

ЦИФРОВАЯ ПЕЩЕРА КАК ВОЗМОЖНЫЙ ВЕКТОР РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ

В наше время возрастает значение философского анализа культуры, который в числе прочего связан с предупреждением возможных последствий развития, в том числе цифровых технологий. Культура переживает момент «технологической сингулярности», то есть взрывного ускорения научно-технического прогресса, который может полностью трансформировать культуру и человеческое сознание.

Технологии из чисто вспомогательного средства, увеличивающего комфортность и качество жизни людей, превращаются в самостоятельный доминирующий фактор, вынуждая человека следовать предписанным алгоритмам, которые не всегда могут его устраивать.

Я когда-то метафорически отметил, что первой формой цифровизации была практика концлагерей, когда человеку присваивали номер и лишали его идентичности. К сожалению, это оказалось гораздо ближе к реальности, чем можно было предположить. Томас Уотсон-младший, один из руководителей ИВМ, получил в 1937 году высочайшую награду (Орден Заслуг Германского Орла) за работу филиала его фирмы в Германии, куда были поставлены вычислительные машины для проведения переписи и ее дальнейшего использования именно для учета евреев и цыган¹. Вероятно, он не думал, что так произойдет, но с наукой подобное случается нередко. Весь мир облетела знаменитая фраза Оппенгеймера после бомбардировки Хиросимы: «Мы сделали работу за дьявола». 31 мая 1945 года, то есть вскоре после капитуляции гитлеровской Германии, собралась комиссия, получившая название «Временный комитет», назначением которой было консультирование президента Трумэна. В нее входили, в частности, Роберт Оппенгеймер, Энрико Ферми, Артур Х. Комптон и Эрнест О. Лоуренс. Перед четырьмя учеными-атомщиками ставился вопрос не о том, нужно ли применять атомную бомбу, а

¹ https://ru.wikipedia.org/wiki/Уотсон,_Томас_Джон.

только о том, как ее применять. Комиссия ответила, что бомбу надо сбросить над Японией, причем по возможности поскорей, и что она должна быть нацелена на военный объект, находящийся посреди или вблизи жилых домов и других легко поддающихся разрушению построек. После атомных бомбардировок японских городов Оппенгеймер сказал президенту, что он и его коллеги ощущают «кровь на своих руках», и услышал ответ: «Ничего, это легко смывается водой».

История знает много подобных примеров, и мы должны понимать возможные последствия внедрения новых технологий, а какие-то из них стараться всеми силами предупредить.

Современные технологии приводят к нарастанию вертикальной дифференциации уровней культуры (возрастных, потребительских и пр.), которая становится многокластерной системой, так что человек может сам выбирать место своего пребывания в ней. Он как бы локализует свое индивидуальное коммуникационное пространство и благодаря новейшим технологиям может его конструировать, самостоятельно решая, кого он хочет, а кого не хочет туда допускать. В результате социализация индивида становится очень слабой, его мир ограничивается экраном смартфона.

Подвергаются изменениям некоторые представления о мире и бытии.

Когда-то мы были уверены в том, что природа есть некая предзаданная реальность, и пытались понять ее, пропуская воспринимаемые разумом или чувствами факты через наше сознание. Сегодня может оказаться, что «вторичная» природа, хотя и сотворенная сознанием, может быть технологически преобразована в некую иную, например, виртуальную реальность, с которой мы можем работать как с обычной реальностью. А это порождает новое прочтение онтологических проблем и ставит проблему: как нам соотноситься с этим миром? Само понимание мышления как присущего индивидуальному сознанию (или совокупности сознаний), то есть как нечто принципиально личностное, также может претерпеть изменения, связанные с

созданием искусственного интеллекта и возможным симбиозом человеческого и компьютерного.

В становящейся электронной культуре изменяются функции экспертизы и роль эксперта. Экспертиза сводится к поиску подтверждающей информации. Человек выступает в качестве «пользователя» всех знаний, которые накопило человечество, что приводит к изменению традиционных эпистемологических представлений о характере и источнике знаний. По сути, экспертиза превращается в перебор инвариантов решений, что может повлиять на интуитивные способности человека. Интуиция, напротив, направлена на выбор модели, имеющей недостаточно подтверждений, что часто приводило к научным открытиям.

