

ПРЕДСТАВЛЯЕМ КНИГУ

Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 480–484

Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 480–484
<https://phpp.sgu.ru> <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-4-480-484>

EDN: TLDIWG

Рецензия
УДК [1:316](049.32)

Зомбоящик съест ваши мозги на завтрак?

Рецензия на монографию А. Н. Фортунатова «Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество». М. : ФЛИНТА, 2023. 184 с.

С. В. Тихонова , Д. С. Артамонов

Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83

Тихонова Софья Владимировна, доктор философских наук, профессор кафедры теоретической и социальной философии, segedasv@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2487-3925>

Артамонов Денис Сергеевич, кандидат исторических наук, доцент кафедры теоретической и социальной философии, artamonovds@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8689-1948>

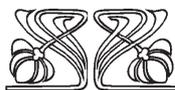
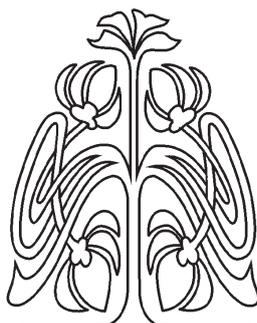
Аннотация. Введение. Рецензия посвящена выходу книги «Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество» нижегородского исследователя А. Н. Фортунатова – доктора философских наук, специалиста в области коммуникативистики, медиафилософии и истории телевидения. **Теоретический анализ.** В книге А. Н. Фортунатов соединил методологические принципы коммуникативной теории, медиафилософии и гуманизма как философского направления. Итогом стало рождение термина «кибергуманизм», который выступает характеристикой агрессивной сущности коммуникативных технологий, направленных, по мнению автора, на подчинение человека цифровым средствам коммуникации и медиа. А. Н. Фортунатов утверждает, что цифровая трансформация общества – естественное явление, возникшее вследствие развития научно-технического прогресса, однако «бездушие» цифры негативно сказывается на личности, которая становится лишь отражением медиа и показывает, как конструируется цифровая медиареальность, где субъект и объект меняются местами. Человек перестает быть субъектом во взаимодействии с медиа, так как не он воздействует на них, а, наоборот, средства коммуникации подчиняют его своей воле и логике существования. **Заключение.** Неоднозначный подход к рассмотрению феномена медиа составляет исследовательскую ценность книги, которая может быть интересна широкому кругу читателей, занимающихся проблемами цифрового общества.

Ключевые слова: кибергуманизм, медиа, коммуникативные технологии, цифровое общество, медиафилософия

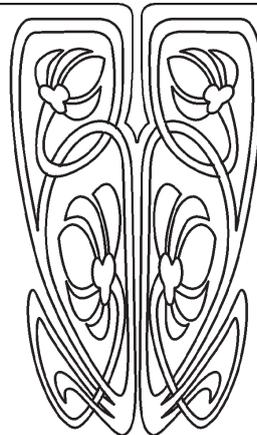
Благодарности. Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-18-00153, <https://rscf.ru/project/22-18-00153/>.

Для цитирования: Тихонова С. В., Артамонов Д. С. Зомбоящик съест ваши мозги на завтрак? // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 480–484. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-4-480-484>, EDN: TLDIWG

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



ПРИЛОЖЕНИЕ





Review's report

Will the zombie box eat your brains for breakfast?

Review of the monograph by A. N. Fortunatov "Cyberhumanism. How communication technologies transform our society". Moscow, FLINTA, 2023. 184 p.

S. V. Tikhonova , D. S. Artamonov

Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia

Sophia V. Tikhonova, segedasv@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2487-3925>

Denis S. Artamonov, artamonovds@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8689-1948>

Abstract. Introduction. The review is devoted to the publication of the book "Cyberhumanism. How communication technologies transform our society" by Nizhny Novgorod researcher A. N. Fortunatov – the Doctor of Philosophy, specialist in the field of communication studies, media philosophy and the history of television. **Theoretical analysis.** In the book by A. N. Fortunatov, methodological principles of communicative theory, media philosophy and humanism as a philosophical trend were combined. The result was the emergence of the term "cyberhumanism", which serves as a characteristic of the aggressive nature of communication technologies aimed, according to the author, at subordinating a person to digital means of communication and media. The author claims that the digital transformation of society is a natural phenomenon that arose as a result of the development of scientific and technological progress, however, the "callousness" of the digital sphere negatively affects the personality, that becomes only a reflection of the media. A. N. Fortunatov shows how digital media reality is constructed, where the subject and the object change places. A person ceases to be a subject in interaction with the media, since it is not he who influences them, but, on the contrary, the means of communication subordinate him to their will and the logic of existence. **Conclusion.** Such an ambiguous approach to the consideration of the phenomenon of media constitutes the research value of the book, which may be of interest to a wide range of readers dealing with the problems of digital society.

