, нужно все же указать на одно важное соображение[1].

1 Есть целый класс довольно существенных возражений, которые основаны на более общих соображениях, связанных со свободой воли и базовой заслуженностью (Caruso, 2021). В цели статьи не входит рассмотрение этой темы.

Как это часто бывает в нормативной этике, при построении этической теории (если вообще признается необходимость этого) философам приходится выбирать между непосредственными моральными интуициями и моральными интуициями в пользу абстрактных принципов. Дискуссия о ретрибутивизме является ярким примером этого конфликта. С одной стороны, у нас есть совокупность моральных интуиций, согласно которым ретрибутивная справедливость *должна* быть, или же *фактически ценна*, на что указано выше; с другой – есть интуитивно правдоподобный абстрактный принцип, согласно которому *причинение страдания в ответ на страдание не может содержать никакого блага*, а является лишь приумножением зла.

К примеру, в книге, посвященной осмыслению гнева и прощения, Марта Нуссбаум критикует гнев посредством критики его ретрибутивного компонента (Nussbaum, 2016). С точки зрения Нуссбаум, гнев в том или ином виде предполагает желание отмщения. Отмщение является либо (1) *этически порочным* по причине эгоцентричности, поскольку требует восстановления утерянного социального статуса; либо (2) *иррационально*, поскольку предполагает магическое мышление, согласно которому нужно восстановить некий космический баланс мира, хотя мы понимаем, что никакого космического баланса нет[1]. Именно часть (2) хорошо демонстрирует дух этого возражения к теории ретрибутивной справедливости: как можно с помощью мести добиться чего-то хорошего, если это есть ни что иное, как умножение зла? Это возражение может иметь различную форму, однако сама процедура, посредством которой делается этот вывод, остается схожей. Герберт Харт формулирует эту мысль следующим образом:

> Это кажется таинственным образцом моральной алхимии, в котором сочетание двух зол — нравственного порока и страдания — превращается в благо (Hart, 2008, p. 234–35).

С этой точки зрения ретрибутивное состояние рассматривается не в целом, а по отдельности: сначала внимание направляется на негативные последствия поступка, а потом на воздаяние, которое кажется очередным событием с негативным аксиологическим статусом. Когда ситуация справедливого воздаяния разбивается на части, то действительно сложно увидеть ее ценность. Суть ретрибутивистской стратегии построения возражения на это *состоит в распознании ценности целого*, которая может превосходить отдельные элементы. Зайберт, например, опирается на идеи Джорджа Мура, Франса Брентано, Эдмунда Гуссерля и Родерика Чизолма, когда стремится продемонстрировать органическую ценность целого, которая может взяться, казалось бы, из ниоткуда. Например, отдельно взятые ноты из симфонии не представляют собой никакой ценности, однако если организовать их опре-

1 Есть глубокая, вполне возможно, аналитическая связь между справедливым воздаянием и прощением: прощение возможно только в ситуации, когда происходит отказ от полагающегося воздаяния. В силу этого Марта Нуссбаум тратит значительное количество времени для демонстрации того, чем становится прощение при отказе от идеи воздаяния.

деленным образом в крупное симфоническое произведение, оно становится ценным. Есть много тонкостей в обсуждении темы органических целых и их ценности, однако в данный момент погружаться в это нет необходимости. Важно другое: если мы считаем, что такая ситуация возможна и распространена, то возражение, которое разделяет злой поступок и воздаяние, теряет свою кажущуюся силу (Zaibert, 2018). Наши ретрибутивные интуиции *объясняются тем*, что бывают органически целые события, ценность которых может превосходить ценность частей, и ретрибутивное состояние является просто очередным примером этого.

Аргумент от ретрибутивных эмоций

В данном разделе я предлагаю *общую форму аргумента от ретрибутивных эмоций*, в котором (широкий) ретрибутивизм критикуется по причине того, что основывается на эмоциях. В этой общей форме нет спецификации того, как именно осуществляется эта критика. После введения аргумента я предложу две его наилучшие трактовки.

1. *Тезис эмоционального фундирования*: утверждения о позитивной ценности ретрибутивных состояний, или о том, что есть нормативные основания достигать ретрибутивных состояний, основаны на ретрибутивных эмоциях.
2. *Тезис отрицания*: если верен тезис эмоционального фундирования, то широкий ретрибутивизм не обоснован.

Из этих двух тезисов следует вывод.

3. *Вывод*: широкий ретрибутивизм не обоснован.

Аргумент от ретрибутивных интуиций может быть проинтерпретирован двумя способами, которые кратко можно описать следующим образом.

1. *Эволюционное разоблачение*. Ретрибутивные эмоции получают эволюционное объяснение с точки зрения их практической полезности. Подобные объяснения должны продемонстрировать, что эти эмоции не отслеживают реальных моральных свойств. Как следствие, (широкий) ретрибутивизм не обоснован.
2. *Моральный рационализм*. Моральные суждения не должны основываться на эмоциях вообще, а должны основываться на корректном моральном мышлении. Ретрибутивные интуиции, однако, основываются на эмоциях. Как следствие, (широкий) ретрибутивизм не обоснован.

В следующих разделах рассматриваются эти две трактовки аргумента от ретрибутивных эмоций и демонстрируются проблемы, с которыми они сталкиваются.

Эволюционное разоблачение

В этом разделе я рассмотрю трактовку аргумента, которая является разновидностью аргументов разоблачения. Общее устройство аргументов разоблачения можно описать следующим образом. Представьте, что вечером вы решили встретиться со своим знакомым и во время прогулки увидели НЛО. Вам кажется, что тарелка парит в небе, и у вас нет оснований сомневаться в том, что это так и есть. Однако ваш знакомый, который стоит рядом с вами, сообщает, что утром вам дали специальную таблетку, после которой люди видят НЛО. И действительно, вы вспоминаете об этом. Более того, вам говорят, что таблетка устроена так, что вы начинаете видеть НЛО ровно в десять вечера. Вы смотрите на часы — и сейчас как раз десять вечера. Кажется, что правильная реакция после этого — заключить, что на самом деле вы не видите НЛО, а вам лишь это кажется. Это не означает, что НЛО перед вами нет с какой-то абсолютной необходимостью. Это означает лишь то, что, если оно перед вами сейчас действительно есть, то это окажется невероятным совпадением[1].

Эволюционные аргументы разоблачения могут быть направлены на подрыв наших эпистемических способностей как в области рационального познания мира, так и в этической сфере (Vavova, 2015). Если истинность или ложность моральных суждений не зависит от установок агентов, и естественный отбор направлен на адаптацию, а не на отслеживание истинных нормативных фактов, то есть основания считать, что наши убеждения о нормативных фактах необоснованны. Спецификация подобной аргументации, конечно, зависит от того, как конкретно демонстрируется, что знание моральных истин не даёт эволюционного преимущества. Например, Шэрон Стрит, среди прочего, предполагает, что наши моральные суждения нацелены на репродуктивный успех, и поэтому наши способности к оценочным суждениям сформированы *неправильным типом причин*. Это даёт основание заключить, что с большой долей вероятности они ошибочны (Street, 2006, p. 122).

Аргументация в этом разделе ориентирована на разоблачение не всех моральных интуиций, но только их подкласса. Я рассмотрю две версии такой аргументации. Одна принадлежит Джошуа Грину, и она нацелена на разоблачение *деонтологических моральных интуиций*, в противовес консеквенциалистским (Greene, 2008). Вторая версия принадлежит Исааку Вигману (Wiegman, 2017, 2023). Он стремится продемонстрировать эпистемологическую дефективность *именно ретрибутивных интуиций*.

Джошуа Грин апеллирует к концепции *двойного процесса* формирования моральных суждений: один из них базируется на эмоциях – *эмоциональный процесс*, другой основан на мышлении – *когнитивный процесс*. Соответственно, эмоции являются основой деонтологических моральных интуиций,

1 Для классификации и анализа устройства аргументов разоблачения, см. (Korman, 2019).

а когнитивные процессы – основой консеквенциалистских интуиций. После этого формулируется локальный аргумент разоблачения и утверждается, что эмоции, в отличие от мышления, ненадёжны в силу эволюционных причин. Как результат, деонтологические интуиции разоблачаются, а консеквенциалистские – нет.

Для иллюстрации различения Грин рассматривает два классических мысленных эксперимента с вагонеткой. Обе ситуации устроены так, что можно спасти пятерых людей, пожертвовав кем-то одним. Однако в одном случае нужно толкнуть человека с моста ради спасения пятерых, а во втором нажать на рычаг. Насилие в первом сценарии является *персональным*, а во втором — нет. Персональное насилие эволюционно древнее: оно существовало задолго до того, как сформировалась способность к абстрактному мышлению. Поэтому персональное насилие вызывает сильные эмоции. Неперсональное насилие в виде переключения рычага таких эмоций не вызывает, и поэтому открывается возможность *более взвешенного морального размышления о ситуации* через анализ издержек и выгод (Greene, 2008, p. 43). Размышление о случае с переключением рычага, согласно Грину, должно актуализировать регионы мозга, ассоциированные с более высокоуровневым мышлением. Помимо этого, Грин утверждает, что данные указывают на различие во времени реакции на эти случаи. Реакции в ситуациях, подобных случаю со сталкиванием человека с моста, гораздо быстрее, чем в ситуациях, которые подобны мысленным экспериментам с переключением рычага. Это также хорошо описывается его моделью: эмоциональные реакции быстрее, чем взвешенное размышление о моральных ситуациях (Greene, 2008, p. 46).

Каким конкретно образом концепция Грина позволяет разоблачить только деонтологические моральные интуиции? Для выполнения этой задачи нужна истинность следующего контрфактуала: в соответствии с тем, что нам известно, если бы не было деонтологических фактов, то эволюция всё равно сформировала бы в нас эмоции, которые были бы основой деонтологических интуиций (Wiegman, 2017, p. 198). На первый взгляд проблема состоит в том, что совершенно не очевидно, почему нельзя сформулировать подобного контрфакутала по отношению к аксиологическим суждениям, которые участвуют в консеквенциалистских соображениях. Например, почему нельзя сказать, что если бы боль не была *на самом деле плохой*, то есть не имела бы негативного аксиологического свойства, то мы все равно бы имели те же представления о боли?

Чтобы объяснить это, Грин отделяет эмоциональный процесс от когнитивного в том числе через введение понятия *эмоциональной валентности*, согласно которой у «быстрых эмоций»[1], с его точки зрения, имеются следующие свойства:

1 В оригинале “alarm-like emotions”.

1. Они содержат *склонности* вести себя определенным образом или судить об этом поведении как об уместном.
2. Они актуализируются в ответ на некоторый *ограниченный* набор факторов.
3. Когда быстрые эмоции запускаются, они *пересиливают* когнитивный процесс.

В противоположность этому когнитивный процесс является *медленным*, *гибким* и *контролируемым*. Существенное различие между этими процессами состоит в том, что мышление может учитывать потенциально бесчисленное количество факторов, в отличие от эмоциональных реакций, которые актуализируются в ответ на ограниченный набор. Очевидное возражение состоит в том, что даже с этими уточнениями когнитивный процесс все еще может включать в себя неконсеквенциалистские основания. Например, можно размышлять о наказании человека по ретрибутивному основанию и взвешивать эти основания с соображениями исправления человека. Получается, что когнитивный процесс, который, как предполагается, является консеквенциалистским, не исключает деонтологических интуиций, тогда как в модели Грина такого быть не должно. Помимо этого, возможна и обратная ситуация: быстрые эмоции могут быть частью консеквенциалистских соображений (Wiegman, 2017, 202). Из этого следует, что позиция Грина не может сохранить разоблачение только части моральных убеждений, но коллапсирует в глобальное разоблачение моральных суждений.

Другая проблема, с которой сталкивается подход Грина – это недостаточная эмпирическая обоснованность модели двойного процесса. Валерий Зисман и Пауль Ререн указывают на проблемы с использованием эмпирических данных для обоснования или опровержения ретрибутивизма (Zisman & Rehren, 2024). Основная идея в том, что в рамках философских размышлений, которые поддерживают или опровергают ретрибутивизм, эмпирические посылки на самом деле далеко не так хорошо обоснованы, как утверждают авторы аргументов. В частности, модель двойного процесса крайне проблематична как в целом (Keren & Schul, 2009; Melnikoff & Bargh, 2018), так и в той версии, которую предлагает Джошуа Грин (Berker, 2009; Kahane, 2012). Более того, Зисман и Ререн провели отдельное исследование, посвященное эмпирической проверке модели двойного процесса. В нем участников тестировали в двух разных условиях: (1) условия *думайте внимательно*, где им давали инструкцию, что они должны внимательно обдумывать свой выбор; и (2) *контрольные условия*, где участникам не давали никаких инструкций. Во-первых, согласно модели двойного процесса, участники первой группы должны были предпочитать консеквенциалистские элементы. Во-вторых, участники в контрольных условиях должны были в большей степени предпочитать ретрибутивные элементы. Ничего из этого не подтвердилось (Rehren &

Zisman 2022). Таким образом, стратегия разоблачения, предложенная Грином, кажется несостоятельной.

Исаак Вигман модифицирует позицию Грина и стремится подорвать не все деонтологические интуиции, а *только ретрибутивные*. Более того, ретрибутивные интуиции подрываются только в отношении их применения к построению теории наказания. Вигман утверждает, что у ретрибутивных интуиций может быть полезная роль в силу того, что, как правило, эти интуиции могут приводить к решениям, которые верны по консеквенциалистским, а не ретрибутивным основаниям. Например, я могу опираться на ретрибутивную интуицию, что преступник должен быть наказан, и преступник действительно должен быть наказан, но не по ретрибутивной причине, а по причине, смотрящей в будущее: скажем, потому что это предотвратит будущие преступления. Ретрибутивная интуиция может быть полезной в том смысле, что на её основании я могу приходить к правильным выводам о наказании. С точки зрения Вигмана, нельзя, однако, использовать ретрибутивные интуиции для поддержания *ретрибутивных теорий* наказания или справедливости (Wiegman, 2017, 2023).

Для демонстрации мысли он приводит такой пример. Представьте, что Джепетто создаёт киборга Пиноккио. Он делает его таким, что с большой долей вероятности Пиноккио будут травить в школе. Поэтому он вкладывает в Пиноккио такую установку, согласно которой *сопротивление травле является ценным само по себе*. Джепетто не может гарантировать, что Пиноккио всегда сможет осознавать долгосрочную пользу от сопротивления травле, поэтому вкладывает в Пиноккио убеждение *B*.

B: ценность акта сопротивления хулиганам не выводится (или выводится не только) из его последствий (или из последствий политики сопротивления).

Если бы Пиноккио узнал о том, что Джепетто задумал его таким, то он должен был бы заключить, что его склонность считать *B* верным не является свидетельством в пользу *B*. Таким образом, знание о замысле Джепетто подрывает тот способ, которым Пиноккио приходит к убеждению *B* (Wiegman, 2017, p. 205–6). Точно таким же образом устроена ситуация с самостоятельной ценностью ретрибутивизма, что выражается в нашем убеждении *R*.

R: ценность (или оправданность) акта наказания не выводится (или выводится не только из) из последствий акта (или практики) наказания.

Чтобы продемонстрировать устройство этой аналогии, я реконструирую мысль Исаака Вигмана чуть детальнее. Сначала он утверждает, что (а) ретрибутивные интуиции в том или ином виде основаны на эмоции *гнева*. Далее он указывает на (б) эволюционный функционал гнева, который объясняет причину, по которой мы склонны ко гневу и, как следствие, имеем ретрибутивные интуиции. Вигман утверждает, что убеждение *R* и соответствующие установки есть у нас по следующим причинам: во-первых, импульсы,

связанные с гневом и возмездием, эволюционировали как мотивация для конфронтации, у которой есть издержки на короткой дистанции, но польза на длинной; во-вторых, наказание является ключевым для объяснения человеческой кооперации в имеющихся масштабах (Wiegman, 2023, p. 141). Таким образом, поскольку мы имеем объяснение наших убеждений о самостоятельной ценности возмездия без какой-либо его реальной самостоятельной ценности, мы (в) не должны считать возмездие самостоятельно ценным.

Когда мы рассматривали теорию Грина, было легко продемонстрировать проблемы его главного различения и привести контрпримеры к нему. В случае с Вигманом все сложнее. Однако сама суть возражения остается прежней: действительно ли Вигману удается избежать разоблачения всех моральных интуиций? Это возражение он рассматривает и отвечает следующим образом: если некоторая склонность к поведению развилась в силу ее полезности, то мы не можем считать, что само это действие является *самостоятельно ценным* (Wiegman, 2017, p. 212). Может показаться, что это не является содержательным ответом на проблему, потому что все наши склонности к моральным суждениям развились, как минимум частично, в силу их полезности. Например, можно заявить, что склонность ценить друзей была полезной для выживания. Это значит, что Вигману недоступно обоснование самостоятельной ценности дружбы на основании интуиции. Эту процедуру можно продолжить, и, таким образом, мы, кажется, получим проблему *глобального скептицизма в отношении моральных интуиций*. Подход Вигмана, однако, может сохранить часть интуиций, но только те, что свидетельствуют в пользу *деривативной ценности*. Эта позиция близка к глобальному скептицизму в отношении моральной интуиции, однако не тождественна ей. Тем не менее, подход Вигмана влечет довольно проблематичную аксиологическую позицию *радикального инструментализма*, согласно которой *все ценности являются деривативными.*

Вторая проблема, с которой сталкивается аргументация Вигмана – это обоснование того, что ретрибутивные интуиции действительно *уникальным образом* основаны на гневе, в противном случае разоблачению будет подвергнуты и другие типы размышления о наказании. Вигман предлагает эмпирическую поддержку этого тезиса. Однако Ререн и Зисман указывают на ее недостаточность. Процитирую их заключение раздела, посвященному этой проблеме:

> Вызывает ли гнев ретрибутивное наказание? В этом разделе мы утверждали, что лишь немногие исследования напрямую касаются этого вопроса — либо потому, что они используют корреляционные дизайны, либо потому, что не контролируют или не измеряют мотивы участников к наказанию (или и то и другое одновременно). Мы также утверждали, что немногие исследования, преодолевающие эти ограничения, не поддерживают аргументы таких авторов, как Грин и Вигман. Мы заключаем, что на данный момент аргументы, суммированные нами в разделе 2 и опирающиеся на утверждение, что гнев вызывает карательное наказание, не представляются убедительными (Zisman & Rehren, 2024).

Помимо этого, гнев также не является обязательным для фундирования ретрибутивных интуиций, в пользу чего можно выдвинуть *феноменологический аргумент*. В разделе «Ретрибутивизм» я пытался продемонстрировать, что широкий ретрибутивизм поддерживается аксиологическими интуициями. В качестве примера приводилось два мир, которые равны с точки зрения удовольствия, но отличаются в том, что один мир несправедливый: в нем страдают те, кто этого не заслужил, а плохие люди счастливы. Во втором мире все наоборот: страдают только те, кто заслужил это. Разница между этими мирами в том, что первый не содержит ретрибутивных состояний, а во втором их очень много. Уместное описание разницы между этими ситуациями такое: *справедливый мир лучше, чем несправедливый*. У моего ментального состояния, которое я могу охарактеризовать через аксиологические концепты, есть как *феноменальный характер*, так и *содержание*. Однако несомненно то, что *это ментальное состояние очень далеко отстоит от эмоции гнева*, или даже чего-то близкого ко гневу. Даже если его можно охарактеризовать как эмоциональное состояние (на этом я остановлюсь в следующем разделе), мне не кажется, что эта аксиологическая интуиция каким-то образом зависит *именно* от гнева. Я не исключаю того, что гнев может обосновывать моральные суждения о наказании (хотя кажется правдоподобным, что гнев может фундировать моральное суждение о том, что нужно, например, изолировать человека), однако общая интуитивная поддержка (широкого) ретрибутивизма необязательно зависит от гнева. Таким образом, гнев не только не представляет собой *специфической* поддержки интуиций в пользу ретрибутивизма, но, кажется, он и не является *обязательным* для поддержки всех этих интуиций. Если это так, то аргументация в стиле Вигмана просто не разоблачает всего комплекса ретрибутивных интуиций.

Таким образом, аргумент от ретрибутивных эмоций, проинтерпретированный через эволюционное разоблачение, проблематичен. В формулировке аргумента через концепцию двойного процесса в стиле Джошуа Грина есть две проблемы. Во-первых, такая форма аргумента приводит в конечном итоге к глобальному скептицизму в отношении моральных интуиций. Во-вторых, теория двойного процесса на сегодняшний день уже устарела и с трудом выдерживает критику. Если же взять аргументацию в стиле Исаака Вигмана, то она тоже сталкивается с трудностями. Во-первых, позиция Вигмана в конечном итоге сближается с глобальным скептицизмом в отношении моральных интуиций, хотя и не отождествляется с ним. Вигман вынужден принимать вывод, что всякая ценность является деривативной, что само по себе кажется довольно проблематичным выводом (хотя, конечно, у этой позиции есть сторонники). Во-вторых, нет достаточных научных оснований считать, что гнев – это эмоция, которая является основой *исключительно* ретрибутивных интуиций в отношении наказания. Если гнев лежит в основе морального мышления о наказании в целом, то тогда аргумент Вигмана подры-

вает и неретрибутивные обоснования наказания, которые, на самом деле, он желает оставить. Более того, кажется, что есть ряд аксиологических интуиций в пользу широкого ретрибутивизма, которые вообще не основаны на гневе. Из этого следует, что гнев не является ни *уникальным* для поддержки ретрибутивизма, ни *обязательным*. Можно вполне правдоподобно заключить, что рассмотренные стратегии разоблачения конкретно ретрибутивных интуиций не являются успешными.

Моральный рационализм

В этом разделе рассматривается вторая трактовка аргумента от ретрибутивных эмоций. В рамках обсуждения этой темы со специалистами я неоднократно сталкивался с рассуждением, что эмоции, которые фундируют ретрибутивные интуиции, являются либо слишком сильными, и потому неправильным образом воздействуют на процесс морального размышления, либо же корректный процесс морального размышления вообще не должен основываться на эмоциях ни в каком виде. Я не склонен отрицать очевидный факт, что сильные эмоции неправильным образом воздействуют на моральное мышление. Однако кажется, что ретрибутивные интуиции не должны основываться на сильных эмоциях, что я постарался продемонстрировать в предыдущем разделе. Я буду исходить из того, что, даже если в моральном размышлении ретрибутивные основания базируются на эмоциях, есть множество ситуаций, в которых эти эмоции не так сильны, чтобы каким-то существенным образом *искажать этот процесс*. В связи с этим в данном разделе отстаивается тезис, что моральное мышление вообще *не должно основываться ни на каких эмоциях, даже на слабых*. Эту позицию я, вслед за Шоном Никольсом, буду называть *моральным рационализмом* (Nichols, 2004).