Процессы цифровизации серьезно влияют на систему образования. Это большая тема, здесь же отмечу лишь изменение взаимоотношений между преподавателем и учащимся. Традиционная система образования подразумевала, что преподаватель, как правило, человек старшего возраста — это прежде всего тот, кто владеет информацией, которой в большинстве случаев не владеет обучающийся. Сегодня молодой человек имеет доступ к информации без посредника. То есть функция преподавателя не может быть сведена к роли ретранслятора информации.

Старшее поколение не всегда понимает «информационную продвинутость» нынешних обучаемых и их умение пользоваться техническими средствами. А молодое поколение, что вполне естественно, уверено, что знание сводимо к информации, которую можно легко почерпнуть в интернете. С этим связано и иное понимание воспитательной функции. Это уже не просто навязывание доминирующей системы ценностей, а обучение умению выбирать ценностные приоритеты и умение обосновать преимущество той или иной системы.

Электронная культура сильно влияет на мышление. Уже сегодня ряд функций памяти человека оказывается незатребованным. Мир переходит к пользовательской жизни, когда по любому поводу достаточно нажать на

соответствующую кнопку. Это не безобидно, ибо закрепляется алгоритмическое мышление, когда человек просто ищет алгоритмы действия, не задумываясь, для чего это нужно, и сам характер этих действий непрерывно упрощается. Это ведет к утрате понимания диалектичности и противоречивости мира.

Мы как бы возвращаемся к периоду дописьменной культуры. Маклюэн отмечал: «Наше время — это ранняя стадия эпохи, для которой печатная культура становится такой же чуждой по своему смыслу, какой рукописная культура была чужда восемнадцатому столетию... Мы первобытные люди новой культуры»¹. Но здесь реализуется следующий технологический шаг — новые возможности визуализации, то есть доминирование не понятийного смысла (как в тексте), а смоделированного образа. Визуальный образ воздействует непосредственно, как бы отключая рациональное осмысление.

Аудиовизуальные средства могут оказывать буквально гипнотическое воздействие на сознание, что создает предпосылки для манипуляции. В частности, это проявляется в том, что событием в современном мире может выступать не реальный факт, а его медийная конструкция, даже в отсутствие реального факта как такового.

То же самое происходит с влиянием новейших коммуникационных средств, таких как смартфоны. Человеку кажется, что, держа в руках смартфон, он становится более умным, тогда как по сути он превращается в периферийное устройство. А ведь эта привычка приводит к значительному снижению умения концентрироваться, так как человек буквально ловит сообщения и часто отвечает на них не задумываясь, но главное заключается в том, что это средство коммуникации резко понижает социализацию людей, которые готовы замкнуться в виртуальном мире.

Вот американские исследования 2016 года:

— среднестатистический американец заглядывает в свой телефон каждые 6,5 минут, примерно 150 раз в день, по другим исследованиям — 300 раз в день;

¹ Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. М., 2003. С. 201–202.

- 53 % опрошенных в возрасте от 15 до 30 лет готовы отказаться скорее от способности распознавать вкус, нежели от смартфона;
- среднестатистический студент американского университета ежедневно тратит на смартфон около 8 часов 48 минут;
- 79 % людей через 15 минут после пробуждения берут в руки смартфон;
- 68 % спят с ним вместе;
- 67 % проверяют его даже когда нет звонка;
- 46 % утверждают, что они не могут жить без смартфона¹.

В результате мы теряем, возможно, самое главное — свободное время, которое заполняется бесконечным потоком информации, формируемым не нами, а поисковыми системами и геолокационными данными. Отфильтрованный на основе нашего цифрового следа Интернет превращается в так называемый тоннель реальности — «тот узкий спектр явлений и мнений, которые мы видим, находясь внутри сформированной алгоритмами реальности. Мы перестаем воспринимать сложность и взаимосвязанность в мире и видим только то, что находится на цифровом „блюдце“ перед нашим носом»². И хотя оптимисты типа Илона Маска говорят о смартфоне как новом «расширителе мозга», что делает человека умнее, Сократ бы ему возразил, что мы не станем умнее, ибо это не наше внутреннее знание, а поэтому мы очень легко его меняем или отказываемся от него. Не случайно стали говорить о «цифровой гигиене», то есть сознательном обучении людей умению отказываться от лишней траты времени на социальные сети в ущерб реальному общению.