Keywords: cyberhumanism, media, communication technologies, digital society, media philosophy

Acknowledgements. The research was carried out at the expense of the grant of the Russian Science Foundation No. 22-18-00153, <https://rscf.ru/project/22-18-00153/>.

For citation: Tikhonova S. V., Artamonov D. S. Will the zombie box eat your brains for breakfast? *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 480–484 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-4-480-484>, EDN: TLDIWG

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

Введение

Отчуждение – одна из ключевых категорий социальной философии и культурной антропологии, используемая для объяснения отношений человека и общества со времен К. Маркса, оставивших сословный слой в прошлом темных веков Средневековья. Несмотря на то, что культурные ландшафты современности непрерывно обновляются благодаря технологическому прогрессу, социальная реальность редко предоставляет личности полный пакет для самореализации. Погоня за призраком счастья заканчивается хэппиэндом только в мифах масскульта; товарное изобилие, гарантированное образование, здравоохранение и прочие блага капиталистических социальных государств уже 100 лет не могут обеспечить приближение к индексу счастья Тибета. Сегодня отчуждает то, что дарит удовольствие, прогоняет скуку и тоску, захватывает и развлекает, то, к чему мы стремимся добровольно в свое свободное время и с чем проводим досуг чаще, чем с самыми близкими людьми. Речь идет об экранных медиа. Им посвящена новая монография доктора

философских наук, профессора А. Н. Фортунатова, вышедшая в свет в московском издательстве «Флинта» в 2023 г. [1].

Название монографии сразу подводит читателя к сути дела благодаря введенному А. Н. Фортунатову термину «кибергуманизм», предназначенному для того, чтобы фиксировать «агрессивную сущность коммуникативных технологий, направленных на подчинение человека изоощренным средствам коммуникации» [1, с. 2]. Сам термин, конечно, можно оспорить – встроенный в него термин «гуманизм» в апологиях не нуждается. Благодаря ему новое слово получает куда более широкий спектр позитивных коннотаций, чем на это явно рассчитывал автор, причем как в академической традиции, где, например, Н. Бостром прямо связывает трансгуманизм с гуманизмом Возрождения через «Речь о достоинстве человека» Дж. Пико делла Мирандолы, так и в массовой культуре, в одном из сюжетов которой киборг Терминатор уничтожает себя ради того, чтобы научить людей гуманизму и заставить их быть людьми [2]. В рецензируемой работе речь однозначно идет о киберантигуманизме,



об отрицании, нивелировании и выветривании гуманизма в цифровую эпоху, о его антиподе, насаждаемом киберинструментами в массовой культуре.

Используемая в авторском неологизме приставка «кибер-» также неоднозначна. В книге читаем: «Латинский корень “кибер” – это ведь “управление” (губернатор, кстати, отсюда же), и новый вид цифрового гуманизма вылился в технологии контроля сознания» [1, с. 4]. Далее в тексте имплицитно противопоставляется симулятивная гиперреальность бодрийяровского толка и подлинный модус человеческого бытия. Экспликацию этого посыла можно обнаружить в последней статье автора, где он ставит вопрос «об антагонизме двух модусов человеческого бытия – медийного и социального», возникающем с момента массового расцвета телевидения и видеоманитофонной записи [3, с. 43]. Таким образом, базовый тезис автора в применении к Интернету отбрасывает его в методологию времен «большого разрыва». Этим концептом К. Дженсен обозначал противостояние в *media studies*, продолжавшееся примерно до середины нулевых годов нынешнего века двух парадигм [4]. К первой относятся классические теории коммуникации, генетически связанные с моделью общества потребления, насаждающего искусственные потребности в товарах через визуальные креализованные рекламные образы; ко второй – исследования Интернета, отрицающие его альтернативный по отношению к социуму характер, раскрывающийся через коннотативный ряд эскапизма как бегство от реальности, и настаивающие на симбиотическом статусе встраивания интернет-технологий во все уровни социальной системы.