Моральный рационализм является частью этической традиции, современные сторонники которой включают в себя Алана Гевирца (Gewirth, 1981), Стивена Дорволла (Darwall, 1983), Томаса Нагеля (Nagel, 1978, 1986), Кристин Корсгаард (Korsgaard, 1986), Майкла Смита (Smith, 1996, 1997, 2009) и других. Никольс корректно утверждает, что этический рационализм является одним из привлекательных способов сохранения морального реализма. Действительно, одна из проблем морального реализма состоит в объяснении возможности глобальной супервентности моральных фактов на естественных фактах, потому что в противном случае распределение моральных фактов случайно, и неясно, почему они связаны с теми или иными *естественными* состояниями мира. В силу каких фактов, например, объективно плохо оскорблять людей и хорошо быть вежливым, и почему не наоборот? Моральный рационализм позволяет объяснить это. С этой точки зрения, *аморальное*, в конечном итоге, – это не что-то таинственное, а наоборот, вполне знакомое для нас: *аморальное* – это *иррациональное*. Более того, для познания этих моральных фактов не нужно постулировать специальной способности, с помощью которой

мы получаем доступ к моральным фактам, достаточно лишь разума (Korsgaard, 1986).

Для демонстрации того, как подобные позиции могут быть устроены, сконцентрируюсь на конструктивизме в метаэтике (Street, 2010). Шэрон Стрит предлагает следующую характеризацию метаэтического конструктивизма: истинность нормативного утверждения состоит в том, что это утверждение логически дедуцируется из *практической точки зрения*, тогда как практической точке зрения дается формальная характеристика (Street, 2010, p. 367). Стрит объясняет практическую точку зрения следующим образом: быть может, мы и не уверены в том, что такое ценность, однако мы точно знаем, что мы склонны что-то *оценивать*. Практическая позиция занимается субъектом тогда, когда субъект выносит *суждение* о ценности, или *принимает* нечто как ценное (Street, 2006, p. 366). После этого Стрит выделяет кантианскую и юмовскую версии конструктивизма. Согласно Кантианской версии, из практической точки зрения следуют моральные суждения, которые, как предполагается, истинны в полностью реалистском смысле. Примерно так теорию Иммануила Канта трактует Кристин Корсгаард: вне зависимости от того, понимает ли это некий отдельный субъект или нет, его фактическая практическая точка зрения влечет определенные этические выводы (Korsgaard, 1996). Согласно юмовской версии, то, что следует из практической позиции, говорит лишь о том, что рационально принимать тому или иному субъекту, не более того. Этой версии придерживается и сама Шэрон Стрит (Street, 2010, 370). Кантианская версия метаэтического конструктивизма может выступать в качестве хорошего примера морального рационализма, если, конечно, дополнительно указать на то, что универсальная практическая точка зрения совершенно независима от эмоций.

В данном разделе я постараюсь продемонстрировать, что моральный рационализм, который является основой для подрыва суждений, основанных на эмоциях, является крайне неправдоподобной позицией, в том числе в свете современных научных данных. Данный раздел главным образом опирается на размышления Шона Никольса, о котором уже упоминалось.

С точки зрения Никольса, необходимо различать *концептуальную* и *эмпирическую* трактовки рационализма. Согласно *концептуальной* трактовке, концепт морального обязательства – это концепт *рационального основания действовать*. Согласно *эмпирической* трактовке, фактические моральные суждения людей следуют из рациональных способностей человека.

Одним из ярких сторонников концептуальной трактовки является Майкл Смит (Smith, 2003). С его точки зрения, концептуальный рационализм влечет *требование практичности*, согласно которому агенты, которые выносят моральное суждение, *мотивированы* этим суждением. Это должно быть так по той причине, что в теориях в стиле Смита *моральные суждения* отождествляются с суждениями о *рациональных основаниях действовать*.

Однако это место теории легко атаковать посредством введения фигуры полностью разумного, но аморального психопата, который способен выносить моральные суждения, однако не мотивирован ими. Ответ Смита на критические замечания такого рода устроен так: на самом деле психопаты не выносят моральных суждений вообще, они выносят только суждения, которые *выглядят так*, словно это моральные суждения. Из этого следует, что если психопаты не мотивированы морально, то они и *не понимают* моральных суждений.

В ответ на интерпретацию Смита Никольс выстраивает аргументацию посредством концептуального анализа моральных понятий, на основании метода рассмотрения банальных суждений (Lewis, 1970). Он рассуждает так: как правило, люди считают, что психопаты понимают моральные утверждения, но *не действуют на их основании*. Получается, что устройство моральных концептов таково, что их можно *понимать* — и не быть при этом мотивированным к *моральному поведению*. Из этого следует, что сами по себе моральные концепты не могут являться концептами о разумных причинах поведения, потому что в противном случае фигура психопата не могла бы быть осмыслена так, как она осмысляется обычными людьми в рамках банальных суждений (Nichols, 2004, p. 71–76). Этот аргумент, конечно, основан на конкретной методике концептуального анализа, однако этой методикой пользуется и сам Смит для доказательства своего тезиса. Поэтому данная стратегия атаки концептуальной трактовки морального рационализма кажется вполне успешной.

Эмпирическая трактовка морального рационализма, в свою очередь, опровергается исследованиями конкретных психопатов. Дело в том, что реальные психопаты часто с трудом различают *моральное* и *конвенциональное*, однако у них, кажется, все в порядке с разумными способностями (Blair, 1995). Если верен эмпирический рационализм, то неспособность психопатов полностью понимать моральные концепты должна объясняться исключительно дефектами в рациональных способностях. Проблема, однако, в том, что такого объяснения нет. Все объяснения отклонений в области рационального недостаточны, поскольку люди с гораздо большими отклонениями в своих рациональных способностях (например, люди с аутизмом или синдромом дауна (James & Blair, 1996)) способны различать моральное и конвенциональное. Наиболее правдоподобным объяснением неспособности различать моральное и конвенциональное является гипотеза *аффективного расстройства*, согласно которой у психопатов нет достаточной развитости именно аффективных механизмов (Nichols, 2004, p. 82). Это делает дополнительный вклад в пользу *морального сентиментализма*, согласно которому моральные суждения не основаны исключительно на разуме, но зависят от аффективных состояний и эмоций. Моральный сентиментализм отстаивается в книге Никольса и поддерживается рядом других эмпирических иссле-

дований. Несмотря на то, что я считаю, что какая-то версия сентиментализма должна быть верна в силу современных психологических исследований (Kauppinen, 2022), у меня нет возможности подробно аргументировать в его пользу.

Вернемся обратно к аргументу от ретрибутивных эмоций и посмотрим на то, какие следствия для этого у нас имеются, исходя из обсуждения в разделе. Еще раз подчеркнем: как предполагается в аргументе, *моральные суждения о ретрибутивной справедливости не должны основываться на эмоциях*. Я постарался предложить наиболее щедрую трактовку этого тезиса через концепцию морального рационализма. Даже если отложить концептуальную трактовку тезиса, проблема в том, что наше фактическое моральное мышление основано на эмоциях и аффектах в том или ином виде. Из этого следует, что: либо (а) мы вообще не должны выносить большинства моральных суждений по той причине, что многие из них основаны на аффектах, как минимум частично; либо (б) мы не должны выносить именно ретрибутивных моральных суждений. Конечно, вариант (а) кажется крайне неправдоподобным, если мы хотим атаковать именно широкий ретрибутивизм, но сохранить моральный реализм и какую-то форму эпистемического доступа к нормативным фактам на основании интуиции. Проблема варианта (б) состоит в том, что очень трудно объяснить, что именно не так с эмоциями и аффектами, которые обосновывают широкий ретрибутивизм. Более того, объяснение (б) должно быть *уникально* направлено на эмоции и аффекты, которые частично фундируют широкий ретрибутивизм. Все это кажется крайне непростой задачей. Из этого следует, что аргумент от ретрибутивных эмоций, проинтерпретированный через концепцию морального рационализма, также не представляется успешным.

Заключение

В статье рассмотрен аргумент против широкого ретрибутивизма, который указывает на эмоциональную природу широкого ретрибутивизма и на основании этого заключает, что это тем или иным образом подрывает теорию. Я рассмотрел этот аргумент в двух видах по той причине, что в практике обсуждения этой темы с коллегами аргумент озвучивается предельно широким образом, после чего уточняется в процессе обсуждения. Предположив, что в рамках статьи стоит повторить такой естественный способ обсуждения этой проблемы, сначала я рассмотрел трактовку *в стиле аргумента разоблачения*. Согласно наилучшей версии этой трактовки, широкий ретрибутивизм основывается на *гневе*, однако по той причине, что у гнева есть эволюционный функционал, мы не должны основывать наши суждения на нем. Я продемонстрировал, что эта аргументация несовершенна главным образом по той причине, что гнев не является ни *уникальной* основой ретрибутивных интуиций, ни *обязательной*. Гнев может участвовать в других типах морального

мышления, не делая эти размышления проблематичными, а также есть ретрибутивные интуиции, которые не основаны на гневе. В рамках второй трактовки аргумента я рассмотрел тезис о том, что мы вообще не должны формировать моральные убеждения на внерациональных основаниях. В ответ на эту форму аргумента я указал на то, что мы в целом являемся *аффективными существами* и основываем наши моральные суждения (как минимум их большую часть) на аффектах и эмоциях в большей или меньшей степени, включая ретрибутивные суждения. Моральная теория, которая не учитывает этого, кажется оторванной от реальности нашего устройства и задает невозможный стандарт морального суждения. Надеюсь, мне удалось продемонстрировать, что есть достаточно правдоподобный общий контур ответа на аргумент от ретрибутивных эмоций, отдельные аспекты которого, при необходимости, могут быть доработаны в будущем.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Проведение исследования, концептуализация и написание статьи — Фауль Б. В.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: “бытие к цифре”, онтология виртуального и человеческое Я», №25-18-00208, в НИУ ВШЭ в Санкт-Петербурге.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов и не использовались при проведении исследования.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы | References

Benn, S. I. (1958). An Approach to the Problems of Punishment. *Philosophy*, 33(127), 325–341. https://doi.org/10.1017/S0031819100055017

Berker, S. (2009). The Normative Insignificance of Neuroscience. *Philosophy & Public Affairs*, 37(4), 293–329. https://doi.org/10.1111/j.1088-4963.2009.01164.x

Blair, R. (1995). A cognitive developmental approach to morality: Investigating the psychopath. *Cognition*, 57(1), 1–29. https://doi.org/10.1016/0010-0277(95)00676-P

Caruso, G. D. (2021). *Rejecting Retributivism: Free Will, Punishment, and Criminal Justice*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108689304

Darwall, S. L. (1983). *Impartial Reason*. Cornell University Press.

Feldman, F. (2004). *Pleasure and the Good Life: Concerning the Nature, Varieties, and Plausibility of Hedonism*. Clarendon Press. https://doi.org/10.1093/019926516X.001.0001

Flew, A. (1954). The Justification of Punishment. *Philosophy*, 29(111), 291–307. https://doi.org/10.1017/S0031819100067152

Gewirth, A. (1981). *Reason and Morality*. University of Chicago Press.

Greene, J. D. (2008). The Secret Joke of Kant's Soul. In W. Sinnott-Armstrong (Ed.), *Moral Psychology: Vol. 3: The Neuroscience of Morality: Emotion, Brain Disorders, and Development* (pp. 35–80). MIT Press.

Hare, R. M. (1981). *Moral Thinking: Its Levels, Method, and Point*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/0198246609.001.0001

Hart, H. L. A. (1959). The Presidential Address: Prolegomenon to the Principles of Punishment. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 60, 1–26. https://doi.org/10.1093/aristotelian/60.1.1

Hart, H. L. A. (2008). *Punishment and Responsibility: Essays in the Philosophy of Law*. Oxford University Press.

Hursthouse, R. (1999). *On Virtue Ethics*. OUP Oxford.

James, R., & Blair, R. (1996). Brief report: Morality in the autistic child. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 26(5), 571–579. https://doi.org/10.1007/BF02172277

Kahane, G. (2012). On the Wrong Track: Process and Content in Moral Psychology. *Mind & Language*, 27(5), 519–545. https://doi.org/10.1111/mila.12001

Kauppinen, A. (2022). Moral Sentimentalism. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2022). Metaphysics Research Lab, Stanford University. https://plato.stanford.edu/archives/spr2022/entries/moral-sentimentalism/

Keren, G., & Schul, Y. (2009). Two Is Not Always Better Than One: A Critical Evaluation of Two-System Theories. *Perspectives on Psychological Science*, 4(6), 533–550. https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2009.01164.x

Korman, D. Z. (2019). Debunking arguments. *Philosophy Compass*, 14(12), e12638. https://doi.org/10.1111/phc3.12638

Korsgaard, C. M. (1986). Skepticism about Practical Reason. *The Journal of Philosophy*, 83(1), 5. https://doi.org/10.2307/2026464

Korsgaard, C. M., & O'Neill, O. (1996). *The Sources of Normativity* (1st ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511554476

Lewis, D. (1970). How to Define Theoretical Terms. *The Journal of Philosophy*, 67(13), 427. https://doi.org/10.2307/2023861

Melnikoff, D. E., & Bargh, J. A. (2018). The Mythical Number Two. *Trends in Cognitive Sciences*, 22(4), 280–293. https://doi.org/10.1016/j.tics.2018.02.001

Nagel, T. (1978). *The Possibility of Altruism*. Princeton University Press. https://doi.org/10.1515/9781400884490

Nagel, T. (1986). *The View From Nowhere*. Oxford University Press.

Nichols, S. (2004). *Sentimental Rules: On the Natural Foundations of Moral Judgment*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/0195169344.001.0001

Nussbaum, M. C. (2016). *Anger and Forgiveness: Resentment, Generosity, Justice*. Oxford University Press.

Rawlette, S. H. (2016). *The Feeling of Value: Moral Realism Grounded in Phenomenal Consciousness*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Rehren, P., & Zisman, V. (2022). Testing the Intuitive Retributivism Dual Process Model. *Zeitschrift Für Psychologie*, 230(2), 152–163. https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000461

Scanlon, T. (2014). *Being Realistic about Reasons*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199678488.001.0001

Singer, P. (1999). *Practical ethics*. Cambridge University Press.

Smith, M. (1996). The argument for internalism: Reply to Miller. *Analysis*, 56(3), 175–184. https://doi.org/10.1093/analys/56.3.175

Smith, M. (1997). In Defense of "The Moral Problem": A Reply to Brink, Copp, and Sayre-McCord. *Ethics*, 108(1), 84–119. https://doi.org/10.1086/233789

Smith, M. (2003). *The Moral Problem*. Blackwell.

Street, S. (2006). A Darwinian Dilemma for Realist Theories of Value. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 127(1), 109–166. https://doi.org/10.1007/s11098-005-1726-6

Street, S. (2010). What is Constructivism in Ethics and Metaethics? *Philosophy Compass*, 5(5), 363–384. https://doi.org/10.1111/j.1747-9991.2009.00280.x

Tessman, L. (2015). *Moral Failure: On the Impossible Demands of Morality*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199396146.001.0001

Vavova, K. (2015). Evolutionary Debunking of Moral Realism. *Philosophy Compass*, 10(2), 104–116. https://doi.org/10.1111/phc3.12194

Wiegman, I. (2017). The Evolution of Retribution: Intuitions Undermined. *Pacific Philosophical Quarterly*, 98(2), 193–218. https://doi.org/10.1111/papq.12083

Wiegman, I. (2023). Doubts about Retribution: Is Punishment Non-Instrumentally Good or Right? In M. C. Altman (Ed.), *The Palgrave Handbook on the Philosophy of Punishment* (pp. 125–147). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-11874-6_6

Williams, B. (2015). *Ethics and the Limits of Philosophy*. Routledge.

Zaibert, L. (2018). *Rethinking Punishment* (1st ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108151740

Zisman, V., & Rehren, P. (2024). The Problems of Empirically-Informed Arguments for and against Retributivism. *Review of Philosophy and Psychology*. https://doi.org/10.1007/s13164-024-00753-w

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования кинематографа | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.602

In Search of the "Secret Manual" in the Chinese "Wuxia" World: Re-examining the Ethos of "Wuxia" Film "Crouching Tiger, Hidden Dragon"

Mao Sijie[1], Chow Ow Wei[2], Loo Fung Chiat[3], & Megat Al-Imran Yasin[4]

Universiti Putra Malaysia. Kuala Lumpur, Malaysia

Received: 8 January 2025 | Revised: 19 February 2025 | Accepted: 3 March 2025

Abstract

Wuxia, a standardised epic genre originating from a typical Chinese literature, has inspired mainstream global films for almost a century of motion picture evolution. Nevertheless, it often appears distant and enigmatic to certain audience, largely because of being set in an imagined ancient Chinese world underpinned by chivalrous and righteous ideals. It is therefore a challenge for filmmakers to strategically visualise the *wuxia* realm and materialise the *jianghu* world into a convincingly authentic depiction of in ancient China.

Building on Aristotle's concept of ethos, this study constructs a conceptual framework grounded in *wu*, *xia*, and *jianghu*, treating film as a deliberately orchestrated form of rhetoric. Through a microanalysis on the audiovisual elements with a special focus in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" (2000), this research aims to uncover the "secret manual" behind *wuxia* film through an illumination of strategic filmmaking methods in the ethos established from the Chinese martial arts world. The findings offer a paradigmatic approach for *wuxia* filmmaking: one that not only harnesses audiovisual elements to fulfil narrative function but also integrates them with Chinese aesthetics and cultural traditions. By clarifying the complex interplay of audiovisual elements, this research enhances the understanding of the cultural and rhetorical factors that shape contemporary Chinese audience. Furthermore, by integrating classical rhetorical theory with modern film analysis, the study provides a robust framework for examining the enduring influence of *wuxia* storytelling through the cinematic landscape as presented in a significant *wuxia* film of the era.

Keywords

Film; Film Score; Audiovisual; Wuxia; Martial Arts World; Ethos; "Crouching Tiger, Hidden Dragon"

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

1 Email: gs58236[at]student.upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0009-0009-6904-0370
2 Email: chowwei[at]upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0000-0002-2360-5083
3 Email: lfc[at]upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0000-0002-0387-1173
4 Email: megat[at]upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0000-0003-0065-9983

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Cinema Studies | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.602

В поисках «секретного свитка» в мире китайского у-ся: переосмысление этоса фильма «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»

Сыцзе Мао[1], Вэй Чоу Оу[2], Чиат Лу Фун[3], & Ясин Мегат Аль-Имран[4]

Университет Путра Малайзия. Куала-Лумпур, Малайзия

Рукопись получена: 8 января 2025 | Пересмотрена: 19 февраля 2025 | Принята: 3 марта 2025

Аннотация

У-ся — эпический жанр, возникший в традиционной китайской литературе, который на протяжении почти века эволюции кинематографа вдохновлял мейнстримное мировое кино. Тем не менее, он нередко кажется далёким и загадочным для определённой аудитории главным образом потому, что его действие разворачивается в воображаемом древнекитайском мире, основанном на рыцарских и праведных идеалах. Таким образом, перед режиссёрами стоит задача — стратегически визуализировать мир у-ся и воплотить вселенную цзянху в убедительно аутентичном образе древнего Китая.

Опираясь на концепцию этоса Аристотеля, данное исследование выстраивает концептуальную модель, основанную на понятиях «у», «ся» и «цзянху», рассматривая кино как намеренно организованную форму риторики. Посредством микроанализа аудиовизуальных элементов, с особым вниманием к фильму «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (2000), это исследование стремится раскрыть «Секретный свиток», связанный с созданием фильмов у-ся, освещая стратегические кинематографические методы, формирующие этос китайских боевых искусств. Полученные результаты предлагают парадигматический подход к кинопроизводству у-ся — подход, который не только использует аудиовизуальные элементы для выполнения повествовательной функции, но и органично сочетает их с китайской эстетикой и культурными традициями. Разъясняя сложное взаимодействие аудиовизуальных компонентов, это исследование способствует более глубокому пониманию культурных и риторических факторов, влияющих на восприятие современного китайского зрителя. Кроме того, интегрируя классическую риторическую теорию с современным анализом кино, работа предлагает надёжную основу для изучения устойчивого влияния повествования у-ся в кинематографическом ландшафте, воплощённом в значимом фильме этого жанра.

Ключевые слова

фильм; саундтрек к фильму; аудиовизуальный; у-ся; мир боевых искусств; этос; «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»

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

1 Email: gs58236[at]student.upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0009-0009-6904-0370
2 Email: chowwei[at]upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0000-0002-2360-5083
3 Email: lfc[at]upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0000-0002-0387-1173
4 Email: megat[at]upm.edu.my ORCID https://orcid.org/0000-0003-0065-9983

Introduction

Wuxia

Wuxia [武侠] is a distinguished genre of Chinese fiction that revolves around the exploits of martial artists in ancient China. Towards the end of the 1950s, Jin Yong [金庸], Gu Long [古龙], and Liang Yusheng [梁羽生] emerged as representatives of Chinese martial arts novels, igniting a fervour for this genre (Jia, 2005, p. 75; Chen, 2005, p. 99; Wu, 2012, p. 64). They authored numerous exemplary novels including "The Legend of the Condor Heroes" [射雕英雄传], "The Return of the Condor Heroes" [神雕侠侣], "Heaven Sword and Dragon Sabre" [倚天屠龙记], "The Legendary Twins" [绝代双骄], "The Bride with White Hair" [白发魔女传], "Seven Swords of Mount Heaven" [七剑下天山]. While it is fundamentally anchored in historical fantasy literature, its widespread appeal has transcended to various artistic mediums, including Chinese opera, *manhua* [漫画, Chinese comics], television dramas, films, and video games. The term *wuxia*, a compound of two Chinese characters, encapsulates a significant cultural concept: *wu* [武] signifies martial arts, while *xia* [侠] connotes the 'knight-errant', a figure emblematic of unbridled heroism and the quintessential virtues of honour, loyalty, and a commitment to justice (Wang, 2023, p. 14). Predominantly hailing from humble origins, these warrior figures are typically depicted as commoners who uphold chivalric moral values that emphasize punishing evil, upholding goodness, and administering justice. As David Bordwell (n.d.) put it, "The hero fought for *yi* [义], or righteousness—not for rights in the abstract, or for society as a whole, but for fairness in a particular situation—usually, seeking retribution for a past wrong." Teo (2009, p. 5) adds that "the nature of *wuxia* is more abstract and philosophical in terms of its application of concepts such as chivalry, altruism, justice and righteousness".

