



УДК 101.1:111(316)

Онтология цифрового кода: от человеческого к не-человеческому

В. В. Рыженкова

Рыженкова Валерия Владимировна, магистр философии, аспирант кафедры онтологии и теории познания философского факультета, Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, ryzhenkova.valeria@gmail.com

В статье рассматривается значение цифровой революции для технокультуры, инспирированной сциентизмом эпохи Нового времени. Цель исследования – обзорная характеристика онтологического статуса цифрового кода. Ключевое значение отводится роли компьютерного интерфейса в истории оптических медиа (Ф. Киттлер) наряду с соотношением новоевропейской «картины мира» (М. Хайдеггер) и визуального образа сегодняшней эпохи (Ф. Крамел, М. Фуллер). Рассматривается основа цифрового (понимаемого в широком смысле слова через цифровые медиа и культуру), фундаментом которого видится дискретный, преимущественно бинарный код (А. Эванс). Представлены различные концепты онтологического статуса цифрового кода (М. Хансен, Л. Манович, Д. Дрюкер), в которых предлагается проблематизировать соотношение человеческого и не-человеческого. Для описания несоизмеримости субъектно-ориентированной новоевропейской картины мира альтернативным способом понимания существования вводится интерпретация произведения гибридного или научного искусства японской художницы «Желание кодов» С. Микамы (с учетом культурных особенностей синтоизма как традиционного японского мировоззрения). В целях преодоления классических новременных онтологий предлагается обратиться к выводу об эвристической значимости плоских онтологий для анализа цифрового кода (Л. Брайант), а также учету альтернативных форм мышления для нивелирования новоевропейского различия между человеческим и не-человеческим (т. е. машинным).

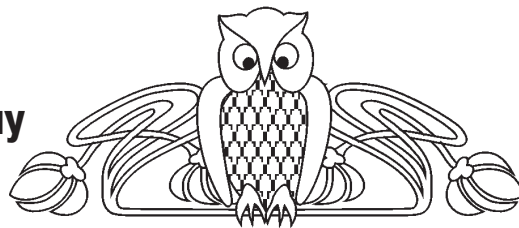
Ключевые слова: цифровой код, новые медиа, философия медиа, онтология цифрового мира, технокультура, плоские онтологии.

Поступила в редакцию: 05.03.2020 / Принята: 20.03.2020 / Опубликовано: 30.06.2020

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)

DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2020-20-2-164-168>

Цифровая революция порождает ряд фундаментальных трансформаций технокультуры. Обширное распространение ее продуктов – персональных компьютеров, «всемирной паутины», «умных» гаджетов – в постиндустриальных странах не только приводит к изменениям повседневного уклада жизни, но и оказывает влия-



ние на картину мира, которая в данной статье понимается как система мировоззрения определенной исторической эпохи. Соотношение термина «картина мира» тесно связано и соотносено именно с развитием технокультуры. Как отмечал Мартин Хайдеггер, развитие новоевропейской науки приводит к «самоучереждению» человека в «мире, понятом в смысле картины» [1]. Цифровая революция, свидетелями которой являемся все мы сегодня, стала возможной как раз ввиду развития новременной науки и техники, но как изменилась стратегия репрезентации человека и мира в этой картине мира?

Любопытно, что компьютер понимался немецким медиатеоретиком Фридрихом Киттлером именно через понятие «репрезентация» как оптическое медиа [2]: так, цифровые медиа представлены для пользователей преимущественно в визуальной форме через интерфейс на экране гаджетов. Интерфейс оказывается важным медиумом для существования асимметрии, описанной Флориан Крамел и Мэтью Фуллером [3]. Эта асимметрия заключается в интерпретационном эффекте – процессе опосредования пользовательским интерфейсом машинных функций, который позволяет рядовому пользователю иметь дело не с последовательностью цифр и кодов, а с визуально доступной и привлекательной формой пользовательского интерфейса. Таким образом, вычислительные процессы и протоколы становятся доступными пользователям благодаря интерфейсу.