Очень комфортно подписывать петиции, поздравлять знакомых, радоваться или ругаться, раздавать «лайки», не выходя из ванной и думая, что ты живешь реальностью, тогда как по сути ты уже в пещере. Да-да, в той самой пещере, о которой писал Платон, конечно, не догадываясь о технологиях,

¹ <https://style.nv.ua/blogs/skolko-raz-v-den-vy-proverjaete-telefon-amerikanskij-uchenyj-o-pervyh-priznakah-zavisimosti-ot-gadzheta-192903.html>.

² *Жданов В.* Тоннель реальности: как соцсети вызывают «ожирение» мозга и продают нас корпорациям. URL: <https://knife.media/dark-social/>.

которые превратят его метафорический образ в реальность. Люди вновь погружены в мир теней, и их даже не нужно специально приковывать реальными цепями, ибо они прикованы цепями технологическими.

Пять лет назад в Германии выбрали словосочетание, наиболее точно описывающее нынешнее поколение: «Generation Kopf unten» (буквально «поколение с опущенной головой»)¹.

Философское осмысление этих процессов необходимо, ибо оно способно опережать реальность. В истории философии таких примеров предостаточно, хотя бы тот же Платон, который вряд ли мог иметь представление о современных технологиях, которые превращают его модель-метафору пещеры в своеобразную реальность. В знаменитой притче (Государство, VII, 514a2–517a7) Платон описывает ситуацию, когда люди с детства прикованы за ноги и шею в пещере и не могут не только сдвинуться с места, но даже повернуть голову и направить свой взгляд в другое место. Их взгляд направлен лишь на тени от огня, который представляет собой образ Солнца. Пещера — образ существования человечества на земле.

Рассуждая как сторонний наблюдатель, анализирующий сконструированную мыслительную модель, Платон делает вывод, что существует четыре состояния души, с помощью которых мы постигаем истину: «на высшей ступени — разум, на второй — рассудок, третье место уделено вере, а последнее — уподоблению»², которые имеют внутреннюю иерархию в зависимости от степени приближения к истине как таковой, то есть достоверности.

Вера и уподобление как состояния души находятся в нижней части иерархии Платона. Они не результат размышления (постижения умом), а поэтому могут порождать лишь мнения, то есть в наибольшей степени удалены от возможности познания истины³. Например, пишет философ, мы можем

¹ https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone.html.

² Платон. Государство. Кн. 7.

³ См.: Платон. Государство. Кн. 7.

приравнивать сущность объекта к числу, что помогает «соизмерять» вещи. Но при этом необходимо помнить об относительности такой мыслительной операции. Очень актуальное суждение на фоне ажиотажа вокруг цифровизации.

Цифровизация способна выстроить цепочки соизмерений, могущие интерпретировать мир, какие-то явления иным, более удобным образом, но при этом необходимо помнить, что это мыслительная конструкция, которая может находиться достаточно далеко от постижения сущности объектов.

Как отмечал Платон, в ряде случаев уподобление реальности может приобретать характер имитации, которая находится в стороне от истины и сущности, как в той самой платоновской пещере (а может, и в нынешней информационной пещере), когда люди видят не реальность, а нечто лишь уподобленное ей. Для них тень неотличима от реальности.

Современный человек также прикован, пусть и не железными цепями, к новостным лентам, сконструированным образам, часто не способен, да и не особо желает понять, что реальность может отличаться от этих конструкций. Это реализованный на новейших технологиях образ платоновской пещеры: люди погружены в мир теней, их даже не требуется приковывать реальными цепями, ибо они прикованы цепями технологическими. Человек, погружившийся в такую пещеру, воспринимает ее как единственную реальность, а значит, и истина, и красота также находятся в ней. Но, как отмечал Платон, уподобление такой реальности по сути является имитацией. Имитацией деятельности, чувств, то есть имитацией реальности в целом. Здесь тень неотличима от реальности.