Another generic convention of the *wuxia* model is the notion of *jianghu* [江湖]. Although the word literally means "rivers and lakes," it does not refer literally to a physical place, but rather to an abstract realm. It is the societal milieu wherein martial arts heroes navigate, engage, and form connections with one another (Campbell, 2016, p. 23). The term *jianghu* alludes to the domain inhabited by mythological heroes, governed by a code of honour and righteous merit. In martial arts films, *jianghu* represents any locale where warriors convene, often situated far from the imperial court's reach (Deppman, 2017, p. 18). Such places include, but are not limited to, inns, taverns, and country stores, as well as natural settings like bamboo forests, woodlands, and deserts, serving as the backdrop for the narrative and interactions of these heroes.

In this context, *wuxia* is taking various kinds of "knight-errant" as the protagonists who are skilled in martial arts. The stories depicted in literature or films focus on their journey inside, within or through *jianghu*, a metaphorical world of conflict

and brotherhood, and their upholding of chivalrous values as they confront adversaries and injustices.

Wuxia in Chinese Cinema

Wuxia, characterized by its distinctive storytelling, holds a revered position in the Chinese film and television industry, enjoying sustained popularity among Chinese audiences globally. Within the scholarly discourse on the Chinese cinema, the term *shenguai wuxia pian* [神怪武侠片], which is translated literally as the "gods and demons [神怪 *shenguai*] martial chivalry (*wuxia*) film," is commonly cited as the antecedent to contemporary *wuxia* films. These films, while devoid of gods and monsters, are imbued with portrayals of ancient chivalry (Jia, 2005, p. 44). The initial masterpieces of the genre emerged with the film series "The Burning of the Red Lotus Temple" [火烧红莲寺] (1928–1931), Over time, the term *shenguai* was progressively phased out, leaving *wuxia* as the sole descriptor. This term now precisely defines the genre known as *wuxia* film[1] which is a Chinese film genre that is set in a bygone era, traditionally valorise the quest for chivalry and justice, and often mixing in elements of magic and superstition (Campbell, 2016, p. 21). As Hong Kong film director, producer and film writer Ronny Yu stated, "*wuxia* films are not grounded in reality. They are like "The Lord of the Rings trilogy" (2001-2003), where there is fantasy and magic and people can fly, can fight in trees, in the middle of lakes and all" (Faraci, 2006).

Wuxia cinema is frequently misunderstood as synonymous with kung fu and broader martial arts films, though there is shared content among these categories. To delineate, the martial arts film is an overarching genre that encompasses narratives featuring combat sequences, showcasing a wide array of fighting styles including, but not limited to, Chinese kung fu, Korean mixed martial arts, Japanese *jujutsu*, and martial traditions from Thailand and other Asian countries. In contrast, kung fu and *wuxia* are genres with more culturally specific and narratively rich connotations within the milieu of Chinese cinema (Yang, 2010, p. 22). Within this domain, *wuxia*, and kung fu are often considered distinct subgenres under the expansive martial arts film category (Teo, 2009, p. 2). *Wuxia* transcends mere genre classification, evolving into a cultural movement that has deeply resonated with national sentiment, symbolizing the 'Sinicization' of Chinese cinema in its formative years (Tsui, 2012). While kung fu films are set against contemporary backdrops, accentuating martial arts pedagogy and prowess, wuxia films often prioritize narratives of chivalry and the pursuit of justice, upholding a traditional ethos (Teo, 2009, p. 4).

At the dawn of the 21st century, the *wuxia* film genre expanded beyond the confines of mainland China, emerging as a strategic tool for Chinese directors to penetrate the international film market. "Crouching Tiger, Hidden Dragon" [卧虎

1 While there exists no entirely satisfactory English equivalent for the term '*wuxia* film,' it is often referenced as 'the swordplay film' in critical research (Levitin, 2006).

藏龙] (2000) epitomizes this trend. This *wuxia* film[1] narrates a tale of entangled honour and vendetta arising from the theft of the Green Destiny Sword, ultimately unravelling as a multifaceted romantic tragedy. The film was pivotal in introducing the previously little-known world of Chinese *wuxia* to the Western audience, particularly through the captivating charm of its combat scenes, sparking an interest in the *wuxia* genre in the film industry at the time. It imbued with oriental mysticism and Chinese philosophy, and received global attention with four Academy Awards, including the category of Best Foreign Language Film. Tan Dun[2] [谭盾], the original composer for "Crouching Tiger, Hidden Dragon" and an eminent Chinese composer and conductor, consistently incorporates a balance of Eastern and Western cultural elements into his compositions as "world music", for this encompasses a collection of sounds that resonate with global audiences (Yu, 2021, p. 1).

The academic interest in Chinese *wuxia* film "Crouching Tiger, Hidden Dragon" has been robust within the film studies community. However, the auditory dimension in film often appears to be neglected. Despite the prowess of film scholars in utilizing cinema to discuss broader cultural themes, such as society, politics, and gender, the auditory aspects remain underexplored. Lidan Hu (2022) discusses Jia Zhangke's [贾樟柯] feminist appropriation of *wuxia*, elucidating how he harnesses the archetype of the legendary female knight-errant to revitalize the genre; Junchen Zhang (2020) reconstructs "Crouching Tiger, Hidden Dragon" from cognitive, translational, and cultural recontextualization perspectives. Nevertheless, when addressing the auditory dimension, film scholars either regard music as merely an element of the film "text" or, more commonly, prioritize the visual over the audio (Audissino, 2017, p. 25). This is not to suggest that musicologists are better equipped to address these issues. Although they possess authoritative expertise within the musical domain, they may deem films as an entity of technical intricacies. The possibly superficial understanding in film media attained by musicologists mirrors that of film scholars' typical understanding in music (Audissino, 2017, p. 5). This leads musicologists, when studying films, to focus primarily on the film score. For example, Yi Wang (2017) in her research conducts a microanalysis of film scores composed by Tan Dun for three *wuxia* films aiming to provide insightful musical analysis to summarize and elucidate Tan Dun's compositional style. Films, inherently a complex domain, represent a multidisciplinary and composite subject. Thus, both musicologists and film scholars require a broader, more complementary method, which is the approach this study adopts to analyse a film for both its visual and musical appeals through it.

1 This film is an adaptation of Wang Dulu's [王度庐] wuxia novel of the same title written in 1941–1942. This work is part of his Crane-Iron novel series [鹤铁系列].

2 Tan has also scored Chinese costume films like "Hero" [英雄] (2002) and "The Banquet" [夜宴] (2006). In 2011, Sony Masterwork released a compilation soundtrack album entitled "The Martial Arts Trilogy", featuring a selection of film music from Tan's engagement in three costume films, including "Crouching Tiger, Hidden Dragon".

In addition, rhetoric as a field of inquiry has likewise occupied a marginal position. Aristotle defines rhetoric as "the faculty of observing in any given case the available means of persuasion" (Aristotle, 2006, p. 1355b). In recent years, rhetorical research has expanded from a traditional linguistic focus into the realm of film media. As a discipline centred on argumentation and persuasion, rhetoric has become increasingly relevant to film analysis (Perez, 2019, p. xix; Zhang, 2020, p. 1197). Film rhetoric, in particular, reveals how film languages are reframed and presented as credible commitments in popular cinematic contexts (Kelly, 2016, p. 18). *Wuxia*, as a genre built around the *jianghu* world and the spirit of chivalry, often presents a world that appears distant and enigmatic to contemporary audience. Through the audiovisual strategies of film rhetoric, however, creators can render this otherwise elusive worldview and value system tangible on the big screen, thus forging an immersive viewing experience that fosters emotional resonance and cultural identification with the *wuxia* ethos. Furthermore, these rhetorical strategies enable deeper inquiry into the evolution of this film genre and dissemination in the modern cultural context, offering fresh insights for both the creation and critique of *wuxia* cinema.

Objective and Methodology

The objective of this study is to explore the "secret manual"[1] [秘籍] of *wuxia*, metaphorically positioned in this article to denote the constitutive elements as manifested in the music scores of contemporary Chinese *wuxia* films and their moving images from the rhetorical perspective. Specifically, it endeavours to identify the ethos, one of the rhetorical techniques, employed within the *wuxia* film, shedding light on how film producer actualizes the *wuxia* spirit through the strategic use of cinematography and film music. To this end, "Crouching Tiger, Hidden Dragon" is selected as a case study, in which audiovisual clips serve as primary data sources, in order to illuminate the ethos of the martial arts world that denotes an important cultural attribute in modern Chinese films. This film is not yet too dated to be qualified as an exemplifier to materialize the ethos on *wuxia* —from the conventional imagination to the trailblazing ground breakers ahead of their time—especially in evoking traditional styles or referencing known sources to make sense of this specific atmosphere. It is noteworthy that the data source of music used for the analysis is based on the original soundtrack as heard during the playback, when dealing with how each piece of music directly connects to designated scenes in the film. Music from the soundtrack album is not used because of music editing that have combined music from different scenes into a single track.

1 The term "secret manual" historically denotes Chinese martial arts textbooks from antiquity, repositories of esoteric and potent martial arts techniques. The custodians of these martial traditions, valuing the continuity and sanctity of their art, typically shrouded their practices in secrecy to prevent dissemination beyond trusted circles. This proclivity for concealment engendered a sense of mystique.

This study is underpinned by Aristotle's rhetorical triangle. Aristotle has posited three "technical" *pisteis*— "persuaders" or "means of persuasion"—as key to engaging an audience: persuasion arises from the character (*êthos*) of the speaker, the emotional state (*pathos*) of the audience, and the argument (*logos*) itself. When applied to the medium of film, this theory can be extended to view the film itself as a speaker—a framework that helps to illuminate how films use language, symbols, and images to shape meaning and foster comprehension.

This article focuses specifically on ethos, not out of disregard for pathos or logos, but rather because the unique cultural and aesthetic features of *wuxia* cinema make ethos particularly revealing of its core spirit. In contrast to directly mobilising audience emotions [pathos] or guiding them through rational logic [logos], ethos places more emphasis on "who I am" which emphasises the study of ontology. In classical rhetoric, whenever the speaker's manner of delivery establishes trustworthiness, moral persuasion operates through character (Aristotle, 1991, p.38). It centres on the reliability of the author, creator, or speaker, underscoring credibility and authority in influencing an audience. From a *wuxia* perspective, the film genre encompasses not only intense martial combat, but also a diverse *jianghu* world, coupled with values such as loyalty [忠], responsibility [义], and camaraderie [情].

Therefore, a foundational conceptual framework encompassing *wu*, *xia*, and *jianghu* is provided (Figure 1). The authors consider the conception of *wu*, *xia*, and *jianghu* as crucial components within a *wuxia* work, as they essentially form the indispensable spirit of *wuxia*. The following instances of *wuxia* work (Figure 2) have potentially explained this notion: in "Kill Bill, Volume 1"[1] (2003), the sword-fighting revengeful battle between two female characters, the Bride and O-ren Ishii, fully demonstrates their choreography for *wu* or martial arts prowess while they settled their '*jianghu* business' which stems from the honour or *xia* within each of them; in "Flying Swords of Dragon Gate" [龙门飞甲] (2011), the *jianghu* contains of wandering swordsmen, treasure hunters and bureaucrats whose conscience are tested for the justice or *xia* while the choreography for *wu* projects every conflict during the battle between good and evil among them. Without this context, a film might lose its definition of *wuxia* and it can simply be generally regarded as a "costume drama".

1 References of *wuxia* films in "Kill Bill, Volume 1" (2003) have been discussed in a few literatures, such as "Come Drink with Me" [大醉侠] (1966), "One-Armed Swordsman" [独臂刀] (1967), "Vengeance" [报仇] (1970), "The Five Venoms" [五毒] (1978), and "Crouching Tiger, Hidden Dragon" (Destefani, 2010, pp. 9–10; Ma, 2015, pp. 53–59; Kupfer, 2018, pp. 58–108).

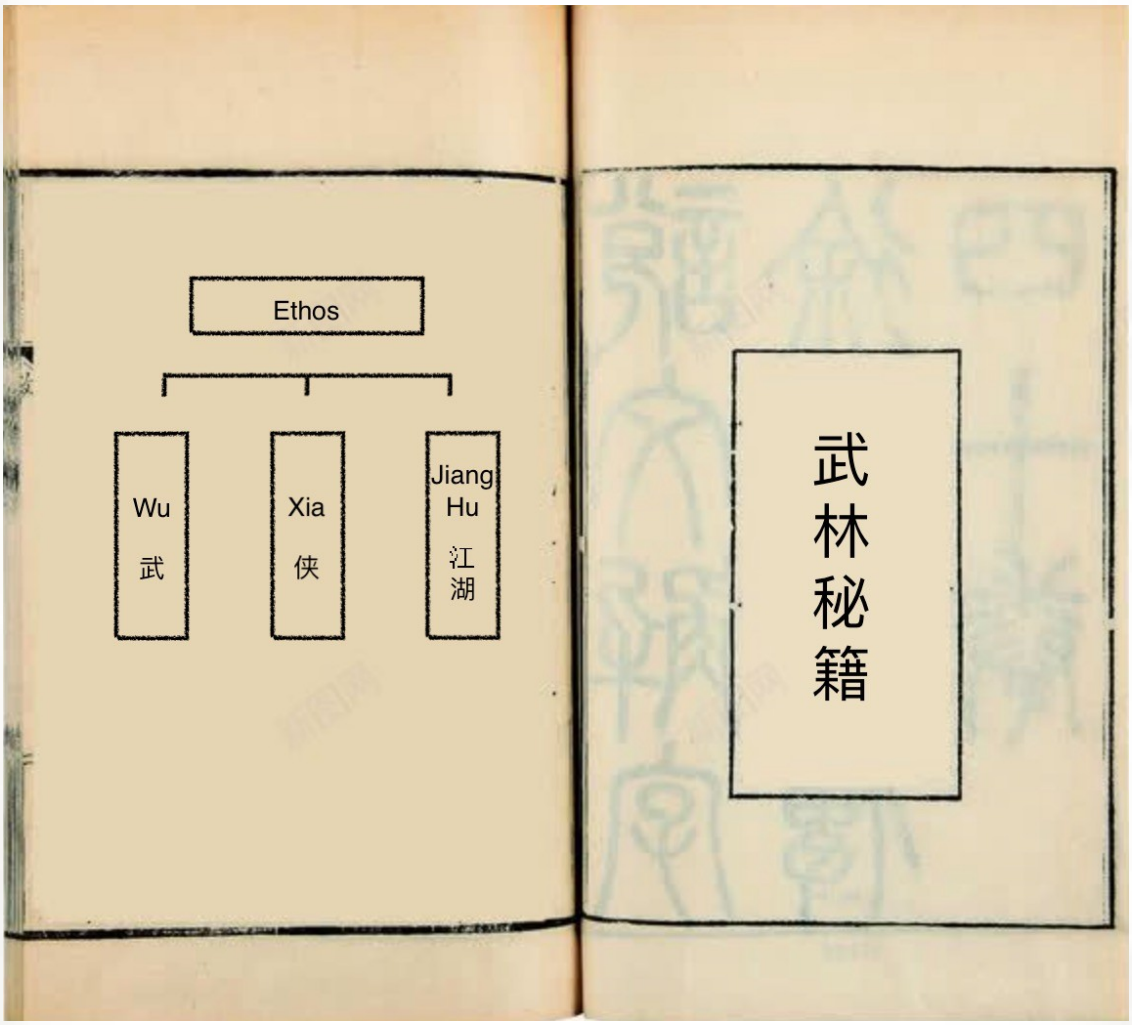


Figure 1. A conceptual framework focusing in *wu*, *xia* and *jianghu* to explore the audiovisual elements of *wuxia* films (illustration by Mao Sijie).



Figure 2. Battling scenes in "Kill Bill, Volume 1" (source: Miramax Film, 2003) and "Flying Swords of Dragon Gate" (source: Variance Films, 2012).

This paper offers a microanalysis of the *wuxia*'s audiovisual elements, specifically applied to scrutinize, and identify all audiovisual clips from "Crouching Tiger, Hidden Dragon". Microanalysis emphasizes finding the exact beginning and end of

an event by looking for specific boundaries and what marks the boundary or event. Once the boundaries are found, the stages of the event are found through repeated observation (Erickson, 1992, p. 215). In this study, this method was first used to locate the start and end points of all segments in the film "Crouching Tiger, Hidden Dragon" that contains music scores, and therefore 28 distinctive film clips are ultimately identified as the focus of inspection. Each clip was then examined in terms of narrative story, characters, and the specific "*wuxia* setting", enabling clear categorisation within a conceptual framework. For instance, in Clip 5, Jen Yu [玉娇龙] sneaks in the Governor's estate at night in disguise to steal a precious sword. She is discovered and engages in a combat with Yu Shu Lien [俞秀莲] who rushes in to protect the asset. Here, both Jen and Shu Lien are all exemplars of the *xia*, while their interaction displays martial arts [*wu*]. So, this clip is then classified under both "*xia*" and "*wu*" categories as well. However, this battle takes place at the Governor's residence which is tied to official authority; this clip does not qualify to be classified under "*jianghu*", which is defined where a realm is distanced from government and the imperial court.

The analytical method operates in units by minute, involving frame-by-frame scrutiny of visuals, characters, and actions, as well as a thorough evaluation of musical elements including melody, harmony, instrumentation, rhythm, tempo, timbre, and performance techniques. Ultimately, through comparative and synthetic evaluation of these shared film clips, the analysis seeks to uncover the common rhetorical strategies. Particularly, this study employs Erickson's five stages[1] of microanalysis to investigate the film clips in the process as summarised in the following:

1. Watch the entire film at regular speed.
2. Determine where each piece of music score begins and ends, leading to the identification of 28 distinctive film clips.
3. Correlate these film clips with the dedicated conceptual framework (Table 1), noting the scenes showcasing each ethos of *wu* (martial arts), *xia* (the role of the knight-errant, such as Li Mu Bai [李慕白] portrayed by Chow Yun-Fat [周润发], Shu Lien by Michelle Yeoh [杨紫琼], and Jen[2] by Zhang Ziyi [章子怡])[3], and *jianghu* (deserts, inns, and bamboo forests), according to the narrative in the film.
4. Analyse audiovisual elements from each film clip; this involves frame-by-frame scrutiny of visuals, characters, and actions, as well as a thorough eval-

1 Erickson's five stages of microanalysis: stage one, reviewing the whole event; stage two: identifying major constituent parts of the event; stage three: identifying aspects of organization within major parts of the event having; stage four: focus on actions of individuals; stage five: comparative analysis of instances across the research corpus microanalysis (Erickson, 1992, pp. 217–220).

2 The orthography of the characters follows Zhang's version (2021).

3 Other characters include Luo Xiahu [罗小虎] played by Chang Chen [张震], and Jade Fox [碧眼狐狸] by Cheng Pei-pei [郑佩佩 1946–2024].

uation of musical elements including melody, harmony, instrumentation, rhythm, tempo, timbre, and performance techniques.

5. Compare and synthesise the film clips of the same category, such as those related to martial arts [*wu*], to uncover both common techniques and distinctive operation.

Table 1. Film clips identified and extracted from "Crouching Tiger, Hidden Dragon" according to film chronology with each represented ethos in the film

Clips	Timecode in Film	Ethos		
		Wu	Xia	Jiangʻhu
1	00:00:12–00:02:03		✓	
2	00:02:24–00:04:50		✓	
3	00:04:51–00:06:20		✓	
4	00:11:07–00:11:35		✓	
5	00:14:51–00:20:56	✓	✓	
6	00:23:28–00:23:42		✓	
7	00:27:28–00:28:57		✓	✓
8	00:33:13–00:38:51	✓	✓	
9	00:42:08–00:42:55		✓	
10	00:43:18–00:46:50	✓	✓	
11	00:48:42–00:52:03		✓	
12	00:52:48–00:56:10	✓	✓	✓
13	00:57:22–00:59:34		✓	✓
14	01:01:56–01:02:35		✓	✓
15	01:07:39–01:09:18		✓	
16	01:09:34–01:12:26		✓	✓
17	01:13:09–01:13:56		✓	
18	01:14:00–01:16:17		✓	
19	01:16:17–01:16:29		✓	✓
20	01:17:55–01:18:29		✓	✓
21	01:23:16–01:24:51	✓	✓	✓
22	01:26:00–01:27:40		✓	
23	01:30:13–01:34:35	✓	✓	
24	01:34:50–01:39:08	✓	✓	✓
25	01:43:45–01:44:12	✓	✓	
26	01:44:12–01:47:30		✓	
27	01:48:53–01:56:28		✓	
28	01:48:53–01:56:28		✓	

It is important to note again that the focus of this study is on a single work, namely, "Crouching Tiger, Hidden Dragon". The data derived from this individual

project possess inherent limitations and do not fully represent the "secrets manual" of films from all eras. Furthermore, this research is confined to an in-depth analysis of a contemporary Chinese *wuxia* film. The main discussion does not extend to film genres other than *wuxia* or martial arts films, or films produced outside the greater China.

The Ethos of *Wu* in Audiovisual Context

Director Ang Lee presents eight martial arts scenes in "Crouching Tiger, Hidden Dragon", specifically: Clip 5 (00:14:51–00:20:56), Clip 8 (00:33:13–00:38:51), Clip 10 (00:43:18–00:46:50), Clip 12 (00:52:48–00:56:10), Clip 21 (01:23:16–01:24:51), Clip 23 (01:30:13–01:34:35), Clip 24 (01:34:50–01:39:08), and Clip 25 (01:43:45–01:44:12). The film features an array of fighting scenes, each accompanied by the filmmakers' meticulously crafted unique creations. This deliberate design allows for a nuanced visual and musical contrast across the different fighting sequences.

The Visuals

In Chinese *wuxia* cinema, *wu* does not only drive the narrative but also serves as a key storytelling mechanism. The fight sequences in this film genre resembles a stylized performance more than a depiction of actual combat, imbued with elements of artifice and aesthetic refinement, prioritizing performativity, and visual appeal. Consequently, despite utilizing violence to advance the narrative, Chinese *wuxia* films possess a distinct allure, setting them apart from Hollywood action films with often graphically violent representations. Jia Leilei (2005, p. 14) refers to the martial arts sequences in *wuxia* films as *wuwu* [武舞 — literally 'martial arts and dance', implying that fight scenes resemble dance in *wuxia* film]. He contends, "Chinese *wuxia* films are a genre based on *wuxia* literature, blending dance-like Chinese martial arts techniques (performances) with dramatized and patterned narrative plots." The fight scenes in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" epitomise this poetic and artistic expression. A notable instance is noted in Clip 24, where director Ang Lee frames the action within an expansive, dense bamboo forest (Figure 3). Here, the characters glide above the bamboo canopy, their movements executed with balletic elegance, foregrounding the understated romantic undercurrent between Li Mu Bai and Jen Yu. Such artistry has earned "Crouching Tiger, Hidden Dragon" accolades, including being hailed by The Globe and Mail as a "balletic martial arts film" (Lacey, 2000).