Как и любое другое символическое измерение культуры (в частности киберкультуры), пользовательский интерфейс может быть рассмотрен как средство производства субъективности. Анализ поведения пользователей в цифровом пространстве имеет статус эпистемологической задачи: репрезентация предметов в компьютерном пространстве вместе с правилами интерпретации задает не только поведение пользователя, но и дискурсивные границы знания. Оперирование «иконками» на «компьютерном столе» не только организует визуальный опыт пользователя, но и устанавливает границы поведения и действий. Как отмечает Джоанна Дрюкер, мы практически не обращаем внимания на виртуальных помощ-



ников и подсказки компьютерных систем для персонализации пользовательского интерфейса, в то время как визуальная организация этой информации является конститутивной средой нашего опыта [4]. Информация, кодируемая последовательностями нулей и единиц, благодаря визуальному интерфейсу получает свое материальное воплощение в максимально приятной человеческому глазу форме (в том случае, если вы не являетесь программистом наподобие Нео из культовой «Матрицы», следящим за порядком нулей и единиц на экране).

Согласно исследователю Адену Эвансу основой цифрового в широком смысле этого слова – цифровой культуры и искусства, цифровых медиа и технологий – служит дискретный код, преимущественно бинарный [5]. Мнения медиатеоретиков относительно онтологического статуса цифрового кода разнятся: Марк Хансен отмечает, что цифровой код непрозрачен для людей, будучи языком машин, и, соответственно, для человеческого познания он закрыт по аналогии с кантовской «вещью-в-себе» [6]; Лев Манович придает цифровому коду иное онтологическое значение, нежели концептуально и архитектурно более сложным базам данных, основывающимся на цифровом коде [7]; уже упомянутая Джоанна Дрюкер обращает внимание на то обстоятельство, что только феноменально доступный цифровой объект может иметь онтологический статус, в то время как понимание цифрового кода «внутри» машины приводит к нежелательным эффектам идеализации [8].

На наш взгляд, общим в этих трех позициях можно рассматривать соотношение человеческого и машинного, что относится к вопросу понимания языка, архитектуры и событий машин. Решение этого вопроса предстает в нескольких вариациях: от гипотезы «Матрицы» или гипотезы компьютерной симуляции, описанной шведским философом Ником Бостромом [9], до принципиальной проблематизации статуса человеческого и не-человеческого в онтологическом срезе. Уже на сегодняшний день нейросети имеют так называемые «скрытые слои» («hidden layers»), в которых отводится простор для «принятия решения» на основе входных данных, без соблюдения прямого алгоритма, предлагаемого программистом. Соответственно, нейросеть в ряде случаев получает статус «черного ящика», поскольку решения в «скрытых слоях» непрозрачны для интерпретации.

Символическое же описание цифрового кода возможно предложить через интерпретации статуса кода в таком направлении актуальной

культуры, как гибридное искусство – области междисциплинарных практик на грани науки и искусства, критически осмысливающих результаты научно-технической революции с использованием актуальных медиа (компьютеров, нейросетей, роботов, 3D-принтеров). Например, машинерия кода становится предметом художественного исследования японской художницы Сейко Микама в интерактивной инсталляции, генерирующей автономную трехмерную звуко-визуальную среду «Желание кодов» («Desire of Codes»), разработанную совместно с программистами и исследователями в области компьютерного обучения Рюота Кувакубо, Норимиши Харакава и Сота Ичакача. Данная работа представляет собой 90 видеоустройств, оборудованных высокочувствительными камерами и микрофонами, которые при вхождении посетителя в зону инсталляции записывают их движения. В режиме реального времени аудио-визуальная информация, накопленная в базе данных, обрабатывается и проецируется на многочисленные грани: детальные изображения фрагментов кожи, глаз или волос посетителей инсталляции смешиваются с предварительно записанными кадрами, а также видеосъемками мест общественного пользования.