«Как же им видеть что-то иное, раз всю свою жизнь они вынуждены держать голову неподвижно?»¹

Современная пещера — это пространство глобальной коммуникации. Условием такой виртуальной, но не менее реальной прикованности выступают большие данные, посредством которых человек ныне существует в мире, ограничивая свою внутреннюю свободу. По сути, сознание человека становится предметом компьютерной симуляции. Это уже не просто оптическое искажение

¹ Платон. Государство. Кн. 7.

(как в притче Платона), а воплощение современного мира теней, который для многих становится реальностью, причем такой, которая в связи с развитием технологий становится все более убедительной.

Мир начинает напоминать компьютерную игру. Абстрагирование от реальности и подчинение игровым алгоритмам приучает нас к тому, что размышление как процесс, предшествующий некому действию, становится вторичным или отложенным. Коммуникация подвергается мощному воздействию, что приводит к трансформации культуры, деформируя ее смыслообразующие компоненты, в частности язык. Кратко и точно это выразил Ю. М. Лотман: «Язык есть код плюс его история». Культура в семиотической интерпретации — это закодированная языком семиотическая система. Нет культуры как таковой, есть сложная система взаимодействующих локальных культур. Именно язык долгое время определял форму взаимодействия культур, которая представляла собой диалог, то есть метафорические пересечения языковых множеств в разных вариантах. Более того, ценность диалога оказывается большей в непересекающихся частях.

На коммуникацию всегда оказывало влияние развитие технологий, но до последнего времени, в отличие от нынешней ситуации, это был постепенный процесс интеграции в культуру. Сегодня же происходит становление глобального коммуникационного пространства и распадение культуры как системы взаимодействующих локальных культур. В этом процессе роль цифровизации огромна, так как она усиливает нынешнюю трансформацию культуры. Под трансформацией я понимаю направленный внутренний процесс изменения системы, который реализуется за счет встраивания в нее чужеродных элементов, внешне не разрушающих саму систему, но постепенно заставляющих ее работать иным образом. Современная система масс-медиа трансформирует коммуникацию из состояния некоего фона, фиксирующего события, в своеобразный стержень современной культуры, подчиняя и формируя особенности восприятия информации, а значит, безусловно, оказывая влияние на механизмы смыслообразования, прежде всего расширяя

псевдокультурное пространство общения. В результате этих процессов начинают господствовать общие оценки, общие параметры требуемого поведения, ее общедоступные, то есть наиболее простые компоненты. Кстати, именно этот фактор проявляется и в попытках выработать некоторые глобальные критерии, например научной деятельности, в виде преимущественного цитирования на английском языке, что может выступить долгосрочным фактором, разрушающим национальную культуру.

Глобальная цифровизация может стать прекрасным условием для возникновения нового типа тоталитаризма в виде своеобразной глобальной империи, базирующейся на использовании этих технологий и возможностей контроля над личностью. При внешне сохраняющейся свободе нажимать кнопки и общаться в социальных сетях человек все в большей степени передает власть СИСТЕМЕ, в которой он становится цифровым винтиком или кодом.

Можно высказать предостережения и по поводу споров вокруг создания искусственного интеллекта как некой панацеи и средства решения всех проблем. Но будет ли искусственный интеллект признавать равноправным человеческий интеллект или вытеснит его на периферию как не особо нужный?

«Если наделить алгоритмический рассудок способностью к самоизменению и творчеству, сделать его подобным человеку в способности чувствовать радость и горе (без которых невозможна понятная нам мотивация), если дать ему сознательную свободу выбора, с какой стати он выберет существование?.. искусственный интеллект будет все про себя знать с самого начала. Захочет ли разумная и свободная шестерня быть? Все сводится к гамлетовскому „to be or not to be“...»¹

¹ Пелевин В. IPhuck 10. М. : Эксмо, 2017. С. 407–408.