Figure 3. A still (01:36:59) from Clip 24 in "Crouching Tiger, Hidden Dragon", with Jen on the right and Li on the left

In addition, the film methodically portrays *qinggong* [轻功], a significant technique originating from *wuxia* literary imagination that symbolizes agility and martial prowess in combat scenes. It is visually manifested in the film, often associated with characters such as swordsmen and escorts to showcase their agility and martial prowess. Many films showcase *qinggong* only briefly, creating a fleeting, fantastical visual impression, such as in "The Swordsman" [笑傲江湖] (1990) and "The Legend of the Swordsman" [笑傲江湖 II 东方不败] (1992). These shots usually last only a few seconds, barely allowing viewers to register the mechanics before the characters vanish. By contrast, Lee's approach in *Crouching Tiger, Hidden Dragon* deliberately captures the processes of initiation, flight, and landing. He avoids showing characters simply flying off in a blur; instead, the film carefully unfolds the logical sequence of take-off–airborne motion–touchdown. Martial arts choreographer Yuen Woo Ping has noted, "Executing *qinggong* does not mean flying endlessly like Superman; there are always points of departure and landing (Zhang, 2012, p. 333)." In Clip 5, during the rooftop battle between Jen and Shu Lien (Figure 4), they do not merely leap into the air but utilize eaves and walls to propel themselves. When they bound onto rooftops or chase each other between them, the camera typically follows their midair movement, offering medium or long shots of graceful arcs carved across the night sky. Through wirework and the subtle use of deceleration or slow motion, viewers can clearly sense the characters pausing momentarily in midair, as though truly harnessing their inner energy to "hover" for an instant.



Figure 4. A still (00:18:59) from Clip 5 in *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, with Jen Yu's double using *qinggong*

In the realm of *wuxia* world, which predominantly set during the era of cold weapons, the absence of firearms and artillery largely ensures the fairness of duels, where warriors rely solely on their martial skills to achieve victory and earn respect. These characters not only exhibit exceptional physical abilities but also wield specialized Eighteen Arms of Wushu—such as swords, spears and axes—which dazzle the viewers. In Clip 23, the courtyard fight scene between Jen and Shu Lien occurs in a constricted space, intensifying their rival confrontation. Jen attempts to leave with Li's Green Destiny Sword, facing opposition from Shu Lien. In this scene, Shu Lien engages in an extended duel with Jen, skilfully switching between numerous weapons to counter the legendary Green Destiny Sword (Figure 5). The sequence of switching from dual swords to spears and maces accelerates their fight, heightening the suspense of their power relation within the confined courtyard, utilizing a variety of ancient Chinese weapons to advance the film's martial arts narrative. In this sense, *wuxia* films can be viewed as a sort of military museum showcasing ancient Chinese weaponry.



Figure 5. A still (01:31:09) from Clip 23 in "Crouching Tiger, Hidden Dragon", featuring Shu Lien skillfully switches between weapons of Eighteen Arms of Wushu

The Film Score

To complement different visual presentations of *wu*, composer Tan Dun employs varied scoring strategies. In traditional fight sequences, Chinese percussion instruments, including *nan bangzi* [南梆子, or southern wood block], clapper drum [拍鼓], bass drum [低音鼓], Chinese drum [中国鼓], and tambourine [手鼓] dominate the orchestration. For example, in Clip 5, when the masked protagonist Jen covertly steals the legendary Green Destiny sword, she is discovered by Shu Lien, leading to a chase across rooftops and through narrow alleys. At this point, the strategic deployment of traditional percussive elements—specifically, the *nan bangzi*, clapper drum, and bass drum—acoustically mirrors the unyielding chase and the fierce skirmish that unfolds. The foundational rhythm of the *nan bangzi* is enriched by the polyphonic interplay of the clapper and bass drums, layering the composition to augment and fortify the rhythmic texture, thus paralleling the escalating drama of the chase and combat. In addition to the frequent use of percussion, brass instruments also feature in the orchestral arrangement. In a bid to enhance the combative sequences featuring Inspector Tsai [蔡九], a provincial police investigator, his daughter May [蔡香妹], the nefarious Jade Fox, Li, and Jen, composer Tan skilfully integrates Chinese drums with brass instruments in the Clip 8. This blend accentuates the ferocity of the skirmishes. Melodically, the composition is anchored by a static motif on the string instruments, over which the brass section executes glissandi that evoke the sonority of the *zhaojun* [招军, an archaic Chinese brass aerophone]. This orchestration is further intensified by the robust beats of the Chinese drum.

From the perspective of tempo and rhythm, the music in the traditional fight scenes is arranged in response to the visual tension. First, the rhythm is dense and the tempo rapid, mirroring the steadily intensifying suspense of the visual narrative. This is evident in Clip 23, where Shu Lien attempts to overcome Jen, who has stolen the Green Destiny sword (Figure 6). As the action progresses, the music's complexity and urgency increase, accelerating from an initial 119 beats per minute to a climax of 162 beats per minute. This peak occurs precisely when Shu Lien's blade reaches Jen's throat, culminating in the score's most potent moment before its resolution. This structure embodies the quintessential *jijifeng* [急急风 literally speedy wind] motif found in Chinese opera music, characterized by a gradual acceleration from a slow beginning. In addition, the rhythm exhibits a polyrhythmic style, exemplified by the use of different percussion instruments performing two simultaneous but contrasting rhythmic patterns. This approach aligns with another structure described in the Peking Opera repertoire as *jinda manchang* [紧打慢唱 literally hasty strokes with slow singing]. In Clip 12, this technique is exemplified through the depiction of Luo Xiaohu leading the assault down the hill towards the caravan. The accompanying score features a polyphonic texture with two contrasting musical lines: a rapid, repetitive rhythmic figure on the *pipa* [琵琶], set against elongated, sinuous phrases from the violin, articulated at a more languid

pace. This interplay of the *pipa*'s brisk tempo with the violin's expansive melodic contours creates a striking auditory parallel to the *jinda manchang* style.



Figure 6. A still (01:32:00) from Clip 23 in *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, with Jen on the right and Shu Lien on the left

Considering the distinctive *wuwu* aesthetic of Chinese *wuxia* films, it is evident that alongside the vigorous martial arts sequences, the balletic martial arts portrayals occupy a unique niche. Diverging from the gritty realism of traditional martial arts depictions, Clip 24 in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" adopts a choreographic approach to its cinematography (Figure 3). The combat sequences set within the bamboo forest are not only visually stunning but also artistically crafted to probe the psychological depths of the characters within a highly stylized milieu. Tan's soundtrack for such sequences diverges markedly from the music accompanying the more verisimilar combat scenes, which are characterized by tense and rapid percussive beats. In these more poetically rendered slow-motion scenes, the leisurely, lyrical compositions better underscore the heightened sense of drama. Specifically, during the bamboo forest duel between Li and Jen, the ongoing music enhances the immersive experience of the forest environment. The scoring of this scene with the Chinese traditional wind instrument, *bawu* [巴乌], noted for its plaintive tones and rhythmic vitality, synergizes with the visual narrative to effectively conjure the enigmatic ambiance of the *jianghu*.

The Ethos of X*ia* in Audiovisual Context

If *wu* represent the physical technique in *wuxia* films, then the spirit of *xia* constitutes the foundational ethos of the genre. The narratives of Chinese martial arts films predominantly revolve around ancient heroes performing righteous deeds in the *wuxia* world, with the ultimate psychological underpinning often being the spirit of chivalry. Therefore, it can be said that *wuxia* films essentially transplant and explore China's orthodox ethical views and moral philosophy as a whole. The heroes of *wuxia* often associate with humble origins; being typically commoners, they uphold moral codes, oppose aggressive warfare, and engage only in defensive wars.

The Visuals

In "Crouching Tiger, Hidden Dragon", the characters Li, Shu Lien, and Jen are all exemplars of the *xia*. The distinction lies in the philosophical underpinnings of their chivalry: Li and Shu Lien represent the *xia* as informed by Confucian ideals, which emphasize propriety and moral rectitude, while Jen embodies a *xia* driven by sincere emotion and innate disposition. The portrayal of Li immediately commands a presence imbued with a masculine and virtuous chivalry. His relationship with Shu Lien is bound with consistent mutual understanding and respect, grounded in a companionship spanning over a decade. Yet, a line remains uncrossed between them, rooted in a binding social code; their restraint stems from the fact that Shu Lien's late husband was once Li's sworn brother. Bound by traditional Confucian doctrines just as Li and Shu Lien is equally constrained, unable to express hidden sentiments that lie beyond the confines of established decorum. This is symbolically represented in their first appearances: Li steps over the precisely arranged courtyard of Yu House, entering through the door frame, with the framed composition suggesting that the greater the hero, the more rules they must follow. When Shu Lien appears and meets Li, the characters for *liyue* [礼乐, literally ritual and music][1] are conspicuously displayed in the background, defining her identity within the confines of these traditional values.

Jen, within the *xia* archetype, represents its most unadulterated essence, one of profound emotion and inherent instinct. Her solo commitment in the theft of the sword driven by curiosity and her skirmish with Luo in the vast desert, exude a raw and vigorous vitality. These choices, driven more by sentiment than logic, contrast with the calculated rationality of Li. Her actions are reminiscent of the spontaneous heroism of the heroes of *Mount Liang* [梁山好汉][2], who would rise in protest upon witnessing injustice, indifferent to whether they could triumph or not, resolved to engage first and find pleasure in the endeavour. Like the characters

1 *Liyue* in ancient China encompasses rituals and music, forming an integral part of the societal system. *Li* (ritual) aspect primarily prescribes the correct social conduct in a formal sense, detailing the appropriate etiquettes and duties for individuals of various social statuses.

2 The heroes of Liangshan come from the Chinese novel "Water Margin" [水浒传]. The story narrates how 108 heroes gather at mount Liang to fight for justice, rebelling against the evil forces that control the imperial court.

Ah Fei in "The Sentimental Swordsman" [多情剑客无情剑] (1977) and Guo Furong [郭芙蓉] in "My Own Swordsman" [武林外传] (2011), she shares a shallow involvement yet a stubborn defiance, possessing her own vision of the *wuxia* world.

The Film Score

From a musical point of view, the cello serves as a symbol for Li and is consistently featured throughout his appearances in the film. Its broad and limitless tones are reflective of his character. The cello's mournful, languid, and profound main theme encapsulates the restraint of Li's emotions within the confines of ethical and ceremonial norms. The instrument's expansive soundscapes resonate with the audience, conveying a profound sense of sorrow and lamentation. From the outset of the film, Clip 1, the tremulous, weighty melody of the cello foreshadows Li's imminent presence. Notably, the cello adopts playing techniques reminiscent of the *erhu* [二胡], a traditional Chinese instrument. Performance of Yo-Yo Ma[1] [马友友] is laden with intricate methods such as glissando, spiccato, which weave Li and Shu Lien's emotional nuances together and imbue the score with a distinctly Chinese timbre.

Shu Lien, much like Li, is portrayed as constrained by the Chinese traditional moral and ceremonial doctrine, embodying the "Three Obediences and Four Virtues"[2] [三从四德, a dogma of behaviours practiced by women in ancient China]. Despite her martial prowess, Shu Lien radiates the subtle grace characteristic of Chinese womanhood, an aesthetic echoed through the melodious strains of the *erhu*, an instrument endemic to the folk tradition of Southern China. The *erhu*'s silken and fluid tones resonate with Shu Lien s persona, reflecting her intricate thoughts and the complex interplay of emotions concerning the *jianghu*, official matters, and private sentiments. In Clip 25, Li falls victim to the Jade Fox's stealthy assault, Shu Lien's despair is palpable as she cradles the fading Li, whispering in a low, tremulous voice. The sequence commences with the melancholic timbre of the *erhu*, instilling from the onset the elegiac essence of their romance. The ensuing emotive exchange between the resonant cello and the *erhu* articulates the protagonists' profound attachment and deep-seated emotion, suffused with elements of resignation and grief. The narrative arc culminates in Li's rueful admission of a life squandered, intertwining with Shu Lien's desolate tears, synergizing with the musical accompaniment to evoke a profound sense of lamentation. As the narrative draws to its close with Li's departure, the cello's presence wanes, symbolizing his final exit, while the film's visual perspective ascends, casting the tale into a realm of inexorable melancholy.

1 Ma is an American cellist of Chinese descent, graduated from the Juilliard School of Music and Harvard University. As a soloist, he has collaborated with orchestras worldwide. Throughout his career, he has recorded over 90 albums and received 19 Grammy Awards.

2 In addition to household matters, an emphasis was placed on the cultivation of the "three obediences"—obey father, husband, and sons after death of the husband, and the "four virtues" —chastity, modesty in speech, neatness of appearance, and good needlework and cooking. Under the same restriction, a widow could not remarry in order to keep to these noble "virtues".

Jen, the progeny of the influential officials, finds herself constrained by the conventional expectations of calligraphy and feminine crafts. Yet, her spirit aspires to the liberty celebrated in *wuxia* literature. In this vein, *pipa* aptly encapsulates her untamed spirit, reminiscent of a wild horse breaking free from its reins. Clip 12, which chronicles Jen's encounter with Luo Xiaohu amidst a horse thief skirmish in the Gobi Desert of Xinjiang [新疆, an autonomous region of China, located in the northwest of the country at the crossroads of Central Asia and East Asia], predominantly features the *pipa*, evoking the musical essence of the Xinjiang. The setting of the Gobi Desert, with its rugged desert charm, diverges dramatically from the serene bamboo forests of the Southern China depicted in the film. The *pipa*'s robust and unrestrained sound not only heralds Jen's entrance but also mirrors her animated disposition, as effervescent and fervent as the instrument's resonant tones.

The Ethos of *Jianghu* in Audiovisual Context

The *jianghu*, as a unique cultural zone, stands as a vital component of Chinese *wuxia* cinema. Echoing the sentiments of Jia (2007, p. 71), the essence of martial arts is inextricably linked to the *jianghu*: "Without the *jianghu*, what can we discuss about *wuxia*?"[1] In "Crouching Tiger, Hidden Dragon", the *jianghu* is distinctly represented by a series of physical environments: deserts, bamboo forests, and inns, which are common environments in Chinese martial arts films. These physical scenes have a total of 9 clips in this film. Specifically, the narrative unfolds within the desert landscape across five clips: Clip 7 (00:27:28–00:28:57), Clip 12 (00:52:48–00:56:10), Clip 13 (00:57:22–00:59:34), Clip 14 (01:01:56–01:02:35), and Clip 16 (01:09:34–01:12:26). The bamboo forest serves as the backdrop for three Clips: Clip 19 (01:16:17–01:16:29), Clip 20 (01:17:55–01:18:29), and Clip 24 (01:34:50–01:39:08). Lastly, the inn setting is featured in Clip 21 (01:23:16–01:24:51).

The Visuals

Throughout the traditional *wuxia* novels and films, the desert, part of typical *jianghu* as particularly portrayed in contemporary *wuxia* saga (Chan, 2012, p. 99), is often portrayed as a realm of danger. Beneath the veil of the swirling sands, it is a sanctuary for outlaws and a place of self-exile for swordmen away from the cities. In *wuxia* cinema, deserts often set a desolate and grandiose atmosphere. For instance, in "Ashes of Time"[2] [东邪西毒] (1994), the desert prefigures the gloomy fate of its heroes, while in "New Dragon Gate Inn" [新龙门客栈] (1992), it serves as the backdrop for a deadly fight between forces of good and evil, culminating in the inn's destruction amidst the sandy expanse. However, in "Crouching Tiger, Hidden Dragon", the desert (Figure 7) becomes the romantic setting where

1 Original text: "离开江湖，谈何武侠" (Jia, 2007, p.71).

2 Fourteen years after the public screening of "Ashes of Time" (1994), Wong re-edited the film and renamed this US-premiered version as "Ashes of Time Redux" [东邪西毒: 终极版] (2008).

the bandit Luo and Jen meet and fall in love, symbolizing Jen's longing for a free and unbounded life beyond strict moral codes. This scene transcends its visual representation, playing a critical role in the film's narrative and emotional expression. In Clip 12, the desert scenes, interspersed with Jen's flashbacks, highlight her initial encounter with Luo as they fight from horseback to the ground over a comb—a moment that sparks their romance. Their relationship, as intense and fervent as the red sand, stands in stark contrast to the arranged marriage she faces at her parents' behest, underscoring her yearning for unrestrained, passionate love. As their fleeting love perishes, it fades away like certain entanglement in the *jianghu* buried under the quicksand.



Figure 7. A still (00:54:32) from Clip 12 in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" depicting Jen's bridal caravan under attack by bandits in the desert.

The bamboo forest, a seminal setting within the martial arts film genre, was first iconized as the 'hippodrome' of *wuxia* in "A Touch of Zen" [侠女] (1970) (Jia, 2005, pp. 206–208). As a partially enclosed space, the bamboo forest is adeptly used to evoke a sense of tension and oppression that transcends the screen. Bamboo embodies freshness and grace, mirroring the noble qualities of resilience and integrity, much like a gentleman of refined elegance. It withstands the harshness of wind and rain yet maintains its dignity, aligning with the inner personality that martial artists aspire to and the indomitable spirit central to Chinese *wuxia*. In "House of Flying Daggers" [十面埋伏] (2004), director Zhang Yimou [张艺谋] has even transformed a fight scene in a bamboo forest into a sophisticated maze of entrapment made with bamboo tubes. In the bamboo grove of "Crouching Tiger, Hidden Dragon", the ethereal green of the bamboo lends a serene and transcendent atmosphere, enhancing the lightness and freedom of the characters' movements. The bamboo's varying shades, both bright and dark, create a dynamic visual akin to a rich Chinese painting (Figure 8).



Figure 8. Stills in "Crouching Tiger, Hidden Dragon", where a rest area (top, 01:16:26) is from Clip 19 and a pavilion (bottom, 01:18:14) is from Clip 20.

In the traditional sense, an inn, a common place of dramatic interaction between *wuxia* characters as illustrated in classics such as "Dragon Inn" [龙门客栈] (1967) and "Flying Swords of Dragon Gate" (2011), have become a fixed creative space in *wuxia* films and television dramas. These settings provide a backdrop for the visceral struggles of the *jianghu*. Their structural design, typically featuring two levels, offers a theatrical stage for the heroic displays of agility and acrobatics. In this film, with the assistance of martial arts choreographer Yuen Woo Ping, Clip 21 congregates various martial arts masters from the *jianghu* in an inn to challenge Jen (Figure 9). Her rebellious and fiery temperament is vividly portrayed through a classic martial art move, the 'leap from the ground,' capturing the essence of her unbridled spirit. After subduing the martial arts masters, Jen mysteriously disappears, signifying that the inn is merely a stage in her journey through the *jianghu*. In *wuxia* films, inns often evolve into venues such as taverns, teahouses, and restaurants. While these settings may appear ordinary, they are

often filled with traps and hidden dangers. For example, the banquet Zhao Tianba [赵天霸] sets for Wong Fei-hung [黄飞鸿] in the movie "Once Upon a Time in China" [黄飞鸿] (1991) is clearly a deadly trap, demonstrating that such locations are more than they seem, serving as arenas of intrigue and combat for "*jianghu* businesses."



A still (01:31:09) from Clip 21 in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" depicting various martial arts masters from the *jianghu* in an inn to challenge Jen.

The Film Score

To accentuate the depiction of the Xinjiang desert's stark setting (Figure 7), Tan, in his scoring for "Crouching Tiger, Hidden Dragon", drew inspiration from musical styles imbued with Xinjiang's distinct ethnic qualities. This is particularly manifested in Clip 7 of the film, where the composer introduces the dap or hand drum, an instrument frequently used by the Uyghur[1] ethnic group, to highlight the Xinjiang music's ethnic timbre, depicting Jen's recollections of traversing the expansive desert with her parents. The integration of this ethnic instrument lends the score a sense of the desert's mystery and desolation, a departure from the familiar mainland. Moreover, the rhythm is characterized by the dotted or syncopated rhythmic features prevalent in Uyghur music of Xinjiang, a contrast to the more regulated rhythmic patterns of mainland Chinese music, thereby infusing the piece with an intense sense of the exotic. Furthermore, Xinjiang folk songs are often used by composers to reinforce the physical setting of the desert. In Clip 13, the desert is scored with the film's sole piece of authorized music: "Silk Road Camel Bells" [丝绸驼铃]. This folk melody from Xinjiang, adapted by Ning Yong and rendered by Liu Bo in 1994, is elegantly accompanied by the *ruan* [阮] and hand drums.

1 The Uyghurs, who are the main ethnic group in the Xinjiang Uyghur Autonomous Region of Northwest China, are skilled in both singing and dancing. Their music, often distinguished by its unique Eastern qualities, typically features stringed instruments like the *rawap* and the *huqin* [胡琴], as well as diverse percussion. The rhythmic intricacy of Uyghur music is widely acclaimed.

In the iconic bamboo forest duel of "Crouching Tiger, Hidden Dragon", the bamboo flute serves as the principal instrument to evoke the essence of the bamboo forest, articulating the central melodic themes of the score. The bamboo flute, crafted from natural bamboo, emerges as an instrument intrinsically aligned with the profound symbolism of the bamboo forest. Known for its plaintive, lyrical melodies and clear, luminous timbre, the bamboo flute is especially harmonious with the Southern China region's associated imagery of quaint bridges, meandering streams, and lush bamboo stands (Qing, 2013, p. 145). This is specifically visualized in Clip 19 showing Jen drinking tea in a bamboo forest and Clip 20 depicting Li and Shu Lien resting in a small pavilion within a bamboo forest, where the music of both segments is quite brief (Figure 8). In these clips, the overarching quietude is punctuated by the bamboo flute playing in the traditional Chinese *yu* mode[1] [羽调式], setting the stage for the verdant bamboo forest depicted on screen. Beyond the bamboo flute, the *bawu* [巴乌], also crafted from bamboo, enriches the soundscape within this setting. In Clip 24, the *bawu*'s plaintive melodies and pronounced rhythmic quality, coupled with the visual narrative of Jen and Li's deft navigation through the bamboo, effectively conjure the enigmatic essence of the *jianghu* envisioned as a bamboo forest (Figure 3).