В контексте данной статьи мы предлагаем интерпретировать основную тему данной работы как со-существование человеческих и не-человеческих агентов. Поскольку автором работы является именно представитель японской культуры, важно охарактеризовать несоизмеримость японского синтоистского мировоззрения и классической субъектно-объектной парадигмы западноевропейского мировоззрения. В отличие от субъектно-объектного разделения нововременной западной мысли синтоизм предлагает одинаковый онтологический статус и артефактам, и человеческим субъектам. Так, предписание «желания» цифровому коду, лежащему в основе автоматизации и обработки массива аудиовизуальных данных с последующей их проекций, внутри культурной логики синтоизма обладает правом на существование вне логики «восстания машин». Возможность феноменологического доступа в синтоизме означает возможность понимания кода, благодаря которому «цифровые глаза» могут видеть и обрабатывать базы данных. Этот феноменологический доступ для обывателя в оптике западноевропейского субъектно-объектного восприятия разбивается о статус «идеализации» цифрового кода, имеющего форму математического алгоритма, в то же время понятного для математика или програм-



миста. Таким образом, альтернативные способы мышления, например изложенное в приведенном выше примере понимание роли кода в контексте синтоистского мировоззрения, позволяют рассматривать вызовы цифрового общества в неевропейских культурах, нивелирующих различие между человеческим и нечеловеческим (т. е. машинным).

В настоящее время альтернативные решения преодоления субъектно-объектных дихотомий классических онтологий в европейской и американской традициях предлагаются в различных вариациях современных «плоских онтологий» – множестве философских положений, приписывающих одинаковый статус существования и человеческим, и не-человеческим агентам. Как отмечает Александр Ветушинский [10], плоские онтологии оказываются близки базовым концепциям цифрового объекта. В общем виде согласно одному из представителей этого направления Леви Брайанту в плоских онтологиях отрицается возможность привилегированного статуса существования – от (перво)начала до полностью наличного для самого себя – с утверждением тезиса о существовании всех сущностей на равных онтологических основаниях [11].

В продолжение интерпретации работы Микамо «Желание кодов» посредством «плоских онтологий» необходимо также упомянуть, что исследование Брайанта представляет особый интерес в попытке реконцептуализации таблиц сексуации Жака Лакана для построения плоских онтологий, где предметом нашего обзорного взгляда станет существование пресловутого «желания кодов». Напомним, что таблицы сексуации французского психоаналитика Лакана понимаются Брайантом как «попытка символически выразить или отобразить некоторые мертвые точки (deadlocks), которые возникают всякий раз, когда мы пытаемся обобщить (totalize) символический порядок или мир» [11, с. 257]. Как отмечает Брайант, каждый случай лаканианской таблицы открывает перед нами фантазм о субъекте, обладающем либо подлинным знанием, либо безграничной властью, либо тотальным наслаждением, наряду с которым существуют множество субъектов, не обладающих тотальностью знания, власти или же наслаждения. Более того, вспомним, что тезис Лакана (что также подчеркивает Брайант) гласил: для установления нечего в качестве существующего необходимо исключение, которое и задает правило (по аналогии с монархом, утверждающим статус абсолютной монархии).

Соответственно, прочтение Брайанта видоизменяет вариации оптик существования относительно вводимой им процедуры «изъятия»: от онтологии присутствия как онтологии трансцендентности и от онтологии изъятости как онтологии имманентности. Онтологии трансцендентности определенное сущее обособляют от мира, как пишет Брайант, «тем самым защищая от изъятости» [11, с. 269]. Онтология имманентности согласно его концепции любое сущее рассматривает как подверженное изъятию. Иными словами, в первом случае происходит своего рода «спасение» и одновременно само(выдвижение) суперобъекта, в то время как в другом «низвержение» и подверженность изъятию оказываются тотальными для всех объектов. В оригинальном тексте Брайант иллюстрирует эти схемы репрезентативными примерами классических новоевропейских онтологий Декарта, Юма и Канта.