«Большой разрыв», хотя и приводит к известной абсолютизации «цветов зла» и оставляет в слепом пятне демократические и гуманистические аспекты развития интернет-технологий, позволяет автору сохранить преемственность с критическим пафосом классических теорий коммуникации, обличавших пагубные последствия превращения культуры в индустрию, обслуживающую экспансию общества потребления, от Франкфуртской школы до французской постструктуралистской семиотики. Причем преемственность эта вполне обоснована технологически. Ранний интернет существовал как текст (гипертекст) и предъявлял весьма высокие требования к культурным компетенциям своих пользователей. Привычные сегодня видеоформаты, простая в создании и расшаривании цифровая фотография и цифровая видеосъемка – все это

было рутинизировано во второй половине нулевых годов. Тем не менее видео-контент остается довольно дорогим и сложным в производстве, во всяком случае, на том качественном уровне, где предполагается отклик зрителя. Компьютерные игры, несмотря на рост инди-проектов, встроены в индустрию масскульта, выполняя роль одного из его каналов, интенсивно включенного в качестве агента в социализацию. Асимметричность создания, тиражирования и потребления визуального контента сохраняется, и те потребители, у которых нет возможностей занимать активную роль по отношению к цифровому контенту, действительно оказываются погруженными в симулятивную гиперреальность, манипулятивный потенциал которой небывало вырос со времен, когда Ж. Бодрийяр писал работы «Символический обмен и смерть» (1976) и «Симулякры и симуляция» (1981).

Теоретический анализ

В настоящее время крайне сложно определить, какая часть интернет-аудитории относится к сетевым сегментам просьюмеризма, а какая – к пассивным пользователям, для которых визуальный контент продолжает оставаться нисходящей массовой информацией. Тем не менее существование и масштабность второй сомнений не вызывает. И в этом социолого-методологическом ракурсе, избранном А. Н. Фортунатовым, возможно очертить ее границы на основе социокультурной преемственности аналоговых и цифровых технологий, продолжающих оставаться для пользователей черным ящиком. Линейность последовательности – вещательное цветное телевидение, кабельное телевидение, цифровое телевидение, видеохостинг (видеоблогосфера), видео- и фотоконтент социальных сетей – обеспечивает по-прежнему иерархическую, разветвленную древовидную структуру цифровых технологий, работающих в пропагандистской логике классической системы массовой информации, паразитирующей на досуге обывателя, коммерциализирующей его низменные вкусы и делающей невозможным для него разворот к собственным экзистенциальным основам.

В итоге автор обоснованно занимает роль идейного и методологического наследника Г. Маркузе, Р. Барта и Ж. Бодрийяра, исследующего медиареальность как альтернативную реальность социальной. Коммуникация как технологически детерминированный процесс, не контролируемый реципиентом, противопоставляется стихии живого общения, описываемой



как подлинная и неиллюзорная. Ее социальную онтологию он размечает в названии глав, начиная с киберпространства и кибервремени, переходя к киберсубъектам и киберобъектам, показывая принадлежность коммуникации к порядку конструируемого прошлого, исследуя свойства киберсистемы и выявляя стратегии контрмедийности как векторы преодоления отчуждения.

Киберпространство и кибервремя А. Н. Фортунатова – это пространство и время медиа, не просто инструмента коммуникации, а способа конструирования нового бытия человека, в котором он лишен возможности какого-либо управления реальностью. По мнению автора, медиа создают иллюзию и проживают за человека его бытие, не давая ему возможности приложить усилия к проявлению переживаний и глубоких эмоций. Они, как «два братца из ларца» из мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве», делают всю работу, моделируя будущее состояние личности или переформатируя ее прошлое, навязывая события и отношение к ним. Новым штампом медиавремени стало сетевое время, создающее при помощи монтажа прихотливую мозаику различных отрезков бытия, отражающих палитру эмоций конкретного субъекта.