In Clip 21 (Figure 9), where Jen challenges a group of martial arts experts gathered in the inn, the music begins with a subtle and gentle prelude, featuring the traditional bamboo flute. The melodious tones of the flute evoke the tranquillity and picturesque waterways of the Jiangnan region, effectively enhancing the atmospheric tension of the confrontation with its serene and culturally resonant sounds. Transitioning from a soft and leisurely tempo to a sprightly cadence, and enhanced by the rhythm of hand drums, the score captures Jen's exuberant personality and nimble prowess, indicative of her nascent yet staunchly independent and self-assured nature. The composition draws on the melodic structure of the Chinese folk music "The Stream Flows" [小河淌水] undergoing several thematic variations and expansions. Tan's precision in employing this adapted traditional piece in the background radiates with a festive aura in a playful manner, fusing it with abrupt humour as seen in the sword fighting scene, which is designated as a pleasant encounter without blood, where Jen was ambushed by a hilarious gang of male fighters. In this context, the music serves to align with the emotional arc of the protagonist and the film's plot developments, thus presenting a musical image of a southern farmhouse inn.

1 *Yu* mode is derived from the traditional Chinese pentatonic scale, which is arranged based on the interval of a perfect fifth and consists of five notes. These notes are named *gong* [宫], *shang* [商], *jue* [角], *zhi* [徵], and *yu* [羽], which equivalently correspond to C, D, E, G, and A on the Western keyboard. When the *yu* note serves as the foundational tonic, the scale is specifically referred to as the *yu*, wherein A is the principal pitch.

Discussion

Based on the data above, the visual element of *wu* encompasses traditional martial scenes, *wuwu* martial scenes, logically structured and elegantly paced *qinggong*, and a display of various weapons. These elements together create a distinctive style of fight scene. In fact, they draw deeply on Chinese traditional opera, particularly its *wuchang* [武场 martial] segments. On stage, opera performers typically use weapons, such as spears and staves, while executing highly skilled movements. For instance, *fanten* [翻腾] refers to the flips and leaps akin to the spinning and turning techniques often seen as martial arts displays in Chinese operas. These are all showcased in the *wu* clips in "Crouching Tiger, Hidden Dragon". Moreover, these Chinese opera-inspired action scenes in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" are not solely for aesthetic purposes but also serves a narrative function, highlighting the protagonists' internal struggles. The film's depiction of *qinggong* likewise draws on acrobatic techniques where specialized footwork and bodily poses convey an impression of lightness. As a similar example, in the Peking Opera "Stealing the Immortal Herb" [盗仙草], White Snake's nighttime venture into the immortal mountain employs wirework and flowing water sleeves to produce a surreal airborne effect. Music depicting *wu* in the film is also closely linked to Chinese opera traditions. In terms of instrumentation, the sound of *nanbangzi* and clapper drum, common percussion instruments featured in acrobatic scenes of Chinese operas, appears repeatedly when a fight scene is set up. Furthermore, the use of the rapid rhythmic pattern known as *jijifeng* and the *jinda manchang* technique can likewise be traced to Chinese operas. As a recurring rhythmic theme, *jijifeng* generates an impression of urgency and tension, typically deployed to emphasize what Rao (2017, p. 174) identifies as swift entry, combat, hurried marches, pursuit, or military engagement on the opera stage. Rao also notes that *jinda manchang* traditionally conveys a dualistic atmosphere, which may either be relaxed or saturated with fervent urgency.

The audiovisual presentation of *xia* in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" skilfully intertwines Chinese aesthetics with the philosophical depth of *xia*, thereby enriching the narrative that runs in a more convincing manner. Characters like Li and Shu Lien are portrayed through symbolic settings and personalities that highlight their adherence to Confucian values, emphasizing restraint and moral integrity. Female characters also face numerous moral constraints, including the "three obediences and four virtues," requiring them to stay at home and learn pursuits of literati, such as the zither [music], chess, calligraphy, and painting. This forms the central narrative thread for Jen, who strives to break free from these shackles and embrace an unfettered life of chivalry. Musically, Tan's strategic employment of varying instruments to represent different heroic archetypes facilitates a cinematic portrayal that is rich in character differentiation and narrative clarity. This approach mirrors the traditional Peking opera, where distinct instruments are tailored to represent diverse character types: In the traditional Peking

opera, the accompaniment for the *laosheng* [老生 old male] and *hualian* [花脸 painted face] roles typically represented by the Chinese *gong* [大锣], while *chou* [丑 clown], *qingyi* [青衣 decent female], and *laodan* [老旦 old female] are more commonly under-scored by the delicate sound of the small Chinese *gong* [小锣] (Chenshi, 2022).

In "Crouching Tiger, Hidden Dragon", *jianghu* are more than mere backdrops; they are integral to the narrative and thematic depth. The desert represents both brutal danger and romantic freedom, highlighting Jen's desire for an unconstrained and untamed life. The bamboo forest symbolizes resilience and beauty, reflecting the characters' internal struggles between freedom and discipline. The inn, as a stage for key conflicts, often contains hidden threat and is central to the unfolding drama of politics. These settings are integral with the deepening visual and emotional storytelling about the *jianghu*. Musically, the deployment of particular instruments, rhythms, or stylistic idioms can evoke associations with distinct cultural, natural, social, or historical milieus, thus reinforcing the spatial physicality and augmenting the realistic narrativity situated in the ancient world of the *jianghu*. This illustrates the capacity of film music to anchor a narrative in a specific temporal and geographical context (Copland, 2010, p. 87).

Overall, we observe that in "Crouching Tiger, Hidden Dragon", visual and auditory elements not only fulfil a narrative function but also interweave and echo one another, forming a cohesive artistic whole. In contrast, certain other *wuxia* films tend to prioritise vibrant colours, symmetrical compositions in cinematography or grand-scale crowd scenes. For instance, the film "Hero" adopts a theatrical formalist style that heightens the impact of primary colours, visual symmetry, and large-scale crowd shots. Audibly, it introduces Western orchestral music [also composed by Tan Dun], resonant percussion, low-register *suona* [唢呐] and the clang of bladed weapons. This approach positions the film's audiovisual elements chiefly in service of accentuating the 'form' itself, allowing viewers to experience the story's atmosphere through a powerful sensory ravishes. Nevertheless, for the *wuxia* genre, the synergy between visuals and sound is significantly paramount. Unlike purely combat-driven 'kung fu films,' where dazzling fight scenes dominate, *wuxia* places greater emphasis on the portrayal of a rather noble chivalric spirit.

Moreover, the audiovisual design of "Crouching Tiger, Hidden Dragon" is profoundly grounded in Chinese culture and aesthetics, including philosophy, literary, and theatrical traditions. As Chinese director Tsui Hark once remarked,

> *Wuxia* culture is unique to China; it resonates closely with the folk life, and the chivalry it represents fully exhibits the spirit of justice inherent in our cultural character (Luotuo, 2005).

As a distinctive product of China, *wuxia* cinema not only conveys ancient Chinese subject matter but also preserves the conventions of the Chinese tradition. In contrast, other *wuxia* works sometimes take different approaches that are

far departed from Chinese history. For example, in "The Banquet", modern and pop-influenced music by Lang Lang's piano performances is employed. While novel in form, it does not seem fully align with the perceived historical setting, and dilutes, to some extent, the audience's cultural identification with the ancient milieu. Yet *wuxia* films are regarded as artistic creation closely relevant to manifest the ethics, philosophy, and spiritual core of the East Asian culture. By drawing upon rhetorical techniques rooted in Chinese culture and aesthetics, they enable their audiences to immerse themselves more deeply in ancient Chinese narratives, evoking a sense of historical resonance.

Conclusion

In summary, we have observed that the "secret manual" of the ethos in "Crouching Tiger, Hidden Dragon" lies in how its visual and auditory elements not only fulfil their narrative functions but are also intricately interconnected and deeply rooted in Chinese culture and aesthetics. Through this rhetoric approach, "Crouching Tiger, Hidden Dragon" reached a pinnacle in the history of Chinese *wuxia* cinema since the genre's emergence in Hong Kong during the 1960s. Meanwhile, we believe that this technique of closely integrating audiovisual elements with Chinese aesthetics and culture provides an exemplary direction for filmmakers in addressing how to express the cultural connotations within *wuxia* films. It sets an unconquerable benchmark that delivers both subtly dramatic presentations through a moving, sensible narrative and the essence of Chinese culture and aesthetics at its most delicate form, which perhaps stands as of important appreciation for enthusiasts of Chinese culture worldwide. At the same time, by clarifying the complex interplay of audiovisual elements, this study enhances our understanding of the cultural and rhetorical factors that shape contemporary Chinese film audiences.

From a rhetorical perspective, this paper integrates the classical rhetorical theory and contemporary film analysis to offer a valid ground of investigating the enduring impact of *wuxia* narratives in the modern cinematic landscape. Ethos serves as the core and foundation of *wuxia* filmmaking, with its inherent cultural expression uniquely shaping the genres of film and music. This cultural dimension directly influences the audience reception and the emotional resonance with the film. Examining *wuxia* cinema through the lens of rhetoric opens new approaches to interpret this genre, while it also offers a tangible example of how such films can elevate cultural understanding on a global scale. At the same time, the other two components of the rhetorical triangle—logos and pathos—could offer equally valuable insights into the study of *wuxia* cinema. A more comprehensive exploration of these rhetorical strategies could further enrich our reception of the multifaceted audiovisual expressions within the genre. Future research that integrates these rhetorical elements may deepen our investigation of the complex narrative and stylistic dimensions in *wuxia* works.

Wuxia as a film genre has emerged as a pivotal element in the projection and amplification of China's cultural soft power (Xie & Dong, 2022, p. 176). The international success of Chinese-themed movie franchise, from Walt Disney's "The Joy Luck Club" (1993), "Mulan" (1998), Miramax's "Kill Bill, Volume 1 & 2" (2003–2004), DreamWorks' "Kung Fu Panda" (2008), Warner Bros' "Crazy Rich Asians" (2018) to A24's "Everything Everywhere All at Once" (2022), underscores the global appeal and practical viability of *wuxia*'s internationalisation. Posing as an 'ambassador' of Chinese culture on the world stage, the *wuxia* cinema should acquire a strategic dissemination and capacity to convey the Chinese narrative more effectively to the world. It warrants contemplative deliberation by Chinese filmmakers in shaping the future of China's cultural outreach through the splendour of *wuxia* cinema.

Authors' Statements

Agreement with the Journal's Policies

All authors of this manuscript have been notified and agree to the journal's current policies as described on the publication's website.

Originality and Exclusivity of the Manuscript

All authors confirm that the manuscript is original, has not been published previously in whole or in part, and is not under consideration for publication elsewhere.

Authorship and Contribution (CRediT)

Mao, Conceptualization, Methodology, Writing, original draft
Chow, Conceptualization, Methodology, review and editing
Loo, Data curation [music materials], review and editing
Megat, Data curation [film materials], review and editing

Policy on Preprints and Previous Versions

Authors confirm that there is no preprint or working version.

Conflict of Interest

No conflicts.

Funding

This work has not been funded by any sponsor.

Use of Generative AI and Supporting Tools

AI tools are not listed as authors; any contributions (text editing, translation, illustrations, code) are described in the "Methods" section; accuracy, originality, and compliance with rights have been verified.

Permissions for Use (Texts, Images, Maps, Illustrations)

All copyrighted materials are reproduced with the permission of the copyright holder; license terms (including CC) are observed.

Acknowledgments and Contributions without Authorship

None

References | Список литературы

Aristotle. (2006). The Art of Rhetoric (J. H. Freese, Trans.). Harvard University Press.

Audissino, E. (2017). Film/Music Analysis: A Film Studies Approach. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-61693-3

Blakesley, D. (2003). Introduction: The Rhetoric of Film and Film Studies. In D. Blakesley (Ed.), The Terministic Screen: Rhetorical Perspectives on Film (pp. 1–16). Southern Illinois University Press.

Bordwell, D. (n.d.). Hong Kong Martial Arts Cinema. Journey to the East. https://journeyeast.tripod.com/wuxia_pian.html

Campbell, Z. (2016). Re-Dreaming China: Reflexivity, Revisionism, and Orientalism in the Wuxia Cinema of Chor Yuen [PhD thesis]. Concordia University.

Chan, F. (2012). From World Cinema to World Cinema: Wong Kar-wai's "Ashes of Time" and "Ashes of Time Redux." In L. Nagib, C. Perriam, & R. Dudrah (Eds.), Theorizing World Cinema (pp. 93-110). Bloomsbury Publishing. https://doi.org/10.5040/9780755698141.ch-006

Chang, C. (Director). (1970). Vengeance [Video recording]. Shaw Brothers Pictures International Limited.

Chang, C. (Director). (1978). The Five Venoms [Video recording]. Shaw Brothers Pictures International Limited.

Chen, M. (2005). History of Chinese Wuxia Cinema. China Film Press. (In Chinese).

Chu, J. M. (Director). (2018). Crazy Rich Asians [Video recording]. Warner Bros. Pictures.

Cook, B., & Bancroft, T. (Directors). (1998). Mulan [Video recording]. Buena Vista Pictures Distribution.

Copland, A. (2010). Our New Music. In M. Cooke (Ed.), The Hollywood Film Music Reader (pp. 83–92). Oxford University Press.

Deppman, H.-C. (2017). 1. Wang Dulu and Ang Lee: Artistic Creativity and Sexual Freedom in Crouching Tiger, Hidden Dragon. In H.-C. Deppman (Ed.), Adapted for the Screen: The Cultural Politics of Modern Chinese Fiction and Film (pp. 11–33). University of Hawaii Press. https://doi.org/10.1515/9780824860653-003

Destefani, B. (2010). Killing Bill: A Tarantino Inspired Film Series. https://miapnyu.org/program/student_work/2010fall/10f_1800_destefani_a2_y.pdf

Erickson, F. (1992). Ethnographic Microanalysis of Interaction. In M. LeCompte & J. Preissle (Eds.), The Handbook of Qualitative Research in Education (pp. 201–225). Academic Press.

Faraci, D. (2006). Exclusive Interview: Ronny Yu (Fearless). Chud 2. https://chud.com/7686/exclusive-interview-ronny-yu-fearless/

Feng, Xi. (Director). (2006). The Banquet [Video recording]. Huayi Brothers and Media Asia Films.

Hamzah, I. F. A., Johan, N. I. M., & Rahmat, N. H. (2019). Ethos, Pathos, Logos: The Versatility of a Hijab Video Advertisement. European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies, 3(3), 82–99. https://doi.org/10.5281/zenodo.3524222

Hu, K. (Director). (1966). Come Drink with Me [Video recording]. Shaw Brothers Studio.

Hu, K. (Director). (1967a). Dragon Inn [Video recording]. Union Film Company.

Hu, K. (Director). (1967b). One-Armed Swordsman [Video recording]. Shaw Brothers Studio.

Hu, K. (Director). (1970). A Touch of Zen [Video recording]. Union Film and Golden Harvest.

Hu, K. (Director). (1990). The Swordsman [Video recording]. Newport Entertainment.

Hu, L. (2023). Daughters of jianghu: Female heroism in Jia Zhangke's A Touch of Sin and Ash Is Purest White. Feminist Media Studies, 23(3), 874–887. https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1996421

Jia L. (2005). History of Chinese Wuxia Cinema. Culture Art Publishing House. (In Chinese).

Jia L. (2007). The Myth of "Dance of Martial Arts": Chinese Martial Arts Film and Its Cultural Spirit. Nanjing Normal University. (In Chinese).

Kupfer, J. H. (2018). Aesthetic Violence and Women in Film: Kill Bill with Flying Daggers (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315228143

Kwan, D., & Scheinert, D. (Directors). (2022). Everything Everywhere All at Once [Video recording]. A24.

Lacey, L. (2000). Toronto International Film Festival: Ang Lee, Burns Win Top Prizes. The Globe and Mail. https://www.theglobeandmail.com/arts/toronto-international-film-festival-ang-lee-burns-win-top-prizes/article4167341/

Lee, A. (Director). (2000). Crouching Tiger, Hidden Dragon [Video recording]. Sony Pictures Classics; Warner Bros.; Columbia TriStar Film Distributors International.

Lee, R. (Director). (1992). New Dragon Gate Inn [Video recording]. Golden Harvest.

Levitin, J. (2006). Crouching Tiger Hidden Dragon, Hero, and House of the Flying Daggers: Interpreting Gender Thematics in the Contemporary Swordplay Film—A View From the West. Asian Cinema, 17(1), 166–182. https://doi.org/10.1386/ac.17.1.166_1

Luotuo. (2005). Video: Tsui Hark Unveils the Making of 'Seven Swords' and Behind the Scenes. https://ent.sina.com.cn/m/c/2005-06-29/1819766058.html (In Chinese)

Ma, J. (2015). Circuitous Action: Revenge Cinema. Criticism, 57(1), 47–70.

Ma, Y. (2023). The Evolution of Chinese Cinema in the New Century: From Martial Arts Classics to New Mainstream Blockbusters. Journal of Research in Social Science and Humanities, 2(10), 37–42. https://doi.org/10.56397/JRSSH.2023.10.05

Macabasco, L. W. (2022). Michelle Yeoh, Martial Arts and the Multiverse: Inside the Year's Wildest Movie. The Guardian. https://www.theguardian.com/film/2022/apr/11/everything-everywhere-all-at-once-michelle-yeoh

Peking Opera Percussion: Drum Rhythm and Soul of the Opera. (2022). Chenshi Fengguang. https://www.sohu.com/a/615260474_121124771 (In Chinese)

Qing Y. (2013). Discussion on the Strategy of Music in "Crouching Tiger, Hidden Dragon." Movie Literature, 2, 144-145. (In Chinese).

Rao, N. Y. (2017). Chinese Opera Percussion from Model Opera to Tan Dun. In H.-L. Yang & M. Saffle (Eds.), China and the West: Music, Representation, and Reception (pp. 163–185). University of Michigan Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt1qv5n9n.11

Siu-tung, C. (Director). (1992). The Legend of the Swordsman [Video recording]. Golden Princess Amusement.

Stevenson, J., & Osborne, M. (Directors). (2008). Kung Fu Panda [Video recording]. DreamWorks Animation.

Tarantino, Q. (Director). (2003-2004). Kill Bill, Volume 1 & 2 [Video recording]. Miramax Films.

Teo, S. (2009). Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748632855.001.0001

Tsui, C. (2012). China Will Top US as Biggest Film Market in the World by 2020: Study. The Hollywood Reporter. https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/china-will-top-us-as-395366/

Tsui, H. (Director). (1991). Once Upon a Time in China [Video recording]. Golden Harvest.

Tsui, H. (Director). (2011). Flying Swords of Dragon Gate [Video recording]. Distribution Workshop.

Wang, S. (2023). From Stage to Screen: The Legacy of Traditional Chinese Theatre in Chinese Martial Arts Cinema Soundtracks. Springer Nature Singapore.

Wang, W. (Director). (1993). The Joy Luck Club [Video recording]. Buena Vista Pictures Distribution.

Wang, Y. (2017). Research on the Film Music of Tan Dun's "Wuxia Trilogy" [Master's thesis]. Hunan University of Technology. (In Chinese).

Wong, K. (Director). (1994). Ashes of Time [Video recording]. Newport Entertainment; HKFM.

Wu, H. Y. W. (2012). A Journey Across Rivers and Lakes: A Look at the Untranslatable Jianghu in Chinese Culture and Literature. 452oF. Electronic Journal of Theory of Literature and Comparative Literature, 7, 58–71.

Xie M., & Dong C. (2022). From Construction to Meaning Expression: The Inner Genes and Narrative Ethics of Chinese Martial Arts Cinema. Contemporary Cinema, 3, 172-176. (In Chinese).

Yang Y. (2010). From Jianghu to War Epic: Interview With Angie Lam, Editor and Postproduction Supervisor of "Red Cliff" and "Reign of Assassins." Audio and Video Production, 10, 22-23. (In Chinese).

Yu, X. (2021). Crouching Tiger Cello Concerto – A Melding of Form and Content for the Concert Stage [PhD Thesis]. University of Kentucky.

Zhang, J. (2021). Re-dissecting Ang Lee's Crouching Tiger, Hidden Dragon from the Perspectives of Cognition, Translation and Reconfiguration of Culture. Comparative Literature: East & West, 5(1), 103–122. https://doi.org/10.1080/25723618.2021.1940680

Zhang L. (2012). The Secret of Kung Fu Film—The Art of Action Director. World Publishing Corporation. (In Chinese).

Zhang, S. (Director). (1928, 1931). The Burning of the Red Lotus Temple [Video recording]. Mingxing Film Company.

Zhang, Y. (Director). (2002). Hero [Video recording]. Beijing New Picture Film.

Zhang, Y. (Director). (2004). House of Flying Daggers [Video recording]. Edko Films.

Zheng, Y. (2020). A Rhetorical Analysis of Forrest Gump from the Perspective of Triangle Theory. Journal of Literature and Art Studies, 10(12), 1197–1201. https://doi.org/10.17265/2159-5836/2020.12.018

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Critics & Reviews | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.628

Beyond the Boundary of Public Spaces: A Review of the Books in the "Tochka" Series

Artur A. Dydrov

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

Received: 9 April 2025 | Revised: 18 April 2025 | Accepted: 25 April 2025

Abstract

This article examines the non-fiction series "Tochka" [*Dot*] released by the Publishing House "Ad Marginem", focusing on its exploration of contemporary public spaces, economics, the Internet, and society. The series, comprising five books, addresses the reconfiguration of traditional boundaries and the transformation of public discourse. First of all, the books offer a special and atypical view of the stable constructs of public spaces. As is characteristic of myths, these constructions are naturalized and seem to be the only possible ones. The study highlights the series' interdisciplinary approach, which spans anthropology, internet critique, and art history, as well as its emphasis on shifting discursive boundaries. The research reveals that each book in the series challenges established concepts, such as "civilization", "race", "capitalism", "value" by offering alternative perspectives. The findings suggest that the series serves as a conceptual intervention, prompting readers to rethink the naturalized categories and embrace new ways of thinking. This article is intended for scholars and readers interested in critical theory, cultural studies, social sciences, and the intersection of media and society.

Keywords

Public Space; Capitalism; Internet Critique; Anthropology; Media; Discourse; Platform, Network, Boundaries; Non-Fiction

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Критика и рецензии | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.628

По ту сторону границы публичных пространств: рецензия на книги серии «Точка»

Дыдров Артур Александрович

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

Рукопись получена: 9 апреля 2025 | Пересмотрена: 18 апреля 2025 | Принята: 25 апреля 2025

Аннотация

В данной статье рассматривается научно-популярная серия «Точка», опубликованная издательством “Ad Marginem”, посвященный исследованию современных общественных пространств, экономики, Интернета и общества. Серия, состоящая из пяти книг, посвящена реконфигурации традиционных границ и трансформации общественного дискурса. Прежде всего, книги предлагают особый и нетипичный взгляд на устойчивые конструкты публичных пространств. Как и свойственно мифам, эти конструкции натурализованы и кажутся единственно возможными. В исследовании подчеркивается междисциплинарный подход сериала, который охватывает антропологию, интернет-критику и историю искусства, а также его акцент на смещении дискурсивных границ. Исследование показывает, что каждая книга серии бросает вызов устоявшимся понятиям, таким как «цивилизация», «раса», «капитализм», «ценность», предлагая альтернативные точки зрения. Результаты показывают, что сериал служит концептуальным вмешательством, побуждающим читателей переосмыслить натурализованные категории и принять новые способы мышления. Статья предназначена для ученых и читателей, интересующихся критической теорией, культурологией, социальными науками, взаимодействием СМИ и общества.