Ключевой мыслью для нашей интерпретации оказывается конститутивное свойство трансцендентного бытия быть «наличным в-себе», в то же время как оно изымается или ускользает от нас будучи относительным для наших репрезентаций. Искомая изъятость в данном случае характеризуется Брайантом как «оптический эффект», который возникает в результате соотношения человеческих репрезентаций с миром, но не свойства объекта самого по себе. В этой оптике упомянутое желание кодов можно характеризовать как трансцендентное содержание, где код может быть проинтерпретирован в различных вариациях – от прототипа Абсолюта до *Deux ex Machine*, самотождественного для самого себя и отделенного порядком цифрового бытия от остальных сущностей (в данном примере – зрителей), образы которых запечатлеваются в его цифровом архиве. Зрители оказываются теми самыми существами, подверженными изменениям и в конечном счете изъятию целостного образа, ведь именно фрагменты их образов становятся материалом для «памяти» машины в своего рода (супер)образе. В то же время сама машина кажется не подверженной изменениям в этой трансцендентальной оптике, поскольку вариации образов не оказывают влияния на визуальную память, которая движима своим собственным желанием, недоступным для внешнего наблюдателя.

Одновременно онтология имманентности может быть прочитана как (со)зависимый порядок одномерного существования и зрителей, и машины, поскольку без «пищи образов» машина не сможет продуцировать изображения, а без



контакта с машиной зрители не смогут удовлетворить свое желание быть запечатленными в ее «киноглазе». Однопорядковый статус их существования при угрозе изъятости означает для машины финал генерации образов и остановку при отсутствии всякого зрителя, а для зрителя – утрату возможности остаться в символическом пространстве коллективной памяти в виде видео-образа после естественной смерти.

Таким образом, как мы стремились показать в данной статье, возможные вариации альтернативных онтологий анализа человеческого и машинного (со)существования оказываются принадлежащими различным оптикам построения мира, для которых человеческим агентам требуется взаимное открытие нечеловеческих сущностей. Ключевой вывод настоящего исследования заключается в том, что для описания статуса существования цифрового объекта «плоские онтологии» имеют больший исследовательский потенциал, поскольку преодолевают субъектно-объектную дихотомию классического новоевропейского мышления. Этот потенциал определяется тем, что в ситуации стремительного развития технологий новым статусом бытия обладают не только человеческие агенты, но и вещи, в частности цифровые машины. Соответственно, включая в исследовательский инструментарий данные концепции, мы сталкиваемся с эвристически более содержательными теориями для понимания современного технократического мира и самих себя.

Список литературы

1. Хайдеггер М. Время картины мира // Хайдеггер М. Время и бытие : Статьи и выступления. М. : Республика, 1993. С. 41–62.
2. Куттлер Ф. Оптические медиа. Берлинские лекции 1999 г. М. : Логос, 2009. 271 с.
3. Cramer F., Fuller M. Software Studies. A Lexicon. L. : MIT Press, 2008. 335 p.
4. Drucker J. Graphesis : Visual Forms of Knowledge Production. Harvard University Press, 2014. 216 p.
5. Evans A. Web 2.0 and the Ontology of the Digital // Futures of Digital Studies: 2. Editors: Mauro Carassai and Elise Takehana. 2012. Vol. 12, № 2. URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000120/000120.html> (дата обращения: 10.02.2020).
6. Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge : MIT Press, 2004. 333 p.
7. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge : MIT Press, 2001. 354 p.
8. Drucker J. Digital Ontologies : The Ideality of Form in/and Code Storage-or-Can Graphesis Challenge Mathesis? // Leonardo. 2001. Vol. 34, № 2. P. 141–145.
9. Bostrom N. Are We Living in a Computer Simulation? // The Philosophical Quarterly. 2003. Vol. 53, № 211. P. 243–255.
10. Ветушинский А. «Мы живем в компьютерной игре» : видеоигровая метафора и ее метафизический потенциал // Философская мысль. 2017. № 10. С. 164–172. DOI: 10.25136/2409-8728.2017.10.24327 URL: http://e-notabene.ru/fr/article_24327.html (дата обращения: 10.02.2020).
11. Брайант Л. Демократия объектов. Пермь : Гиле Пресс, 2019. 320 с.