Медиа создают поток убаюкивающих механически продуцированных образов и эмоций, делая субъекта социально пассивным. Его свобода подразумевает определение границ возможной активности, демаркацию субъектности, в которой медиа определяют реальность возможностей. Человек вряд ли способен отказаться от медиареальности, но она делает его безвольным, ведомым, управляемым, не оставляя за ним даже права выбора. В медиареальности объект и субъект меняются местами. Если в классической философской парадигме медиа представляют собой пассивную сущность – объект, на которую субъект-человек направляет свои устремления, то в киберреальности объектом становится индивид, испытывающий на себе постоянное колоссальное воздействие киберсубъекта-медиа. Превращение медиа из коммуникационного посредника в киберсубъекта происходит в борьбе за смыслы и отстранении от них человека. Медиа перестают транслировать смыслы, они начинают их задавать, ограничивая в этом человеческую свободу. Машинные алгоритмы и цифровые технологии определяют не только то, как человек потребляет информацию, но и то, что он получает в виде сообщений, определяющих его сознание. Как мы помним, сами медиа – это и есть месседж, и это не столько маклюэнская трактовка, сколько констатация тотальности медиареальности.

Современная медиареальность изменяет саму сущность коммуникации, которая в одной из глав книги названа «реальностью вчерашнего дня». По мнению А. Н. Фортунатова, коммуникант ощущает себя песчинкой в бесконечном информационном потоке, одновременно испытывая потребность в самоуверенности своего существования и преодоления социального вакуума, образовавшегося внутри его Я. Коммуникант подчиняется двум встречным импульсам – коммуникативному и трансформационному. Первый призывает к восполнению своей личности, второй приводит к ее медиатрансформации. В этом главное отличие классического гуманизма от его киберкопии. Гуманизм направлен на утверждение человека в реальности, пусть даже если реальность эта является медийной, а кибергуманизм превращает личность в неодушевленный, механистический придаток цифровых систем, зеркало медиа, в котором можно рассмотреть отражение социотехнических принципов их работы. Личность становится набором алгоритмов и модулей, адаптированным к виртуальному миру, где объективное и субъективное постоянно меняются местами.

Коммуникативная структура виртуальной и дополненной реальности, как полагает А. Н. Фортунатов в главе о свойствах киберсистемы, утверждает этику биологического аутсайдерства, что предполагает рассмотрение человека как существа примитивного, требующего «улучшения» при помощи цифровых технологий, вплоть до превращения его в киборга или биоробота. Время в киберсистеме работает против личности, так как оно, превратившись в знак, выступает обратным отсчетом еще до того, как человек окончательно сдастся, подчинившись медиа. В этой системе будущее эфемерно, оно направлено на упразднение и обесмысливание перспектив, лишение человека проекта возможностей в мире, где грядущее презентуется как свершившееся настоящее. Подобно «слепцам» с картины Питера Брейгеля, человек следует за случайно выбранными медиаперсонажами, искусственно-глянцевыми лидерами мнений, которые его ведут в пустоту, ставшую сутью субъектного существования. Человек стал заложником восприятия собственной жизни как текста, которое навязывалось философской традицией, ибо его «поводыри» из мира медиа не могут предложить ничего, кроме имитации эмоций. Персонажи экранной культуры не являются авторами текста, что задано не только «смертью автора» в трактовке Р. Барта, но и смертью и даже похоронами самого текста – по версии А. Н. Фортунатова.



Авторство и текст превратились в ничего не значащие фрагменты, интерпретационный хаос, вызванный мультимедийностью. Авторская субъектность заменена гипертекстом, который выступает в роли машинерии, где каждая смена декораций (переход по ссылке, «серфинг» по интернет-сайтам) означает погибшую возможность самостоятельного осмысления реальности и обретения себя. В итоге человек вынужден подчиняться экранной культуре, которая даже не подразумевала рожденности автора, сводясь к бесконечному множеству интерпретаций и симулятивных эмоций.