Ключевые слова

публичное пространство; капитализм; интернет-критика; антропология; медиа; дискурс; платформа, сеть, границы; нон-фикшн

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

Введение

Актуальная и в данный момент заключительная серия нон-фикшн «Точка» от издательства “Ad Marginem” состоит из пяти книг: «Думай как антрополог» Мэтью Энгельке, «Посткапиталистическое желание» Марка Фишера, «В плену у платформы. Как нам вернуть себе интернет» Герта Ловинка, «Вымышленные библиотеки» Хорхе Карриона и «Публичное и приватное. Архитектура как массмедиа» Беатрис Коломины. Лаконичное издательское превью сообщает, что серия позволит читателю лучше разобраться в устройстве современного публичного пространства, экономики, интернета, общества и т. д. Разумеется, на одном этом основании можно объединить самые различные темы, от антропологии до критики интернета и искусствоведения. Не удивительно, что в формальном аспекте нон-фикшн сериал выглядит искусственным, и его эпизоды не стыкуются друг с другом.

Детальное знакомство с серией позволяет акцентировать внимание на проблематике границ, поскольку во всех пяти книгах публичные пространства анализируются, а затем заново концептуально собираются. При этом реконфигурация устойчивых и привычных конструкций, очевидно, меняет их структуру и границы: мы имеем дело с концептуальной «инъекцией», запускающей необратимые процессы. «Необратимые» для кого/чего? Прежде всего, для мышления, а затем и для семантики, сферы публичных значений. Когда Энгельке призывает «думать как антрополог» (пилотная книга серии), он тем самым призывает и к изменению тезауруса, и к трансформации мышления. Не случайно книга начинается со слова «думай», а не «говори» или «пиши». «Трансформировать» мышление значит здесь по-другому взглянуть на долгоживущие и натурализованные традиционные категории: «цивилизация», «кровь», «раса» кому-то были выгодны, и этот «кто-то» настойчиво повторял и иногда пояснял «естественное» значение этих монументальных концептов. То же касается «естественности» и безальтернативности капитализма и платформ – крупных игроков, обеспечивающих доступ к экономическим благам по первому требованию пользователя. Все без исключения авторы книг серии обходятся без семиотики и даже не используют элементы семиотического подхода; при этом исследования в некотором смысле имеют демифологизирующий потенциал. В одном случае читателю предлагается по-другому посмотреть на архитектуру и отказаться от привычной маркировки типа «музыки в камне», в другом – на социальные сети, где понятие «сети» перестало выражать реальную онтологию и превратилось в симулякр, скрывающий алгоритмическую беспощадность платформ. Каждая из книг по-своему пытается сдвинуть устойчивые дискурсивные границы, конструируя альтернативные концепции того, что уже, кажется, давно «известно».

Структура рецензии идентична очередности выхода книг серии. Помимо обзора и анализа ключевой литературы, используются сторонние научные

источники. Без апелляции к ним трудно было бы уточнить и разъяснить многие содержательные аспекты рецензии.

Мышление антрополога

Серия «Точка» издательства “Ad Marginem” открывается книгой профессора кафедры религиоведения Колумбийского университета Мэтью Энгельке «Думай как антрополог». Оригинальное издание вышло в 2017 году в лондонском издательстве “Pelican Publishing” и называлось “Think like an Anthropologist”. Заглавие издания 2018 года, опубликованного в “Princeton University Press”, было изменено на “How to Think like an Anthropologist”. В российской локализации был сохранен дословный перевод первого названия. Если заглавие варианта 2018 года нейтрально и делает акцент на методологии, способе или технологии мышления, то формат 2017 года фактически содержит сообщение в повелительной модальности. Читателя как будто призывают «думать как антрополог» и в связи с этим провоцируют ответную реакцию: «почему мы должны так думать?». Разумеется, к этому вопросу, стоящему в аксиологическом модусе, добавляется прагматический («зачем» и «для чего») и энциклопедический («что это означает») планы. Ученый, в принципе не прибегающий к суггестивным практикам и методам, должен внятно объяснить, во-первых, что значит «думать как антрополог» и, во-вторых, как и для чего это делать.

Книга состоит из девяти глав, каждая из которых номинирована «монументальным» концептом, имеющим солидные философский и социально-гуманитарный бэкграунды. Энгельке пишет о «Культуре», «Цивилизации», «Идентичности», «Разуме», «Природе». Особого внимания заслуживает повторение в концептуальной матрице автора: одна из глав посвящена Ценностям, а следующая за ней — «Ценности». Заключение «Думай как антрополог» (идентичное заглавию) призвано резюмировать авторский посыл и окончательно поставить точку в ответах на обозначенные вопросы.

По мнению Энгельке, два направления антропологии – социокультурное и лингвистическое – находятся в тесной связи друг с другом. В общем смысле, авторская пропозиция объясняется тем, что социум, культура и язык формируют интегральность, единство, которое чрезвычайно трудно разлиновать. Сам автор не раз повторит, что занимается социокультурной антропологией, и уже хотя бы поэтому «культура» выступает флагманом основного содержания книги. Фундаментальное обоснование выбора приводится после кейса с «крикетом» (“cricket” – сверчок), в котором столкнулись различные языковые значения, а также культурные паттерны. Мыслить как антрополог, в первом приближении, значит осознавать, что нас окружают культурные конструкты, «окультуренный» мир, нередко помещающий человека в зазор / зону разрыва (англ. divorce). Пребывание в разломе, разумеется, не проходит безболезненно, и автор сообщает читателю малоприятную подробность: от предложенного

аборигенами сверчка его буквально вывернуло наизнанку. Эта реакция не была биологической, хотя и задействовала гамму биопроцессов – перед нами сугубо культурная реакция, точнее, шок «окультуренного» человека (Энгельке, 2024, с. 31).

Ссылаясь на Франца Боаса и Клиффорда Гирца (в особенности на второго), Энгельке говорит о культуре как о «тексте», читаемом из-за «плеча» туземца. Естественно, на выходе возникает интерпретация. Антропологию поэтому трудно назвать «экспериментальной наукой», – скорее, «интерпретативной», наукой о значениях и поисках значений (2024, с. 35). Антропология, как и любая другая наука, не возникла в качестве раз и навсегда заданной конструкции. В частности, Энгельке ссылается на исторически раннее направление социального эволюционизма, вдохновленного идеями естественного отбора, цивилизаторства и прогрессизма. Эти идеи, во-первых, позволяли «легко» ранжировать культуры и сообщества, во-вторых, кодифицировали маркеры «дикости» и «цивилизации». По замечанию Энгельке, социальный эволюционизм разительно отличался от дарвинизма как минимум одним тезисом – и это повлекло за собой серьезные мировоззренческие последствия – *телеологией* эволюции. (До)историческое развитие фундируется аксиологическим субстратом (он буквально подкладывается, согласно этимологии, под эволюционную доктрину). На выходе получается утверждение, в различных вариациях, типа «цивилизованный человек сложнее и лучше».

Автор предлагает начать мыслить как антрополог со следующих простых тезисов: культура выходит за рамки конкретных исторических локализаций и не сводима к топологической принадлежности; столь же очевидно, что она не кристаллизована во времени. Данный тезис относится к категории «проще сказать»: антропологи, по замечанию Энгельке, периодически наступали и продолжают наступать на грабли редукции. Почему книга начинается с «культуры»? Автор, памятуя о дискуссионности данного тезиса, полагает, что нет другого зонтичного понятия, хоть как-то объединяющего оригинальные антропологические конструкты (с. 56).

То же справедливо для «цивилизации» как несущей конструкции антропологических штудий (с. 58). Концепт подвергался атакам, но обладал поразительной устойчивостью. В частности, у Тэйлора цивилизация конституировалась знаниями, верованиями, законами, обычаями, искусством (1939, с. 33). На основании зонтичных критериев в дискурсе классика антропологии общности классифицировались, например, на «отсталые» и «передовые» (с. 33). Цивилизаторский дискурс оперировал и темпоральностью, на десятилетия вперед интегрировав в обществоведческий лексикон понятие «пережитка» (с. 42). Классическая европейская антропология противопоставляла «цивилизации» «дикость» и «варварство». Концепты «дикости», «варварства» с одной стороны и «высоко стоящего общества» с другой прочно вошли не только в тезаурус европейской антропологии, но и российских обще-

ственных наук (Энгельке, 2024, с. 238). Обозначаемые как «дикость» и «варварство» социоформаты тоже имели свои культуры и технологии: в период «дикости», например, возник миф (Тэйлор, 1939, с. 238). Несмотря на это, на страницах трудов старых антропологий они всегда остаются в положении «недо». Отвечая «эволюционистской» антропологии, Энгельке присоединяется к Боасу. Это фактически означает, что вместо эволюционистской, «поступательной» логики предлагается логика «дифферанса», уникальности, различения. Как бы то ни было, «цивилизация» является одной из монументальных абстракций. В действительности за этой абстракцией стояли социальные «мегамашины», каждая из которых оперировала собственным набором аксиологических постулатов и формировала мифы о своих и чужих, «недо-» и полноценности. По поводу ценностей Энгельке заметил, что они обладают изменчивой природой (Энгельке, 2024, с. 104), превращая человка в особое животное, создающее смыслы. Последние не сводимы к пользе и функциям, но касаются некоего, пусть и смутного, «качества» жизни (с. 111). В конце концов, за ценности люди готовы терпеть лишения и страдать.

Одна из таких антропологических ценностей – ценность крови. Кровь и кровное родство позиционируется как наиболее прочная связь. Вера в высокую прочность и инвариантность этой связи оказывает амбивалентное психологическое воздействие: она успокаивает и придает уверенность, но усыпляет бдительность (с. 133). Кровная связь позиционируется в качестве субстрата отношений и кристаллизует микросоциумы. Удивительным образом жидкая ткань организма нагружена неподъемной семантикой и включена, помимо биофизиологических процессов, в социокультурные механизмы. Последние, разумеется, имеют дело не с биосубстратом, а с его многочисленными кодировками. Одна из таких – наиболее противоречивых – кодировок выражается в расовых доктринах. В частности, уже одна капля крови детерминирует расовую принадлежность и способна сделать человека «черным». Многочисленность т. н. «расовых классификаций» поражает воображение. Начиная с XVII в., продолжая «просвещенным», затем веком индустриализаций и, наконец, завершая XX в., различные представители интеллектуальных элит (даже Кант отметился на «расовом» поприще (Zhavoronkov & Salikov, 2018) внесли свой «вклад» в расовые антропологии (Fortney, 1977).

Подобно тому, как кровь буквально используется в социокультурных механизмах (субстрат родства, этнической и национальной принадлежности, братства и т. д.), молоко, по оценке Энгельке, тоже интегрировано в дискурсивные механики. Правда, «молоку» везет не столь сильно, и, очевидно, оно «уступает» крови (2024, с. 143). Тем не менее, как и кровь, оно выступает в качестве субстрата родства и братства. Резюме автора сводится к утверждению, что природу от культуры отличить совсем не просто (с. 155). Это действительно так: стоит вспомнить, например, меткий концепт Барта «натурализация» (1989, с. 289), выражающий превращение истории в природу

средствами вторичной семиотической системы. Проще говоря, дискурсу выгодно казаться проводником естественности, выражать нечто «само собой разумеющееся», «предустановленное».

Раскрывая тематику идентичности, Энгельке отмечает мейнстримное внимание к этому концепту с 80-х гг. прошлого столетия (2024, с. 157). Популяризация темы произошла в связи с развитием социальных государств, демократизацией и распространением либерализма. Человек стал позиционировать себя как личность, наделенная широкими правами и неограниченными возможностями. Западные философии укрепляли веру человека в собственную исключительность. В частности, гуманизм Э. Фромма постулировал, что человек «рожден уникальным существом, имеющим в самом себе все потенциальные возможности» (Фромм, 2006, с. 565). Глобализационные процессы, как известно, скорректировали тему идентичности, изменив ситуацию на мировой шахматной доске: многочисленные народности, племена, этносы и нации почувствовали реальную угрозу в адрес самоопределения. Формировалась цивилизаторская сила, способная «определить» человека за него самого. Концепт идентичности, исторически появившийся в западной культуре, неразрывно связан с идеологией аутентичности. Это убеждение, очевидно, имеет эссенциалистский бэкграунд. Язык при этом служит выражением некоей «неотъемлемой» природы индивида / общности. Доминирующие языки – в первую очередь, английский – реализуют экспансионистскую политику, оперируя множеством идентификаторов. Из сказанного не следует, что язык, не имеющий статуса гегемона, не притязает на экспансию (Энгельке, 2024, с. 176). Концепт идентичности, как уже было сказано, не исчез, но подход к нему начал корректироваться в XXI в. По оценке Энгельке, возникает «перформативный» подход, учитывающий (по крайней мере, пытающийся учитывать) богатство оттенков природ и культур. На доктринальном уровне автор перефразирует Малиновского: из «осмыслить мировоззрение туземца» задача антрополога превращается в «мы должны осмыслить мировоззрения туземцев» (с. 185). В конце концов в антропологии кристаллизуется специфическая позиция, которую мы подобно обсуждали в статье о постгуманизме. Ее выразителем от антропологии стал Э. де Кастру, критиковавший экспансию человекоцентрической идеологии в науке. Оборотной стороной гуманоцентризма стали иерархии животного / низкого и человеческого / высокого, а мир был принудительно разделен субъект-объектной парадигмой (с. 234). Постгуманистическая оптика предполагает, что антропология должна впускать иное и чужое, допускать «чудо». Цитируя самого де Кастру, дело не в том, что когнитивные процессы индейцев существенно отличаются от «наших», а в том, что их концепты другие. Следовательно, мир, фиксируемый индейскими концептами, априори и апостериори другой, не существует некоей «нашей» и «общей» природы (Скэфиш & Де Кастру, 2022, с. 68). При этом цель антропологических исследований не сводится к каталогизации уникального –

необходимо стремиться осторожно, бережно объяснять различия. Быть антропологом сегодня (и, следовательно, думать как антрополог) значит для Энгельке смотреть на поведение других без страха и обвинений.

Судьба книжных магазинов

Тематика платформенной алгоритмизации и капиталистического монополизма, развиваемая Фишером и Ловинком, раскрывается в унисон, при очевидных различиях в конкретных тезисах. По меньшей мере, эти книги явно коррелируют. На первый взгляд, «Вымышленные библиотеки» Хорхе Карриона выбивается из книжной линейки. Каррион – критик и писатель, преподаватель литературы и писательского мастерства, известный в России благодаря «Книжным магазинам». Это небольшой сборник эссе на темы книг, писательского дела, публикации, руководства библиотеками и бизнеса в «аналоговых» магазинчиках. Сборник издавался “Ad Marginem”, в 2024 г. вышло переиздание. При более внимательном взгляде выясняется, что разговоры о Цвейге и букинистических лавочках ведутся как об акциденциях книжной культуры. «Книжный магазин» и «Библиотека» романтически предстают в качестве божественных ликов (и пусть речь идет о Янусе (Каррион, 2024b). По сути, автор предлагает читателям собственную маршрутную карту по малым экзотическим утопиям – книжному столичной Гватемалы, мадридскому магазину, позднее по Афинам. Попутно Каррион сопоставляет лики Януса, определяя библиотеку как стабильность и постоянство, хранение, а книжные лавки через временность, подвижность, распространение, конфликт между старым и новым (с. 46).

Пафос утопии классических «аналоговых» пространств сохранился и в новой книге «Вымышленные библиотеки», идейным локомотивом которой служит эссе “Contra Amazon”. Если в «Книжных магазинах» нападение на «Амазон» состоялось уже в начале сборника эссе, то в «Вымышленных библиотеках» оно тщательно готовится, планируется и выражается уже манифестом, резюмирующим «основную» часть книги. В лучших традициях картезианской мемуаристики, микшированной с философским трактатом, Каррион начал книгу с «автобиографического» этюда распаковки собственной библиотеки. В этом рассказе, повествующем о библиотечной социализации, просматриваются похожие черты традиционного сторителлинга. Герой просто обязан быть каким-то особенным, а его особенность, в свою очередь, имеет генетический характер, формируется с детства. Ввиду бережного хранения и приумножения постепенно вызревавших способностей, дискурсивная фигура героя становится цельной: представить, что герой (Конфуций в дискурсе китайского скульптора) может склонить голову или согнуть спину, практически невозможно (Чжо Госэнь, 2009, с. 266). Похожий стиль повествования воспроизводит и Каррион, заявляя, что многие дети, в отличие от него, вели себя в библиотеке скверно и находились под прицелом у сотрудников (2024a, с. 18). Около десятка

страниц первого эссе Каррион посвящает философии библиотеки, метафорически называя ее «театром воспоминаний», инсценировкой личного и коллективного прошлого (цитирование Филиппа Блома (с. 25)).

Солидную часть книги занимают размышления и воспоминания о Борхесе. Серию анамнезов открывает воспоминание о специфическом расположении могилы рядом с надгробием проститутке и продолжается гимном Борхесу-творцу, незаурядному читателю и автору (с. 29). Память о нем, как и о любой другой легенде, формируется из разнообразных источников, обрывков, цитат. Неоспоримую важность, как полагает Каррион, имеет дневник Касареса, передающий трагизм последнего телефонного разговора с Борхесом (с. 38). Основное эссе о легендарном библиотекаре заканчивается текстом на почтовой открытке, где Борхес пишет «дорогой маме» о том, как он был восхищен «поистине таинственной» церемонией посвящения в библиотеке. Посвятили его в члены Национального института искусств и литературы (с. 39).

Говоря о литературном эклектизме «Вымышленных библиотек», нельзя не упомянуть об интервью с директором Национальной библиотеки Аргентины. Оно открывается ссылкой на Борхеса – Каррион называет писателя «символическим», «универсальным» директором и, более того, воплощением библиотеки как таковой (с. 45). Это не последнее появление фигуры Борхеса на страницах книги, но определенно самое яркое. Дело в том, что фигура писателя фактически обожествлена, она стала концентром несоразмерных феноменов – книжной культуры, библиотеки и т. д. Выбивающееся по формату, интервью, тем не менее, соответствует идее книги, если считать таковой символизацию книжных пространств и фигур. Каррион брал интервью у аргентинца Мангеля, потому что тот знал Борхеса. Мангель вспоминал, как легендарный библиотекарь заходил в магазинчик, покупал что-то и просил, чтобы ему почитали вслух (с. 47). В разговоре с директором четко видны два контрапункта: критика молодежи с сопутствующей идеализацией ретроспективы и периферийная атака “Amazon”. Классические интерьеры книжных, общение с продавцами, обмен репликами, выражающими вкусы и предпочтения, – все это превращает книжные магазины в своего рода «микроутопии», пространства сворачивающихся личных контактов с вещами и судьбами. В завершение разговора директор попадает в ловушку дискурса событийной экспертной футурологии. Он спрашивает директора, известно ли ему что-нибудь о проекте библиотеки на Огненной Земле, и какая книга непременно должна оказаться в этой библиотеке. Директор выразил надежду, что проект будет реализован, так как он в нем очень заинтересован. По его мнению, нельзя будет обойтись без романа Жюля Верна (с. 60). Авторская попытка найти в лице директора «источник» референтной информации, естественно, терпит поражение как минимум в виду дальности обсуждаемого объекта и экзотики всей ситуации.

Главное эссе (опять же напоминающее о битве с финальным «боссом») дало подзаголовок всей книге и было связано с символическим выступлением против известного интернет-гиганта. Каррион формулирует ряд претензий, среди которых «символическая экспроприация» аналоговых пространств, роботизация и алгоритмизация труда, экономическая детерминация всех операций, корпоративный империализм, скрытая манипуляция пользовательскими данными (в это время на авансцену выходит дешевизна товара). Фактически Карриона раздражает стирание границ между вещами, обращенными в предметы манипуляций. Платформа представляется ему пространством бесконечных реконфигураций вещных пространств и калейдоскопией, изоморфной аналоговой «складской» политике. Цитируя «Библиотеки», — на складах “Amazon” книги соседствуют с самокатами и тостерами. Иными словами, Карриона возмущает то обстоятельство, что гигант торговли не проводит границ между вещами и превращает их в почти гомогенные средства для дохода (с. 185). За критикой редукции вещей к прибыли (что, в общем, типично для капитализма) видна философско-антропологическая «настроенность» Карриона – он боится тотальной угрозы в адрес субъектности, самости человека и в отношении ко всем субъектообразующим способностям (прежде всего, выбирать и нести ответственность, рефлексировать).

Как и Ловинк, Каррион резюмирует небольшим «рецептурным» пассажем. Под лозунгом «присвоения логики “Amazon”» автор предлагает не торопиться с исполнением желаний. Платформенные алгоритмы, разумеется, настоятельно рекомендуют обратное: воплоти желание и «переходи» к другому. Обстоятельный выбор в книжном магазине, предполагающий первое знакомство с книгой, принципиально отличается от незначительного набора кликов (с. 191). Правда, градус «левого» пафоса у Карриона существенно понижен. Если Ловинк призывает участвовать в техносоциальном движении «Исход» и к бескомпромиссной позиции, то Каррион сознается в регулярных потребительских практиках и отношениях с платформами. «Сопротивление в малых делах» – таков лозунг, резюмирующий эклектизм «Вымышленных библиотек» (с. 192).

Капитализм и проблема его границ

Лекционный курс Марка Фишера не был завершен в связи с трагическим событием 2017 г. Фишер не справился с депрессией и совершил самоубийство. По оценке “The Guardian”, блогер, культуролог и музыковед (все это известные «ипостаси» Фишера) вполне откровенно писал о длительной борьбе с депрессией в своей знаковой книге «Капиталистический реализм: существует ли альтернатива?» (“Capitalist Realism: is There No Alternative?”). По-видимому, ключевыми факторами депрессии были не только психофизиологические процессы, но и ощущение безысходности от непроницаемости границ капитализма. Не случайно вторая часть названия выражена вопросом. Стоит

признать, что на него совсем не просто ответить. Либо, напротив, все как будто слишком очевидно – ответ может быть отрицательным, фиксирующим тотальность капитализма, или положительным, апеллирующим к марксизму-ленинизму и известным социалистическим / коммунистическим концептам и метафорике «царства свободы». По сути, решение проблемы альтернативы и границ капитализма является стержнеобразующим в лекционном курсе «Посткапиталистическое желание». Сам Фишер и некоторые исследователи наряду с ним уверенно оперировали термином «посткапитализм»: к тому времени, как интеллектуал начал читать учебный курс, концепт интенсивно циркулировал в нон-фикшн.