Образец для цитирования:

Рыженкова В. В. Онтология цифрового кода: от человеческого к не-человеческому // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2020. Т. 20, вып. 2. С. 164–168. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2020-20-2-164-168>

The Ontology of Digital Code: From Human to Nonhuman

V. V. Ryzhenkova

Valeria V. Ryzhenkova, <https://orcid.org/0000-0002-5879-4099>, Lomonosov Moscow State University, 27-4 Lomonosov Ave., Moscow 119234, Russia, ryzhenkova.valeria@gmail.com

The article provides the analysis of the significance of digital revolution for technoculture, inspired by the scientism of the modern era. An ontological status of digital code is the purpose of this research. The approach is focused on the role of computer interface in optical media history (F. Kittler), along with the understanding of «picture of the world» (M. Heidegger), within computer image review (F. Kramel, M. Fuller). According to media theorists, the digital (understood in common sense as digital media, culture and technology), is based on a discrete code, typically a binary code

(A. Evens). Various positions are presented regarding the ontological status of digital code in conceptions of such theorists as M. Hansen, L. Manovich, J. Drucker. This research also problematizes the relationship between human and non-human. An artwork interpretation of hybrid art “Desire of Codes” by Japanese artist S. Mikama is given in subject-object European worldview disparate to alternative ways of understanding the existence of non-human agents in traditional Japanese religion of Shintoism. Thus, the conclusion is drawn about flat ontologies for analyzing a digital code (L. Bryant), as well as the difference between human and non-human (i.e. machine) for research of alternative forms of thinking. **Keywords:** digital code, new media, media studies, ontology of digital world, technoculture, flat ontologies.

Received: 05.03.2020 / Accepted: 20.03.2020 / Published: 30.06.2020

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)



References

1. Heidegger M. *Die Zeit des Weltbildes*. Heidegger M. Holzwege. Frankfurt am Main, Klostermann, 1950, S. 69–104 (Russ. ed.: Hajdegger M. *Vremya kartiny mira*. In: Hajdegger M. *Vremya i bytie: Stat'i i vystupleniya*. Moscow, Respublika Publ., 1993. S. 41–62).
2. Kittler F. *Optische Medien*. Merve, Berlin, 2002. S. 331 (Russ. ed.: Kittler F. *Opticheskie media. Berlinskie lektsii 1999 g.* Moscow, Logos Publ., 2009. 271 p.).
3. Cramer F., Fuller M. *Software Studies. A Lexicon*. London, MIT Press, 2008. 335 p.
4. Drucker J. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press, 2014. 216 p.
5. Evans A. *Web 2.0 and the Ontology of the Digital. Futures of Digital Studies: 2. Editors: Mauro Carassai and Elise Takehana*, 2012, vol. 12, no. 2. Available at: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000120/000120.html> (accessed 10 February 2020).
6. Hansen M. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MIT Press, 2004. 333 p.
7. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001. 354 p.
8. Drucker J. Digital Ontologies: The Ideality of Form in/ and Code Storage-or-Can Graphesis Challenge Mathesis? *Leonardo*, 2001, vol. 34, no. 2, pp. 141–145.
9. Bostrom N. Are We Living in a Computer Simulation? *The Philosophical Quarterly*, 2003, vol. 53, no. 211, pp. 243–255.
10. Vetushinskij A. “We live in a computer game”: metaphor of video game and its metaphysical potential. *Filosofskaya mysl'* (Philosophical Thought), 2017, no. 10, pp. 164–172. DOI: 10.25136/2409-8728.2017.10.24327. Available at: http://e-notabene.ru/fr/article_24327.html (accessed 10 February 2020) (in Russian).
11. Bryant L. *The Democracy of objects*. University of Michigan Library, Ann Arbor, 2011. 316 p. (Russ. ed.: Brajant L. *Demokratiya ob'ektov*. Perm', Gile Press, 2019. 320 p.).

Cite this article as:

Ryzhenkova V. V. The Ontology of Digital Code: From Human to Nonhuman. *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2020, vol. 20, iss. 2, pp. 164–168. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2020-20-2-164-168>