Нахождение человека в экранной пустыне подчинено, как полагает А. Н. Фортунатов, процессам визуализации и интерактивности. Бурное развитие средств коммуникации создало «машину зрения» (в терминологии П. Вирильо), которая стала изошренным механизмом, обеспечивающим взаимодействие субъектов и цифрового мира, построенного на простых категориях, алгоритмах и формулах. Однако медийная визуализация – это материализация пустоты (Ничто), игнорировать ее невозможно, поскольку ее коннективность не знает отказа. Интерактив в медиа направлен не на контакт со множеством людей, а на погружение в глубь себя через взаимодействие с экранными интерфейсами, порождая страх выпадения из коммуникативных процессов, повестки дня, самой медиареальности. Таким образом, интерактив воспроизводит цифровые человеческие фантомы интегрированности в коммуникацию через технически совершенные гаджеты, ставшие для человека информационными порталами в киберпространство. Цифровой гаджет интегрирован в человеческое мышление, он стал неотъемлемой его частью, предоставляя стандартные модели поведения и ответа на волнующие вопросы, превращаясь в альтер самого коммуниканта. Социальными последствиями данного феномена стали разъединение аудитории и ее уплотнение в безликую однородную массу, тогда как телевидение, например, объединяло людей в единую коммуну, воспринимающую общие смыслы. В то же время именно телевидение после изобретения пульта для переключения каналов положило начало трансформации людей в «ленивые кости», которые сначала перестали вставать с дивана ради выбора информации, а теперь не способны оторвать глаза от смартфона, используя технические особенности горизонтального или вертикального изменения экрана только ради комфорта.

Поступила в редакцию 21.06.2023; одобрена после рецензирования 06.09.2023; принята к публикации 13.11.2023
The article was submitted 21.06.2023; approved after reviewing 06.09.2023; accepted for publication 13.11.2023

Заключение

Возможно, читателю и автору одинаково повезет, и, даже если они предпочитают электронные книги, зомбоящик не съест их мозги на завтрак. Анализ цифрового этапа медиареальности А. Н. Фортунатовым показал, что настоящее зло спряталось не только в телеэкране, коль скоро его родственниками и наследниками стали мобильные устройства, сросшиеся с человеком. Когда медиа делают своего хозяина пассивным, добро отрицает самое себя. На смену зомбоящику пришли телевампиры, превращающие обычного представителя аудитории в цифрового неандертальца. Однако шанс на спасение человечеству остался. Даже если мы идем по пути бездуховного потребления цифровых продуктов, дегуманизации и отчуждения, цифровое средневековье неизбежно придет к своему финалу и сменится новым Возрождением, где гуманизм обретет свой первоначальный смысл, избавившись от приставки кибер.

Список литературы

1. Фортунатов А. Н. Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество. М. : ФЛИНТА, 2023. 184 с.
2. Bostrom N. The history of transhumanist thought // *Journal of Evolution and Technology*. 2005. № 14 (1). P. 1–25.
3. Фортунатов А. Н. О границах современного кибергуманизма // *Вопросы журналистики*. 2022. № 11. С. 42–53. <https://doi.org/10.17223/26188422/11/2>
4. Jensen K. B. New Media, Old Methods – Internet Methodologies and the Online/Offline Divide // *The Handbook of Internet Studies* / ed. by M. Consalvo, C. Ess. Oxford, UK : Wiley-Blackwell, 2011. P. 43–58.

References

1. Fortunatov A. N. *Kibergumanizm. Kak kommunikativnye tekhnologii transformiruyut nashe obshchestvo* [Cyber Humanism. How Communication Technologies Transform Our Society]. Moscow, FLINTA, 2023. 184 p. (in Russian).
2. Bostrom N. The history of transhumanist thought. *Journal of Evolution and Technology*, 2005, no. 14 (1), pp. 1–25.
3. Fortunatov A. N. On the limits of modern cyberhumanism. *Voprosy zhurnalistiki* [Questions of Journalism], 2022, no. 11, pp. 42–53 (in Russian). <https://doi.org/10.17223/26188422/11/2>
4. Jensen K. B. New Media, Old Methods – Internet Methodologies and the Online/Offline Divide. In: Consalvo M., Ess C., eds. *The Handbook of Internet Studies*. Oxford, UK, Wiley-Blackwell, 2011, pp. 43–58.