Курс открывается планом, фиксирующим солидную учебную источниковую базу. Фишер хотел обсудить не только работы современников (Зубофф, Срничека и др.), но и видных представителей мировой философской мысли типа Лукача и Лиотара. Фактически небольшую книгу составляют пять лекций с тезисами Фишера, вопросами и комментариями аудитории, реакциями лектора. Авторский подход к тезисам о тотальности капитализма – точнее, к дискурсам тотализации, – выражается критикой скрытых нарративов. Это означает, что, по Фишеру, капитализм позаботился об идеологической подкладке даже под самые непримиримые критические выпады. Антикапиталистические протесты как будто лживы в своей основе, прежде всего потому, что прибегают к капиталистическим благам. Монетизированные товары и услуги не только используются в качестве оборотных средств, но и мерцают на горизонте как цели, стимулируя безудержное желание обладать. Не случайно Дьердь Лукач утверждал, что «капитал реальнее буржуазии» (Фишер, 2024, с. 119). Буржуазия слишком сильно зависит от контекстов – исторического, политических, экономических, культурных условий. Капитал растет и циркулирует, буквально используя буржуазию (с. 119). По Фишеру, тотализация капитала выражается не только властью корпораций, но и психологией «человека капиталистического». В качестве иллюстрации лектор воспроизвел личную историю: когда Фишер начал работать в системе дополнительного образования и познакомился с коллегами, «эйч ар» заявила, что сотрудники не могут «бесцеремонно» сидеть в пабе и болтать друг с другом. Обстоятельство свободного времени, по-видимому, не являлось оправданием для подобного поведения. Из этого кейса лектор сделал вывод, что для формирования классового сознания необходим диалог. Задача капитала (и не важно, чьими руками он это делает) разобщить сознания, вытравить практики внетрудовой кооперативности, навязав при этом каждому роль потребителя (с. 126). Обобщая, можно сказать, что капитализм за вывеской неограниченных возможностей на самом деле сдерживает возможности сознания (с. 127). Прежде всего, это касается форм коллективизации, реального сообщения, диалога и т. д. Верное средство для борьбы с «коллективностями» – это нечто «достающее» человека в любой точке. Разумеется, все мы понимаем, о чем

здесь идет речь. Подробнее о феномене гаджетизации, алгоритмах и платформах скажет нидерландский медиатеоретик Герт Ловинк.

Как уже было сказано, читатель не увидит завершенности, однако в рамках пятой (и в силу трагической причины, последней) темы Фишер попытался нанести урон финальному «боссу» Лиотару и его философской фигуре либидинального Маркса. Параллель с платформером не случайна: в течение четырёх лекций Фишер готовил аудиторию к встрече с адептом Постмодерна и пообещал аудитории кровопролитную битву. Книга Лиотара «Либидинальная экономика», как говорил Фишер, вызывает противоречивые суждения, и нередко ее называли «злой» (с. 54). В данном случае дело не в аморализме автора или деструктивном содержании публикации, а в ситуации безысходности, провоцируемой тезисами о тотальности, об отсутствии пространства «за» капитализмом, некоего «докапиталистического вовне». В частности, Лиотар уверенно говорит о том, что рабочие желали капитализма (с. 165). Конкретно говоря, нет такого царства советов, где люди не хотели бы “Levi’s” (с. 181). Что касается известных борцов с капитализмом (прежде всего, Маркса), Лиотар препарирует их «подлинные» намерения. В дискурсе Лиотара Маркс раздваивается, подобно персонажу Стивенсона. Он одновременно становится прокурором, обвиняющим капитализм во всех смертных грехах, и заигрывающей с капиталом девочкой. Лиотар полагал, что дело не будет закрыто, Маркс будет вести его вечно (с. 177). И Маркс, и пролетариат находятся внутри капитализма, и не существует никакого «капиталистического вовне». Ненависть Лиотара к «антикапиталистическим» дискурсам обусловлена тем, что они игнорируют капиталистическое желание (с. 188). По сути, «анти» превращается в популистскую ширму для реализации личных и вполне капиталистических намерений отдельных агентов. Книга завершается интерпретацией «либидинального» марксизма – по сути, первичной реакцией на концепт Лиотара. Невзирая на незавершенность книги, к ней можно отнестись как в поводу для размышлений об онтологии, аксиологии и, в конце концов, антропологии капитализма.

Топология сетей и платформ

Имя Герта Ловинка в российской интеллектуальной среде постепенно набирает популярность. Прежде всего это связано с его исследовательской деятельностью – критикой новых медиа и социальных реалий, образующих в пересечениях с технологиями трудно распутываемый клубок противоречий. Российский читатель может знать идеи Ловинка по книге «Критическая теория интернета», опубликованной “Ad Marginem” в 2019 г. В предисловии переводчик Дмитрий Лебедев лаконично назвал сорокалетнюю личную историю Ловинка «медиа-активизмом». Высшей точкой этой истории стала организация The Institute of Network Cultures, INC в 2004 г. Миссия института заключается в аналитике и формировании ландшафта сетевых культур. Помимо публи-

кации научных трудов, сотрудники INC разрабатывают «альтернативные модели доходов», занимаются «критическим проектированием» и формируют, по их признанию, «цифровую контркультуру»[1]. Фактически институт является объединением научной и творческой интеллигенции. Исходный тезис институциональной парадигмы гласит, что интернет является комплексным «предметом», а его исследование с необходимостью предполагает координацию различных областей и направлений – философии, урбанистики, социологии, дизайна, IT и т. д. Иными словами, исторически появившийся в ARPA и впоследствии преобразованный, интернет рассматривается «всерьез», в качестве трансформирующей(ся) среды, пространства перманентной циркуляции картин мира, парадигм, мнений. Краткое “About” на сайте института содержит следующий тезис: сетевые культуры стремительно организуются и столь же стремительно могут исчезнуть, вызывая ощущение спонтанности и неопределенности. Но мы здесь для того, чтобы эти формы сохранились. Как бы то ни было, сотрудничество является основой сетевых культур. В этом тезисе четко видна аксиология амстердамских интеллектуалов: фундированные сотрудничеством сетевые взаимодействия находятся под угрозой исчезновения.

Новая книга Ловинка «В плену у платформы. Как нам вернуть себе интернет» называет главного антагониста сетевых культур. Публикация представляет собой сборник эссе, написанных во время пандемии. Пафос «В плену у платформы» направлен против экономических гигантов, участвующих в перераспределении всех символических интернет-ресурсов и капитала (клики, лайки, переводы, счета, комментарии и т. д.) в свою пользу и фактически аннигилировавших сетевые культуры. Точнее, последние откатились назад и тем самым, кажется, обрели ореол революционной романтики и андеграунда.

Платформы жестко противопоставляются сетям по нескольким критериям: архитектурному, алгоритмическому, координационному и другим. Разумеется, ключевые критерии дифференциации косвенно касаются технологического порядка и, по существу, являются антропологическими и экзистенциальными, связанными с темой субъектности. Платформы задают рамки и детерминируют так называемую иллюзию выбора. Алгоритмизация освобождает человека от самостоятельной, авторской последовательности действий. Протоколы платформ задают диапазон допустимых функций и возможностей, как бы «подсказывая» решения. Как известно, это «слабое место», в которое традиционно бьют критики «надзорного капитализма» (Зубофф, 2022) и «капитализма платформ» (Срничек, 2019). Современный капиталистический способ производства, разумеется, не собирается расставаться с эксплуататорской политикой. Однако в фокусе пристального внимания капитализма теперь находятся данные – специфическое сырье, потеснившее традиционные

1 https://networkcultures.org/about/

ресурсы. Именно данные «учат» алгоритмы «правильной» работе (Хумарян, 2019).

Сеть, напротив, обладает открытой динамической архитектурой и интерпретируется как интенсивная сборка, с многочисленными каналами и импульсами. В онтологии сети и платформы своя специфика, однако «левый» дискурс сосредоточивается преимущественно на их социальных эффектах, оперируя собственным тезаурусом. Подобно тому, как Ницше объявил о смерти бога, Фуко и Барт о смерти субъекта и автора соответственно, Ловинк исполнил реквием по сетям (2024, с. 49). Событие «смерти сетей» он назвал эпохальной трагедией, случившейся – фактически цитирую – по вине «лентяев», не имеющих «ясных целей» и «интереса». Ситуацией с похоронами немедленно воспользовались централизующие игроки. Сегодня в качестве крупных агентов, монополизирующих интернет, выступают не только «утомленные гиганты из плоти и стали», как в декларации Джона Барлоу (2004, с. 349), но и медиаконгломераты.

За перераспределением влияния в интернете последовали языковые пертурбации, связанные буквально с аннигиляцией термина “network” из серьезных критических дискурсов. Еще одним тормозом в распространении сетевого «андеграунда», самой идеи привлекательности сети являются отвлекающие от сути дела тактики. В частности, Ловинк напряженно относится к т. н. digital/electronic detox, называя эти практики банальными (2024, с. 51). Вычленяя признаки сетей и платформ в «левом» дискурсе, нельзя не обратиться к бинарным оппозициям, которые хоть и редуцируют картину, но вполне соответствуют пафосу левых цифровых дискурсов. Сама идея столкновения сети и платформы не предполагает, по версии Ловинка, действие диалектического закона и перспективное снятие антагонизма. Скорее, ситуация выглядит как у Киплинга: «О, Запад есть Запад, Восток есть Восток».

Децентрализация и распределение против централизации и собирания, активная самостоятельность как доминирующий род практики против пассивной абсорбции, низовая организация против организации сверху, отсутствие алгоритмизации против тотальности алгоритма, самодельный интерфейс против «блестящего» интерфейса, демократия против тоталитаризма (с. 54), свобода против капитала, конкуренция против монополии (с. 94). Ограничение множества бинарных напряженностей теми, что были указаны, несостоятельно по одной причине: в таком случае платформы однозначно «демонизируются», а рост их влияния становится парадоксальным. До того, как столкнуть платформы и сети в воображаемой дискурсивной битве и «разгромить» платформы (разумеется, на уровне дискурса), Ловинк оговаривается, что сети «устрашают» своей сложностью, препятствуют пониманию происходящих процессов, «неоднозначны» и «открыты» (с. 52).

Вопрос о том, как сбежать от платформ, для Ловинка имеет первостепенную важность. Ответ предваряется главами о «сетевом регрессе», пребывании в зоне комфорта и констатацией (со ссылками на авторов) едва ли не всех форм деградации – социальной, культурной, антропологической и т. д.: мы взаперти и путь к бесконечности нам закрыт, люди не хотят признавать правду о себе, мы переживаем состояние когнитивного регресса, болезнь пользователей – усталость от принятия решений, люди заперты в социальной тюрьме, мы превратились в массивы данных (с. 91). Борьба с днем сурка и стремление оказаться за кадром затянувшегося «шоу Трумана» привели Ловинка к формулировке альтернативных программных принципов («стективизм»), призванных поменять технологические стандарты интернета. Левый дискурс автора на мгновение «исчезает», когда он призывает к реализации «гегельянской» миссии по тотализации инфопространства. При этом автор хочет избежать последствий тотальности – изоляции (закрытости) и «огораживания», связанного с аннексиями и присвоением. Стек, по оценке Ловинка, должен быть цельным и законченным, прочно объединять протоколы, интерфейсы, маршрутизаторы, кабели, антенны, контент, теги (с. 181). Короче, стек – это синтез сетевой архитектуры и hardware. Из всего этого синтеза для Ловинка особенно важны, по всей видимости, протоколы. Имманентное свойство стека – открытость, детерминированная несовершенством дизайна. Гипотетический образ “WikiLeaks” без «селебрити» представляет, по Ловинку, наиболее важные черты сетевой культуры.

Что касается критической части книги, то она изобилует цитатами, ссылками на левых интеллектуалов и содержит кодификацию бинарных оппозиций. «Конструктивная» часть книги, связанная с социально-политическими мероприятиями, на порядок скромнее и включает в себя описание стека (опять же с попутной критикой некоторых концепций), а также формулировку базовых принципов «стективизма». Подобно Марксу и Энгельсу, Ловинк составил перечень необходимых мероприятий – от требующих персонального ресурса до предполагающих основательную социальную организованность. Автор предлагает собираться в закрытых чатах Telegram или Mastodon и освободиться от платформ. Первичные мероприятия – индивидуальные «исходы», связанные с отключением уведомлений. Пользователь поймет, что его больше не отвлекают приложения. Аккаунты будут заброшены, а пароли забыты. Ловинк грезит созданием техносоциального движения «Исход», объединяющего настроения ополчившихся против платформ масс. Массовое движение станет важнейшим мероприятием в ряду кампаний по разрушению монопольных платформ. За этим последует подготовка к перестройке интернета как общественной инфраструктуры. Корпорации мешают демократизации интернета, а потому всеми силами их потребуется исключить: “Google”,

"Facebook**[1]" и других гигантов необходимо ликвидировать. У Ловинка это называется «дворцовым переворотом». Вслед за переворотом возникнет децентрализованная федеративная сеть, а серверы будут возвращены народу. Последний тезис не является выражением иронии рецензента, – напротив, это аллюзия самого Ловинка. Возвращение серверов станет отправной точкой для создания новых локальностей, онлайн-встреч с другими в духе гостеприимства и уважения. Апеллируя к Юку Хуэю (2023), Ловинк призывает к объединению ради создания космотехники будущего (2024, с. 209).

Новый взгляд на архитектуру

Книга, завершающая серию «Точка», принадлежит Беатрис Коломине (Beatriz Colomina), историку архитектуры и куратору. Она основатель и директор специальной образовательной программы Принстонского университета. Программа буквально посвящена медиа и современности. Коломина является автором ряда исследований ("Manifesto Architecture: The Ghost of Mies", "Domesticity at War" и др.). В России издана одна книга – «Публичное и приватное. Архитектура как массмедиа». Книга Коломины интересна, прежде всего, авторской интерпретацией архитектуры. Нельзя сказать, что такая интерпретация совершенно уникальна: например, еще в 2010 г. Мохсен (Ashraf Mohsen) оперировал концептом «медиафасада», синтезирующего медийные проекции и классическую «музыку в камне». Средневековые постройки благодаря витражам давали обратную проекцию, то есть выступали буквально «проекторами». Использование стен для электронных таблоидов и скринов интенсивно практикуется сегодня – так стена выступает средством, благодаря которому проекции возвышаются над массами. Классический пример из искусства – «Бегущий по лезвию» и киберпанк как таковой (Mohsen & Zaid, 2010). В некоторых публикациях архитектура, что закономерно, рассматривается как объект медиа. В частности, сюда относятся социальные движения, ориентированные на облагораживания территорий, реставрацию культурных памятников, переорганизацию заброшенных архитектурных пространств и т. д. (Monserrat-Gauchi, Novo-Domínguez & Torres-Valdés, 2019). Благодаря реставрациям и реконфигурациям архитектурные объекты попадают в СМИ и приковывают внимание публики.

Интерпретация Коломины в имеющемся контексте является особенной. Автор рассматривает архитектуру не в пассивно-объектном режиме и не в качестве предмета трансляции медиаканалов, но как медиаканал. Архитектура в этом смысле «самодостаточна» и всегда несет месседж, зависящий как от потребительских восприятий, так и от авторских замыслов. Несмотря на «традиционализм» предмета исследования, Коломина не говорит об архитектуре как о «музыке в камне» и не конструирует возвышенных искусствоведче-

1 Принадлежит компании Meta, признанной экстремистской на территории Российской Федерации (далее в тексте данное лицо или организация будут обозначены значком **)

ских метанарративов. В фокусе внимания автора архитектура оказывается «рядоположенной» вместе с другими медиа и прежде всего фотографией. Иными словами, архитектура репрезентативна, транслирует нечто значимое и канализирует социокультурные и антропологические смыслы. Не случайно автор вводит читателя в тему с помощью конкретных кейсов: она в деталях говорит об идеях Лооса, Хоффмана и Ле Корбюзье, включает в книгу пассажи о фотографии и железных дорогах. Все это существенно понижает градус абстрактности текста и делает его доступным для различных специалистов и широкого круга читателей. По оценке Коломины, (не)очевидное значение железной дороги с почти синхронным появлением фототехнологии заключается в трансформации восприятия мира: проплывающие «мимо» окна поезда ландшафты подобны выставочным картинам (2024, с. 49). Философия железной дороги резюмирована тезисом о трансформации места, которое лишается полноты своих уникальных свойств и превращается в «антиместо» – по сути, в точку маршрута. Очевидно, что текучая граница – железная «артерия» – переопределила категории внутреннего и внешнего. Коломина полагает, что фотография сделала с архитектурой примерно то же, что железные дороги с городами. Архитектура превратилась в товар, эстетически оцениваемые «фасады», тиражируемые на страницах популярных журналов. В виду этого обстоятельства Лоос критично относился к трансляционному потенциалу фотографии, запутывающей механику восприятия пространств. Сам архитектор, например, был убежден, что площадь Зитте необходимо воспринимать «изнутри» и постепенно двигаться «наружу». Шедевры архитектуры Хоффмана, напротив, рассчитаны на противоположную логику перцепции. В этом смысле фотография играет на стороне такой архитектуры и создает флер воздушности, загадки (зритель видит изображение макета или репрезентацию реальной постройки?). Привлеченный дискурсивный бэкграунд с периодическими ссылками на оригинальные авторские идеи формирует пространство для дискуссии. Если архитектура имеет медийную природу, то это не означает, что мы имеем дело с каким-то «очередным» каналом трансляции. Адольф Лоос, например, декларативно различал искусство и архитектуру на основе бинаризма революционности / консерватизма (с. 62). Искусство вырывает человека из зоны комфорта, лишает привычного уюта, стимулирует спонтанные воспоминания. Архитектура, напротив, формирует уют. По Лоосу, только надгробия и памятники имеют отношение к искусству. Хоффман, напротив, не проводил подобных водоразделов и прямо ориентировал архитектуру на массовое восприятие. Каждая деталь архитектурных изысков Хоффмана декорирована и как бы «выставлена» на обозрение (с. 64).

Основной фигурой книги является легендарный Ле Корбюзье. Его архитектурное наследие выходит далеко за границы отдельных зданий и де-факто касается традиционной демаркации частного и публичного. По оценке А. Рабача, Корбюзье «расчленил» город и подорвал обычные городские

пространства (2016, p. 110). Коломина не ставит задачу «оценить» абстрактный культурный вклад архитектора, так как это уже многократно делали. Не ставится и задача искусствоведческого обзора. Автор пытается понять специфику и механизмы пересечения различных медиа в творчестве архитектора. Глядя на фото, человек верит в то, что видит многомерное пространство. Рисуя по фотографии, что делал и Ле Корбюзье, человек осуществляет специфическую колонизацию, как бы «вторгается» в пространство (Коломина, 2024, с. 79). Согласно Коломине, перерисовка может быть вариацией «терпеливого исследования» и способом размыкания закрытого объекта, попыткой освоения и присвоения (с. 84). Вероятно, механика фотоискусства повлияла на известный архитектурный штрих Ле Корбюзье, не понятый его собственным учителем, – горизонтально ориентированное окно. Коломина детально описывает разгоревшуюся в 20-х полемику, в которой, разумеется, каждая сторона имела веские аргументы: представители старой школы апеллировали к восприятию «полного» пространства, так как улица, сад, земля и небо вместе «обеспечивали» целостное восприятие (с. 100); Ле Корбюзье, напротив, был сторонником «картинной» фронтальности. В отличие от философских апелляций своего учителя, Ле Корбюзье использовал научно-технологические аргументы и прежде всего аргумент об освещенности. Впрочем, для доказательства своего тезиса архитектор использовал фототаблицу (с. 104). Получался странный для традиционалистского взгляда эффект наблюдения и сьемки, которая производилась «из» дома, буквально выхватывая части реальности. В конечном счете горизонтальное окно эволюционировало до «ленточного» окна с секциями (собственно, такие окна сегодня известны каждому), симультанного механическому «глазу» и диафильмам, некоторой последовательности кадров (с. 108). Автор небезосновательно полагает, что Ле Корбюзье отлично знал, как работают массмедиа и для чего они могут пригодиться. В связи с этим архитектор прибегал к тактикам интеграции архитектуры в медиа и медиа в архитектуру. Особенное, а точнее, коммерческое, значение имели реклама и отношения с промышленниками (с. 137). Тема взаимодействия архитектуры и рекламы вряд ли нуждается в развертке.

Традиционному взгляду на архитектуру как на совокупность функциональных и эстетических пространств («жилище», «сооружение», «достопримечательность») Коломина противопоставляет идею порождающей и, следовательно, динамической, активной архитектуры. Она не является «платформой» для размещения субъекта. Можно сказать, что архитектура – это механизм обзора, порождающий субъектные практики. В некотором смысле, она «опережает» субъектность (с. 168). В отличие от Лооса, «традиционного» архитектора, демаркировавшего интерьер и экстерьер, Корбюзье «перепутал» эти категории, точнее, способствовал их диффузии (с. 221). В результате экстерьер «предначертан» в интерьере, фактически дан на каком-то «призрачном» уровне. Окно, подобно экрану, разрушает стену между внешним и внутренним,

сводя некогда устоявшееся деление пространств к фикции. Парадоксально, но архитектура – это стены, и вместе с тем стены дематериализуются окнами, обладающими обоюдной проводимостью некогда разделенных пространств.

Заключение

История западных и вестернизированных философий в значительной степени является историей субъекта. На протяжении столетий субъект то одушевлял себя и располагал на метафизических вертикалях, то механизировал, редуцируя к телесности, и демонтировал идеалистические иерархии. В философии постмодерна, захватившей Запад во второй половине прошлого века, зачастую видят прямую угрозу традиционным ценностям, перформативность и пафос разрушения. Учитывая оценочные паттерны, сформированные в интеллектуальных сообществах, можно посмотреть на постмодерн и его постструктуралистские философии как на симптомы кризиса субъекта. Ранее эту кризисность фиксировали экзистенциалисты, Ницше и некоторые другие мыслители.

В контексте статьи нас интересуют не столько глубинные причины кризиса субъекта, сколько концептуальные последствия переосмысления его статуса и роли. Бодрийяру в «Фатальных стратегиях» удалось лаконично и образно выразить мысль о «нищете объекта» и «блеске субъекта» (2017, с. 161). Стиль бодрийяровской пропозиции в некотором смысле перформативно-скандальный, но вместе с тем тезис суммирует устойчивые субъектоцентрические тенденции. Что касается объекта, то в диалектике господина и раба ему обычно принадлежит роль последнего – «не понятого», «проституированного», «позорного» (с. 161). По сути, единственная перспектива объекта – стать субъектом, или, по выражению Бодрийяра, «преображение» (с. 161). Из-за того, что субъект не способен взять на себя полную ответственность за власть, знание, историю или даже, продолжу за Бодрийяра, конкретное произведение, позиция субъекта перестала быть хоть сколько-нибудь состоятельной (с. 163).

На концептуально-философском уровне констатация Барта, очевидно, подтверждается: субъект и его аватары («автор», «творец», «ученый» и т. д.) сделались «меньше ростом» (1989, с. 387). Сквозь призму бинарных оппозиций можно увидеть, что объект «вырос». Субъект отступил и тем самым как будто передал объекту инициативу для экспансии. Линия фронта сместилась в сторону субъекта, еще удерживающего отдельные аванпосты. Диалектический схематизм редуцирует отношения между оппозициями, превращая и отношения в вариацию театра военных действий. Субъект сегодня совершает акты садизма, что четко видно на кейсах отношений к животным. В реальности эти отношения выражаются в форме буллинга и коллективного порицания.

Предыдущая рецензия была посвящена серии постгуманистической нон-фикшн, и в рамках статьи я в деталях обрисовал свое отношение к проблематике постгуманизма, который (по крайней мере, упомянутые издания)

не призывает ни к уничтожению человека, ни к демонтажу его уникальности. Моральная максима постгуманистической философии фокусируется на внимании к другому и иному, на альтернативных формах жизни. Забота (позволю себе использовать экзистенциалистский концепт) о другом могла бы стать и реально является панацеей от нарциссической ориентации субъекта. Параллельно наблюдению за мхами, «бердингу», изучению леса, аборигенных культур, экологической ориентации, субъекту необходимо пересмотреть некоторые установки дискурсивных практик и, прежде всего, антропологического дискурса. «Очевидные» и исторически фундированные концепты «расы», «крови», «цивилизации», «ценности» и т. д. долго время работали на иерархическую картину мира. Последняя фиксировала разные значимости и на этом основании оправдывала те или иные форматы репрессивности. Помимо антропологических концептов, формирующих идентичности человека и субъекта, контрастирующее воздействие на антропосоциосреду оказывает капитализм, а точнее, его конкретные тенденции – платформизация, культы потребления, экономическая цензура, кризис сетевых онтологий, высокий удельный вес корпораций. Капиталистическое желание отныне стало равняться желанию как таковому, и вне капитализма, по свидетельству некоторых философий, нет никаких пространств. Стоит ли ради этого отказываться от альтернативных и неустойчивых сборок? Тотализация капитала вкупе с технологиями создала гигантские платформенные рынки, сокращающие аналоговые пространства. Разумеется, это провоцирует ностальгию. Однако задача критических дискурсов не превращать ностальгию в ценность и цель, а отталкиваться от нее во имя формирования альтернативы – новых научных тезаурусов, социальных сетей, не прикрывающих платформенные алгоритмы, призыва к балансу в отношении к цифровым и аналоговым пространствам, новый взгляд на привычный и дискурсивно обработанный мир.

Список литературы

Abdel-Mohsen, A., & M., Z. (2010). Architecture and Media – "Media Facades." *The International Conference on Civil and Architecture Engineering*, 8(8), 1–13. https://doi.org/10.21608/iccae.2010.44433

Fortney, N. D. (1977). The Anthropological Concept of Race. *Journal of Black Studies*, 8(1), 35–54. https://doi.org/10.1177/002193477700800103

Monserrat-Gauchi, J., Novo-Domínguez, M., & Torres-Valdés, R. (2019). Interrelations between the Media and Architecture: Contribution to Sustainable Development and the Conservation of Urban Spaces. *Sustainability*, 11(20), 5631. https://doi.org/10.3390/su11205631

Rabaça, A. (2016). Le Corbusier, the City, and the Modern Utopia of Dwelling. *Journal of Architecture and Urbanism*, 40(2), 110–120. https://doi.org/10.3846/20297955.2016.1183529

Zhavoronkov, A., & Salikov, A. (2018). The Concept Of Race In Kant'S Lectures On Anthropology. *Con-Textos Kantianos. International Journal of Philosophy*, 7, 275–292. https://doi.org/10.5281/ZENODO.1299140

Барлоу, Д. (2004). Декларация независимости киберпространства. В *Информационное общество: Сборник* (сс. 349–352). АСТ.

Барт, Р. (1989). Смерть автора. В *Избранные работы: Семиотика: Поэтика* (сс. 384–391). Прогресс.

Бодрийяр, Ж. (2017). *Фатальные стратегии*. РИПОЛ классик.

Зубофф, Ш. (2022). *Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти*. Издательство Института Гайдара.

Каррион, Х. (2024a). *Вымышленные библиотеки*. Ад Маргинем Пресс.

Каррион, Х. (2024b). *Книжные магазины*. Ад Маргинем Пресс.

Коломина, Б. (2024). *Публичное и приватное. Архитектура как массмедиа*. Ад Маргинем Пресс.

Ловинк, Г. (2024). *В плену у платформы. Как нам вернуть себе интернет*. Ад Маргинем Пресс.

Скэфиш, П., & Де Кастру, Э. (2022). Метафизика людей экстрамодерна. О деколонизации мысли. Беседа с Эдуарду Вивейрушем Де Кастру. *Логос*, *32*(2), 65–96. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-65-95

Срничек, Н. (2019). *Капитализм платформ*. Издательский Дом Высшей школы экономики. https://doi.org/10.17323/978-5-7598-1786-4

Тэйлор, Э. (1939). *Первобытная культура*. Государственное социально-экономическое издательство.

Фишер, М. (2024). *Посткапиталистическое желание. Последние лекции*. Ад Маргинем Пресс.

Фромм, Э. (2006). *Человек для себя*. АСТ.

Хумарян, Д. (2019). “Капитализм платформ” Ника Срничека: Кризис – реакция – бум – кризис – и снова реакция. Что мы вообще знаем о цифровой экономике? *Экономическая социология*, *20*(3), 164–179. https://doi.org/10.17323/1726-3247-2019-3-164-179

Хуэй, Ю. (2023). *Вопрос о технике в Китае. Эссе о космотехнике*. Ад Маргинем Пресс.

Чжо Госэнь, Ч. (2009). Художественно-творческий процесс создания скульптуры Конфуция. *Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена*, *111*, 261–270.

Энгельке, М. (2024). *Думай как антрополог*. Ад Маргинем Пресс.

References

Abdel-Mohsen, A., & M., Z. (2010). Architecture and Media–“Media Facades .” *The International Conference on Civil and Architecture Engineering*, *8*(8), 1–13. https://doi.org/10.21608/iccae.2010.44433

Barlow, J. (2004). A Declaration of the Independence of Cyberspace. In *Information Society: Collection* (pp. 349–352). AST. (In Russian).

Barthes, R. (1989). The Death of the Author. In *Selected works: Semiotics: Poetics* (cc. 384–391). Progress. (In Russian).

Baudrillard, J. (2017). *Fatal Strategies*. RIPOL Classic. (In Russian).

Carrión, J. (2024a). *Imaginary Libraries*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Carrión, J. (2024b). *Bookshops*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Engelke, M. (2024). *How to Think Like an Anthropologist*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Fischer, M. (2024). *Post-Capitalist Desire. Latest Lectures*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Fortney, N. D. (1977). The Anthropological Concept of Race. *Journal of Black Studies*, 8(1), 35–54. https://doi.org/10.1177/002193477700800103

Fromm, E. (2006). *A Person for Oneself*. AST. (In Russian).

Hui, Y. (2023). *The Question Concerning Technology in China: An Essay in Cosmotechnics*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Khumaryan, D. (2019). Nick Srnicek's Platform Capitalism: Crisis — response — Boom — Crisis — and Response Again. What Do We know about the Digital Economy? *Journal of Economic Sociology*, 20(3), 164–179. https://doi.org/10.17323/1726-3247-2019-3-164-179 (In Russian).

Kolomina, B. (2024). Public and Private. Architecture as Mass Media. Ad Marginem Press. (In Russian).

Lovink, G. (2024). *Stuck on the Platform: Reclaiming the Internet*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Monserrat-Gauchi, J., Novo-Domínguez, M., & Torres-Valdés, R. (2019). Interrelations between the Media and Architecture: Contribution to Sustainable Development and the Conservation of Urban Spaces. *Sustainability*, 11(20), 5631. https://doi.org/10.3390/su11205631

Rabaça, A. (2016). Le Corbusier, the City, and the Modern Utopia of Dwelling. *Journal of Architecture and Urbanism*, 40(2), 110–120. https://doi.org/10.3846/20297955.2016.1183529

Skafish, P., & de Castro, E. V. (2022). The Metaphysics of Extra-Moderns: On the Decolonization of Thought. A Conversation. *Philosophical Literary Journal Logos*, 32(2), 65–96. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-65-95 (In Russian).

Srnicek, N. (2019). *Platform Capitalism*. Higher School of Economics Publishing House. https://doi.org/10.17323/978-5-7598-1786-4 (In Russian).

Tylor, E. (1939). *Primitive Culture*. State Socio-Economic Publishing House. (In Russian).

Zhavoronkov, A., & Salikov, A. (2018). The Concept Of Race In Kant'S Lectures On Anthropology. *Con-Textos Kantianos. International Journal of Philosophy*, 7, 275–292. https://doi.org/10.5281/ZENODO.1299140

Zhuo Guosen, Zh. G. (2009). Artistic Process of Creating a Sculpture of Confucius. *Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, 111, 261–270. (In Russian).

Zuboff, Sh. (2022). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Gaidar Institute Publishing House. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Critics & Reviews | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.707

Batman as a Symptom: A Review of Rafael Carrión-Arias' "Batman and the Shadows of Modernity"

Olesya S. Yakushenkova

Astrakhan Tatischev State University. Astrakhan, Russia. Email: zenthaya[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-4887-8571

Received: 15 September 2025 | Revised: 27 September 2025 | Accepted: 3 October 2025

Abstract

This review examines Rafael Carrión-Arias' book "Batman and the Shadows of Modernity A Critical Genealogy on Contemporary Hero in the Age of Nihilism". The monograph presents a systematic critical-genealogical analysis of the Batman narrative as a representative phenomenon of the superhero genre. The study reveals how the figure of the "Dark Knight" crystallizes key ideological and social contradictions of modernity. The work is recommended for specialists in cultural studies, comics studies, and political philosophy.

Keywords

Comics; Superheroes; Narrative Analysis; Batman; Dark Knight; Ideology; Nietzsche

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Критика и рецензии | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.707

Бэтмен как симптом: рецензия на книгу Рафаэля Каррион-Ариаса «Бэтмен и тени современности»

Якушенкова Олеся Сергеевна

Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева. Астрахань, Россия.
Email: zenthaya[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-4887-8571

Рукопись получена: 15 сентября 2025 | Пересмотрена: 27 сентября 2025 | Принята: 3 октября 2025

Аннотация

В рецензии рассматривается труд Рафаэля Каррион-Ариаса «Бэтмен и тени современности. Критическая генеалогия современного героя в эпоху нигилизма». Монография предлагает системный критико-генеалогический анализ нарратива о Бэтмене как репрезентативного феномена супергеройского жанра. Исследование раскрывает, как через призму «Тёмного Рыцаря» кристаллизуются ключевые идеологические и социальные противоречия модерна. Рекомендуется специалистам в области культурологии, комикс-исследований и политической философии.

Ключевые слова

комиксы; супергерои; анализ нарратива; Бэтмен; Темный рыцарь; идеология; Ницше

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

Феномен комикса, возникнув на стыке визуального искусства и литературы, стал одной из определяющих мифологий XX столетия. Супергеройский жанр, являясь важнейшей составляющей этой системы, не просто отражал социальные процессы, но и активно участвовал в создании новых культурных кодов и коллективного воображаемого.

Первые супергерои, «рожденные» в напряженной атмосфере между двумя мировыми войнами и Великой депрессии, олицетворяли тоску по порядку и справедливости. В последующие десятилетия жанр эволюционировал, превратившись в инструмент осмысления ключевых философских и политических вопросов современности.

Анализ супергеройского нарратива в современной массовой культуре представляется немыслимым без обращения к фигуре Бэтмена — персонажа, чья многолетняя эволюция репрезентирует ключевые социокультурные трансформации XX и XXI веков.

Появившийся в 1939 году как мрачный страж городских улиц и темный мститель, он на протяжении десятилетий трансформировался. В отличие от богов и пришельцев, он — человек, возведший свою травму в абсолют и сделавший ее источником силы. Бэтмен — это не просто защитник Готэма; это проекция темного двойника современного мегаполиса, его вытесненных страхов и неразрешимых конфликтов. Его борьба с хаосом, персонифицированным в таких фигурах, как Джокер, давно переросла рамки простого противостояния добра и зла.

Роль Бэтмена в культуре XX века — это код, через который расшифровываются центральные дилеммы эпохи: границы личной свободы и коллективной безопасности, этика насилия во имя добра, природа правосудия вне правового поля. Его история — это непрерывный диалог с основными философскими и политическими течениями времени. Анализируя эволюцию этого персонажа, мы, по сути, анализируем интеллектуальную биографию целого столетия — его травмы, его одержимости и его бессознательное.

Монография Рафаэля Каррион-Ариаса (Carrión-Arias, 2025) предлагает критико-генеалогическое исследование идеологических оснований, формирующих нарратив о Бэтмене. В первой главе исследования приводится краткий обзор подходов к изучению комиксов как феномена массовой культуры. Автор последовательно анализирует методологические парадигмы, выявляя их ограничения, и аргументирует выбор критико-материальной генеалогии в качестве оптимального методологического основания.

Данный подход, восходящий к работам Ницше, применяется в адаптированном виде, позволяющем преодолеть дихотомию между детерминизмом и автономией художественного произведения. Методологический синтез обеспечивает анализ комикса как сложного образования, которое, с одной стороны,

детерминировано историческим контекстом, с другой обладает внутренней логикой развития и относительной смысловой самостоятельностью.

Критический анализ, как убедительно демонстрирует Рафаэль Каррион-Ариас, должен быть направлен не на изучение статичного продукта или его индивидуальных прочтений, но на раскрытие самой логики культурного производства в её исторической обусловленности. В этом контексте особую релевантность приобретает анализ комикса как сложного культурного феномена, характеризующегося тремя фундаментальными атрибутами: существованием в качестве товара массового потребления, созданием в условиях коллективного авторства и развитием в протяжённой временной перспективе.

Примечательно, что именно товарная природа комикса, часто рассматриваемая как ограничивающий фактор, по мнению автора, становится здесь условием возможности художественной ценности. Она формирует устойчивую коммуникативную связь между производителем и потребителем, создавая тем самым пространство для инициативы и эстетических инноваций. Таким образом, диалектика рыночных отношений и творческого процесса оказывается не внешним ограничением, а имманентным источником развития жанра.

Во второй главе анализ нарратива о Бэтмене раскрывается через его диалектическую связь с городом. С момента своего появления в конце 1930-х годов Готэм отражает трансформацию капиталистического мегаполиса, причем именно плюрализм интерпретаций в пространстве комикса способствует формированию его канонического образа. В различных воплощениях нарратива о Темном Рыцаре город то ассоциируется с травмой современного терроризма, то становится проекцией тревог о всеобщей слежке и эрозии гражданских свобод. Кинематографическая трилогия Нолана закрепляет визуальную концепцию Готэма как синтетического образа глобального капиталистического города, аккумулирующего универсальные черты современных урбанистических пространств.

Вторая глава выявляет фундаментальное противостояние визуальных и концептуальных парадигм. Визуальный код Бэтмена наследует эстетику готического хоррора и экспрессионизма, противопоставляется солнечному Супермену. Последний конструировался как визуальное воплощение утраченного в период Великой депрессии «американского рая», подлежащего восстановлению. Его графическое представление, выстроенное через систему четких линий и светотеневых контрастов, транслирует монументальность, социальный оптимизм и веру в регулируемый капитализм. Аристократическое же происхождение Брюса Уэйна, создающее дистанцию между героем и обывателем, позволяет герою быть Чужим, оставаясь в то же время человеком. Бэтмен визуально маркируется как демоническая сила, и не последнюю роль в этом играет образ города. Через систему гротескных форм и архитектурных решений Бэтмен визуализирует коллективные травмы межвоенного периода.

Отдельно стоит отметить анализ переосмысления канона в комиксе «Красный сын». Автор отмечает, что перенос действия в советскую Москву 1950-х позволяет деконструировать идею частной собственности как основы индивидуальной свободы. Эта трансформация раскрывает латентные идеологические установки, малозаметные в традиционном каноне, зачастую консервативном и нуждающемся в сохранении статус-кво для поддержания коммуникации с читателем. Нарратив альтернативной реальности комикса «Красный сын» выстраивает концептуальную триаду персонажей, олицетворяющих ключевые противоречия модерна: Супермен воплощает утопический проект, оборачивающийся тоталитаризмом; Бэтмен олицетворяет индивидуализм, бросающий вызов закону во имя свободы; образ Лекса Лютора демонстрирует как стремление к индивидуальной свободе в связке с личными амбициями становится криминальным.

В третьей главе монографии раскрывается политическая природа супергеройского нарратива, коренящаяся в фундаментальной тревоге о социальном порядке и легитимности власти. Автор отмечает, что супергерои нередко выполняют роль охранителей статус-кво, противостоящих любым формам социальной трансформации. Восстановление порядка в комиксах осуществляется не через правовые механизмы, а посредством маргинальной фигуры, действующей вне институционального поля.

Автор наглядно демонстрирует, что под видом борьбы с преступностью супергерои фактически консервируют системные противоречия общества, предлагая лишь симптоматическое решение структурных проблем.

Появление супергероев в 1930-е годы стало ответом на разочарование в демократии и тоску по сильной руке, что с самого начала предвещало становление тоталитарных тенденций, которые, по мнению автора, особенно актуальны и в наше время. В этой связи особенно интересным становится образ Бэтмена как карающего мстителя, «метящего» своих жертв и город. Бэт-сигнал автор характеризует как инструмент превентивного контроля, создающий атмосферу постоянной угрозы, форму институционализированного террора (p. 88).

Четвертая глава рассматривает супергероев в связи с нигилизмом. Через призму творчества Тургенева и Достоевского раскрывается генезис нигилистических идей в литературе. Автор отмечает, что общей чертой нигилистического повествования выступает логика «преступления и наказания», где герой берет на себя право вершить правосудие, преступая установленный правовой порядок. Эта модель, зародившись у Сервантеса, продолжается в современных супергеройских историях, отражая глубинный кризис ценностей. Подобно Раскольникову, живущему в каморке, Брюс Уэйн обитает в пещере, вдали от посторонних взглядов, в компании летучих мышей и внутренних демонов.

В главе пятой автор уделяет внимание связи ницшеанской концепцией Сверхчеловека (Übermensch) и современными супергеройскими нарративами.

устоявшееся отождествление этих понятий автор подвергает критике, утверждая, что, несмотря на использование терминологии, предполагающей эволюционное превосходство («сверхчеловек», «метачеловек»), супергерои в действительности нередко скорее напоминают собой ницшеанского «последнего человека».

Особое внимание уделяется диалектике героя и антагониста. Суперзлодеи, и в особенности Джокер, анализируются не как внешние угрозы, а как необходимые зеркала, отражающие подавленные аспекты личности героя. Если другие злодеи гиперболизируют отдельные черты Бэтмена, то Джокер воплощает саму суть многомерного безумия, становясь его тотальным контр-образом. Именно эта функция делает Джокера архетипическим антагонистом — через него нарратив вскрывает проблему безумия как радикального отрицания того порядка, защите которого посвятил себя герой. Брюс Уэйн / Бэтмен предстает в двойной роли врача-надзирателя, принимающего на себя миссию исцеления города-психлечебницы (p. 165).

Последняя, 6 глава продолжает анализ образа главного антагониста Бэтмена, однако, уже через призму карнавальной культуры. Опираясь на Бахтина, автор отмечает, что утрированная мимика и знаменитая улыбка главного врага Темного рыцаря воплощают незавершенное, трансгрессивное тело, постоянно преодолевающее собственные границы. В отличие от замкнутой телесности идеального героя, тело Джокера открыто миру — его эсхатологические игры и садомазохистские практики проявления фундаментального единства с хаосом.

Образ Джокера представляет собой современное воплощение карнавального гротеска в бахтинском понимании. Маска Джокера раскрывает многогранность бытия, становясь инструментом деконструкции социальных норм. Его действия – от вандализма до пародийного ношения королевского пурпура – служат цели деконструкции (и десакрализации) установленного порядка. В отличие от статичной маски Бэтмена, символизирующей смерть, маска Джокера динамична и связана с народной традицией, где гротеск обладал регенеративной силой (p. 217).

Рецензируемая монография впечатляет органичным синтезом академической строгости и поэтического языка, благодаря которому Бэтмен и Джокер становятся полноправными участниками диалога с классической мыслью. Отдельно хочется отметить активное сравнение с русской литературой: параллель между Джокером и персонажами Достоевского позволяет по-новому взглянуть на героев комиксов. Использование же теоретического наследия Михаила Бахтина для анализа гротескной телесности «клоуна», на наш взгляд, является одним из самых сильных и новаторских аспектов работы.

В представленной рецензии мы лишь обозначили основные векторы анализа, предложенные автором, однако монография заслуживает гораздо более глубокого и вдумчивого прочтения широкой аудиторией, не только

предлагая убедительные ответы на поставленные вопросы, но и открывая пространство для новых размышлений.

References | Список литературы

Carrión-Arias, R. (2025). *Batman and the Shadows of Modernity: A Critical Genealogy of the Contemporary Hero in the Age of Nihilism*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003362210

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”

Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056

Address of Editorial board: 57, Granovskiy per. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038

Editor-in-Chief: Olesya S. Yakushenkova, PhD

In case you have any questions about co-operation please write an email the following address: admin@galacticamedia.com or galacticamedia@gmail.com

Phone: +7 (988) 068-63-72

Materials are intended for persons over 18 years old

This journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International

© 2019 Galactica Media: Journal of Media Studies. ISSN: 2658-7734

Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука». ИНН/ОГРН: 3019005706/1123019003678

Юр. Адрес: Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Савушкина, д. 24, кв. 88

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор: к.ф.н. Олеся Сергеевна Якушенкова

По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по email: admin@galacticamedia.com или galacticamedia@gmail.com

Телефон: +7 (988) 068-63-72

Опубликованные в сетевом издании материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

© 2019 Галактика медиа: журнал медиа исследований. ISSN: 2658-7734